

ADOBE® ILLUSTRATOR® CS5



ОФИЦИАЛЬНЫЙ УЧЕБНЫЙ КУРС

Учебный курс разработан специалистами компании Adobe Systems



ADOBE® ILLUSTRATOR® CS5



**ОФИЦИАЛЬНЫЙ
УЧЕБНЫЙ КУРС**

ADOBE® ILLUSTRATOR® CS5



CLASSROOM IN A BOOK

ADOBE
PRESS



ADOBE® ILLUSTRATOR® CS5



**ОФИЦИАЛЬНЫЙ
УЧЕБНЫЙ КУРС**



МОСКВА
2011

УДК 004.42
ББК 32.973.26-018.2
Э 24

Перевод с английского и редакция *М. А. Райтмана*

Все названия программных продуктов являются
зарегистрированными торговыми марками соответствующих фирм

Э 24 **Adobe** Illustrator CS5 : официальный учебный курс / [пер. с англ.
Н. А. Райтмана]. — М. : Эксмо, 2011. — 592 с. : ил. + 1 CD. — (Официальный
учебный курс).

ISBN 978-5-699-45530-0

Это – официальный учебный курс по программе Adobe Illustrator CS5, входящий в знаменитую серию «Classroom in a Book». Книга предназначена как начинающим, так и опытным пользователям, желающим получить от Adobe Illustrator CS5 максимум возможного. Серии простых, прекрасно подобранных пошаговых инструкций позволят вам на практике освоить все инструменты Adobe Illustrator CS5.

На диске представлены файлы для уроков. С их помощью вы быстро и легко станете настоящим мастером работы с Adobe Illustrator CS5.

УДК 004.42
ББК 32.973.26-018.2

Authorized translation from the English language edition, entitled Adobe Illustrator CS5 Classroom in a Book, 1st edition ISBN 032170178X by The Adobe Creative Team; published by Pearson Education, Inc, publishing as Adobe Press. © 2010 Adobe Systems Incorporated and its licensors. 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.

ISBN 978-5-699-45530-0

© Перевод. М. А. Райтман, 2011
© Издание на русском языке, оформление.
ООО «Издательство «Эксмо», 2011

ОГЛАВЛЕНИЕ

СОДЕРЖИМОЕ ДИСКА	17
НАЧАЛО РАБОТЫ	18
О серии «Официальный учебный курс»	18
Необходимые требования	18
Установка программы Adobe Illustrator	19
Шрифты, используемые в этой книге	19
Копирование файлов официального учебного курса	19
Установка файлов официального учебного курса	20
Восстановление установок по умолчанию	20
Чтобы сохранить текущие установки Illustrator	20
Удаление текущих установок Illustrator	21
Восстановление сохраненных установок после завершения уроков	21
Дополнительные ресурсы	22
Сертификация Adobe	24
ЧТО НОВОГО В ADOBE ILLUSTRATOR CS5	27
Рисование перспективы	27
Профессиональные обводки	27
Кисти из щетины	28
Улучшение работы с несколькими монтажными областями	28
Инструмент Shape Builder	29
Улучшенные средства рисования	29
Двухпроходное редактирование в Adobe Flash Catalyst CS5	30

Эффекты, не зависящие от разрешения	30
Четкая графика для веб-приложений и мобильных устройств	30
Интеграция с Adobe CS Review	31

БЫСТРОЕ ЗНАКОМСТВО С ADOBE ILLUSTRATOR CS5



Начало работы	34
Работа с несколькими монтажными областями	34
Создание фигур	35
Работа с инструментом Shape Builder	37
Работа с режимами рисования	39
Работа с обводками	40
Работа с цветовыми группами и перекрашивание иллюстрации	42
Помещение в Illustrator изображений Adobe Photoshop	44
Использование быстрой трассировки	44
Использование быстрой заливки	45
Работа с инструментом Blob Brush	47
Работа с текстом	48
Использование палитры Appearance	50
Работа с кистями	51
Создание и редактирование градиента	53
Работа с символами	54
Работа с перспективой	56

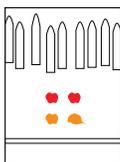
1 ЗНАКОМСТВО С РАБОЧЕЙ СРЕДОЙ



Начало работы	62
Представление о рабочей среде	65
Работа с панелью Tools	67
Панель Control	70
Работа с палитрами	72
Восстановление и сохранение состояния рабочей среды	76
Использование меню палитр	78
Изменение режима просмотра иллюстрации	79
Использование команд просмотра	79
Использование инструмента Zoom	80

Прокрутка документа	82
Просмотр иллюстрации	82
Навигация по нескольким монтажным областям	84
Использование палитры Navigator	86
Представление о линейках	88
Упорядочение нескольких документов	89
Группы документов	93
Поиск ресурсов при работе с Illustrator	95
Поиск темы в поле Search For Help	95
Проверка обновлений	96
Самостоятельная работа	96
Контрольные вопросы	98

2 ВЫДЕЛЕНИЕ И ВЫРАВНИВАНИЕ



Начало работы	102
Выделение объектов	102
Использование инструмента Selection	102
Использование инструмента Direct Selection	104
Выделение с помощью прямоугольной области	106
Выделение с помощью инструмента Magic Wand	107
Выделение похожих объектов	108
Выравнивание объектов	109
Выравнивание объектов относительно друг друга	109
Выравнивание по ключевому объекту	110
Выравнивание точек	110
Распределение объектов	111
Выравнивание по монтажной области	112
Работа с группами	114
Группирование элементов	114
Работа в режиме изоляции	114
Добавление в группу	115
Упорядочивание объектов	117
Изменение порядка наложения объектов	117
Выделение объектов на заднем плане	118

Скрытие объектов	119
Применение методов выделения	120
Самостоятельная работа	123
Контрольные вопросы	124

3 СОЗДАНИЕ И РЕДАКТИРОВАНИЕ ФИГУР



Начало работы	128
Создание документа с несколькими монтажными областями	128
Работа с базовыми фигурами	131
Доступ к инструментам базовых фигур	131
Представление о режимах рисования	132
Рисование прямоугольников	132
Рисование прямоугольников со скругленными углами	137
Рисование эллипсов	139
Рисование многоугольников	140
Рисование внутри объектов	141
Изменение ширины и выравнивания обводки	144
Работа с сегментами линии	146
Соединение контуров	148
Рисование звезд	149
Использование инструмента Eraser	150
Использование инструмента Width	151
Преобразование обводки в кривые	156
Комбинирование и редактирование фигур	157
Работа с инструментом Shape Builder	157
Работа с эффектами палитры Pathfinder	161
Работа с режимами фигуры	163
Использование быстрой трассировки для создания фигур	166
Самостоятельная работа	168
Контрольные вопросы	170

4 ТРАНСФОРМИРОВАНИЕ ОБЪЕКТОВ



Начало работы	174
Работа с монтажными областями	175

Добавление монтажных областей в документ	175
Редактирование монтажных областей	177
Переименование монтажных областей	181
Переупорядочение монтажных областей.	182
Трансформирование содержимого	182
Работа с линейками и направляющими.	183
Масштабирование объектов	184
Отражение объектов.	187
Вращение объектов	188
Искажение объектов	190
Наклон объектов	193
Точное позиционирование объектов	194
Изменение перспективы	196
Выполнение нескольких трансформаций	198
Использование эффекта Free Distor	200
Самостоятельная работа	202
Контрольные вопросы	203

5 РИСОВАНИЕ С ПОМОЩЬЮ ИНСТРУМЕНТОВ PEN И PENCIL



Начало работы	208
Создание прямых линий	211
Создание криволинейных контуров	212
Построение кривой	214
Преобразование точек кривой в угловые точки	216
Создание рисунка скрипки	220
Рисование кривых.	220
Выделение кривой	221
Рисование криволинейной фигуры	221
Рисование различных типов кривых.	222
Рисование фигуры скрипки.	223
Создание струн скрипки.	226
Разделение контура	227
Добавление указателей стрелок	228
Создание пунктирной линии	229

Редактирование кривых	230
Удаление и добавление опорных точек	232
Преобразование между гладкими и угловыми точками.....	234
Рисование с помощью инструмента Pencil	236
Редактирование с помощью инструмента Pencil	238
Завершение рисунка скрипки	240
Сборка частей	240
Раскрашивание графического объекта	243
Самостоятельная работа	243
Контрольные вопросы	244

6 ЦВЕТ И РАСКРАШИВАНИЕ



Начало работы.....	248
Представление о цвете	249
Цветовые режимы.....	249
Представление об элементах управления цветом.....	250
Создание цвета	252
Создание и сохранение пользовательского цвета	253
Редактирование образца цвета.....	254
Использование библиотек образцов Illustrator	256
Создание плашечного цвета.....	256
Использование палитры цветов	258
Создание и сохранение оттенка цвета	260
Копирование атрибутов.....	261
Создание цветовых групп	261
Работа с палитрой Color Guide	263
Редактирование цветовой группы.....	265
Редактирование цветов в графическом объекте.....	268
Работа с палитрой Kuler.....	270
Назначение цветов графическому объекту.....	272
Регулировка цветов	276
Раскрашивание с помощью градиентов и шаблонов	277
Применение существующих узоров.....	277
Создание вашего собственного узора	279

Применение узора	280
Редактирование узора	280
Работа с быстрой заливкой	282
Создание группы с быстрой заливкой	283
Редактирование областей быстрой заливки.	285
Работа с параметрами зазоров	288
Самостоятельная работа	289
Контрольные вопросы	290

7 РАБОТА С ТЕКСТОМ



Начало работы	294
Работа с текстом	295
Создание текста из точки	295
Создание текста в области	296
Импорт простого текста из файла	298
Создание колонок текста.	299
Представление о размещении текста.	300
Работа с переполнением текста и повторным заполнением текста	302
Связывание текста	302
Изменение размеров текстовых объектов	303
Форматирование текста	305
Изменение размера шрифта	308
Изменение цвета шрифта	309
Изменение дополнительных атрибутов текста	310
Изменение атрибутов абзаца.	312
Сохранение и использование стилей символов и абзацев.	314
Создание и использование стиля абзаца	314
Создание и использование стиля символов	315
Копирование атрибутов текста	317
Изменение формы текста с использованием искажения оболочки	318
Обтекание текстом объекта	322
Создание текста по открытому контуру	323

Создание текста по закрытому контуру	324
Преобразование текста в кривые	327
Самостоятельная работа	328
Контрольные вопросы	330

8 РАБОТА СО СЛОЯМИ



Начало работы	334
Создание слоев	336
Перемещение объектов и слоев	338
Закрепление слоев	339
Просмотр слоев	341
Вставка слоев	343
Создание обтравочных масок	345
Объединение слоев	347
Применение к слоям атрибутов оформления	349
Изолирование слоев	352
Самостоятельная работа	353
Контрольные вопросы	355

9 РИСОВАНИЕ ПЕРСПЕКТИВЫ



Начало работы	360
Представление о перспективе	361
Представление о сетке перспективы	361
Работа с сеткой перспективы	362
Использование сетки перспективы	362
Редактирование сетки перспективы	363
Рисование объектов в перспективе	367
Выделение и трансформирование объектов в перспективе	370
Прикрепление объектов к перспективе	375
Редактирование плоскостей вместе с объектами	377
Добавление и редактирование текста в перспективе	384
Работа с символами в перспективе	386
Добавление символов на сетку перспективы	386
Трансформирование символов в перспективе	387

Открепление содержимого от перспективы	391
Самостоятельная работа	392
Контрольные вопросы	394

10 СОЗДАНИЕ ПЕРЕХОДОВ МЕЖДУ ЦВЕТАМИ И ФИГУРАМИ



Начало работы	398
Работа с градиентами	399
Создание и применение линейного градиента	400
Регулирование направления и угла градиентного перехода	402
Создание радиального градиента	404
Изменение цветов и настройка градиента	405
Применение градиентов к нескольким объектам	409
Добавление прозрачности к градиентам	412
Создание переходов между объектами	414
Создание перехода с заданным числом шагов	416
Модификация перехода	417
Создание плавных цветовых переходов	419
Самостоятельная работа	422
Контрольные вопросы	424

11 РАБОТА С КИСТЯМИ



Начало работы	428
Работа с кистями	429
Использование каллиграфических кистей	429
Редактирование кисти	431
Использование цвета заливки с кистями	432
Удаление мазков кисти	432
Использование объектных кистей	433
Рисование с помощью инструмента Paintbrush	433
Редактирование контуров с помощью инструмента Paintbrush	435
Создание объектной кисти	437
Редактирование объектной кисти	439

Использование кистей из щетины	439
Изменение параметров кисти из щетины	440
Рисование кистью из щетины	441
Использование узорчатых кистей	444
Создание узорчатой кисти	446
Применение узорчатой кисти	449
Изменение атрибутов цвета кистей	451
Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Tints	452
Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Hue Shift	454
Работа с инструментом Blob Brush	455
Рисование с помощью инструмента Blob Brush	456
Объединение контуров с помощью инструмента Blob Brush	457
Редактирование с использованием инструмента Eraser	458
Самостоятельная работа	460
Контрольные вопросы	462

12 ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ



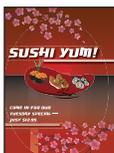
Начало работы	466
Использование «живых» эффектов	467
Применение эффекта	467
Редактирование эффекта	469
Стилизация текста с помощью эффектов	471
Редактирование фигур с помощью эффекта Pathfinder	474
Смещение контуров	476
Применение эффекта Photoshop	478
Использование объемного эффекта	481
Создание трехмерного объекта вращением	482
Изменение освещения трехмерного объекта	484
Проецирование символа на трехмерный объект	486
Самостоятельная работа	490
Контрольные вопросы	492

13 ПРИМЕНЕНИЕ АТТРИБУТОВ ОФОРМЛЕНИЯ И СТИЛЕЙ ГРАФИКИ



Начало работы	496
Использование атрибутов оформления	497
Редактирование и добавление атрибутов оформления	497
Переупорядочение атрибутов оформления	499
Добавление дополнительной обводки и заливки	500
Использование стилей графики	502
Создание и сохранение стиля графики	503
Применение стиля графики к объекту	504
Применение стиля графики к слою	505
Применение существующих стилей графики	509
Добавление свойств к примененному стилю графики	511
Применение атрибутов оформления к слою	513
Копирование, применение и удаление стилей графики	514
Самостоятельная работа	516
Контрольные вопросы	519

14 РАБОТА С СИМВОЛАМИ



Начало работы	522
Работа с символами	523
Использование библиотек символов Illustrator	523
Создание символов	526
Редактирование символа	528
Удаление ссылки на символ	530
Замена образца символа другим символом	531
Переименование символов	532
Использование инструментов для работы с символами	532
Распыление образцов символов	533
Редактирование наборов символов с использованием инструментов для работы с символами	536
Копирование и редактирование наборов символов	538
Сохранение иллюстраций в палитре Symbols и извлечение их из нее	539
Проецирование символа на трехмерный объект	541

Символы и интеграция с Adobe Flash	541
Самостоятельная работа	547
Контрольные вопросы	548

15 КОМБИНИРОВАНИЕ ГРАФИКИ ILLUSTRATOR CS5 С ДРУГИМИ ПРИЛОЖЕНИЯМИ ADOBE



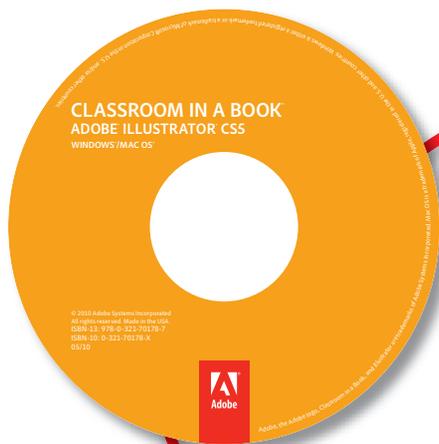
Начало работы	552
Работа с Adobe Bridge	552
Комбинирование иллюстраций	555
Векторная графика против растровой	555
Импорт файлов Adobe Photoshop	557
Помещение файла Photoshop	558
Редактирование и копирование помещенного изображения	559
Встраивание изображения Photoshop с композициями слоев	561
Редактирование цветов помещенного изображения	563
Наложение маски на изображение	566
Применение обтравочной маски к изображению	566
Редактирование маски	566
Маскирование объекта несколькими фигурами	568
Освобождение объектов обтравочной маски	569
Создание непрозрачной маски	569
Отбор образцов цвета из помещенных изображений	573
Замена помещенного связанного изображения	574
Экспорт файла со слоями в Adobe Photoshop	576
Illustrator и Adobe InDesign	577
Illustrator и Adobe Flash	577
Illustrator и Adobe Flash Catalyst	578
Illustrator и Adobe Flex	578
Самостоятельная работа	578
Контрольные вопросы	579

ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	581
-----------------------------------	------------

СОДЕРЖИМОЕ ДИСКА

Ниже приведен обзор содержимого диска «Официальный учебный курс Adobe»

Диск «Официальный учебный курс Adobe Illustrator CS5» содержит файлы уроков, которые понадобятся вам для выполнения упражнений этой книги, а также другую информацию, призванную помочь вам изучить Adobe Illustrator CS5 и использовать ее более эффективно. Ниже представлена схема содержимого диска, которая может быть полезна вам при поиске необходимых файлов.



Файлы уроков

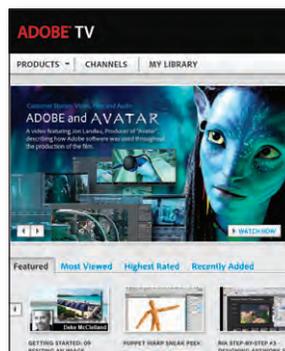
Каждый урок имеет свою папку внутри каталога Lessons. Перед тем как приступить к выполнению уроков, вам необходимо скопировать их папки на жесткий диск своего компьютера.

Name
▶ Lesson01
▶ Lesson02
▶ Lesson03
▶ Lesson04
▶ Lesson05
▶ Lesson06
▶ Lesson07
▶ Lesson08
▶ Lesson09
▶ Lesson10
▶ Lesson11
▶ Lesson12



Онлайновые ресурсы

Ссылки на Adobe Community Help, справку о продукте, страницы поддержки, программы сертификации Adobe, Adobe TV и другие полезные онлайн ресурсы можно найти в удобном для использования файле HTML. Просто откройте этот файл в веб-браузере и щелкните по любой из ссылок, включая ссылку на страницу издательства этой книги.



НАЧАЛО РАБОТЫ

Adobe Illustrator CS5 является приложением для создания иллюстраций промышленного стандарта при работе с печатной, мультимедийной и веб-графикой. В этой программе любой специалист найдет инструменты, необходимые для получения профессиональных результатов, будь то дизайнер или технический иллюстратор, оформляющий печатные издания, художник, создающий мультимедийную графику, разработчик веб-страниц или онлайн-контента.

О серии «Официальный учебный курс»

Книга «Официальный учебный курс Adobe Illustrator CS5» является частью официальной учебной серии по графическому и издательскому программному обеспечению Adobe, разработанной при поддержке экспертов Adobe.

Уроки разработаны так, чтобы вы могли обучаться с любой удобной для вас скоростью. Если вы ранее не сталкивались с приложением Adobe Illustrator, то овладеете его основами и научитесь использовать данную программу. Если же вы опытный пользователь, то благодаря «Официальному учебному курсу» освоите расширенные функциональные возможности и сможете воспользоваться советами по использованию последней версии Adobe Illustrator.

Каждый урок снабжен пошаговыми инструкциями по созданию конкретного проекта, но вам предоставляется простор для исследований и экспериментов. Каждый урок завершается самостоятельной работой и группой контрольных вопросов, резюмирующих изученный материал.

Необходимые требования

Чтобы приступить к работе с пособием «Официальный учебный курс Adobe Illustrator CS5», необходимо обладать навыками работы с компьютером и операционной системой. Вы должны знать, как пользоваться мышью, стандартными меню и командами, а также открывать, сохранять и закрывать файлы (обратитесь к печатной или онлайн-документации для операционной системы Windows/Mac OS).

- **Примечание.** Если инструкции неодинаковы для разных платформ, первыми указываются команды Windows, а затем команды Mac OS с указанием платформы в скобках. Например, «нажмите клавишу **Alt** (Windows) или **Option** (Mac OS) и щелкните 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 и команда Mac OS, без каких-либо пояснений в скобках. Например, «нажмите **Alt/Option**» или «нажмите **Ctrl/Command** и выполните щелчок».

Установка программы Adobe Illustrator

Прежде чем приступить к использованию пособия «Официальный учебный курс Adobe Illustrator CS5», убедитесь, что система вашего компьютера правильно настроена, и вы установили все необходимые устройства и программы.

Программа Adobe Illustrator CS5 не содержится на диске, прилагаемом к книге; вам необходимо приобрести ее отдельно. Подробные инструкции по установке Adobe Illustrator CS5 вы найдете в файле Read Me на DVD-диске с программой или в Интернете по адресу www.adobe.com/ru/support.

Шрифты, используемые в этой книге

В файлах уроков данной книги используются шрифты, предоставляемые вместе с Adobe Illustrator CS5 и устанавливаемые вместе с ней в следующей папке:

- Windows: [загрузочный диск]\Windows\Fonts\
• Mac OS X: [загрузочный диск]/Library/Fonts/

Для получения дополнительных сведений по шрифтам и их установке смотрите файл Read Me на DVD-диске с приложением Adobe Illustrator CS5 или в Интернете по адресу www.adobe.com/ru/support.

Копирование файлов официального учебного курса

Компакт-диск, прилагаемый к книге «Официальный учебный курс», содержит папки со всеми файлами к урокам. Файлы каждого урока находятся в отдельной папке. Для использования файлов вы должны установить эти папки на жесткий диск своего компьютера. Для экономии места можете устанавливать папки по мере необходимости.

Установка файлов официального учебного курса

Чтобы установить файлы официального учебного курса:

- 1 Вставьте диск, прилагаемый к книге, в привод компакт-дисков.
- 2 Выполните одно из следующих действий:
 - скопируйте всю папку Lessons на жесткий диск;
 - скопируйте на жесткий диск только необходимую вам папку конкретного урока.

Восстановление установок по умолчанию

Файл установок контролирует отображение параметров команд на экране при открытии программы Adobe Illustrator. Каждый раз, когда вы покидаете Adobe Illustrator, позиции панелей и определенные параметры команд записываются в различные файлы установок. Если вам необходимо восстановить инструменты и параметры в состояние по умолчанию, удалите текущий файл установок Adobe Illustrator CS5. При отсутствии файла установок во время следующего запуска Adobe Illustrator будет создан новый файл.

Необходимо восстанавливать установки Illustrator по умолчанию перед началом работы с каждым уроком. Это гарантирует, что инструменты и панели будут функционировать так, как описано в книге. После завершения работы с книгой вы можете восстановить сохраненные вами установки.

Чтобы сохранить текущие установки Illustrator

- 1 Закройте программу Adobe Illustrator CS5.
- 2 Найдите файл AIPrefs (Windows) или Adobe Illustrator Prefs (Mac OS):
 - (Windows XP) файл AIPrefs находится в папке [загрузочный диск]\Documents and Settings\[имя пользователя]\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\en_US*;
 - (Windows Vista или Windows 7) файл AIPrefs находится в папке [загрузочный диск]\Users\[имя пользователя]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\en_US*;
 - (Mac OS X) файл Adobe Illustrator Prefs находится в папке [загрузочный диск]/Users/[имя пользователя]/Library/Preferences/Adobe Illustrator CS5 Settings/en_US*.

*Имя папки может отличаться в зависимости от языка установленной версии.

● **Примечание.**
В Windows XP папка Application Data по умолчанию скрыта. То же касается и папки AppData в Windows Vista и Windows 7. Чтобы сделать эти папки видимыми, откройте компонент **Свойства папки** (Folder Options) в окне **Панель управления** (Control Panel) и выберите вкладку **Вид** (View). В списке **Дополнительные параметры** (Advanced Settings) установите переключатель **Скрытые файлы и папки** (Hidden Files and folders) в положение **Показывать скрытые файлы и папки** (Show Hidden Files and Folders) или **Показывать скрытые файлы, папки и диски** (Show hidden files, folders, or drives).

● **Примечание.** Если вы не можете найти файл установок, используйте команду операционной системы **Find** (Поиск) и выполните поиск файла AIPrefs (Windows) или Adobe Illustrator Prefs (Mac OS).

Если вы не можете найти файл установок, то либо еще не запускали программу Adobe Illustrator CS5, либо переместили сам файл. Файл установок создается после выхода из программы в первый раз и обновляется в дальнейшем.

3 Скопируйте файл и сохраните его в другой папке на жестком диске.

4 Запустите программу Adobe Illustrator CS5.

► **Совет.** Для быстрого поиска и удаления файла установок Adobe Illustrator перед началом каждого нового урока создайте ярлык (Windows) или псевдоним (Mac OS) для папки Adobe Illustrator CS5 Settings.

Удаление текущих установок Illustrator

Чтобы удалить текущие установки Illustrator:

1 Выйдите из программы Adobe Illustrator CS5.

2 Найдите файл AIPrefs/Adobe Illustrator Prefs:

- (Windows XP) файл AIPrefs — папка [загрузочный диск]\Documents and Settings\[имя пользователя]\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\en_US*;
- (Windows Vista или Windows 7) файл AIPrefs — папка [загрузочный диск]\Users\[имя пользователя]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\en_US*;
- (Mac OS X) файл Adobe Illustrator Prefs — папка [загрузочный диск]/Users/[имя пользователя]/Library/Preferences/Adobe Illustrator CS5 Settings/en_US*.

*Имя папки может отличаться в зависимости от языка установленной версии.

3 Удалите файл установок.

4 Запустите Adobe Illustrator CS5.

Восстановление сохраненных установок после завершения уроков

Чтобы восстановить сохраненные установки после завершения уроков:

1 Выйдите из программы Adobe Illustrator CS5.

2 Удалите текущий файл установок. Найдите сохраненный вами первоначальный файл установок и переместите его в папку Adobe Illustrator CS5 Settings.

● **Примечание.** Предпочтительнее перемещать исходный файл установок, вместо того чтобы переименовать его.

Дополнительные ресурсы

Пособие «Официальный учебный курс Adobe Illustrator CS5» не предназначено для замены документации, предоставляемой вместе с программой, или для использования в качестве исчерпывающей справки по всем возможностям приложения. В данной книге разъясняются лишь команды и возможности, которые используются в уроках. Для получения полной информации о возможностях программы и обучающих материалов обратитесь к ресурсам, перечисленным ниже.

Adobe Community Help (Справка сообщества Adobe) объединяет активных пользователей программного обеспечения Adobe, авторов и экспертов Adobe для получения наиболее полезной, важной и новой информации о продуктах Adobe. Ищете ли вы образцы кодов или решение возникшей проблемы, хотите задать вопрос о приложении или дать пользовательский совет, вам стоит обратиться к **Adobe Community Help** (Справка сообщества Adobe). В любой ситуации вам поможет не только содержание справки Adobe, но и сообщество Adobe.

С **Adobe Community Help** (Справка сообщества Adobe) вы можете:

- получить доступ к новейшим онлайн-овым и автономным справочным системам;
- искать важную информацию от экспертов Adobe на adobe.com;
- комментировать, оценивать и добавлять информацию в сообществе Adobe;
- загружать справочные материалы непосредственно в компьютер для автономного использования;
- искать сходные материалы с помощью динамического поиска и инструментов навигации.

Доступ к **Community Help** (Справка сообщества).

Если у вас установлен любой из продуктов Adobe Creative Suite 5, вы уже имеете доступ к приложению **Community Help** (Справка сообщества). Чтобы обратиться к этому дополнительному сервису, выполните команду меню **Help** ⇒ **Illustrator Help** (Справка ⇒ Справка программы Illustrator). Открывшееся приложение позволит искать и просматривать содержимое справки сообщества Adobe в браузере, а также комментировать и оценивать любую статью. Кроме того, вы можете загрузить справку Adobe с поддержкой нескольких языков на жесткий диск для автономного использования. Подписавшись на получение обновлений (которые могут устанавливаться автоматически), вы всегда будете иметь доступ к новейшему содержанию справки Adobe. Собственно приложение можно загрузить по адресу www.adobe.com/ru/support/chc/index.html.

Содержимое справки Adobe обновляется благодаря обратной связи и вкладу каждого активного пользователя из сообщества Adobe. Вы можете способствовать этому, добавляя комментарии к сообщениям форума, включая ссылки в содержание сообщения, 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 об **Adobe Community Help** (Справка сообщества Adobe) можно найти по адресу <http://community.adobe.com/help/profile/faq.html>.

Справочные материалы для Adobe Illustrator: www.adobe.com/ru/support/illustrator. На adobe.com вы можете найти и просмотреть все содержимое раздела **Help and Support** (Справка и поддержка).

Adobe TV: <http://tv.adobe.com> — это онлайн-видеоресурс, где вы найдете инструкции экспертов по продуктам Adobe, включая канал How To для быстрого освоения азов работы с приложением Adobe.

Adobe Design Center (Центр дизайна Adobe): www.adobe.com/designcenter предоставляет доступ к статьям по дизайну, галерее работ первоклассных дизайнеров, консультациям и многому другому.

Adobe Developer Connection (Помощь разработчика Adobe): www.adobe.com/devnet. Этот ресурс содержит технические статьи, коды, обучающие видеоролики по всем продуктам и технологиям Adobe.

Ресурсы для обучения: www.adobe.com/ru/education. Включают в себя три бесплатных учебных пособия, в основе которых — метод обучения, встроенный в программное обеспечение Adobe. Эти материалы можно использовать при подготовке к сдаче экзаменов на первом уровне сертификации — Adobe Certified Associate.

Также можно попробовать следующие полезные ссылки.

Форумы Adobe: <http://forums.adobe.com>. Ресурс, позволяющий вам включаться в прямые дискуссии с другими пользователями с вопросами и ответами по программному обеспечению Adobe.

Adobe Marketplace & Exchange (Обмен Adobe): www.adobe.com/cfusion/exchange. Главный ресурс поиска расширений, инструментов, функций, кодов и многого другого для дополнения возможностей приложения Adobe.

Домашняя страница программы Adobe Illustrator CS5 по адресу www.adobe.com/ru/products/illustrator.

Лаборатория Adobe: <http://labs.adobe.com>. Этот ресурс предоставляет доступ к ведущим технологиям, а также форумам, где вы можете общаться как с командой Adobe, разрабатывающей данные технологии, так и с подобными вам членами сообщества.

Сертификация Adobe

Программа Adobe Certified предназначена, чтобы помочь пользователям Adobe улучшать и пропагандировать свои навыки пользования продуктом. Имеются 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 (AATC) — авторизованный учебный центр Adobe.

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

Программа Adobe Certified Expert (ACE) является способом повышения уровня для пользователей-экспертов. Вы можете использовать данную сертификацию при поиске работы, в целях рекламы или в качестве основания для повышения зарплаты.

Если вы являетесь преподавателем уровня 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 преподаватели. Информация по учебным центрам доступна по адресу www.adobe.ru/partnerportal/Client.aspx.

Информацию о программе Adobe Certified вы найдете по адресу www.adobe.com/support/certification/main.html.

Улучшение рабочего пространства с помощью Adobe CS Live

Adobe CS Live представляет собой набор онлайн-услуг, которые делают процесс творчества и просмотра документов более простым, ускоряют тестирование совместимости с веб-сайтом, помогают предоставлять важную информацию другим пользователям и т. п., при этом вы можете сосредоточиться на эффективной работе с приложением и создании документа. Услуги Adobe CS Live доступны после подключения к сети и интеграции в Adobe Creative Suite 5. Доступ к сервисам CS Live онлайн или непосредственно в приложениях Creative Suite 5 можно получить в течение ограниченного времени.



Adobe BrowserLab — для веб-разработчиков и дизайнеров, которым необходимо просматривать и тестировать веб-страницы в нескольких браузерах и операционных системах. В отличие от других способов просмотра и тестирования совместимости, BrowserLab по требованию делает скриншоты с возможностью разнообразного просмотра и использования инструментов диагностики, а также работы в программе Dreamweaver CS5. Онлайн-сервис BrowserLab отличается быстрыми циклами разработки, большой гибкостью и постоянным обновлением.



Adobe CS Review — для профессионалов, которые хотят выйти на более эффективный уровень организации просмотра творческих работ. В отличие от других сервисов, позволяющих организовывать онлайн-обзоры, только CS Review позволяет быстро опубликовать работу в сети непосредственно из приложений InDesign, Photoshop, Photoshop Extended и Illustrator, а также просматривать ответные комментарии в текущем открытом приложении Creative Suite.



Acrobat.com — для профессионалов, которым нужно работать в тесной связи с коллегами или клиентами. Acrobat.com представляет собой несколько онлайн-сервисов, включая веб-конференцию, публикацию файла в сети и рабочее пространство. В отличие от сотрудничества через электронную почту и отнимающих много времени персональных встреч, Acrobat.com предоставляет доступ адресата к вашей работе без необходимости высылать файл. Так что вы можете быстрее организовать деловую сторону творческого процесса.



Adobe Story — для профессионалов, авторов, работающих со скриптами. Story представляет собой инструмент для совместной разработки сценария, который встраивается в метаданные. С помощью инструментов Adobe CS5 Production Premium можно упростить технологический процесс работы с метаданными и создать видеофонд.



SiteCatalyst NetAverages — для профессионалов веб- и мобильной связи, которые хотят оптимизировать свои проекты под более широкую аудиторию. NetAverages предоставляет сведения о том, как именно пользователи получают доступ к сети, что снижает необходимость делать предположения в начале творческого пути. Вы можете получить доступ к таким основным данным пользователя, как тип браузера, операционной системы, мобильной операционной системы, разрешение экрана и многое другое. Данные фиксируются с помощью Omniture SiteCatalyst.

В отличие от других способов получения такой информации о пользователе, NetAverages отображает эти данные с использованием Flash-технологий, что делает процесс привлекательным и в то же время легким в использовании.

Доступ к сервисам CS Live можно получить тремя способами:

- 1** Настроить и получить доступ ко всем услугам CS Live при работе с программным обеспечением CS5 после регистрации приложений Creative Suite 5.
- 2** Получить доступ к сервисам CS Live на ограниченное время, оформив онлайн-подписку. Но обратите внимание, что этот способ не позволяет обращаться к услугам CS Live непосредственно из вашего приложения Adobe.
- 3** Пробное использование продукта Adobe предоставляет возможность доступа к сервисам CS Live в течение 30 дней.

Сервисы CS Live доступны в течение ограниченного времени. Для получения более подробной информации посетите страницу www.adobe.com/ru/products/creativesuite/cslive.

ЧТО НОВОГО В ADOBE ILLUSTRATOR CS5

Adobe Illustrator CS5 содержит множество инновационных возможностей, призванных помочь вам с большей эффективностью создавать графические материалы для печатных изданий, Интернета и цифрового видео. В этой главе вы познакомитесь с новыми возможностями, узнаете, как они работают и как вы можете их использовать в своей работе.

Рисование перспективы

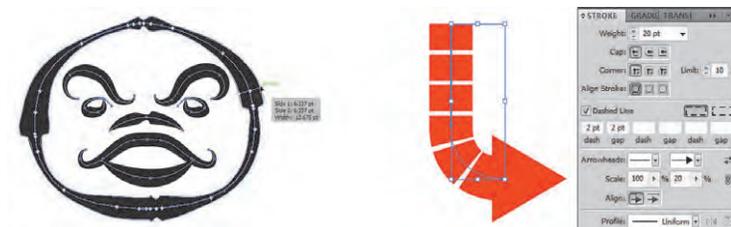
Используйте сетки перспективы, чтобы создавать фигуры и сцены в точной одно-, двух- или трехточечной линейной перспективе. С помощью нового инструмента **Perspective Grid** (Сетка перспективы) можно включить сетку, поддерживающую рисование непосредственно в плоскостях реальной перспективы. Новый инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы) позволяет динамически перемещать, масштабировать, дублировать и преобразовывать объекты в перспективе. Вы можете с легкостью переместить и продублировать объекты с одной плоскости на другую.



Профессиональные обводки

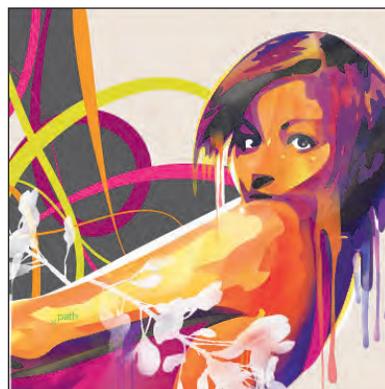
В Illustrator CS5 представлены новые возможности, предоставляющие еще большую мощь и гибкость в использовании обводок при рисовании. В каждом выпуске программы особое внимание уделяется основным инструментам рисования, и в Illustrator CS5 присутствуют пять новых значительных дополнений, которые должны оценить опытные пользова-

тели Illustrator. Вы получаете полный контроль над шириной обводки, пунктирами, указателями стрелок и масштабированием кистей вдоль траектории. А улучшения в работе с углами означают, что теперь обводки принимают предсказуемую форму в плотно прилегающих углах или вокруг острых выступающих частей.



Кисти из щетины

Создавайте векторную графику с эффектом штрихов обычных кистей. Новый инструмент **Bristle Brush** (Кисть из щетины) обеспечивает революционное управление рисованием.



Вы можете задавать такие характеристики щетины, как размер, длина, толщина и жесткость. Появилась возможность устанавливать форму кисти и плотность щетины, а также прозрачность рисования, которая воспроизводит колебания прозрачности, характерные для естественного смешивания красок. После выбора требуемых параметров кисти из щетины их можно сохранить для последующего использования.

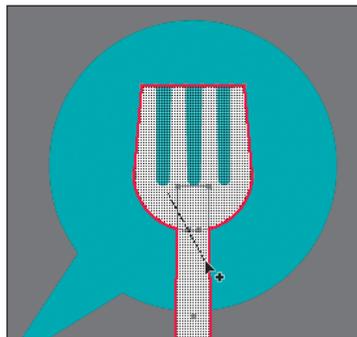
Улучшение работы с несколькими монтажными областями

Вы можете создать до 100 монтажных областей различного размера в одном документе, организуя и просматривая эти области необходимым вам образом. В число новых и значительно расширенных средств Illustrator CS5 для работы с монтажными областями входит палитра **Artboards** (Монтажные области), с помощью которой монтажным областям присваиваются имена и меняется их порядок. Воспользуйтесь элементами управления палитры или клавиатурными сокращениями для быстрого добавления, удаления или дублирования монтажных областей.



Инструмент Shape Builder

Используйте интуитивный подход для комбинирования, изменения и заполнения фигур на монтажной области. Выбрав инструмент **Shape Builder** (Создание фигур) и удерживая кнопку мыши, проводите указателем по перекрывающимся фигурам и контурам для создания новых объектов и добавления цвета, не прибегая к использованию нескольких инструментов и палитр. Быстро выполняйте слияние, вычитание, обрезку и другие действия.



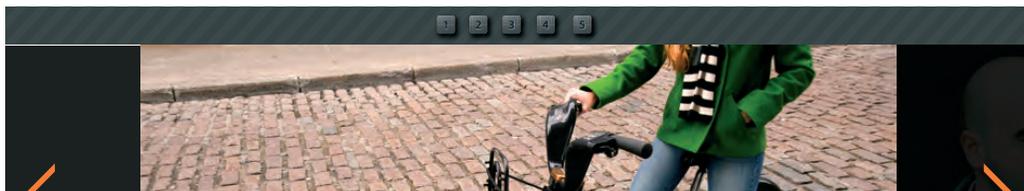
Улучшенные средства рисования

Улучшения, внесенные в знакомые инструменты рисования, повышают эффективность и продуктивность использования Illustrator CS5. Мгновенное создание маски с использованием режима **Draw Inside** (Рисовать внутри объектов) и соединение контуров одним нажатием клавиши представляют лишь две новые возможности из целого ряда улучшений, ускоряющих решение повседневных задач.



Двухпроходное редактирование в Adobe Flash Catalyst CS5

Новая программа Adobe Flash Catalyst CS5, включенная в программные пакеты Adobe Creative Suite 5 Design Premium, Web Premium, Production Premium и Master Collection, позволяет использовать Illustrator CS5 для создания интерактивной графики. Развивайте ваши идеи и разрабатывайте дизайн интерфейса в Adobe Illustrator, создавая макеты экранов и графику для таких элементов, как логотипы и кнопки. Затем откройте макет в программе Flash Catalyst и добавьте действия и интерактивные компоненты — без необходимости написания кода.



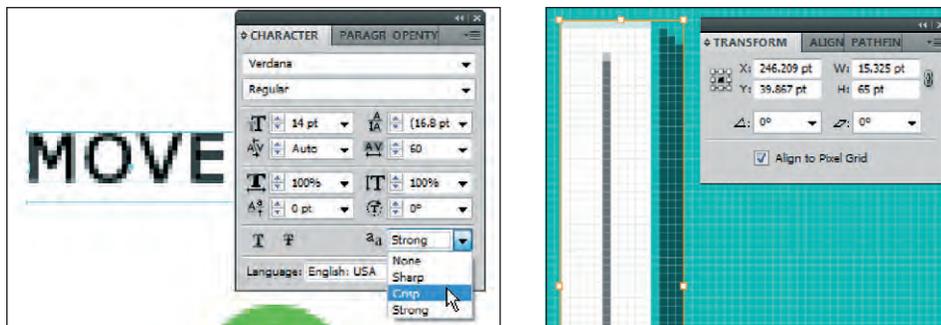
Эффекты, не зависящие от разрешения

Теперь такие растровые эффекты, как тени, размытие и текстуры, сохраняют идеальный внешний вид при выводе в различных средах. Сталкивались ли вы когда-либо с ситуацией, когда графика загадочным образом теряла свой сглаженный высококачественный вид после публикации? Теперь вы можете создавать работы, выводимые в различных средах, будучи уверенными, что популярные растровые эффекты будут отображаться идеально вне зависимости от изменений настройки разрешения: для печати, Интернета или видео. Вы даже можете перейти к более высокому разрешению. Работайте быстро и эффективно с графикой в низком разрешении, а затем увеличьте разрешение, когда будете готовы к выводу окончательного результата, например, с использованием высококачественной печати.

Четкая графика для веб-приложений и мобильных устройств

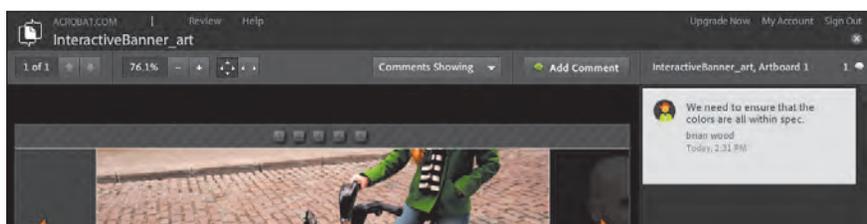
Создавайте векторные объекты точно по пиксельной сетке для получения иллюстраций с выравниванием по пикселям. При создании графики для программ Flash Catalyst, Adobe Flash Professional и Adobe Dreamweaver очень важно, чтобы растровые изображения выглядели отчетливо, особенно это касается стандартной графики для публикации в Интернете с разрешением 72 пиксела на дюйм. Выравнивание по пикселям также

полезно для управления растриванием разрешения видео. Помимо выравнивания по пикселям, новые инструменты для работы с веб-графикой в Illustrator CS5 включают улучшения, касающиеся шрифтов. Для каждого текстового фрейма Illustrator можно выбрать один из четырех вариантов сглаживания текста.



Интеграция с Adobe CS Review

Illustrator CS5 интегрируется с Adobe CS Review, одной из нескольких новых онлайн-услуг CS Live. С помощью Adobe CS Review вы можете создавать и делиться рецензиями с клиентами и коллегами в соседнем помещении или по всему миру. Опубликуйте рецензию работы в Интернете непосредственно из программы Illustrator CS5. После этого, используя браузер без каких-либо дополнительных программ, другие рецензенты смогут получить доступ к вашей рецензии и добавить комментарии непосредственно в окне браузера с помощью легких в использовании инструментов комментирования.



Здесь мы коснулись лишь небольшой части новых возможностей Illustrator CS5, но данный список свидетельствует о стремлении корпорации Adobe предоставить в ваше распоряжение лучшие из возможных инструментов для создания публикаций. Надеемся, что вы получите от работы с Illustrator CS5 такое же удовольствие, как и мы.

Команда «Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс»

БЫСТРОЕ ЗНАКОМСТВО С ADOBE ILLUSTRATOR CS5

Обзор урока

В этой интерактивной демонстрации Adobe Illustrator CS5 вы познакомитесь с работой приложения, используя ряд новых захватывающих возможностей.



На выполнение работы потребуется около часа. Перед началом работы вам необходимо скопировать на жесткий диск папку Lesson00.



В этой интерактивной демонстрации Adobe Illustrator CS5 вы воспользуетесь новыми возможностями приложения: инструментом **Shape Builder** (Создание фигур) и рисованием перспективы, а также ознакомитесь с некоторыми ключевыми принципами работы с приложением.

Начало работы

Для работы нам понадобится один файл. Все файлы иллюстраций хранятся на прилагаемом к книге компакт-диске. Прежде чем приступить к выполнению упражнений данного урока, убедитесь, что вы скопировали с компакт-диска папку Lessons. Вам также следует восстановить установки Adobe Illustrator CS5 по умолчанию. В папке с файлами к данному уроку содержатся файлы с итоговой иллюстрацией, чтобы вы могли видеть результат предстоящей работы.

● **Примечание.** Если вы еще не скопировали на жесткий диск файлы для данного урока из папки Lesson00 на прилагаемом к книге компакт-диске, то сделайте это сейчас (см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса»).

- 1 Чтобы инструменты и панели/палитры функционировали так, как описано в уроке, удалите или деактивируйте (переименовав) файл установок Adobe Illustrator CS5 (см. раздел «Восстановление установок по умолчанию»).
- 2 Запустите программу Adobe Illustrator CS5.
- 3 Выполните команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть) и откройте на жестком диске файлы L00end_1.ai и L00end_2.ai в папке Lesson00, вложенной в папку Lessons. Эти файлы содержат окончательный вариант иллюстрации. Вы можете оставить файлы открытыми, чтобы сверяться с ними во время работы, или закрыть файлы, воспользовавшись командой меню **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрыть). Выполнение этого урока вы начнете с пустого документа.

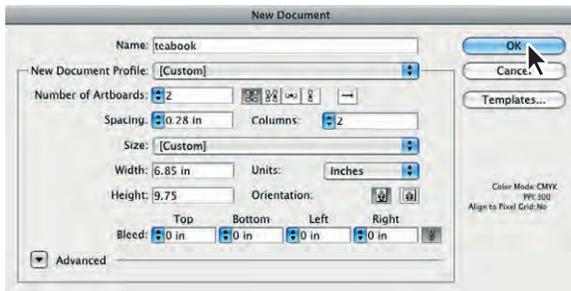


Работа с несколькими монтажными областями

Документ Adobe Illustrator может содержать до 100 монтажных областей. На следующем шаге вы создадите документ с несколькими монтажными областями, которые затем отредактируете. Более подробные сведения о создании и редактировании монтажных областей содержатся в уроке 4 «Трансформирование объектов».

● **Примечание.** Новые профили документа в Illustrator соответствуют различным типам проектов (например, для мобильных устройств, печати, Интернета или видео).

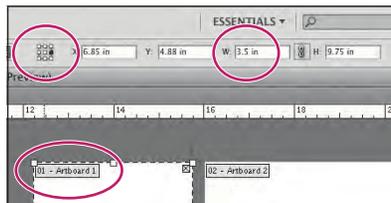
- 1 Выполните команду меню **File** ⇒ **New** (Файл ⇒ Новый).
- 2 В диалоговом окне **New Document** (Новый документ) присвойте файлу имя «teabook» и в раскрывающемся списке **New Document Profile** (Новый профиль документа) оставьте выбранным значение **Print** (Печать). Установите следующие значения остальных параметров: **Number Of Artboards** (Количество монтажных областей) – 2, **Columns** (Столбцы) – 2, **Units** (Единицы измерения) – дюймы, **Width** (Ширина) – 6,85 дюйма и **Height** (Высота) – 9,75 дюйма. Щелкните по кнопке **OK**. Откроется новое окно пустого документа.



3 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как). В диалоговом окне **Save As** (Сохранить как) оставьте без изменений имя файла **teabook.ai** и перейдите к папке **Lesson00**. В раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) выберите значение **Adobe Illustrator (*.AI/ai)** и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить). В диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте значения по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**.

4 Активируйте команду **View** ⇒ **Rulers** ⇒ **Show Rulers** (Просмотр ⇒ Линейки ⇒ Показать линейки) для отображения линеек в монтажной области.

5 Выберите инструмент **Artboard** (Монтажная область)  на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните по монтажной области с обозначением в левом верхнем углу **01 – Artboard 1**. На панели **Control** (Управление) над документом отметьте правую среднюю контрольную точку  и введите новое значение ширины — **3,5** дюйма. Обратите внимание, что на панели **Control** (Управление), расположенной ниже строки меню, можно изменить размеры монтажной области, ее ориентацию и другие параметры.



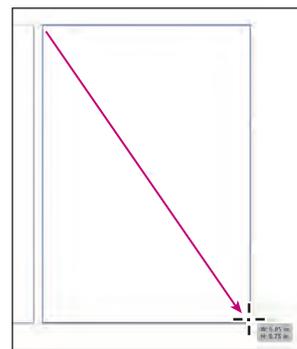
● **Примечание.** Если на панели **Control** (Управление) не отображены поля ввода для ширины и высоты, щелкните по кнопке **Artboard Options** (Параметры монтажной области)  и введите значение в появившемся диалоговом окне.

6 Выберите инструмент **Selection** (Выделение) , чтобы прекратить редактирование монтажных областей. Щелкните по правой монтажной области, чтобы сделать ее активной. Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).

Создание фигур

Фигуры являются краеугольным камнем в Adobe Illustrator. На следующем шаге вы создадите и скопируете несколько фигур. Более подробные

сведения о создании и редактировании фигур содержатся в уроке 3 «Создание и редактирование фигур».



- 1 Активируйте инструмент **Rectangle** (Прямоугольник)  на панели **Tools** (Инструменты) и установите указатель мыши в левом верхнем углу монтажной области. Обратите внимание на появившееся рядом с указателем слово **intersect** (пересечение), которое означает, что создаваемый вами прямоугольник будет привязан к этому углу монтажной области. Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши. Перемещайте указатель в правый нижний угол монтажной области. При все еще выделенном инструменте **Rectangle** (Прямоугольник) обратите внимание на элементы управления заливкой и обводкой в нижней части панели **Tools** (Инструменты). *Обводка* представляет собой границу фигуры, а *заливка* — ее внутреннюю часть. Когда на переднем плане расположено поле **Fill** (Заливка), выбранный цвет будет применяться к внутренней части выделенного объекта.
- 2 Активируйте заливку, щелкнув по сплошному (белому) полю **Fill** (Заливка), даже если это поле уже выбрано.



Выбрана заливка



Выбрана обводка

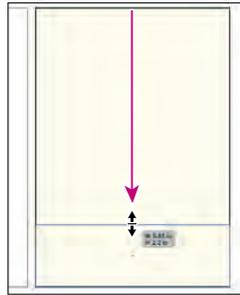
- 3 Сохраняя выделение прямоугольника, в появившейся справа палитре **Color** (Цвет) введите следующие значения цветов: **C = 0**, **M = 2**, **Y = 7**, **K = 0**. После ввода последнего значения нажмите клавишу **Enter/Return** для изменения цвета. К прямоугольнику будет применена светло-желтая заливка.



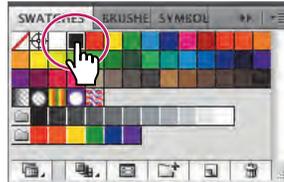
● **Примечание.** Если палитра **Color** (Цвет) не отображена, щелкните по значку этой палитры  в правой части рабочей среды, чтобы раскрыть палитру.

- 4 Выберите инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты), после чего последовательно выполните команды **Edit** ⇒ **Copy** (Редактирование ⇒ Копировать), **Edit** ⇒ **Paste In Front** (Редактирование ⇒ Вставить на передний план).

5 Используя инструмент **Selection** (Выделение), перемещайте вниз верхний средний маркер ограничительной рамки выделенной фигуры. На серой метке измерения, которая появится при перемещении, вы увидите значения ширины и высоты. Когда высота прямоугольника станет равной приблизительно 2,2 дюйма, отпустите кнопку мыши. Метка измерения является одной из «быстрых» направляющих, о которых вы узнаете в дальнейшем.



6 Щелкните по значку палитры **Swatches** (Образцы)  в правой части рабочей среды, чтобы раскрыть эту палитру. Убедитесь, что в нижней части панели **Tools** (Инструменты) активно поле **Fill** (Заливка), затем щелкните по образцу **Black** (Черный), чтобы применить к новой фигуре черную заливку.



7 Выполните команду меню **Select** ⇒ **All On Active Artboard** (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области), а затем — **Object** ⇒ **Lock** ⇒ **Selection** (Объект ⇒ Закрепить ⇒ Выделенное).

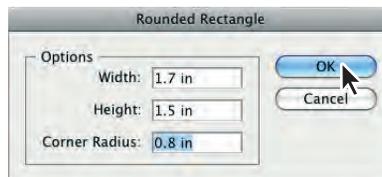
8 Сохраните файл — **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить) — и оставьте его открытым.

Работа с инструментом **Shape Builder**

Shape Builder (Создание фигур) является интерактивным инструментом для создания сложных фигур путем слияния и стирания более простых фигур. На следующем шаге вы создадите фигуру чайника из простых фигур, используя для этого инструмент **Shape Builder** (Создание фигур). Более подробно работа с инструментом **Shape Builder** (Создание фигур) рассмотрена в уроке 3 «Создание и редактирование фигур».

1 Выберите на панели **Tools** (Инструменты) инструмент **Zoom** (Масштаб)  и дважды щелкните по черному прямоугольнику в нижней части монтажной области, чтобы увеличить масштаб.

2 На панели **Tools** (Инструменты) активируйте инструмент **Rounded Rectangle** (Прямоугольник со скругленными углами) , удерживая указатель мыши на инстру-



► **Совет.** Если в диалоговом окне создания прямоугольника со скругленными углами в полях ввода после значений не отображаются буквы «in», вы можете сами вводить **in** после значений, чтобы задать размеры прямоугольника в дюймах.

● **Примечание.** Исходная фигура может располагаться немного не так, как показано на рисунке ниже.

менте **Rectangle** (Прямоугольник) . Щелкните в центре черного прямоугольника.

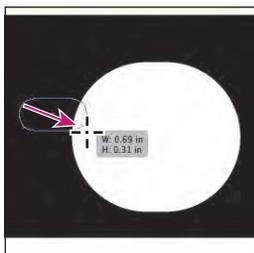
3 В диалоговом окне **Rounded Rectangle** (Прямоугольник со скругленными углами) введите в поле ввода **Width** (Ширина) значение **1,7** дюйма, в поле **Height** (Высота) — **1,5** дюйма, а в поле **Corner Radius** (Радиус) — **0,8** дюйма.

4 На панели **Control** (Управление) щелкните по кнопке **Fill** (Заливка)  и выберите белый образец.

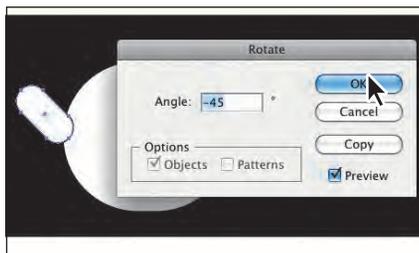
5 При все еще выбранном инструменте **Rounded Rectangle** (Прямоугольник со скругленными углами) щелкните в левой части новой фигуры и удерживайте кнопку мыши. Перемещайте указатель для создания сходной фигуры с размерами около **0,7** дюйма в ширину и **0,3** дюйма в высоту. Контролируйте размеры с помощью метки измерения.

6 Дважды щелкните по инструменту **Rotate** (Поворот)  на панели **Tools** (Инструменты). В диалоговом окне **Rotate** (Поворот) введите в поле **Angle** (Угол) значение **-45**, затем щелкните по кнопке **OK**.

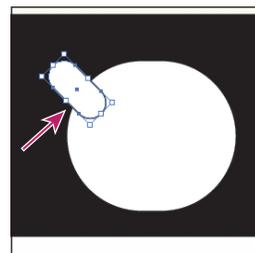
7 Выберите инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты) и переместите фигуру, как показано на рисунке, чтобы сделать носик чайника.



Создайте прямоугольник со скругленными углами

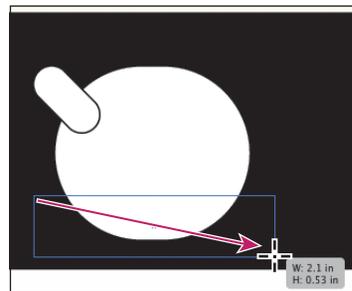


Поверните прямоугольник



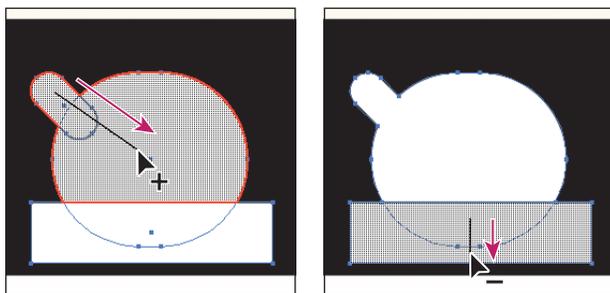
Позиционируйте прямоугольник

8 Выберите на панели **Tools** (Инструменты) инструмент **Rectangle** (Прямоугольник) , который расположен в той же группе, что и **Rounded Rectangle** (Прямоугольник со скругленными углами). Выполните щелчок и, не отпуская кнопку мыши, переместите указатель, чтобы создать прямоугольник, закрывающий нижнюю четверть большого прямоугольника



со скругленными углами. Позиционируйте фигуру в соответствии с рисунком.

- 9 Активируйте инструмент **Selection** (Выделение) на панели **Tools** (Инструменты). Удерживая клавишу **Shift**, щелкните по двум другим белым фигурам, чтобы выбрать все три фигуры.
- 10 Выберите инструмент **Shape Builder** (Создание фигур)  на панели **Tools** (Инструменты). Установите указатель мыши в меньшем прямоугольнике со скругленными углами. Щелкните и, не отпуская кнопку мыши, переместите указатель в сторону большого белого прямоугольника со скругленными углами. Две фигуры будут объединены в одну.
- 11 Не переключайтесь с инструмента **Shape Builder** (Создание фигур). Нажмите и удерживайте клавишу **Alt/Options**. Обратите внимание на знак минуса рядом с указателем мыши. Удерживая кнопку мыши, проведите указателем по двум нижним фигурам для их удаления.



Работа с режимами рисования

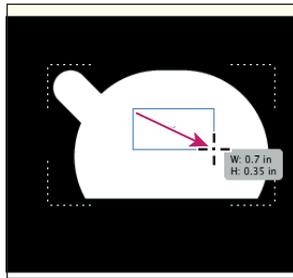
Режимы рисования позволяют рисовать внутри фигур, за существующими фигурами или в стандартном режиме, при котором слои фигур накладываются друг на друга. На следующем шаге вы нарисуете прямоугольник внутри фигуры чайника (для получения более подробной информации о режимах рисования см. урок 3 «Создание и редактирование фигур»).

- 1 Выберите инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните по фигуре чайника для ее выделения.
- 2 Щелкните по кнопке **Draw Inside** (Рисовать внутри объектов)  в нижней части панели **Tools** (Инструменты). Обратите внимание, что вокруг углов фигуры чайника появились пунктирные линии, что означает, что вы можете рисовать внутри фигуры.

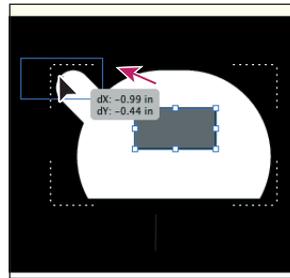
● **Примечание.** Если на панели **Tools** (Инструменты) инструменты расположены в одном столбце, щелкните по кнопке **Drawing Modes** (Режимы рисования)  в нижней части и выберите режим рисования из появившегося меню.

- 3 Активируйте инструмент **Rectangle** (Прямоугольник)  на панели **Tools** (Инструменты). Установите указатель мыши по центру белой фигуры чайника. Щелкните и, не отпуская кнопку мыши, перемещайте указатель, чтобы нарисовать прямоугольник размерами около **0,7** дюйма в ширину и **0,35** дюйма в высоту. Соблюдать точные размеры необязательно.
- 4 Щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление) и измените цвет на серый.
- 5 Выберите инструмент **Selection** (Выделение) и переместите прямоугольник на носик чайника.
- 6 Активируйте инструмент **Rotate** (Поворот)  на панели **Tools** (Инструменты). Позиционируйте указатель мыши в верхнем правом углу прямоугольника. Нажмите и удерживайте клавишу **Shift**. Щелкните и, не отпуская кнопку мыши, перемещайте указатель против часовой стрелки, пока не увидите значение **45°**. Отпустите кнопку мыши, а затем — клавишу **Shift**.

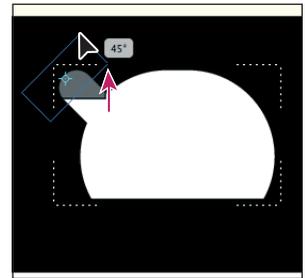
► **Совет.** Если вам не нравится получившаяся фигура, вы всегда можете попробовать еще раз, выбрав в меню команду **Edit** ⇒ **Undo** (Редактирование ⇒ Отменить).



Создайте прямоугольник



Позиционируйте прямоугольник



Поверните прямоугольник

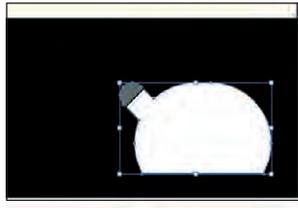
- 7 Щелкните по кнопке **Draw Normal** (Рисовать в стандартном режиме)  в нижней части панели **Tools** (Инструменты).
- 8 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем — **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Работа с обводками

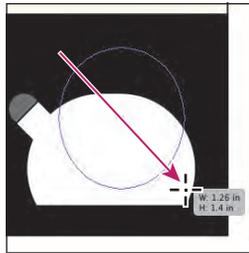
С помощью инструмента **Width** (Ширина) вы можете создать обводку переменной ширины и сохранить ширину в виде профиля, который можно применить к другим обводкам. В следующем шаге вы создадите рукоятку чайника.

- 1 Выберите инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты). Выполните команду меню **Select** ⇒ **All On Active**

Artboard (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области). Переместите чайник, установив его рядом с нижним правым углом черного прямоугольника.



2 Активируйте инструмент **Ellipse** (Эллипс)  из группы инструментов **Rectangle** (Прямоугольник) на панели **Tools** (Инструменты). Установите указатель мыши выше и правее носика чайника. Щелкните и, удерживая кнопку мыши, перемещайте указатель, чтобы создать эллипс с размерами приблизительно **1,25** дюйма в ширину и **1,4** дюйма в высоту.



► **Совет.** Нарисовав эллипс, вы можете изменить его положение с помощью инструмента **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты).

3 Щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление) и выберите образец цвета **None** (Нет) . Затем щелкните по кнопке **Stroke** (Обводка) и отметьте светло-серый цвет (C = 0, M = 0, Y = 0, K = 50).

4 Задайте значение **2 pt** в поле ввода **Stroke Weight** (Толщина линии) справа от кнопки **Stroke** (Обводка) на панели **Control** (Управление).

5 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Arrange** ⇒ **Send Backward** (Объект ⇒ Монтаж ⇒ Переложить назад), чтобы расположить эллипс за чайником.

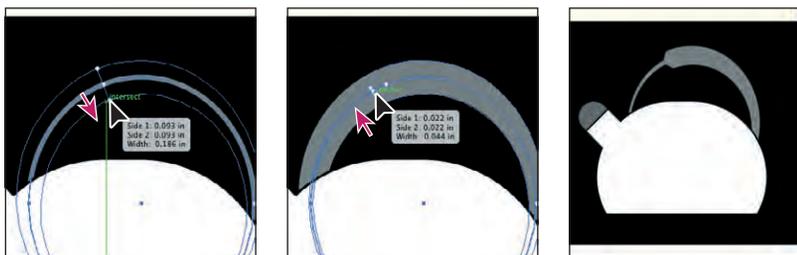
6 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и дважды щелкните по новому эллипсу, чтобы увеличить масштаб отображения.

7 При все еще выделенном эллипсе выберите инструмент **Width** (Ширина)  на панели **Tools** (Инструменты). Позиционируйте указатель мыши в верхней части серой обводки, немного левее середины. Щелкните и, удерживая кнопку мыши, переместите указатель с линии, как показано на рисунке ниже.

► **Совет.** Для получения более подробной информации об инструменте **Width** (Ширина) см. урок 3.

8 Установите указатель мыши немного левее того места, из которого только что выполняли перемещение. Щелкните и, не отпуская кнопку мыши, переместите указатель в сторону центра линии. Величина перемещения совсем не обязательно должна быть такой же, как на рисунке ниже.

9 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.



Работа с цветовыми группами и перекрашивание иллюстраций

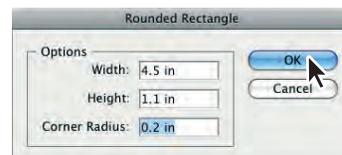
Цветовая группа является организационным инструментом, позволяющим группировать взаимосвязанные цветовые образцы на палитре **Swatches** (Образцы).

► **Совет.** Более подробно о цветовых группах и перекрашивании иллюстраций вы можете узнать в уроке 6 «Цвет и раскрашивание».

Кроме того, цветовая группа может содержать цветовые гармонии, создаваемые с помощью диалогового окна **Edit Color/Recolor Artwork** (Редактировать цвета/Перекрасить графический объект) или палитры **Color Guide** (Каталог цветов). На следующем шаге вы создадите несколько новых цветов для обложки буклета.

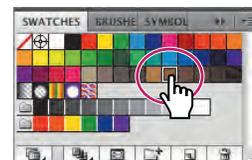
1 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).

2 Выберите инструмент **Rounded Rectangle** (Прямоугольник со скругленными углами)  на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните по центру монтажной области. В диалоговом окне **Rounded Rectangle** (Прямоугольник со скругленными углами) введите следующие значения: **Width** (Ширина) — 4,5 дюйма, **Height** (Высота) — 1,1 дюйма, **Corner Radius** (Радиус скругления) — 0,2 дюйма. Щелкните по кнопке **OK**.

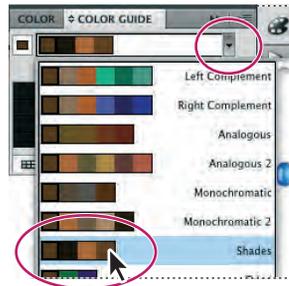


3 Щелкните по полю **Fill** (Заливка) на панели **Tools** (Инструменты), если оно еще не выбрано. В правой части рабочей среды щелкните по значку палитры **Swatches** (Образцы) , чтобы раскрыть палитру.

4 В палитре **Swatches** (Образцы) подведите указатель мыши к коричневым образцам. Чтобы закрасить прямоугольник, щелкните по коричневому образцу, для которого отображается всплывающая подсказка со значениями **C = 40, M = 65, Y = 90, K = 35**.

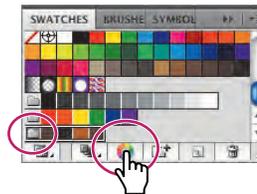


5 Выберите инструмент **Selection** (Выделение) и щелкните по значку палитры **Color Guide** (Каталог цветов) в правой части рабочей среды. Щелкните по кнопке **Set Base Color To The Current Color** (Установить основной цвет для текущего цвета). Активируйте пункт **Shades** (Тени) в раскрывающемся списке **Harmony Rules** (Правила гармонии) [обведен на рисунке].



6 Щелкните по кнопке **Save Color Group To Swatch Panel** (Сохранить цветовую группу на палитре «Образцы») . При этом четыре цвета в верхней части палитры будут сохранены в виде цветовой группы.

7 С помощью инструмента **Selection** (Выделение)  обведите область с чайником и ручкой в правой нижней части монтажной области, чтобы выделить оба объекта.



8 Щелкните по значку палитры **Swatches** (Образцы) , чтобы раскрыть палитру. Обратите внимание на новую цветовую группу в нижней части палитры (возможно, потребуется прокрутить список вниз). Щелкните по папке слева от четырех коричневых цветов. Щелкните по кнопке **Edit Or Apply Colors** (Редактировать или применить цвета)  в нижней части палитры **Color Guide** (Каталог цветов).

9 В диалоговом окне **Recolor Artwork** (Перекрасить графический объект) выберите в списке **Color Groups** (Цветовые группы) пункт **Color Group 1** (Цветовая группа 1). Щелкните по кнопке **OK**. Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение). Диалоговое окно **Recolor Artwork** (Перекрасить графический объект) назначит иллюстрации цвета выбранной цветовой группы.



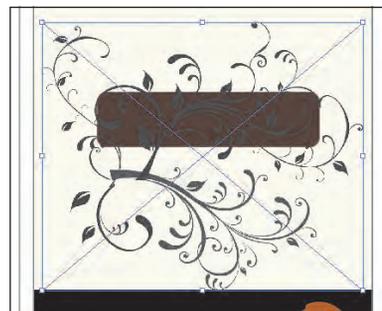
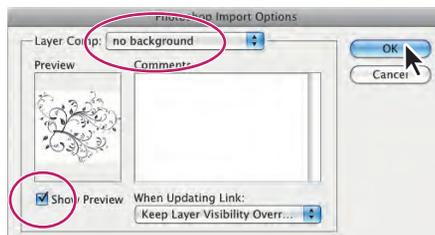
Помещение в Illustrator изображений Adobe Photoshop

В Illustrator, прежде чем размещать изображения в монтажной области, вы можете поместить файлы Photoshop и назначить композиции слоев. В следующем шаге вы поместите в файл эскизное изображение. Более подробно композиции слоев и помещение изображений Photoshop рассмотрены в уроке 15 «Комбинирование графики Illustrator CS5 с другими приложениями Adobe».

● **Примечание.**
Устанавливая флажок **Link** (Ссылка) в диалоговом окне **Place** (Поместить), вы создаете ссылку на изображение Photoshop в файле Illustrator. Если это изображение позднее будет изменено в Photoshop, оно обновится и в файле Illustrator.

- 1 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), чтобы центрировать окно документа.
- 2 Выберите команду меню **File** ⇒ **Place** (Файл ⇒ Поместить). В диалоговом окне **Place** (Поместить) перейдите к папке Lesson00 в папке Lessons и выберите файл floral.psd. Убедитесь, что в левом нижнем углу установлен флажок **Link** (Ссылка), после чего щелкните по кнопке **Place** (Поместить). 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.
- 3 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 **No Background** (Без фона), после чего щелкните по кнопке **OK**. На монтажную область будет помещено изображение цветочного узора.

● **Примечание.**
Прямоугольник со скругленными углами может располагаться не так, как показано на рисунке.



- 4 Сохраните файл при помощи команды **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Использование быстрой трассировки

Для преобразования фотографий (растровых изображений) в векторную графику можно использовать команду **Live Trace** (Быстрая трассировка).

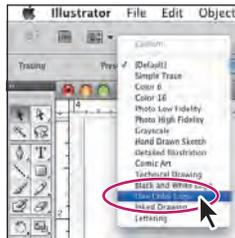
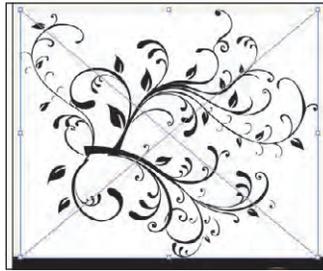
На следующем шаге вы выполните трассировку файла Photoshop для создания фрагмента иллюстрации из черных и белых линий. Более подробно быстрая трассировка рассмотрена в уроке 3 «Создание и редактирование фигур».

1 При все еще выделенном изображении щелкните по кнопке **Live Trace** (Быстрая трассировка) на панели **Control** (Управление). Изображение будет преобразовано в векторные линии, но пока не будет доступно для редактирования.

► **Совет.** На данном этапе, если в файле была создана ссылка на изображение и если вы изменили изображение floral.psd в Photoshop, также обновится и изображение быстрой трассировки в Illustrator.

2 Выберите пункт **One Color Logo** (Одноцветный логотип) в раскрывающемся списке **Preset** (Стили). Это изменит параметры трассировки и сделает белые области прозрачными.

3 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).



Использование быстрой заливки

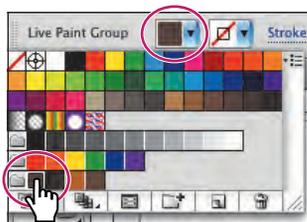
Команда **Live Paint** (Быстрая заливка) позволяет раскрашивать объект так, как вы бы это делали на бумаге. Более подробно быстрая заливка рассмотрена в уроке 6 «Цвет и раскрашивание».

1 При все еще выделенном изображении цветочного узора щелкните по кнопке **Live Paint** (Быстрая заливка) на панели **Control** (Управление).

2 Выберите инструмент **Live Paint Bucket** (Быстрая заливка) из группы **Shape Builder** (Создание фигур) на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление) и выберите первый коричневый образец в цветовой группе, созданной вами ранее.

3 Дважды нажмите комбинацию клавиш **Ctrl++** (Windows) или **Cmd++** (Mac OS), чтобы увеличить масштаб отображения.

4 При выбранном инструменте **Live Paint Bucket** (Быстрая заливка) установите указатель мыши на одну из ветвей.

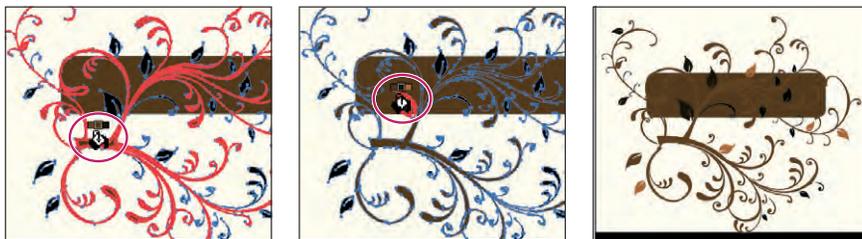


- **Примечание.** Если будет закрашена область между ветвями, выполните команду меню **Edit** ⇒ **Undo Live Paint Bucket** (Редактирование ⇒ Отменить быструю заливку) и попробуйте выполнить щелчок еще раз.

Обратите внимание, что значительная часть фигуры будет выделена красным цветом, а над указателем появятся образцы цвета . Выполните щелчок, чтобы применить коричневый цвет заливки. Образцы цвета над указателем представляют цвет, выбранный в палитре **Swatches** (Образцы), и два смежных цвета.

- **Примечание.** Даже если фигура образована несколькими контурами, быстрая заливка распознает визуальные фигуры, выделяя их красным цветом при наведении указателя.

5 Нажмите клавишу → для выбора более темного коричневого цвета  из трех образцов, отображаемых над инструментом **Live Paint Bucket** (Быстрая заливка). Используя инструмент **Live Paint Bucket** (Быстрая заливка), выполните щелчок, чтобы залить один из листьев. Попробуйте выполнять заливку листьев и ветвей, нажимая клавиши →, ←, ↑ и ↓ для переключения цвета.



- **Примечание.** В зависимости от разрешения экрана параметры трансформирования могут отображаться на панели **Control** (Управление). В этом случае вы можете указывать параметры непосредственно на данной панели. Кроме того, вы можете открыть палитру **Transform** (Трансформирование), выполнив команду **Window** ⇒ **Transform** (Окно ⇒ Трансформирование).

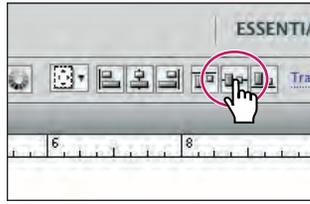
6 Выберите инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты). При выделенной трассированной иллюстрации щелкните по кнопке **Expand** (Разобрать) на панели **Control** (Управление), чтобы преобразовать эту иллюстрацию в редактируемые векторные фигуры. Выполните команду меню **Object** ⇒ **Arrange** ⇒ **Send Backward** (Объект ⇒ Монтаж ⇒ Переложить назад).

7 Щелкните инструментом **Selection** (Выделение) по прямоугольнику со скругленными углами. На панели **Control** (Управление) щелкните по слову **Transform** (Трансформирование), чтобы открыть одноименную палитру. Убедитесь, что выбрана центральная контрольная точка  после чего введите следующие значения: **X** — 3,425 дюйма и **Y** — 4,1 дюйма. Нажмите клавишу **Enter/Return** для перемещения прямоугольника со скругленными углами.

- **Примечание.** Возможно, вам потребуется ввести буквы **in** для обозначения дюймов, если на палитре **Transform** (Трансформирование) отображаются другие единицы измерения.

8 Удерживая клавишу **Shift**, щелкните инструментом **Selection** (Выделение) по фигуре цветочного узора. Отпустите клавишу **Shift** и щелкните по прямоугольнику со скругленными углами еще раз, чтобы выбрать его в качестве опорного объекта для выравнивания.

- 9** Щелкните по кнопке **Vertical Align Center** (Вертикальное выравнивание по центру)  на панели **Control** (Управление). Обратите внимание, что цветочная иллюстрация будет выровнена относительно прямоугольника.



- **Примечание.** Если вы не видите кнопки вариантов выравнивания, щелкните по слову **Align** (Выравнивание) на панели **Control** (Управление), чтобы открыть палитру **Align** (Выравнивание).

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

- 11** Щелкните инструментом **Selection** (Выделение) по цветочной фигуре для ее выделения. Щелкните по кнопке **Align To** (Выровнять по)  на панели **Control** (Управление) и выберите в появившемся меню пункт **Align to Artboard** (Выровнять по монтажной области) . Это обеспечит выравнивание любого выделенного объекта относительно монтажной области. Щелкните по кнопке **Horizontal Align Left** (Горизонтальное выравнивание влево) , чтобы выровнять цветочную фигуру по левому краю монтажной области.



- 12** Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

Работа с инструментом Blob Brush

Инструмент **Blob Brush** (Кисть-клякса) используется для рисования фигур с заливкой, которые могут пересекаться и объединяться с другими фигурами того же цвета. На следующем шаге вы воспользуетесь инструментом **Blob Brush** (Кисть-клякса) для редактирования цветочной иллюстрации.

- 1** Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна). При выбранном инструменте **Selection** (Выделение)  дважды щелкните по цветочной иллюстрации. При этом вы войдете в режим изоляции и сможете редактировать фигуры цветочной иллюстрации.
- 2** Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты). Обведите инструментом верхнюю половину цветочной иллюстрации для увеличения масштаба.

- **Совет.** Более подробно инструмент **Blob Brush** (Кисть-клякса) рассмотрен в уроке 11 «Работа с кистями».

- 3 Активируйте сверху одну из основных ветвей с помощью инструмента **Selection** (Выделение). При этом будет выделена большая часть цветочной иллюстрации.
- 4 Дважды щелкните по инструменту **Blob Brush** (Кисть-клякса)  на панели **Tools** (Инструменты). В диалоговом окне **Blob Brush Tool Options** (Параметры инструмента «Кисть-клякса») установите флажок **Keep Selected** (Сохранять выделенным) и задайте следующие значения: **Smoothness** (Плавность) – **80%**, **Size** (Размер) – **5** пунктов. Щелкните по кнопке **ОК**.
- 5 Установите указатель мыши на конце одной из верхних ветвей, как показано на рисунке ниже. Удерживая левую кнопку мыши, перемещайте указатель с верхней ветви вверх и влево, чтобы создать еще одну небольшую ветвь. Отпустив кнопку мыши, посмотрите, как изменяется фигура, и обратите внимание, что нарисованная вами часть становится частью исходной ветви.
- 6 Переместите указатель, не отпуская кнопку мыши, чтобы создать закругленное окончание нарисованной ветви. Вы можете обращаться с кистью-кляксой как с мелком; соблюдать точность необязательно.



- 7 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение). Нажмите клавишу **Esc**, чтобы выйти из режима изоляции.
- 8 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), а затем – команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Работа с текстом

► **Совет.** Более подробно работа с текстом описана в уроке 7 «Работа с текстом».

Далее вы добавите немного текста к иллюстрации для обложки буклета.

- 1 Выполните команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Essentials** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения) для сброса параметров рабочей среды к значениям по умолчанию.

- 2 Выберите инструмент **Type** (Текст) **T** и щелкните по пустому месту монтажной области. Положение текста мы изменим немного позже.
- 3 Введите «Felicitea». Не переключаясь с инструмента **Type** (Текст), выполните команду меню **Select** ⇒ **All** (Выделение ⇒ Все) или нажмите комбинацию клавиш **Ctrl+A/Command+A** для выделения всего введенного текста. Выполните команду **Type** ⇒ **Change Case** ⇒ **UPPER-CASE** (Текст ⇒ Изменить регистр ⇒ ВСЕ ПРОПИСНЫЕ).

- 4 На панели **Control** (Управление) выделите имя шрифта в поле ввода **Font** (Шрифт), справа от слова **Character** (Символ). Введите «tra», чтобы отфильтровать список шрифтов, выбрав шрифт **Trajan Pro**. В поле ввода **Font Size** (Размер шрифта) задайте размер в **45** пунктов и нажмите клавишу **Enter/Return**.



► **Совет.** Если вы не видите на панели **Control** (Управление) поля ввода для параметров символа, щелкните по слову **Character** (Символ), чтобы открыть одноименную палитру.

- 5 Выделите инструментом **Type** (Текст) часть введенного текста «ТЕА». На панели **Control** (Управление) задайте новый размер шрифта — **64** пункта.

- 6 Выполните команду меню **Select** ⇒ **All** (Выделение ⇒ Все). Выберите инструмент **Eyedropper** (Пипетка) на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните по расположенной на заднем плане светло-желтой фигуре, чтобы взять образец цвета и применить его к тексту.



- 7 Сохраняя выделение, щелкните по кнопке **Stroke** (Обводка) на панели **Control** (Управление) и выберите образец цвета **None** (Нет) .

- 8 С помощью инструмента **Selection** (Выделение) перетащите текст вниз, разместив его в прямоугольнике со скругленными углами по центру монтажной области.

- 9 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Hide** ⇒ **Selection** (Объект ⇒ Спрятать ⇒ Выделенное).

- 10 Сохраните файл при помощи команды **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).



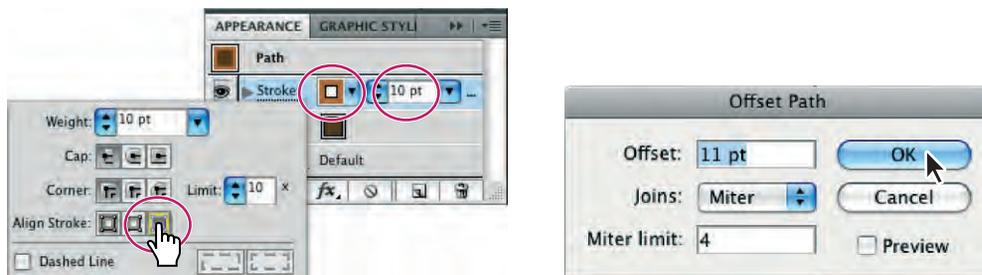
Результат перед скрытием текста

Использование палитры Appearance

► **Совет.** Подробнее работа с палитрой **Appearance** (Оформление) описана в уроке 13 «Применение атрибутов оформления и стилей графики».

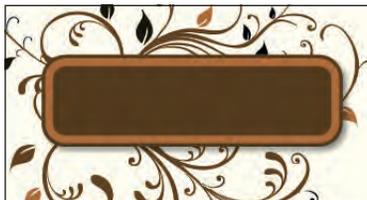
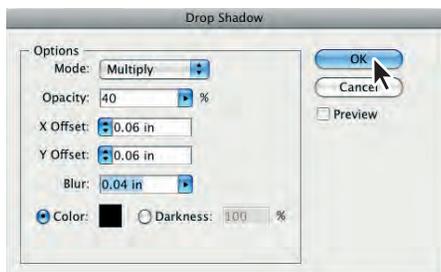
Палитра **Appearance** (Оформление) позволяет управлять такими атрибутами объекта, как обводка, заливка и эффекты.

- 1 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , щелкните по коричневому прямоугольнику со скругленными углами для его выделения.
- 2 Щелкните по значку палитры **Appearance** (Оформление)  в правой части рабочей среды. Обратите внимание, что текущий выделенный объект указан на палитре как **Path** (Контур).
- 3 Щелкните по кнопке **Stroke** (Обводка) в палитре **Appearance** (Оформление) и выберите светло-коричневый образец со значениями **C = 18, M = 55, Y = 83, K = 7** из созданной вами цветовой группы. В поле ввода **Stroke Weight** (Толщина линии) справа введите значение **10** пунктов. Щелкните по подчеркнутому слову **Stroke** (Обводка), а в появившейся палитре **Stroke** (Обводка) — по кнопке **Align Stroke To Outside** (Обводка снаружи линии) .
- 4 Щелкните по кнопке **Add New Stroke** (Добавить новую обводку)  в нижней части палитры **Appearance** (Оформление), чтобы добавить новую обводку. Щелкните по кнопке **Stroke** (Обводка) и выберите первый коричневый образец со значениями **C = 40, M = 65, Y = 90, K = 35** из созданной цветовой группы. Щелкните по строке обводки в палитре **Appearance** (Оформление) для закрытия палитры **Swatches** (Образцы). В поле ввода **Stroke Weight** (Толщина линии) введите новое значение — **4** пункта.
- 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 ввода **Offset** (Смещение) — **11** пунктов, затем щелкните по кнопке **OK**.



- 6 Щелкните по слову **Path** (Контур) в верхней части палитры **Appearance** (Оформление) для применения следующего эффекта ко всему контуру.

- 7** Щелкните по кнопке **Add New Effect** (Добавить новый эффект) *fx*, в нижней части палитры **Appearance** (Оформление) и выполните команду меню **Stylize** ⇒ **Drop Shadow** (Стилизация ⇒ Тень). В диалоговом окне **Drop Shadow** (Тень) задайте следующие значения параметров: **Opacity** (Непрозрачность) – **40 %**, **X Offset** (Сдвиг по оси X) и **Y Offset** (Сдвиг по оси Y) – **0,06** дюйма, **Blur** (Размытие) – **0,04** дюйма. Щелкните по кнопке **ОК**.



- 8** Прокрутите вниз список в палитре **Appearance** (Оформление). Щелкните по значку с изображением глаза слева от эффекта **Drop Shadow** (Тень), чтобы спрятать и отключить этот эффект.



- 9** Выполните команду меню **Object** ⇒ **Show All** (Объект ⇒ Показать все), чтобы отобразить текст.

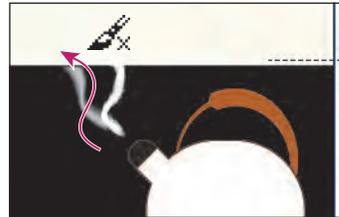
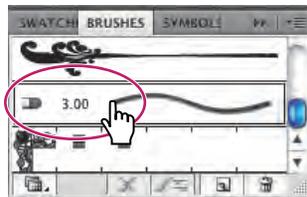
- 10** Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем – **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Работа с кистями

С помощью кистей можно применять различные стили для изменения внешнего вида контуров. Вы можете применять мазки кистью к существующим контурам или использовать инструмент **Paintbrush** (Кисть) для рисования контура с одновременным применением к нему мазка. Более подробно о работе с кистями вы узнаете в уроке 11 «Работа с кистями».

- 1** Выполните команду меню **Object** ⇒ **Unlock All** (Объект ⇒ Освободить все). Используя инструмент **Selection** (Выделение) , щелкните для выделения черного прямоугольника в нижней части монтажной области. Нажмите и удерживайте клавишу **Пробел**. Для изменения положения монтажной области щелкните и, не отпуская кнопку мыши, перетащите монтажную область вверх.

- 2 Щелкните по кнопке **Draw Inside** (Рисовать внутри объектов)  в нижней части панели **Tools** (Инструменты). Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 3 Щелкните по значку палитры **Brushes** (Кисти)  в правой части рабочей среды, чтобы раскрыть палитру. Прокрутите список кистей на палитре вниз и щелкните по кисти **Filbert** (Фундук). Ориентируйтесь в списке по всплывающим подсказкам, которые появляются при наведении указателя на кисть.
- 4 На панели **Control** (Управление) выберите образец **None** (Нет)  для цвета заливки и белый цвет для обводки.
- 5 Отметьте инструмент **Paintbrush** (Кисть)  на панели **Tools** (Инструменты). Позиционируйте указатель над концом носика чайника. Чтобы нарисовать пар, щелкните и, удерживая кнопку мыши, перемещайте указатель вверх и влево, за край черного прямоугольника. Нарисуйте пару линий для создания эффекта пара.



- 6 Дважды щелкните по кисти **Filbert** (Фундук) в палитре **Brushes** (Кисти), чтобы изменить эту кисть. В диалоговом окне **Bristle Brush Options** (Параметры кисти из щетины) введите следующие значения: **Shape** (Форма) — **Flat Fan** (Плоская веерная), **Size** (Размер) — **4**, **Bristle Length** (Длина щетины) — **280**, **Paint Opacity** (Прозрачность рисования) — **15** и **Stiffness** (Жесткость) — **20**. Установите флажок **Preview** (Просмотр), чтобы увидеть изменения на рисунке. Возможно, что для просмотра изменений вам потребуется переместить диалоговое окно. Щелкните по кнопке **OK**.
- 7 В появившемся диалоговом окне с предупреждением об изменении кисти щелкните по кнопке **Apply To Strokes** (Применить к мазкам), чтобы изменить мазки, которые уже нарисовали.
- 8 Используя инструмент **Paintbrush** (Кисть), попробуйте нарисовать пар в левой части черного прямоугольника, чтобы создать ощущение, что пар обволакивает внутреннюю часть коробки.



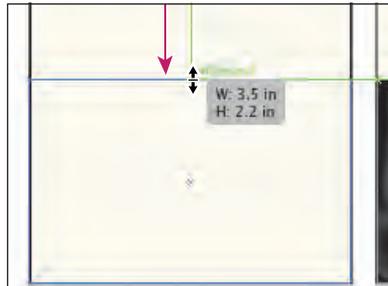
- 9 Щелкните по кнопке **Draw Normal** (Рисовать в стандартном режиме)  в нижней части панели **Tools** (Инструменты), затем выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Создание и редактирование градиента

Градиенты — это цветовые смеси, использующие два или несколько цветов. Далее вы примените градиент к расположенной на заднем плане фигуре.

- 1 С помощью инструмента **Selection** (Выделение)  выделите расположенный на заднем плане светло-желтый прямоугольник. Выполните команду меню **Edit** ⇒ **Copy** (Редактирование ⇒ Копировать).
- 2 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit All In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна). Щелкните по расположенной слева первой монтажной области, чтобы сделать ее активной. Выполните команду **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), а затем — **Edit** ⇒ **Paste In Place** (Редактирование ⇒ Вставить на то же место). Перетаскивайте фигуру влево, пока правый средний маркер ограничительной рамки фигуры не привяжется к правому краю левой монтажной области.

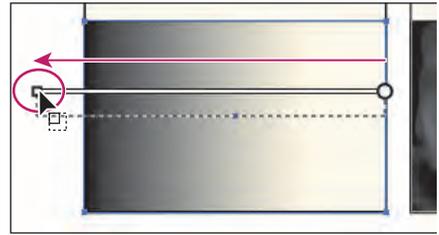
- 3 Не снимая выделения с фигуры, выполните команду меню **Edit** ⇒ **Copy** (Редактирование ⇒ Копировать), а затем — **Edit** ⇒ **Paste In Front** (Редактирование ⇒ Вставить на передний план). Перемещайте верхний средний маркер ограничительной рамки скопированного прямоугольника вниз для изменения его размеров. Отпустите кнопку мыши, когда появится зеленая направляющая выравнивания, показывающая, что прямоугольник выровнен относительно черного прямоугольника справа.



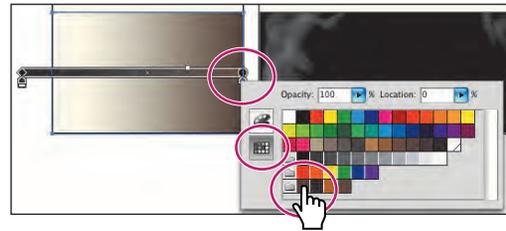
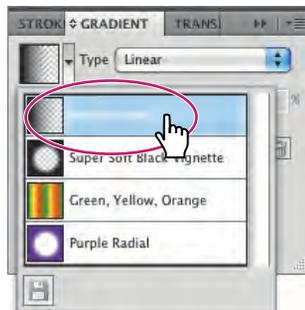
- 4 Щелкните по значку палитры **Gradient** (Градиент)  в правой части рабочей среды.
- 5 Щелкните по кнопке меню **Gradient** (Градиент)  и выберите **Fade To Black**, чтобы применить к прямоугольнику градиент от черного цвета до прозрачного.
- 6 Выберите инструмент **Gradient** (Градиент)  на панели **Tools** (Инструменты). Обратите внимание на появившийся на прямоугольнике ан-

► **Совет.** Подробнее работа с градиентами рассмотрена в уроке 10 «Создание переходов между цветами и фигурами».

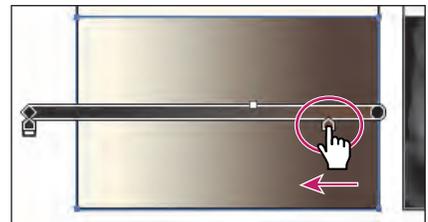
нотатор градиента. Нажмите и удерживайте клавишу **Shift**. Щелкните и, удерживая кнопку мыши, переместите указатель по прямоугольнику справа налево над аннотатором градиента. Такое перетаскивание изменяет направление градиента.



- Установите указатель мыши на аннотаторе градиента, при этом аннотатор примет вид ползункового регулятора градиента. Обратите внимание на узлы градиента под аннотатором, аналогичные узлам на палитре **Gradient** (Градиент). Дважды щелкните по черному узлу градиента в правой части аннотатора. Щелкните по кнопке **Swatches** (Образцы) и, чтобы изменить цвет градиента на коричневый, выберите первый коричневый цвет в созданной ранее цветовой группе. Нажмите клавишу **Esc**, чтобы закрыть палитру.



- Расположите указатель мыши на правом конце аннотатора градиента, чтобы отобразить коричневый цветовой узел. Для изменения окончательного вида градиента перетащите этот узел немного влево.



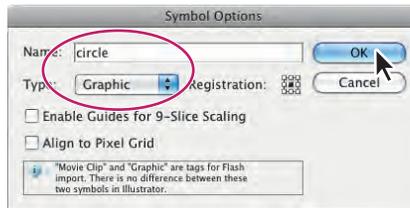
- Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем — команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Работа с символами

Символ представляет собой графический объект, который допускает повторное использование и хранится в палитре **Symbols** (Символы).

Сейчас вы создадите символ из графического объекта. Более подробно работа с символами рассмотрена в уроке 14 «Работа с символами».

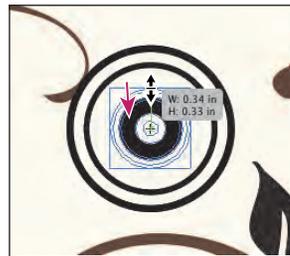
- 1 Щелкните по значку палитры **Artboards** (Монтажные области)  в правой части рабочей среды. Дважды щелкните по элементу списка **Artboard 2** (Монтажная область 2), чтобы подогнать вторую монтажную область по размеру окна документа.
- 2 Выполните команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл **symbol.ai** из папки **Lesson00** в папке **Lessons** на жестком диске. Выполните команду меню **Select** ⇒ **All On Active Artboard** (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области), **Edit** ⇒ **Copy** (Редактирование ⇒ Копировать), а затем – **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрыть). Вернувшись к файлу **teabook.ai**, выполните команду **Edit** ⇒ **Paste** (Редактирование ⇒ Вставить).
- 3 Щелкните по значку палитры **Symbols** (Символы)  в правой части рабочей среды.
- 4 Не снимая выделения с размещенного в монтажной области круга, щелкните по кнопке **New Symbol** (Новый символ)  в нижней части палитры **Symbols** (Символы).



- 5 В диалоговом окне **Symbol Options** (Параметры символа) введите «circle» в качестве имени символа и в раскрывающемся списке **Type** (Тип) выберите пункт **Graphic** (Графика). Щелкните по кнопке **OK**. Круг появится на палитре **Symbols** (Символы). Этот символ сохраняется для использования только в данном документе.
- 6 Перетащите символ круга из палитры **Symbols** (Символы) на монтажную область. При этом создастся экземпляр символа. Перетащите еще несколько экземпляров для создания произвольного узора вокруг коричневого прямоугольника и текста.
- 7 Нажмите и удерживайте комбинацию клавиш **Shift+Alt/Shift+Option**. Используя инструмент **Selection** (Выделение) , пере-



● **Примечание.** Экземпляры символов могут располагаться не так, как показано на рисунке. Используйте рисунок в качестве примера.



таскивайте маркер ограничительной рамки одного из кругов к центру, чтобы уменьшить его размеры при сохранении пропорций.

- 8** Попробуйте изменить размеры остальных кругов, давая каждому из них различную степень уменьшения относительно оригинального размера.
- 9** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем — команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

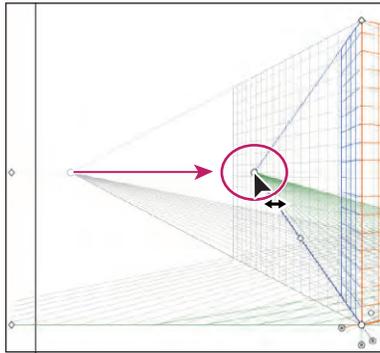
Работа с перспективой

Сейчас вы визуализируете обложку буклета в перспективе. Возможности по работе с перспективой в Illustrator позволяют с легкостью рисовать или отображать иллюстрации в перспективе (для получения более подробных сведений о работе с перспективой см. урок 9 «Рисование перспективы»).

- 1** Выполните команду меню **File** ⇒ **New** (Файл ⇒ Новый). В диалоговом окне **New Document** (Новый документ), введите «teabook_persp» в качестве имени файла и укажите следующие значения: **New Document Profile** (Новый профиль документа) — **Print** (Печать), **Units** (Единицы измерения) — **Inches** (Дюймы) и **Width** (Ширина) — **15**. Щелкните по кнопке **OK**.
- 2** Выполните команду **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как). В диалоговом окне **Save As** (Сохранить как) оставьте имя **teabook_persp.ai** без изменений и перейдите к папке Lesson00. В раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) оставьте выбранным значение **Adobe Illustrator (*.AI/ai)** и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить). В диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) сохраните значения по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**.
- 3** Активируйте инструмент **Perspective Grid** (Сетка перспективы)  на панели **Tools** (Инструменты). Обратите внимание на появившуюся сетку перспективы.
- 4** Не переключаясь с инструмента **Perspective Grid** (Сетка перспективы), выполните команду меню **View** ⇒ **Perspective Grid** ⇒ **Lock** (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Закрепить точку наблюдения). Это сделает возможным одновременное редактирование плоскостей перспективы.
- 5** Перетащите левую крайнюю точку вправо, как показано на рисунке. Сетка перспективы изменится.

6 В верхней части окна документа щелкните по ярлыку файла `teabook.ai`.

7 Выберите инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните по второй (большей) монтажной области, чтобы сделать ее активной. Выполните команду **Select** ⇒ **All On Active Artboard** (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области).



8 Выполните команду меню **Edit** ⇒ **Copy** (Редактирование ⇒ Копировать).

9 Щелкните по ярлыку `teabook_persp.ai` для возвращения к документу с перспективой.

10 Активируйте команду **Edit** ⇒ **Paste** (Редактирование ⇒ Вставить), а затем – команду **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).

11 При отображении в окне документа файла `teabook_persp.ai` выберите на панели **Tools** (Инструменты) инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы) , расположенный в одной группе с инструментом **Perspective Grid** (Сетка перспективы) .

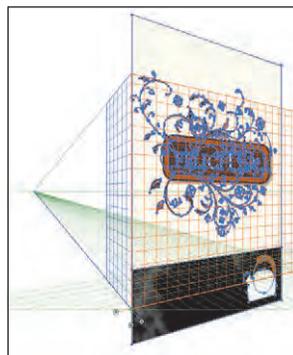
12 Выберите активную плоскость **Right Grid Plane** (Сетка справа) с помощью виджета переключения между плоскостями, расположенного в верхнем левом углу монтажной области. Это позволит вам перевести выделенную группу объектов в правую плоскость перспективы.



13 С помощью инструмента **Perspective Selection** (Выбор перспективы) перетащите группу таким образом, чтобы левый ее край был приблизительно выровнен по линии соединения левой и правой плоскостей перспективы.

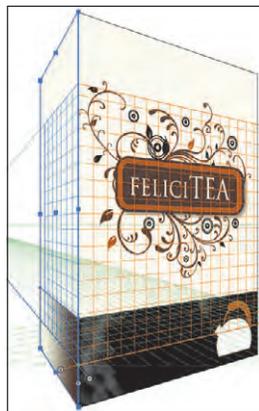
14 Щелкните по ярлыку файла `teabook.ai` в верхней части окна документа.

15 Выберите инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните по первой (меньшей) монтажной области для ее активации. Выполните команду **Select** ⇒ **All On Active Artboard** (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области).



● **Примечание.** Перетаскивание существующей векторной иллюстрации с помощью инструмента **Perspective Selection** (Выбор перспективы) переводит ее содержимое в перспективу.

- 16** Выполните команду меню **Edit** ⇒ **Copy** (Редактирование ⇒ Копировать). Щелкните по ярлыку **teabook_persp.ai** для возвращения к документу с перспективой. Отметьте опцию **Edit** ⇒ **Paste** (Редактирование ⇒ Вставить), после чего выполните команду **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).
- 17** Выберите инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы) на панели **Tools** (Инструменты).
- 18** Выберите активную плоскость **Left Grid Plane** (Сетка слева) с помощью виджета переключения между плоскостями в верхнем левом углу монтажной области. Это позволит вам перевести выделенную группу объектов в левую плоскость перспективы.
- 19** С помощью инструмента **Perspective Selection** (Выбор перспективы) перетащите группу так, чтобы ее правый край был приблизительно выровнен по левому краю размещенной ранее группы. После размещения на плоскости сетки вы можете задать более точное положение группы, как показано на рисунке.
- 20** Инструментом **Perspective Selection** (Выбор перспективы) перетащите левый средний маркер ограничительной рамки на корешке буклета вправо, чтобы сделать его уже.
- 21** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем – команду **View** ⇒ **Perspective Grid** ⇒ **Hide Grid** (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Скрыть сетку).



Позиционируйте иллюстрацию для корешка буклета



Измените размер иллюстрации



Результат

- 22** Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить) и сохраните каждый из открытых файлов при помощи команды **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрывать).

1

ЗНАКОМСТВО С РАБОЧЕЙ СРЕДОЙ

Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- использовать **Welcome Screen** (Экран приветствия);
- открывать файл Adobe Illustrator CS5;
- выбирать инструменты на панели **Tools** (Инструменты);
- работать с панелями и палитрами;
- использовать возможности просмотра для увеличения и уменьшения масштаба отображения иллюстрации;
- переключаться между несколькими монтажными областями и документами;
- понимать показания линейек;
- работать с группами документов;
- использовать справочную систему Illustrator.



Для выполнения этого урока потребуется около 45 минут. При необходимости удалите папку Lesson00 с жесткого диска своего компьютера и скопируйте папку Lesson01.



Pumpkin Festival!

October 24th - 26th, 2010

It's that time of year again! Come join us from October 24th - 26th as we celebrate our favorite time of year.

At the farm we'll have thousands of pumpkins to choose from, hayrides, cider, games for the kids, and more! The farm comes to life when the pumpkin festival is back.

U-Pick Calendar

Fruit	Best Time to Pick
Peaches	July - August
Apples	September - October
Nectarines	July - August
Strawberries	June - August
Raspberries	May - July

Created with pure sunshine.

Here at Uncle Henry's Farm we have about 1200 acres, growing a large variety of fruits and vegetables, including peaches, nectarines, apples, apricots, raspberries, strawberries, blackberries and boysenberries.

Our first fruit trees in Seattle were planted in 1951. Our first commercial cherry harvest was in 1954 with the of picking and processing performed by family members of all ages. Our first apple line included four 8-tier apple cores, with the washing, sorting, and filling all done by hand.

Our nectarine operation has grown into a thriving business. We have many pickers on hand throughout

season and offer a variety of apple related products including: Cider,

Uncle Henry's Farm

Pumpkin Festival!

Для наилучшего использования расширенных возможностей программы Adobe Illustrator CS5 по рисованию, раскрашиванию и редактированию важным является обучение навигации 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, но сначала восстановите настройки Adobe Illustrator CS5 по умолчанию. Затем откройте итоговый файл для этого урока и рассмотрите иллюстрацию.

- 1** Чтобы инструменты и панели/палитры функционировали, как описано в уроке, удалите или деактивируйте (переименовав) файл установок Adobe Illustrator CS5 (см. раздел «Восстановление установок по умолчанию»).
- 2** Запустите Adobe Illustrator CS5 с помощью двойного щелчка по иконке приложения.
- 3** Выполните команду меню **Help** ⇒ **Welcome Screen** (Справка ⇒ Экран приветствия), чтобы открыть экран приветствия. Вы увидите окно **Welcome Screen** (Экран приветствия) с ссылками на различные возможности.

► **Совет.** По умолчанию при загрузке окно **Welcome Screen** (Экран приветствия) не появляется. Чтобы экран приветствия появлялся при запуске Adobe Illustrator, сбросьте флажок **Don't Show Again** (Не показывать в дальнейшем) в нижнем левом углу экрана приветствия.



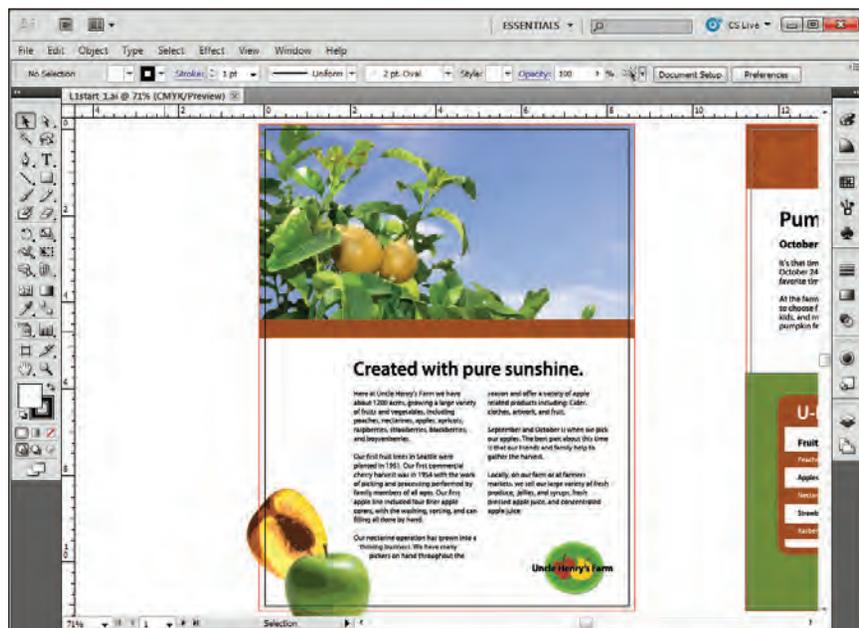
Используйте экран приветствия, чтобы узнать о новых возможностях данной версии Adobe Illustrator и получить доступ к ресурсам, включающим видео, шаблоны и многое другое. Экран приветствия также позволяет создать новый пустой документ на основе шаблона или же открыть существующий документ. В области экрана приветствия **Open A Recent Item** (Открыть из списка последних) содержится ссылка **Open** (Открыть)

и список последних просмотренных файлов. При первом запуске Adobe Illustrator CS5 эта область будет пустой. В данном уроке вы откроете существующий документ.

- Щелкните по кнопке **Open** (Открыть) в левой части экрана приветствия или выполните команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть), чтобы открыть файл `L1start_1.ai`. Этот файл расположен на жестком диске в папке `Lesson01`, вложенной в папку `Lessons`.
- Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- Выполните команду **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Essentials** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения), чтобы обеспечить выбор параметров рабочей среды по умолчанию.

● **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 **OK**.

После открытия файла и полной загрузки Adobe Illustrator на экран выводится панель приложения, строка меню, панель **Tools** (Инструменты), панель **Control** (Управление) и группы палитр. Обратите внимание, что палитры прикрепляются в правой части экрана. Некоторые из них располагаются здесь по умолчанию. Также в Adobe Illustrator многие наиболее часто используемые элементы палитр отображаются на панели **Control** (Управление) непосредственно под строкой меню. Это позволяет уменьшить количество отображаемых на экране палитр для расширения рабочей среды.



Файл иллюстрации содержит переднюю и заднюю стороны брошюры

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.

- 7 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как). В диалоговом окне **Save As** (Сохранить как) назовите файл brochure.ai и выберите для сохранения папку Lesson01. В раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) оставьте 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.** Для одного документа можно создавать от 1 до 100 монтажных областей. Число это задается при создании документа, с возможностью последующего добавления и удаления монтажных областей на любом этапе работы. Допускается создавать монтажные области различных размеров, изменять размеры при помощи инструмента **Artboard** (Монтажная область) и располагать их в любом месте экрана, даже с перекрытием одних монтажных областей другими.

Обзор монтажной области

Монтажные области представляют собой области, которые могут содержать печатаемые графические объекты. Монтажные области можно использовать в качестве областей кадрирования для печати или публикации. Наличие монтажных областей полезно для создания иллюстраций из нескольких частей, например многостраничных файлов PDF, печатных страниц с различными размерами или элементами, независимых элементов для веб-сайтов, раскадровок видео или отдельных элементов для использования в анимациях Adobe Flash/After Effects.



- A** Печатаемая область
- Б** Непечатаемая область
- В** Край страницы
- Г** Монтажная область
- Д** Выпуск за обрез
- Е** Холст

- A Печатаемая область** ограничивается первой с внутренней стороны пунктирной линией и представляет часть страницы, которую может распечатать выбранный принтер. Многие принтеры не могут печатать до самого края бумаги. Печатаемую область не следует путать с непечатаемой.

- Б Непечатаемая область** расположена между двумя наборами пунктирных линий, представляющими границы любого непечатаемого поля для заданной страницы. В нашем примере показана непечатаемая область страницы 8,5×11 дюймов для стандартного лазерного принтера. Печатаемая и непечатаемая области определяются принтером, выбранным в диалоговом окне **Print Options** (Параметры печати).
- В Край страницы** указан внешним набором пунктирных линий.
- Г Монтажная область** ограничена сплошными линиями и представляет собой все пространство, в котором могут содержаться печатаемые объекты. По умолчанию размер монтажной области равен размеру страницы, но может быть увеличен или уменьшен. В США по умолчанию принят размер монтажной области в 8,5×11 дюймов, он может быть увеличен до 227×227 дюймов.
- Д Выпуск за обрез** представляет собой часть иллюстрации, находящуюся за пределами печатаемой области или зоны обреза. Выпуск за обрез можно включить в графический объект в качестве поля ошибки, гарантирующего, что рисунок займет все пространство до края страницы после ее обреза (или что изображение может быть вставлено в определенный контур в документе).
- Е Холст** — это пространство вне монтажной области, простирающееся до края квадратного окна размером 227 дюймов. Объекты, помещаемые на холст, видны на экране, но не печатаются.

Из справки к программе Adobe Illustrator

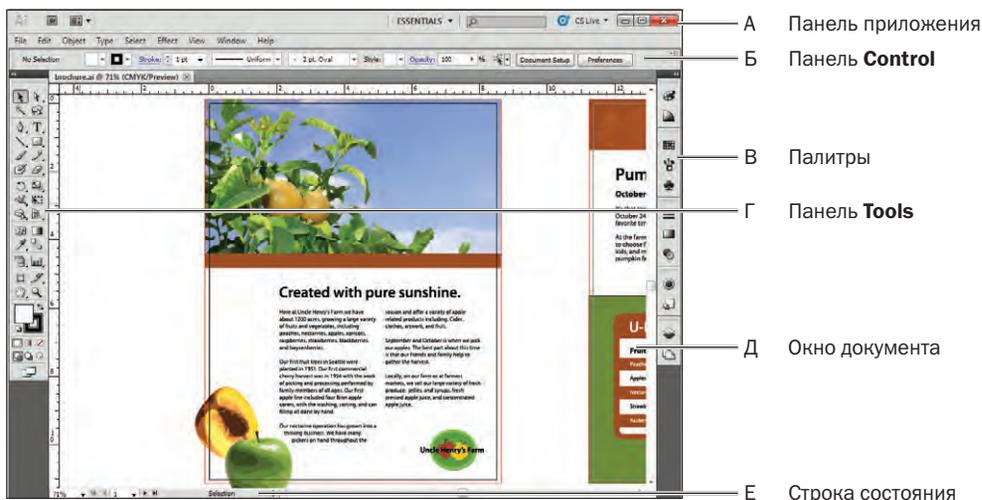
- **Примечание.** Если вы сохраняете документ Illustrator для размещения в программах верстки, таких как InDesign, печатаемая и непечатаемая области не имеют значения; иллюстрация будет показана и за пределами границ.

Представление о рабочей среде

При создании и редактировании документов и файлов вы можете использовать такие разнообразные элементы, как панели, палитры, строки и окна. Любое упорядоченное расположение этих элементов называется рабочей средой. При первом запуске Illustrator вы видите рабочую среду по умолчанию, которую можно настраивать под определенные задачи. Вы можете создать и сохранить несколько рабочих сред — например, одну рабочую среду для редактирования, а другую для просмотра — и переключаться между ними в процессе работы.

- **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 Mac OS.

Ниже описаны области рабочей среды:



A Панель приложения в верхней части окна содержит переключатель рабочих сред, строку меню (только для Windows, в зависимости от разрешения экрана) и элементы управления приложением.

● **Примечание.** В Mac OS элементы меню отображаются над панелью приложения.



B Панель **Control** (Управление) отображает параметры для выбранного в данный момент объекта.

C Палитры помогают контролировать и редактировать иллюстрацию. Определенные палитры отображаются по умолчанию, но вы можете добавить любую палитру, выбрав ее в меню **Window** (Окно). Многие палитры содержат меню с относящимися к ним параметрами. Палитры можно группировать, закреплять или делать плавающими.

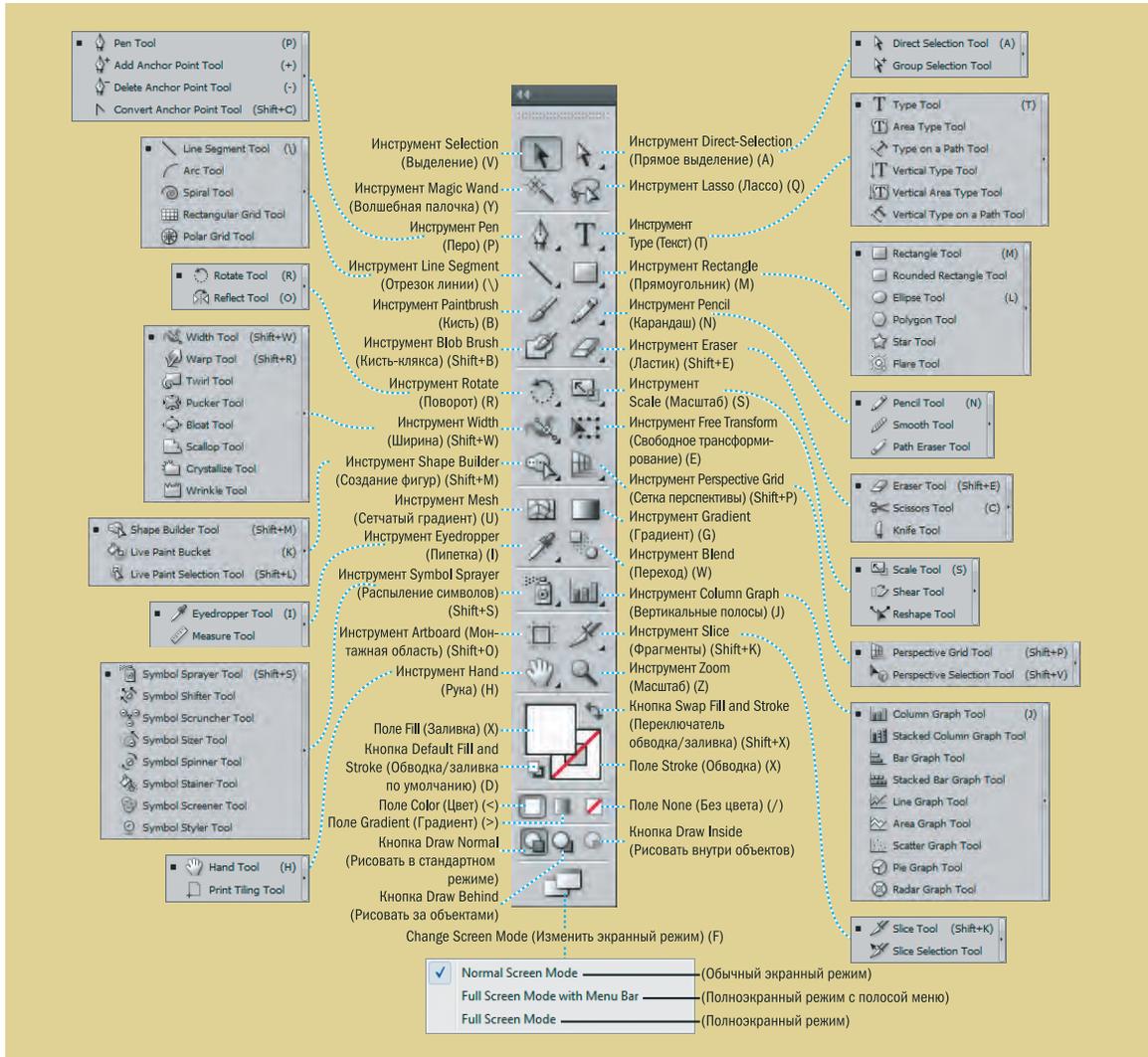
G Панель **Tools** (Инструменты) содержит инструменты для создания и редактирования изображений, иллюстраций, элементов страницы и т. д. Взаимосвязанные инструменты объединены в группы.

D Окно документа отображает файл, с которым вы работаете.

E Строка состояния появляется в нижнем левом углу окна документа и служит для отображения информации и навигационных элементов.

Работа с панелью Tools

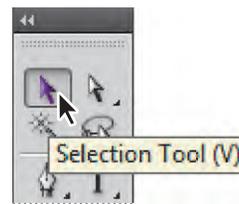
Панель **Tools** (Инструменты) содержит инструменты для выделения объектов, рисования и раскрашивания, редактирования и просмотра, поля **Fill** (Заливка) и **Stroke** (Обводка), а также кнопки **Drawing Modes** (Режимы рисования). По мере прохождения уроков вы узнаете о конкретном назначении каждого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



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

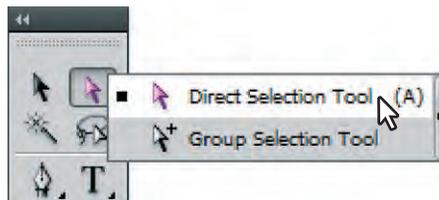
► **Совет.** Поскольку заданные по умолчанию комбинации клавиш действуют только при отсутствии точки ввода текста, вы можете добавить дополнительные комбинации клавиш, которые будут действовать даже при редактировании текста. Для этого воспользуйтесь командой меню **Edit** ⇒ **Keyboard Shortcuts** (Редактирование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

1 Установите указатель мыши на инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты). Обратите внимание на всплывающую подсказку с названием инструмента и комбинацией клавиш для быстрого доступа.



► **Совет.** Вы можете включить или выключить всплывающие подсказки, для этого выполните команду меню **Edit** ⇒ **Preferences** ⇒ **General** (Редактирование ⇒ Установки ⇒ Основные)/**Illustrator** ⇒ **Preferences** ⇒ **General** (Illustrator ⇒ Установки ⇒ Основные) и установите или сбросьте флажок **Show Tool Tips** (Показывать подсказки по инструментам).

2 Щелкните по инструменту **Direct Selection** (Прямое выделение)  и удерживайте кнопку мыши. Появятся дополнительные инструменты выделения. Переместите указатель вниз и вправо. Отпустите кнопку мыши для выбора дополнительного инструмента.



Любой инструмент панели **Tools** (Инструменты), на изображении которого отображается маленький черный треугольник, содержит дополнительные инструменты. Выбрать их можно щелчком по инструменту с удерживанием кнопки мыши.

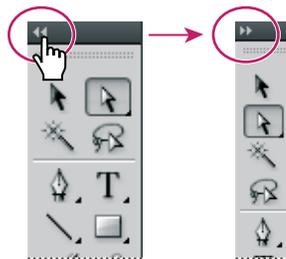
● **Примечание.** В операционной системе Mac OS панель **Tools** (Инструменты) свободно перемещается, содержит кнопку закрытия в верхнем левом углу и двойную стрелку в правом верхнем углу.

Далее вы научитесь изменять размер и расположение панели **Tools** (Инструменты).

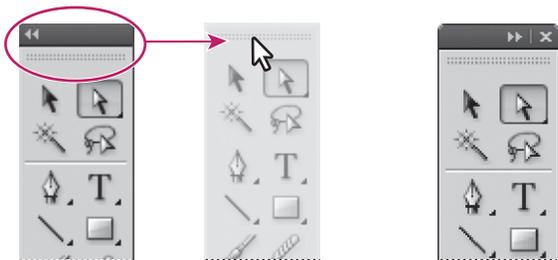
3 Выберите скрытые инструменты с помощью следующих методов:

- щелкните по инструменту, имеющему скрытые дополнительные инструменты, и удерживайте левую кнопку мыши. Перейдите на желаемый инструмент и отпустите кнопку мыши;
- нажмите клавишу **Alt/Option** и щелкните по инструменту на панели **Tools** (Инструменты). Каждый щелчок выбирает очередной инструмент в последовательности скрытых инструментов;
- щелкните по инструменту **Rectangle** (Прямоугольник)  и удерживайте левую кнопку мыши. Переместите указатель вправо от скрытых инструментов и щелкните по кнопке со стрелкой в правой части отделяемой палитры. Скрытые инструменты будут отделены от панели **Tools** (Инструменты), что позволит постоянно иметь их под рукой.

4 Щелкните по двойной стрелке в левом верхнем углу панели **Tools** (Инструменты), чтобы для экономии места на экране соединить два столбца в один. Повторный щелчок по двойной стрелке снова разместит инструменты в два столбца.

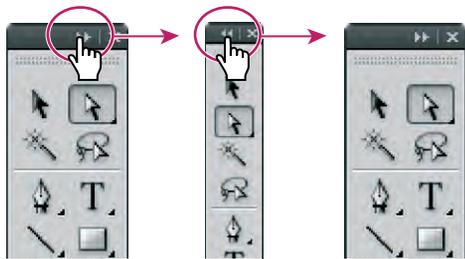


5 Щелкните по темно-серой строке заголовка в верхней части панели **Tools** (Инструменты) или по двойной линии под строкой заголовка и перетащите панель в рабочую среду. Панель **Tools** (Инструменты) станет плавающей в рабочей среде.

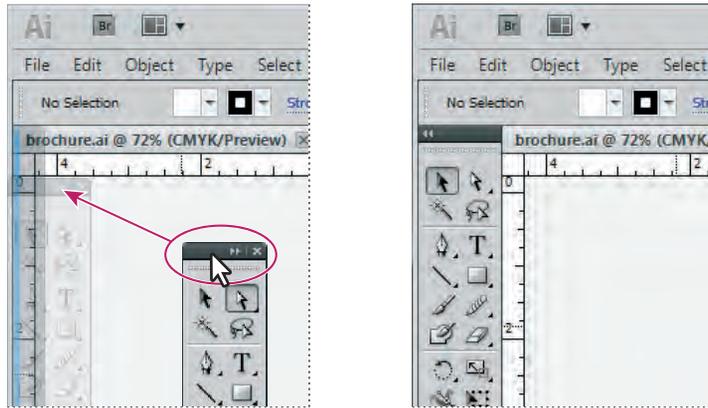


Перетащите панель **Tools** (Инструменты), чтобы сделать ее плавающей в рабочей среде

6 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.



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

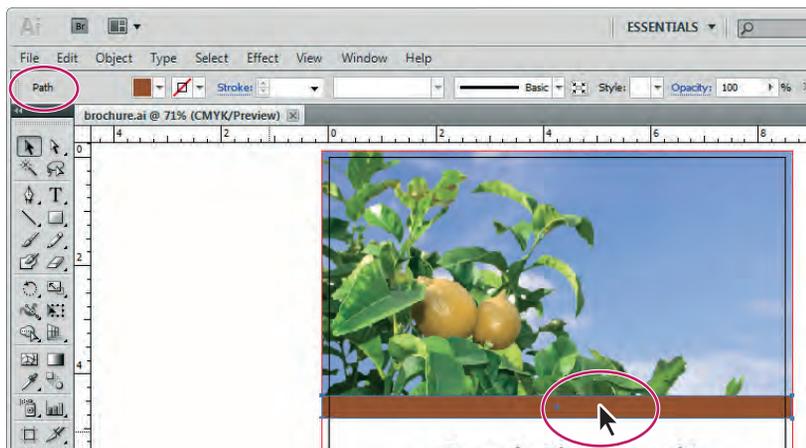


Перетащите панель **Tools** (Инструменты), чтобы закрепить на левом крае рабочей среды

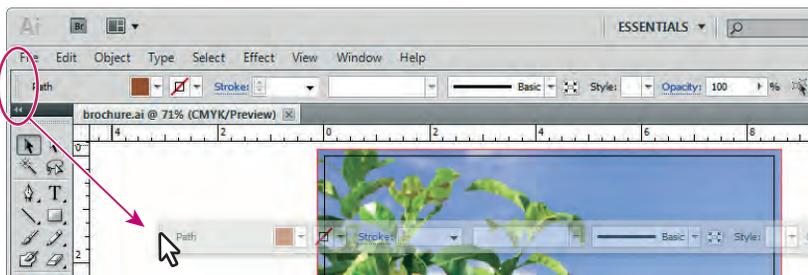
Панель Control

Панель **Control** (Управление) является контекстно зависимой. Это означает, что панель предоставляет быстрый доступ к параметрам, командам и палитрам, имеющим отношение к текущему выделенному объекту. По умолчанию данная панель закреплена в верхней части окна приложения (Windows) или экрана (Mac OS); однако вы можете закрепить ее внизу, сделать плавающей или вообще скрыть. Вы можете щелкнуть по расположенному на панели **Control** (Управление) синему подчеркнутому тексту, чтобы вызвать связанную палитру. Например, щелкните по подчеркнутому слову **Stroke** (Обводка) для отображения одноименной палитры.

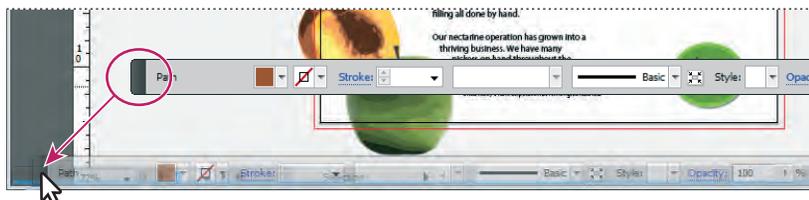
- 1 Посмотрите на панель **Control** (Управление) под строкой меню. Выделите инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты) и щелкните по красноватой полосе в центре страницы. Обратите внимание на информацию для этого объекта, появившуюся на панели **Control** (Управление), в том числе **Path** (Контур), **Stroke** (Обводка), **Style** (Стиль) и **Opacity** (Непрозрачность).



- 2** С помощью любого инструмента щелкните по двойной светло-серой линии, расположенной вдоль левого края панели **Control (Управление)** и, удерживая кнопку мыши, перетащите панель в рабочую среду. 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.



- 3** Перетащите панель **Control (Управление)** к нижнему краю окна приложения (Windows) или экрана (Mac OS). Когда панель подойдет к краю, появится синяя линия, обозначающая зону перетаскивания, в которой закрепится панель, если вы отпустите кнопку мыши.



► **Совет.** Другой способ закрепить панель **Control** (Управление) состоит в выборе команды **Dock to Top** (Прикрепить сверху) или **Dock to Bottom** (Прикрепить снизу) в меню панели **Control** (Управление) ☰.

4 Теперь перетащите панель **Control** (Управление) к верхнему краю окна документа. Когда панель подойдет к краю окна над ярлыком документа *brochure.ai*, появится синяя линия, обозначающая зону перетаскивания. Отпустите кнопку мыши для закрепления панели.

5 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), чтобы снять выделение с контура.

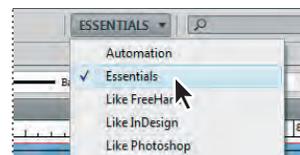
► **Совет.** Чтобы вернуть панель **Control** (Управление) на прежнее место в верхней части рабочей среды, вы можете также воспользоваться командой меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Essentials** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения). Это вернет рабочую среду в состояние по умолчанию.

Работа с палитрами

Палитры, расположенные в меню **Window** (Окно), предоставляют быстрый доступ ко многим инструментам, что облегчает процесс работы над иллюстрацией. По умолчанию некоторые палитры закреплены и отображаются в виде значков в правой части рабочей среды.

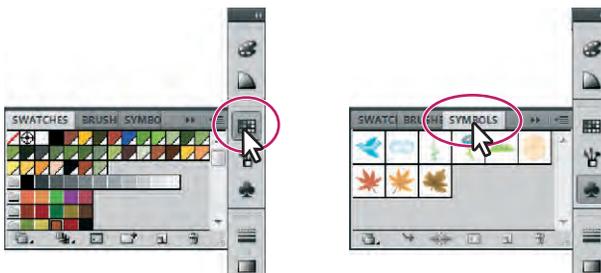
Далее вы поэкспериментируете с открытием, закрытием и закрытием палитр.

1 Начните с выбора команды **Essentials** (Основные сведения) в переключателе рабочих сред на панели приложения (слева от поля поиска) для возвращения палитр в исходное состояние.



► **Совет.** Для сброса палитр в исходное состояние вы можете воспользоваться командой меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Essentials** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения).

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



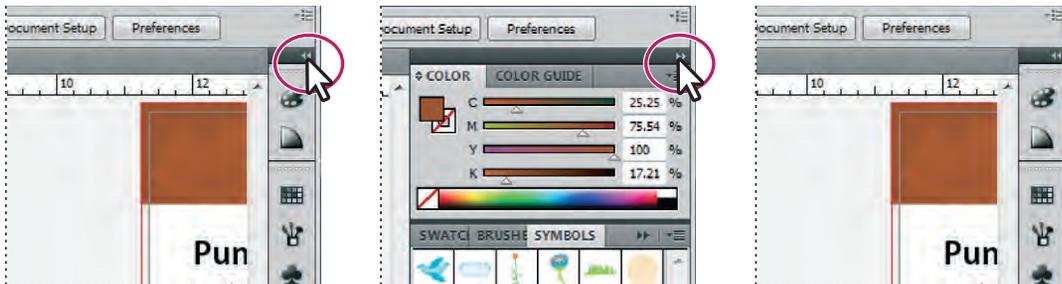
3 Теперь щелкните по значку палитры **Color** (Цвет) . Вы увидите, что появится новая группа палитр, а группа, содержащая палитру **Swatches** (Образцы), будет закрыта.

4 Щелкните по значку палитры **Color** (Цвет) , чтобы свернуть группу в значок.

► **Совет.** Чтобы найти скрытую палитру, выберите ее имя в меню **Window** (Окно). Флажок слева от имени палитры указывает, что эта палитра уже открыта и расположена поверх других в своей группе. Если вы выберете имя палитры в меню **Window** (Окно) еще раз, палитра и ее группа будут свернуты.

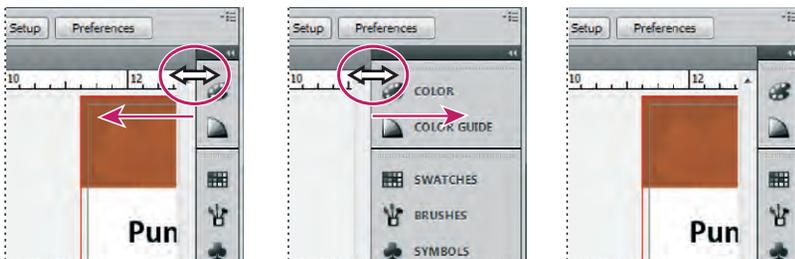
► **Совет.** Для сворачивания палитры в значок следует щелкнуть по ее вкладке, значку или двойной стрелке в строке заголовка палитры.

5 Щелкните по двойной стрелке в верхней части дока, чтобы развернуть палитры. Щелкните по двойной стрелке еще раз, чтобы свернуть палитры. Используйте этот способ для отображения сразу нескольких палитр.



Щелкните, чтобы развернуть палитры Щелкните, чтобы свернуть палитры

6 Чтобы увеличить ширину палитр в доке, перетаскивайте левый край закрепленных палитр влево, пока не появится текст. Чтобы уменьшить ширину, перетащите левый край закрепленных палитр вправо, пока текст не исчезнет.

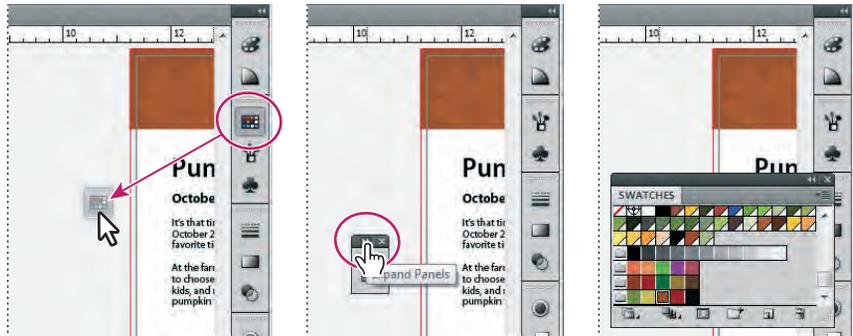


В следующем шаге вы реорганизуете группу палитр.

7 Выполните команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Essentials** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения) для сброса параметров рабочей среды.

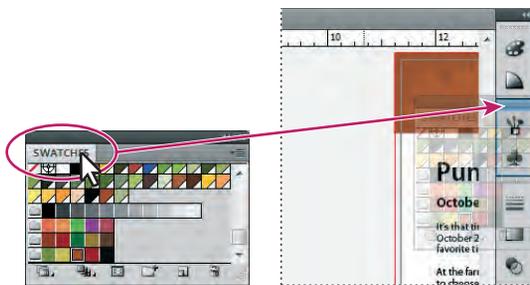
► **Совет.** Нажмите клавишу **Tab**, чтобы скрыть все открытые палитры и панели. Нажмите клавишу **Tab** еще раз, чтобы отобразить их снова. Чтобы скрывать или отображать все палитры, за исключением панелей **Tools** (Инструменты) и **Control** (Управление), используйте комбинацию клавиш **Shift+Tab**.

8 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 позволит создавать пользовательские группы, содержащие наиболее часто используемые палитры.



► **Совет.** Для закрытия палитры перетащите ее из дока и щелкните по кнопке закрытия. Закрывать палитру можно также, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или кнопкой мыши с удерживанием клавиши **Ctrl** (Mac OS) по ярлыку вкладки закрепленной палитры и выбрав в контекстном меню команду **Close** (Закреть).

9 Перетащите палитру **Swatches** (Образцы), удерживая за ярлык вкладки, строку заголовка или 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).



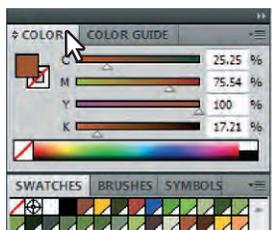
Далее вы организуете палитры, чтобы получить больше свободного места в рабочей среде.

10 Выполните команду **Essentials** (Основные сведения) в переключателе рабочих сред на панели приложения, чтобы сбросить параметры рабочей среды.

11 Щелкните по двойной стрелке в верхней части дока, чтобы развернуть палитры. Щелкните по ярлыку вкладки палитры **Color** (Цвет) для ее выбора. Выполните двойной щелчок по ярлыку вкладки палитры, чтобы уменьшить ее размер, а затем повторите его, чтобы минимизировать палитру. Такие же действия можно выполнять над плавающими палитрами.

► **Совет.** Если вы еще раз выполните двойной щелчок по ярлыку вкладки, палитра вернется к полному размеру.

● **Примечание.** Многим палитрам для возвращения к полному размеру требуется только два двойных щелчка по ярлыку вкладки.



Выполните двойной щелчок по ярлыку вкладки палитры

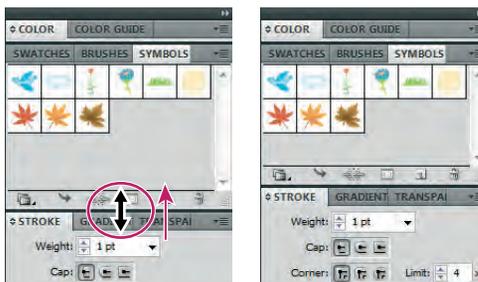


Выполните двойной щелчок еще раз



► **Совет.** Чтобы уменьшить или развернуть палитру, вместо двойных щелчков вы можете щелкнуть по небольшому значку с изображением стрелок слева от имени палитры на ярлыке вкладки.

12 Щелкните по ярлыку вкладки палитры **Appearance** (Оформление), чтобы развернуть эту палитру. Возможно, палитра уже развернута, это зависит от разрешения экрана. Далее вы измените размеры группы палитр для облегчения просмотра более важных палитр.



13 Щелкните по ярлыку вкладки палитры **Symbols** (Символы) и перетащите вверх разделительную линию между группами **Symbols** (Символы) и **Stroke** (Обводка), чтобы изменить размеры группы.

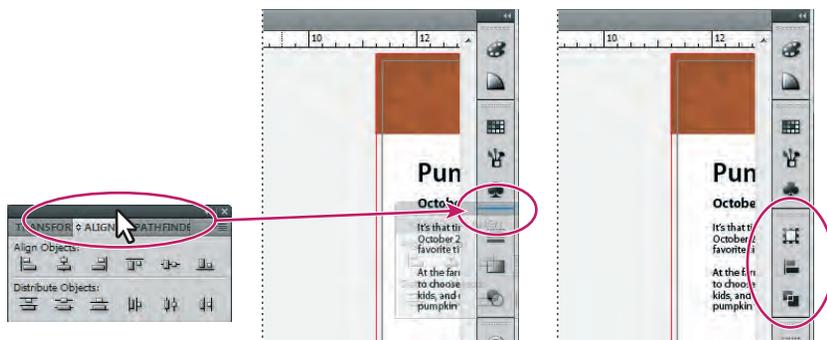
● **Примечание.** У вас может не получиться перетащить разделитель на значительное расстояние — это зависит от размера и разрешения экрана, а также количества развернутых палитр.

14 Выполните команду **Essentials** (Основные сведения) в переключателе рабочих сред на панели приложения.

В следующем шаге вы упорядочите группы палитр. Группы палитр можно закрепить в дока, открепить из дока и упорядочить в свернутом или развернутом виде.

● **Примечание.** Если вы перетащите группу в док и добавите ее в существующую группу, две группы сольются. Для отмены слияния сбросьте параметры рабочей среды и откройте группу.

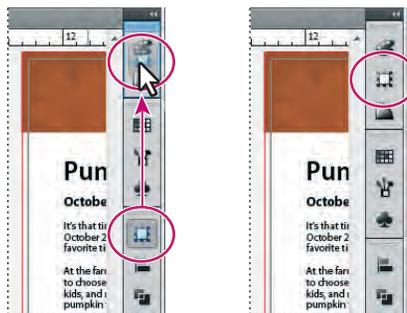
15 Выполните команду меню **Window** ⇒ **Align** (Окно ⇒ Выравнивание), чтобы открыть группу палитр **Align** (Выравнивание). Удерживая строку заголовка, перетащите группу палитр на палитры, закрепленные в правой части рабочей среды. Подведите указатель мыши непосредственно под значок палитры **Symbols** (Символы) ♣, чтобы появилась синяя линия. Отпустите кнопку мыши, чтобы добавить группу в док.



Далее вы выполните перемещение палитры из одной расположенной в доке группы в другую.

► **Совет.** Вы также можете изменить порядок следования групп палитр в доке, перетаскивая их вверх или вниз за двойную серую линию в верхней части группы.

16 Перетаскивайте вверх значок палитры **Transform** (Трансформирование) , пока указатель не окажется под значком палитры **Color** (Цвет) . Вокруг группы палитр **Color** (Цвет) появится синяя линия. Отпустите кнопку мыши. Упорядочивая группы палитр, вы можете добиться значительного ускорения работы.



Восстановление и сохранение состояния рабочей среды

Первоначальное состояние палитр и панели **Tools** (Инструменты) можно восстановить, что вы уже делали в этом уроке. Также можно сохранить состояние палитр и панелей, создав рабочую среду, чтобы обеспечить быстрый доступ к палитрам в любое время. Далее вы создадите рабочую среду для обеспечения доступа к группе часто используемых палитр.

1 Активируйте команду **Essentials** (Основные сведения) в переключателе рабочих сред на панели приложения.

- 2** Выполните команду меню **Window** ⇒ **Pathfinder** (Окно ⇒ Обработка контуров). Удерживая ярлык вкладки, перетаскивайте палитру **Pathfinder** (Обработка контуров) в правую часть рабочей среды. Когда указатель мыши 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 эту группу.



► **Совет.** Закрепление панелей друг за другом в правой части рабочей среды — отличный способ сэкономить пространство. Закрепленная палитра может быть свернута или уменьшена в размерах для достижения еще большего выигрыша в пространстве.

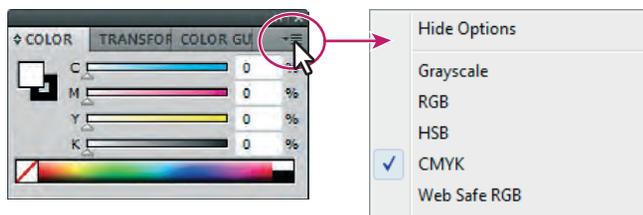
- 3** Выполните команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Save Workspace** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Сохранить рабочую среду). Откроется диалоговое окно **Save Workspace** (Сохранить рабочую среду). Введите имя **Navigation** (Навигация) и щелкните по кнопке **OK**. В Illustrator теперь будет храниться рабочая среда с именем **Navigation** (пока вы ее не удалите).
- 4** Воспользуйтесь командой меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Essentials** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения) для сброса состояния палитр. Обратите внимание, что палитры будут возвращены в свое положение по умолчанию. Выполните команду **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Navigation** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Навигация). Переключайтесь между двумя рабочими средами, используя команду **Window** ⇒ **Workspace** (Окно ⇒ Рабочая среда) и выбирая нужную 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). Укажите имя рабочей среды и щелкните по кнопке **Delete Workspace** (Удалить рабочую среду).

► **Совет.** Для изменения сохраненной рабочей среды вы можете настроить палитры по своему усмотрению, а затем выполнить команду **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Save Workspace** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Сохранить рабочую среду). В открывшемся диалоговом окне **Save Workspace** (Сохранить 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 данной кнопке предоставляет доступ к дополнительным параметрам выбранной палитры. Меню палитры можно также использовать для изменения ее вида.



Далее вы измените вид палитры **Symbols** (Символы), используя меню палитры.

- 1 Щелкните по значку палитры **Symbols** (Символы)  в правой части рабочей среды. Для отображения палитры можно также воспользоваться командой меню **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). При этом на палитре будут отображаться имена символов и их миниатюры. Параметры в меню палитры воздействуют лишь на активную палитру, поэтому изменится вид только палитры **Symbols** (Символы).
- 4 В меню палитры **Symbols** (Символы) отметьте 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. Чтобы отобразить контекстное меню, установите указатель мыши на окно документа или палитру. Щелкните правой (Windows) или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу **Ctrl** (Mac OS). Показанное здесь контекстное меню отображается после щелчка в монтажной области, когда больше ничего не выбрано.



Контекстное меню

Изменение режима просмотра иллюстрации

При работе с файлом у вас может возникнуть необходимость в изменении масштаба отображения и переключении между монтажными областями. Масштаб отображения, который может изменяться 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 меняется 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:

- активируйте команду меню **View** ⇒ **Zoom In** (Просмотр ⇒ Увеличение) для увеличения масштаба отображения иллюстрации brochure.ai;
- ▶ **Совет.** Для увеличения масштаба используйте комбинацию клавиш **Ctrl++** (Windows) или **Cmd++** (Mac OS).
- выполните команду меню **View** ⇒ **Zoom Out** (Просмотр ⇒ Уменьшение) для уменьшения масштаба отображения иллюстрации brochure.ai.
- ▶ **Совет.** Для уменьшения масштаба используйте комбинацию клавиш **Ctrl+-** (Windows) или **Cmd+-** (Mac OS).

При каждом выборе команды изменения масштаба вид объекта меняется в соответствии с ближайшим из предустановленных значений. Эти предустановленные значения можно увидеть в раскрывающемся списке в нижнем левом углу окна документа. Вы можете также задействовать меню **View** (Просмотр), чтобы отобразить иллюстрацию активной монтажной области во весь экран и подогнать все монтажные области по размеру области просмотра или 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, вы легко можете потерять иллюстрацию из виду. Для центрирования иллюстрации в области просмотра выполните команду **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна) или воспользуйтесь комбинацией клавиш **Ctrl+0/Command+0**.
 - ▶ **Совет.** Чтобы подогнать активную монтажную область по размеру окна, вы также можете использовать двойной щелчок по инструменту **Hand** (Рука) на панели **Tools** (Инструменты).

- 2 Для отображения реального размера иллюстрации выполните команду меню **View** ⇒ **Actual Size** (Просмотр ⇒ Реальный размер). Иллюстрация будет отображена в масштабе 100%. Реальный размер иллюстрации определяет, какая ее часть может быть просмотрена на экране при масштабе 100%.
- ▶ **Совет.** Чтобы отобразить иллюстрацию в масштабе 100%, вы можете использовать двойной щелчок 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 о навигации по монтажным областям вы узнаете в разделе «Навигация по нескольким монтажным областям» ниже в этом уроке.
- 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

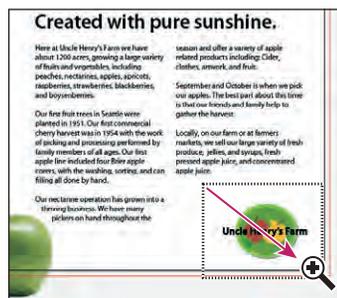
Помимо команд меню **View** (Просмотр), для увеличения и уменьшения масштаба отображения иллюстрации можно задействовать инструмент **Zoom** (Масштаб) . Используйте меню **View** (Просмотр) для выбора предустановленных значений масштаба отображения или вписывания иллюстрации в окно документа.

- 1 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и переместите указатель мыши в окно документа. Обратите внимание, что указатель примет вид инструмента **Zoom** (Масштаб) со знаком плюса на нем.
- 2 Щелкните по тексту «Created with...» в центре монтажной области. Масштаб отображения иллюстрации увеличится.
- 3 Щелкните еще два раза по тексту «Created with...». Масштаб отображения увеличится снова, при этом отобразится область иллюстрации, по которой вы выполнили щелчок. Далее вы уменьшите масштаб отображения иллюстрации.
- 4 Не переключаясь с инструмента **Zoom** (Масштаб), установите указатель на текст «Created with...». Нажмите и удерживайте клавишу **Alt/Option**. На инструменте **Zoom** (Масштаб) появится знак минус (-).
- 5 Удерживая клавишу **Alt/Option**, щелкните по иллюстрации два раза для уменьшения масштаба отображения.



Для более контролируемого изменения масштаба вы можете обвести инструментом определенную область иллюстрации. Масштаб увеличится, и на экране отобразится выбранная область.

- Прежде чем продолжить, выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- С помощью инструмента **Zoom** (Масштаб) обведите область, содержащую логотип «Uncle Henry's Farm». Отпустите кнопку мыши. Обведенная область увеличится и займет все пространство окна документа.



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

В процессе редактирования иллюстрации часто возникает необходимость использования инструмента **Zoom** (Масштаб) для увеличения или уменьшения масштаба отображения. Поэтому в Illustrator предусмотрена возможность выбора данного инструмента с помощью клавиатуры без предварительного переключения с другого инструмента.

- Прежде чем выбрать инструмент **Zoom** (Масштаб) с помощью клавиатуры, активируйте любой другой инструмент на панели **Tools** (Инструменты) и переместите указатель в окно документа.
- Теперь нажмите и удерживайте клавиши **Ctrl+Пробел/Command+Пробел**, чтобы воспользоваться инструментом **Zoom** (Масштаб). Выполните щелчок или обведите инструментом какую-либо область для ее увеличения, затем отпустите удерживаемые клавиши.

● **Примечание.** В некоторых версиях Mac OS комбинации клавиш для инструмента **Zoom** (Масштаб) открывают приложения Spotlight или Finder. Если вы решили использовать эти комбинации клавиш в Illustrator, отключите или измените комбинации клавиш в системных настройках Mac OS.

- Для уменьшения масштаба с использованием клавиатуры нажмите и удерживайте клавиши **Ctrl+Alt+Пробел/Command+Option+Про-**

● **Примечание.** Степень увеличения определяется размером обведенной области: чем меньше область, тем выше степень увеличения.

бел. Щелкните по выбранной области, чтобы уменьшить масштаб отображения иллюстрации, после чего отпустите клавиши.

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

Прокрутка документа

Для перемещения к различным областям документа вы можете использовать инструмент **Hand** (Рука). При этом документ можно передвигать аналогично листу бумаги на письменном столе.

- 1** Выберите инструмент **Hand** (Рука)  на панели **Tools** (Инструменты).
- 2** Удерживая кнопку мыши, перемещайте инструмент вниз в окне документа. Иллюстрация будет перемещаться вместе с изображением руки.

Как и инструмент **Zoom** (Масштаб) , вы можете выбирать инструмент **Hand** (Рука) с помощью комбинации клавиш, не переключаясь с активного инструмента.

- 3** Выберите на панели **Tools** (Инструменты) любой инструмент, кроме **Type** (Текст) **T**, и переместите указатель в окно документа.
- 4** Нажмите и удерживайте клавишу **Пробел**, чтобы выбрать инструмент **Hand** (Рука), и перетащите иллюстрацию 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 **Type** (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 иллюстрации, чтобы не выполнять перерисовку экрана после каждого изменения иллюстрации. Режим контуров также полезен при выделении объектов, как вы увидите в уроке 2 «Выделение и выравнивание».

1 Для изменения масштаба по размеру заданной области изображения выполните команду меню **View** ⇒ **Logo Zoom** (Просмотр ⇒ Logo Zoom). Этот пользовательский вид был сохранен вместе с документом.

► **Совет.** Для экономии времени при работе с большими или сложными документами можно 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.

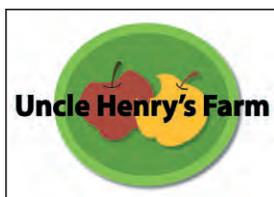
2 Выполните команду меню **View** ⇒ **Outline** (Просмотр ⇒ Контуры). Будут показаны только контуры объектов. Используйте этот режим просмотра для поиска объектов, невидимых в режиме предварительного просмотра.

3 Выполните команду **View** ⇒ **Preview** (Просмотр ⇒ Иллюстрация) для отображения всего оформления иллюстрации. Если вы предпочитаете комбинации клавиш, для переключения между режимами предварительного просмотра и просмотра контуров используйте комбинацию **Ctrl+Y/Command+Y**.

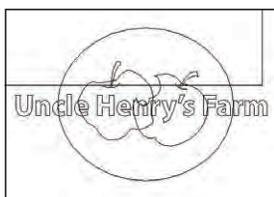
4 Активируйте команду меню **View** ⇒ **Overprint Preview** (Просмотр ⇒ Просмотр наложения цветов) для просмотра всех линий или фигур, цвета которых накладываются. Этот режим просмотра полезен для работников полиграфических предприятий, которым необходимо знать, как сочетаются чернила при наложении. При переключении в этот режим вы практически не заметите изменений в изображении логотипа.

● **Примечание.** При переключении между режимами просмотра изменения вида не всегда заметны. Чтобы сделать отличия более заметными, измените масштаб отображения с помощью команд **View** ⇒ **Zoom in** (Просмотр ⇒ Увеличение) или **View** ⇒ **Zoom out** (Просмотр ⇒ Уменьшение).

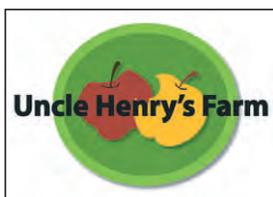
5 Выполните команду меню **View** ⇒ **Pixel Preview** (Просмотр ⇒ Просмотр в виде пикселей), чтобы увидеть, как иллюстрация будет выглядеть после растривания при просмотре в веб-браузере. Для отмены этого режима выполните данную команду еще раз.



Предварительный просмотр



Просмотр контуров



Просмотр наложения цветов



Просмотр в виде пикселей

- 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

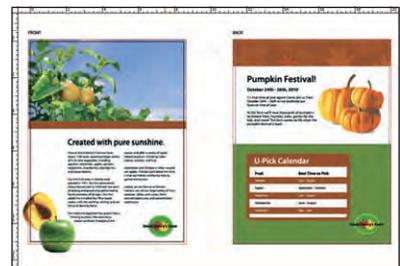
Adobe Illustrator позволяет создавать несколько монтажных областей в пределах одного файла. Такая возможность обеспечивает отличный способ организации многостраничного документа, при котором вы можете хранить в одном файле несколько согласующихся объектов: брошюру, почтовую открытку и визитную карточку. Создавая несколько монтажных областей, вы можете с легкостью использовать одно и то же содержимое для разных объектов, формировать многостраничные PDF-файлы и распечатывать несколько страниц.

Несколько монтажных областей можно добавить при первоначальном создании документа с помощью команды меню **File** ⇒ **New** (Файл ⇒ Новый). После создания документа эту процедуру можно повторять, используя инструмент **Artboard** (Монтажная область) на панели **Tools** (Инструменты).

Далее вы научитесь эффективной навигации по документу с несколькими монтажными областями.

- 1 Выделите 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 в документе могут располагаться в любом порядке, с произвольными 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 с одинаковыми размерами и ориентацией. Монтажные области располагаются как горизонтально, так и вертикально, или любым необходимым вам образом.



Документ *brochure.ai* включает две монтажные области, соответствующие передней и задней сторонам цветной брошюры.

- 3 Нажимайте клавиши **Ctrl+–** (Windows) или **Cmd+–** (Mac OS) до тех пор, пока 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), чтобы подогнать активную монтажную область по размеру окна. Увидеть, какая из монтажных областей активна, можно в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа.
- 5 Выберите **2** в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям). В окне документа появится задняя сторона брошюры.
- 6 Выполните команду меню **View ⇒ Zoom Out** (Просмотр ⇒ Уменьшение). Заметьте, что уменьшение выполняется только для активной монтажной области.



● **Примечание.** Со способами нумерации монтажных областей, а также их добавления и редактирования вы познакомитесь в уроке 3 «Создание и редактирование фигур» и уроке 4 «Трансформирование объектов».

Обратите внимание на кнопки стрелок справа и слева от раскрывающегося списка **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям). Вы можете использовать эти кнопки для перехода к первой ◀, предыдущей ◀, следующей ▶ и последней ▶ монтажной области.

- 7 Щелкните по кнопке **Previous** (Назад) для перехода к предыдущей монтажной области **Artboard 1** (Монтажная область 1) в окне документа.



● **Примечание.** Так как в этом документе только две монтажные области, для выполнения данного 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 первую монтажную область по размеру окна документа.

Другой способ навигации по монтажным областям заключается в использовании палитры **Artboards** (Монтажные области). В следующем шаге вы откроете палитру **Artboards** (Монтажные области) и попрактикуетесь в навигации по документу.

- 9 Активируйте команду **Essentials** (Основные сведения) в переключателе рабочих сред на панели приложения для сброса параметров рабочей среды.
- 10 Выполните команду **Window ⇒ Artboards** (Окно ⇒ Монтажные области), чтобы развернуть палитру **Artboards** (Монтажные области) в правой части рабочей среды. Данная палитра содержит список всех монтажных областей документа. С ее помощью вы можете переключо-

чаться между монтажными областями, переименовывать, добавлять и удалять их, изменять параметры монтажных областей и т. д.

В следующем шаге мы сосредоточимся на навигации по документу с использованием палитры **Artboards** (Монтажные области).

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



- **Примечание.** Двойной щелчок по цифре слева от имени монтажной области на палитре **Artboards** (Монтажные области) не позволит вам переключиться между монтажными областями, эти цифры служат для обозначения порядка. Двойной щелчок по изображению страницы справа от имени монтажной области дает возможность редактировать параметры монтажной области.

- 12** Выполните команду меню **View** ⇒ **Zoom In** (Просмотр ⇒ Увеличение), чтобы увеличить масштаб отображения второй монтажной области.

- 13** На палитре **Artboards** (Монтажные области) дважды щелкните по имени монтажной области **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 по размеру окна документа.

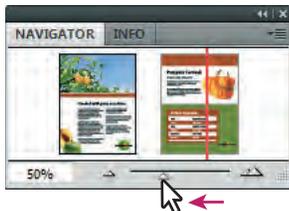
- 14** Щелкните по значку палитры **Artboards** (Монтажные области) в доке, чтобы свернуть палитру.

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.

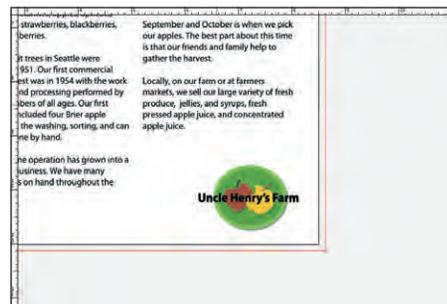
- 1** Выполните команду меню **Window** ⇒ **Navigator** (Окно ⇒ Навигатор) для открытия палитры **Navigator** (Навигатор). Палитра является плавающей в рабочей среде.
- 2** На палитре **Navigator** (Навигатор) перетащите ползунок влево, установив значение приблизительно **50%**, чтобы уменьшить масштаб ото-

бражения. При уменьшении масштаба красный прямоугольник на палитре **Navigator** (Навигатор), называемый «областью просмотра», становится больше, указывая отображаемую область документа.



● **Примечание.** При перемещении ползунков на 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).

- 3 Щелкните по кнопке увеличения  в нижнем правом углу палитры **Navigator** (Навигатор) несколько раз, чтобы увеличить масштаб отображения брошюры, установив значение приблизительно **150%**.
- 4 Установите указатель мыши внутри области просмотра (красного прямоугольника). Указатель примет вид руки .
- 5 Перетаскивайте область просмотра с помощью «руки» для просмотра различных частей иллюстрации. Переместите область просмотра на логотип в правом нижнем углу обложки брошюры.



- 6 На палитре **Navigator** (Навигатор) переместите указатель мыши за пределы области просмотра и выполните щелчок. Это вызовет перемещение прямоугольника с отображением другой области иллюстрации в окне документа.
- 7 При указателе мыши в виде руки, все еще расположенном на палитре **Navigator** (Навигатор), нажмите и удерживайте клавишу **Ctrl/Command**. Когда изображение руки примет вид лупы, обведите лупой какую-либо область иллюстрации. Чем меньше обведенная область, тем больше степень увеличения в окне документа.

● **Примечание.**
Процентное значение и область просмотра на палитре **Navigator** (Навигатор) могут выглядеть немного иначе.

► **Совет.** Выбрав пункт **Panel Options** (Параметры панели) в меню палитры **Navigator** (Навигатор), вы можете задать пользовательские параметры палитры. Например, изменить цвет прямоугольника области просмотра.

8 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).

9 Сбросьте флажок **View Artboard Contents Only** (Просмотр только содержимого монтажных областей) в меню палитры **Navigator** (Навигатор) , что позволит отобразить графические объекты, расположенные на холсте. Обратите внимание на расположенный на холсте логотип.



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

10 Закройте группу палитры **Navigator** (Навигатор), щелкнув по кнопке закрытия в строке заголовка.

Представление о линейках

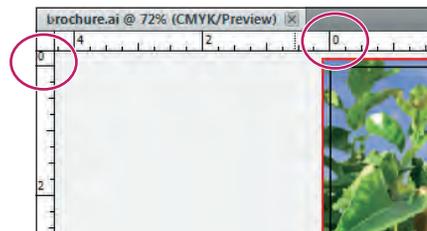
Линейки помогают точно размещать и измерять объекты в документе и по умолчанию отображаются в каждом документе. Горизонтальная и вертикальная линейки отображаются соответственно вдоль верхнего и левого края каждого окна документа. Точка, в которой отображается цифра 0, называется *началом координат*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

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

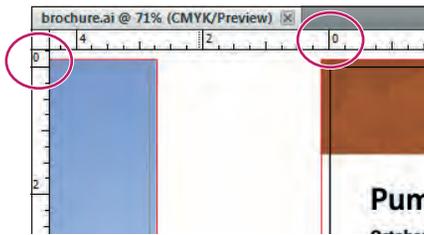
1 Выполните команду меню **View** ⇒ **Rulers** ⇒ **Hide Rulers** (Просмотр ⇒ Линейки ⇒ Скрыть линейки), чтобы скрыть линейки.

2 Активируйте команду **View** ⇒ **Rulers** ⇒ **Show Rulers** (Просмотр ⇒ Линейки ⇒ Показать линейки), чтобы снова отобразить линейки. 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 расположено в левом верхнем углу. Каждая монтажная область снабжена своей системой линеек с расположением нулей для горизонтальной и вертикальной линейки в верхнем левом углу (об изменении положения начала координат и об установке других параметров линеек вы узнаете в уроке 4 «Трансформирование объектов»).



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

Упорядочение нескольких документов

При открытии в Illustrator нескольких файлов окна документов размещаются на вкладках.

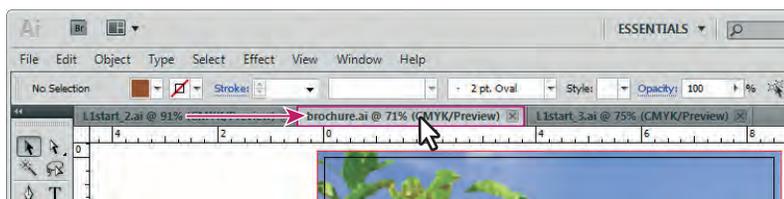
Вы можете упорядочить открытые документы по-другому, например расположить два документа рядом, чтобы облегчить задачи сравнения объектов или их перемещения из одного документа в другой, а также воспользоваться окном **Arrange Documents** (Упорядочить документы), чтобы быстро расположить документы в одной из множества конфигураций.

В следующем шаге вы откроете несколько документов.

- 1 Выполните команду **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть) и перейдите к папке Lesson01 в папке Lessons на жестком диске. 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 Illustrator: brochure.ai, L1start_2.ai и L1start_3.ai. Каждый файл располагается на отдельной вкладке, ярлыки которых отображаются в верхней части окна документа. Эти документы считаются группой. Вы можете создать несколько групп документов для произвольного объединения открытых файлов.
- 2 Щелкните по ярлыку вкладки документа brochure.ai, чтобы отобразить соответствующее окно.
- 3 Щелкните по ярлыку вкладки документа brochure.ai и, удерживая кнопку мыши, перетащите его вправо таким образом, чтобы он оказался между ярлыками документов L1start_2.ai и L1start_3.ai.

● **Примечание.**

Вкладки могут располагаться немного в другом порядке. Также 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** ⇒ **Arrange** ⇒ **Consolidate All Windows** (Окно ⇒ Упорядочить ⇒ Объединить все окна).



Перемещение ярлыков вкладок позволяет изменять порядок следования документов. Это может быть очень полезным при использовании комбинаций клавиш для быстрого перехода к следующему или предыдущему документу:

- **Ctrl+F6** (следующий документ), **Ctrl+Shift+F6** (предыдущий документ) — Windows;
- **Cmd+`** (следующий документ), **Cmd+Shift+`** (предыдущий документ) — Mac OS.

4 Перетащите ярлыки документов в следующем порядке, слева направо: brochure.ai, L1start_2.ai, L1start_3.ai. Эти документы 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 упорядочения рассмотрен в следующем разделе. При мозаичном расположении одновременно отображается несколько окон с использованием различных вариантов порядка их следования.

В следующем шаге вы расположите открытые документы мозаикой.

5 В Mac OS (пользователи Windows могут пропустить этот пункт) выполните команду **Window** ⇒ **Application Frame** (Окно ⇒ Фрейм приложения). Пользователи Mac OS могут использовать фрейм приложения для группировки всех элементов рабочей среды в едином интегрированном окне, аналогично работе в Windows. При перемещении или изменении размеров фрейма приложения 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 активирования документов. Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Про-

смотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна) для каждого из документов. Также убедитесь, что во всех окнах документов отображается монтажная область 1.

- **Примечание.** В нашем мозаичном представлении документы могут располагаться в другой последовательности.



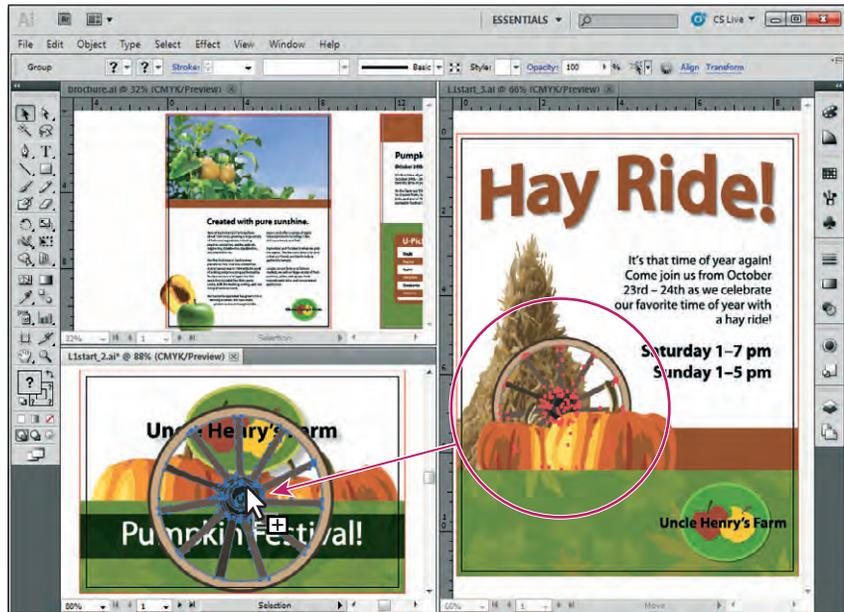
Документы, расположенные мозаикой

При расположении документов мозаикой вы можете перетаскивать разделительные линии между окнами, чтобы показать большую или меньшую область определенного документа, а также перемещать объекты из одного документа в другой для копирования.

8 Щелкните в окне документа L1start_3.ai. С помощью инструмента **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.

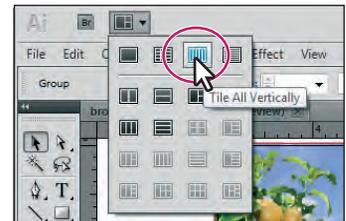
- **Примечание.** После перемещения содержимого в шаге 8 обратите внимание на появившуюся на ярлыке документа L1start_2.ai звездочку справа от имени. Это указывает на необходимость сохранения файла.

- **Примечание.** При перемещении содержимого из одного окна в другое рядом с указателем мыши появляется знак плюса (только в Windows), как показано на рисунке.



Для изменения порядка мозаичного расположения окон вы можете перетаскивать их ярлыки в новые позиции. Однако гораздо проще воспользоваться окном **Arrange Documents** (Упорядочить документы), чтобы быстро упорядочить открытые документы в одной 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 Mac OS строка меню находится над панелью приложения. Кроме того, в зависимости от разрешения экрана в Windows строка меню может отображаться на панели приложения.
- 10 Щелкните по кнопке **2-Up** (2 варианта)  в окне **Arrange Documents** (Упорядочить документы). 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 на ярлыке вкладки справа от имени документа. Если появится диалоговое окно с предложением сохранить изменения, откажитесь от сохранения.

- 12** Щелкните по кнопке **Arrange Documents** (Упорядочить документы)  на панели приложения, затем щелкните по кнопке **Consolidate All** (Объединить все) . Два оставшихся документа снова будут отображены на вкладках одной группы. Оставьте документы brochure.ai и L1start_3.ai открытыми.

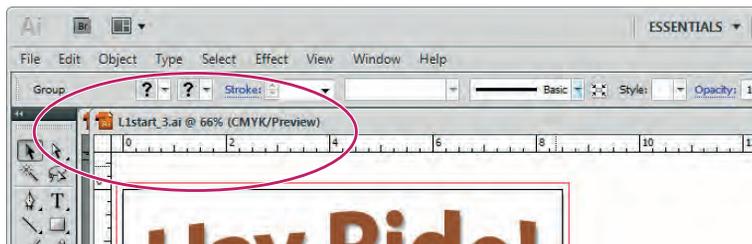
► **Совет.** Чтобы снова отобразить два документа на вкладках одной группы, вы также можете воспользоваться командой меню **Window** ⇒ **Arrange** ⇒ **Consolidate All Windows** (Окно ⇒ Упорядочить ⇒ Объединить все окна).

Группы документов

По умолчанию в Illustrator открытые документы располагаются в виде вкладок одной группы окон. Для облегчения навигации вы можете создать несколько групп файлов и временно объединить файлы. Это может быть полезным при работе над большим проектом, требующим создания и редактирования множества отдельных иллюстраций. При группировке документов возможно свободное перемещение групп независимо от окна приложения (Windows) или экрана (Mac OS).

Далее вы создадите две группы файлов и поработаете с ними.

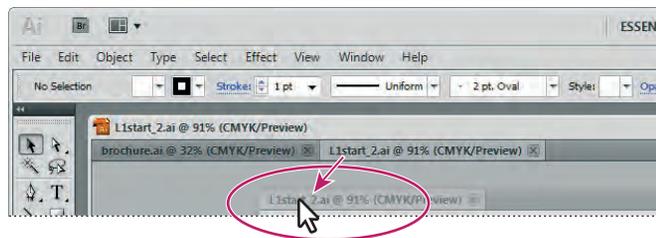
- 1** Щелкните по вкладке **L1start_3.ai**, если она еще не выбрана.
- 2** Выполните команду меню **Window** ⇒ **Arrange** ⇒ **Float All In Windows** (Окно ⇒ Упорядочить ⇒ Все плавающие в окнах). Эта команда создает отдельные группы для всех открытых документов. По умолчанию группы располагаются каскадом,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



Окна документов в плавающих отдельных группах

- 3** Щелкните по строке заголовка документа brochure.ai. Обратите внимание, что окно документа L1start_3.ai теперь скрыто и расположено позади brochure.ai.
- **Примечание.** Если вы не можете выбрать вкладку документа brochure.ai, выполните команду меню **Window** ⇒ **brochure.ai** (Окно ⇒ brochure.ai).
- 4** Выполните команду **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть). Перейдите на жестком диске к папке Lesson01 в папке Lessons и выберите файл L1start_2.ai. Щелкните по кнопке **Open** (Открыть). Вновь открытый документ будет добавлен в виде вкладки в группу, содержащую документ brochure.ai.

- **Примечание.** При открытии документа или создании нового документа он добавляется в группу, которая выбрана в данный момент.
- 5 Выполните команду меню **Window** ⇒ **Arrange** ⇒ **Cascade** (Окно ⇒ Упорядочить ⇒ Каскадом), чтобы показать обе группы.
 - 6 Щелкните по кнопке сворачивания в верхнем правом (Windows) или верхнем левом углу (Mac OS) группы L1start_3.ai. Обратите внимание, что в Windows группа по умолчанию минимизируется в левом нижнем углу окна приложения. В Mac OS окно минимизируется в док операционной системы.
 - 7 Щелкните по кнопке **Restore** (Восстановить), по ярлыку окна (Windows) или по значку документа в доке (Mac OS), чтобы показать свернутую группу.
 - 8 Щелкните по кнопке **Close** (Заккрыть) для закрытия группы L1start_3.ai.
 - 9 Перетащите ярлык документа L1start_2.ai вниз до момента, когда он получит возможность свободно перемещаться. Это еще один способ создания плавающей группы документов.



- 10 Закройте файл L1start_2.ai, а файл brochure.ai оставьте открытым.
- 11 В Windows (пользователи Mac OS могут пропустить этот пункт) выполните команду меню **Window** ⇒ **Arrange** ⇒ **Consolidate All Windows** (Окно ⇒ Упорядочить ⇒ Объединить все окна).
- 12 В Mac OS выполните **Window** ⇒ **Application Frame** (Окно ⇒ Фрейм приложения) для снятия 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.

Поиск ресурсов при работе с Illustrator

Для получения полной и новейшей информации по использованию палитр, инструментов и других средств Illustrator посетите веб-сайт корпорации Adobe. Выполните команду меню **Help** ⇒ **Illustrator Help** (Справка ⇒ Справка программы Illustrator).

Откроется диалоговое окно **Adobe Community Help** (Помощь сообщества Adobe), где вы сможете выполнить поиск по справочной системе Illustrator и документам поддержки, а также другим справочным веб-сайтам. Область поиска можно сузить для отображения только документов справки и поддержки Adobe.

Если вы планируете работать в Illustrator в автономном режиме, загрузите последнюю версию файла справки Illustrator в формате PDF со страницы www.adobe.com/ru/support/illustrator.

Для доступа к таким дополнительным ресурсам, как советы, приемы и информация о последних продуктах, посетите страницу **Adobe Community Help** (Помощь сообщества Adobe) по адресу community.adobe.com/help/main.

- **Примечание.** Если Illustrator обнаружит, что при запуске приложения соединение с Интернетом отсутствует, команда **Help** ⇒ **Illustrator Help** (Справка ⇒ Справка программы Illustrator) откроет HTML-страницы справки, установленные вместе с программой. Для получения более новых сведений просматривайте файлы справки в онлайн-режиме или загрузите последнюю версию файла справки в формате PDF.

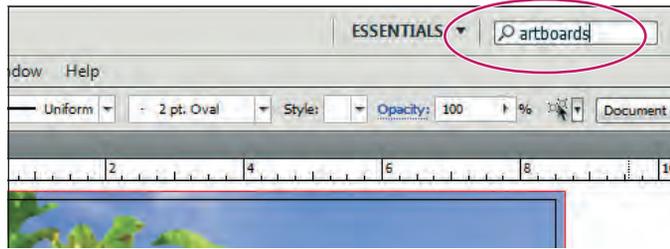
Поиск темы в поле Search For Help

Для поиска справочных материалов и другого онлайн-содержания вы можете воспользоваться полем **Search For Help** (Поиск по справке) в правой части панели приложения.

Если соединение с Интернетом активно, вы можете получить доступ ко всему содержанию сайта помощи сообщества.

При поиске в отсутствие активного соединения результаты будут ограничены справочной информацией, поставляемой вместе с установленной версией Illustrator.

- 1 В поле поиска на панели приложения введите «artboards» (монтажные области) и нажмите клавишу **Enter/Return**. Если вы соединены с Интернетом, откроется окно **Adobe Community Help**, после чего вы сможете просмотреть различные доступные темы справки.



- 2 Закройте браузер и вернитесь в Illustrator.
- 3 Выполните команду меню **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрыть), чтобы закрыть открытый файл.

Проверка обновлений

Adobe периодически предоставляет обновления для своих продуктов. При наличии активного соединения с Интернетом вы легко сможете получить эти обновления с помощью приложения Adobe Updater.

- 1 Находясь в окне программы Illustrator, выполните команду **Help** ⇒ **Updates** (Справка ⇒ Обновления). Adobe Updater автоматически проверит наличие обновлений, доступных для используемых вами приложений Adobe.
- 2 В диалоговом окне **Adobe Application Manager** выберите обновление, которые хотите установить. Щелкните по кнопке **Download And Install Updates** (Обновить) для установки обновлений.
- 3 По завершении работы с обновлениями закройте окно **Adobe Application Manager** и вернитесь в Illustrator.

● **Примечание.** Для настройки будущих обновлений выполните команду **Preferences** (Установки). Выберите приложения, для которых необходимо проверять наличие обновлений, и укажите, требуется ли уведомлять вас о наличии обновлений. Для принятия новых установок щелкните по кнопке **Done** (Готово).

Самостоятельная работа

Сейчас вы откроете в Adobe Illustrator CS5 файл примера, чтобы рассмотреть и использовать некоторые из изученных на этом уроке средств навигации и упорядочения.

- 1 Откройте файл L1start_2.ai в папке Lesson01.
 - **Примечание.** Может появиться сообщение об отсутствующем профиле. Щелкните по кнопке **ОК** для продолжения.
- 2 Выполните для этой иллюстрации следующие действия:
 - поупражняйтесь с увеличением и уменьшением. Обратите внимание, что при большой степени уменьшения текст «размывается»,

превращаясь в подобие сплошной серой полосы. При увеличении масштаба текст отображается более четко;

- сохраните приближенные виды различных областей с помощью команды **View** ⇒ **New View** (Просмотр ⇒ Новый вид), например, передняя сторона открытки (монтажная область 1) и задняя сторона открытки (монтажная область 2);
- создайте приближенный вид тыквы на монтажной области 2 в режиме просмотра **Outline View** (Контуры);
- разверните палитру **Navigator** (Навигатор) и используйте ее для перемещения по монтажным областям, а также увеличения и уменьшения масштаба отображения;
- поупражняйтесь в навигации по монтажным областям с помощью меню **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям) и кнопок в левом нижнем углу окна документа;
- попереключайтесь между монтажными областями с помощью палитры **Artboards** (Монтажные области);
- используя команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Save Workspace** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Сохранить рабочую среду), сохраните рабочую среду, в которой отображены только палитра **Layers** (Слой), панели **Tools** (Инструменты) и **Control** (Управление).

3 Выполните команду меню **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрывать) для закрытия файла. Откажитесь от сохранения изменений.

Контрольные вопросы

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

Ответы

- 1 Вы можете выбирать команды 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 инструментом область документа. Кроме того, для увеличения или уменьшения масштаба применяются комбинации клавиш. Можно также воспользоваться палитрой **Navigator** (Навигатор), чтобы прокручивать иллюстрацию или изменять масштаб отображения, не задействуя окно документа.
- 2 Для выделения инструмента можно либо щелкнуть по нему на панели **Tools** (Инструменты), либо нажать соответствующую комбинацию клавиш. Например, клавишу **V** для выбора инструмента **Selection** (Выделение). Выбранный инструмент остается активным вплоть до выбора другого инструмента.
- 3 Вы можете 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 выполните двойной щелчок по имени монтажной области на палитре **Artboards** (Монтажные области) или воспользуйтесь палитрой **Navigator** (Навигатор), применяя для навигации по монтажным областям перемещение области просмотра.
- 4 Выполняйте команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Save Workspace** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Сохранить рабочую среду), чтобы создавать пользовательские рабочие среды и упрощать доступ к необходимым элементам управления.
- 5 Упорядочение окон документов позволяет располагать их каскадом или мозаикой. Это может быть полезным при работе с несколькими файлами Illustrator и необходимости выполнять сравнение содержимого файлов или обмен содержимым между файлами.

2

ВЫДЕЛЕНИЕ И ВЫРАВНИВАНИЕ

Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- различать инструменты выделения и использовать различные методы выделения;
- работать с «быстрыми» направляющими;
- копировать объекты с помощью инструмента **Selection** (Выделение);
- формировать и расформировывать группы элементов;
- скрывать и блокировать объекты с целью их упорядочения;
- сохранять выделение объектов для последующего использования;
- группировать объекты и отменять группировку;
- работать в изолированном режиме;
- использовать инструменты и команды для выравнивания фигур относительно друг друга и монтажной области;
- упорядочивать содержимое;
- выполнять выделение за объектами.



Для выполнения этого урока потребуется около часа. При необходимости удалите с жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте папку Lesson02.



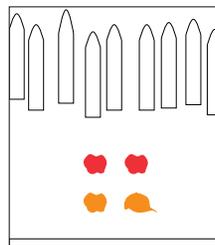
Выделение объектов является одной из наиболее важных составляющих работы в Adobe Illustrator CS5. В этом уроке вы узнаете, как находить и выделять объекты с помощью инструментов выделения; защищать объекты с помощью группировки, скрытия или блокировки, а также выравнивать объекты относительно друг друга и монтажной области.

Начало работы

Для изменения цвета или размера, добавления эффектов или оформления сначала нужно выделить объект, который планируется изменить. В этом уроке вы познакомитесь с основными принципами работы с инструментами выделения (более продвинутые методы выделения рассмотрены в уроке 8 «Работа со слоями»).

- 1 Чтобы инструменты и панели/палитры функционировали так, как описано в уроке, удалите или деактивируйте (переименовав) файл установок Adobe Illustrator CS5 (см. раздел «Восстановление установок по умолчанию»).
- 2 Запустите Adobe Illustrator CS5.
 - **Примечание.** Если вы еще не сделали это, скопируйте на жесткий диск файлы ресурсов для данного урока, расположенные в папке Lesson02 на компакт-диске «Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс» (см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса»).

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



- 4 Активируйте команду **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Essentials** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения).

Выделение объектов

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

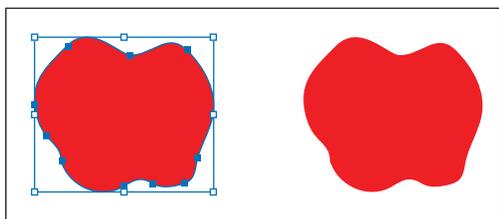
Использование инструмента Selection

Инструмент **Selection** (Выделение) на панели **Tools** (Инструменты) позволяет выделять объекты целиком.

- 1 Выберите инструмент **Selection** (Выделение) на панели **Tools** (Инструменты). Наводите инструмент на различные фигуры, не нажи-

мая кнопку мыши. Значок, появляющийся при наведении данного инструмента на объект , говорит о наличии объекта, который может быть выделен. При этом вокруг объекта появляется синий контур.

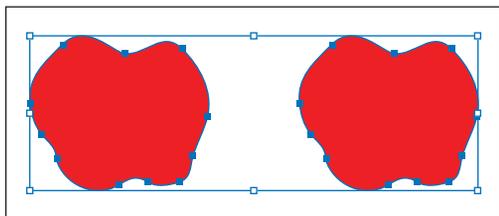
- 2 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и очертите прямоугольной областью четыре цветные фигуры в центре (яблоко и кепку).
- 3 Активируйте инструмент **Selection** (Выделение). Установите инструмент на край расположенного слева яблока. Могут появиться такие слова, как **path** (контур) и **anchor** (опорная точка), поскольку по умолчанию включены «быстрые» направляющие. «Быстрые» направляющие помогают выравнивать, редактировать и трансформировать объекты или монтажные области (детально рассмотрены в уроке 3 «Создание и редактирование фигур»).
- 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 указывает, что объект выделен и готов к изменению. Цвет ограничительной рамки сообщает, в каком слое расположен объект (слои рассматриваются в уроке 8 «Работа со слоями»).

- 5 Используя инструмент **Selection** (Выделение), щелкните по яблоку справа. Обратите внимание, что с левого яблока выделение будет снято.
- 6 Чтобы дополнительно выделить левое красное яблоко, щелкните по нему, удерживая клавишу **Shift**. Будут выделены оба яблока.

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



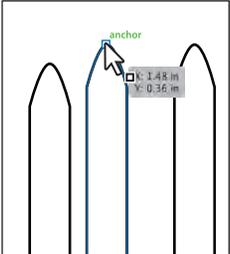
► **Совет.** Если вы не хотите использовать «быстрые» направляющие, отключите их с помощью команды меню **View** ⇒ **Smart Guides** (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие).

► **Совет.** Для выделения всех объектов выполните команду меню **Select** ⇒ **All** (Выделение ⇒ Все). Для выделения всех объектов в одной монтажной области выполните команду **Select** ⇒ **All On Active Artboard** (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области). Более подробную информацию о монтажных областях см. в уроке 3 «Создание и редактирование фигур».

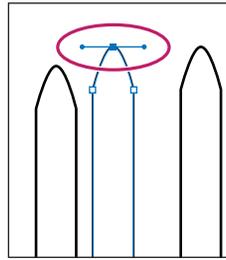
- 7** Измените положение яблок, щелкнув по любому из выделенных яблок и перетащив их в любое место документа. Поскольку выделены оба яблока, они перемещаются вместе. При перемещении вы можете заметить появляющиеся зеленые линии. Это так называемые *направляющие выравнивания*. Направляющие выравнивания отображаются, поскольку по умолчанию включены «быстрые» направляющие. При перемещении объекты выравниваются относительно других объектов в монтажной области. Обратите внимание также на серый прямоугольник, или измерительную метку, которая показывает расстояние объекта от его первоначальной позиции. Измерительные метки также отображаются по той причине, что включены «быстрые» направляющие.
- 8** Чтобы снять выделение с яблок, щелкните в любом свободном от объектов месте монтажной области или выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 9** Для возвращения к последней сохраненной версии документа нажмите **F12** или выполните команду **File** ⇒ **Revert** (Файл ⇒ Восстановить).

Использование инструмента Direct Selection

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

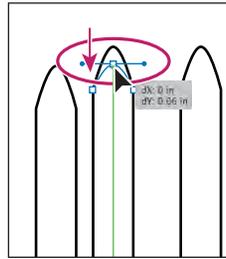
- 1** Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2** Выберите инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение)  на панели **Tools** (Инструменты). Не нажимая кнопку мыши, установите инструмент на верхний край одной из досок изгороди, которая изображена над яблоками. При наведении инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение) на опорную точку контура объекта появится метка измерения, а также слова **path** (контур) и **anchor** (опорная точка). 
- 3** Щелкните по верхней точке этой же доски. Обратите внимание, что только выделенная точка закрашена, указывая на выделение, в то вре-

мя как остальные точки доски не закрашены и не выделены. Посмотрите на синие управляющие линии, исходящие из опорной точки. На их концах 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 снято.

● **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).

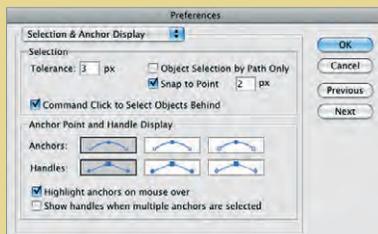
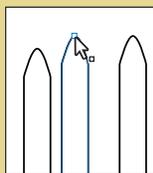


► **Совет.** Используя клавишу **Shift**, можно выбрать сразу несколько точек и перемещать их одновременно.

- 5** Вернитесь к последней сохраненной версии документа, выбрав в меню команду **File** ⇒ **Revert** (Файл ⇒ Восстановить).

Установки выделения и опорных точек

Вы можете менять параметры выделения и способ отображения опорных точек в Illustrator, используя диалоговое окно **Preferences** (Установки).



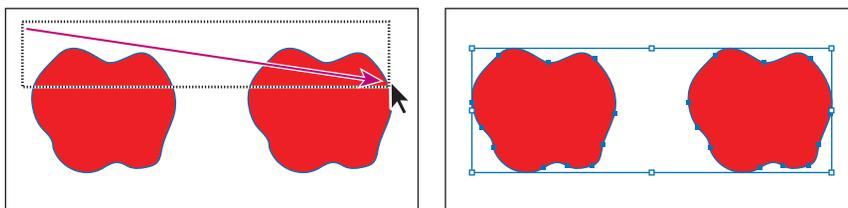
Выполните команду меню **Edit** ⇒ **Preferences** ⇒ **Selection & Anchor Display** (Редактирование ⇒ Установки ⇒ Отображение выделения и опорных точек)/**Illustrator** ⇒ **Preferences** ⇒ **Selection & Anchor Display** (Illustrator ⇒ Установки ⇒ Отображение выделения и опорных точек). Вы можете изменить размер и вид отображаемых опорных точек и управляющих линий, а также отключить подсветку опорных точек при наведении на них указателя мыши. Подсветка опорных точек позволяет определить, какую точку вы собираетесь выделить. Подробнее об опорных точках вы узнаете в уроке 5 «Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil».

Выделение с помощью прямоугольной области

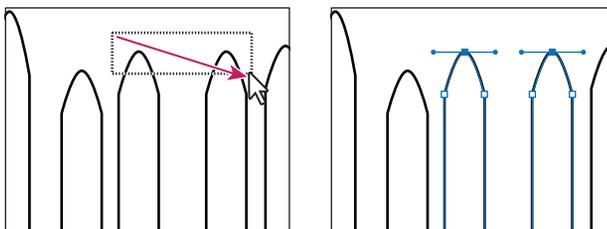
Иногда выделение проще выполнить, очерчивая прямоугольную область вокруг объектов, которые необходимо выделить.

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

- 1 Активируйте команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 В прежнем файле переключитесь на инструмент **Selection** (Выделение) . Вместо использования клавиши **Shift** для выделения нескольких объектов установите указатель мыши левее и выше левого верхнего красного яблока, а затем щелкните и, не отпуская кнопку мыши, переместите указатель вправо и вниз, создав прямоугольную область, покрывающую только верхнюю часть красных яблок.



- 3 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение) или щелкните по любому месту без объектов. 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 верхние части двух досок в верхнем ряду. Будут выделены только верхние точки. Щелкните по одной из выделенных опорных точек и перемещайте, обращая внимание, что выделенные точки перемещаются одновременно. Используйте этот способ для выделения точек, поскольку он не требует от вас щелкать точно по точке, которую вы хотите изменить.



Очерчивание верхних точек прямоугольной областью с помощью инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение) приведет к выделению только этих точек

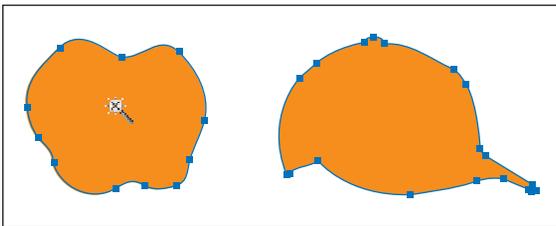
● **Примечание.** Выделение точек таким способом может потребовать некоторой практики. Вам нужно провести указатель только над точками, которые требуется выделить. В противном случае будет выделено большее число точек. Вы всегда можете отменить выделение с помощью щелчка за пределами объектов и попробовать снова.

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

- 1 Выберите инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка)  на панели **Tools** (Инструменты). Щелкнув по оранжевому яблоку, вы увидите, что выделится также и кепка. При этом вокруг двух фигур не появится ограничительная рамка, поскольку все еще выбран инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка).



При выделении с помощью инструмента **Magic Wand** (Волшебная палочка) выделяются объекты с одинаковым цветом заливки

- 2 Щелкните инструментом **Magic Wand** (Волшебная палочка) по одному из красных яблок. Выделятся оба красных яблока, а с оранжевого яблока и кепки выделение будет снято.
- 3 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, удерживая клавишу **Alt/Option**, щелкните по оранжевой

► **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 данному инструменту на панели **Tools** (Инструменты). Также можно изменить величину допуска, используемого для определения сходных объектов.

кепке еще раз, чтобы снять выделение с оранжевых объектов. Отпустите клавишу **Shift**.

- 4 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение) или щелкните по свободному от объектов месту.

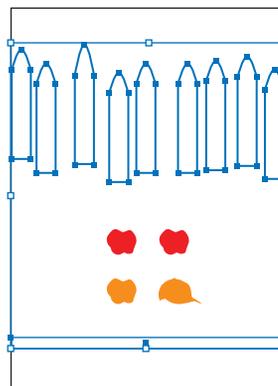
Выделение похожих объектов

Вы можете выделять объекты на основе цвета заливки или обводки, толщины обводки и т. д. Заливка представляет собой цвет внутренней области объекта, обводка — его границу, а толщина обводки — размер этой границы.

В следующем шаге вы выделите несколько объектов с одинаковой обводкой.

- 1 Щелкните инструментом **Selection** (Выделение)  для выделения одной из досок изгороди в верхней части монтажной области.

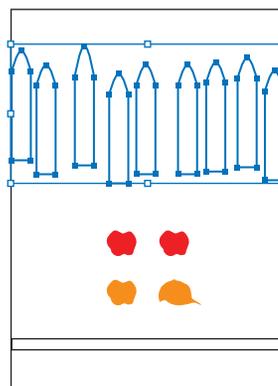
- 2 Щелкните по стрелке справа от кнопки **Select Similar Objects** (Выбрать схожие объекты)  на панели **Control** (Управление), чтобы раскрыть меню. Выберите в этом меню пункт **Fill Color** (Цвет заливки) для выделения всех объектов монтажной области с таким же цветом заливки (белым). Выделится вся изгородь в верхней части монтажной области, а также белый прямоугольник в нижней ее части.



● **Примечание.** Команда меню **Select** ⇒ **Same** (Выделение ⇒ По общему признаку) предоставляет те же возможности, что и кнопка **Select Similar Objects** (Выбрать схожие объекты).

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

- 4 Выделите одну из белых фигур досок в верхней части монтажной области снова, а затем выполните команду **Select** ⇒ **Same** ⇒ **Stroke Weight** (Выделение ⇒ По общему признаку ⇒ С одинаковой толщиной линий). У всех фигур досок изгороди толщина обводки составляет 1 пункт, поэтому будут выделены все эти фигуры.



- 5 Не снимая выделения с фигур, выполните команду **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.
- 6 Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), чтобы снять выделение с объектов.

Выравнивание объектов

Несколько объектов могут быть выровнены или распределены относительно друг друга, монтажной области или ключевого объекта. В этом разделе вы изучите возможности приложения по выравниванию объектов и точек.

Выравнивание объектов относительно друг друга

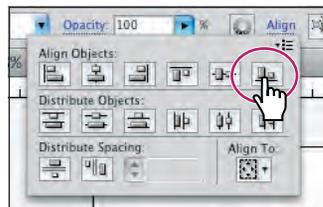
Чтобы осуществить выравнивание объектов относительно друг друга, выполните следующие действия:

- 1 Выберите команду меню **Select** ⇒ **Fence** (Выделение ⇒ Fence), чтобы заново выделить доски изгороди.
- 2 Щелкните по кнопке **Align To** (Выровнять по)  на панели **Control** (Управление) и выберите в появившемся меню пункт **Align to Selection** (Выровнять по выделенной области). Это обеспечит выравнивание выделенных объектов относительно друг друга.
- 3 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.** Если варианты выравнивания не отображаются на панели **Control** (Управление), возможной причиной может быть то, что выбран только один объект. Палитру **Align** (Выравнивание) можно также активировать с помощью команды меню **Window** ⇒ **Align** (Окно ⇒ Выравнивание).

- 4 Выполните команду **Edit** ⇒ **Undo Align** (Редактирование ⇒ Отменить выравнивание), чтобы вернуть объекты в их первоначальное положение. Оставьте объекты выделенными для работы в следующем разделе.

► **Совет.** Рекомендуется присваивать выделениям имена в соответствии с их назначением или функцией. Например, если при выполнении шага 5 вы назовете выделение **обводка 1 пункт**, имя будет вводиться в заблуждение, если в последующем вы измените толщину обводки объектов.



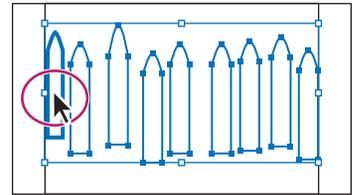
- **Примечание.** Варианты выравнивания могут не отображаться на панели **Control** (Управление). Если вы не видите варианты выравнивания, щелкните по слову **Align** (Выравнивание) на данной панели, чтобы открыть одноименную палитру. Число отображаемых на панели **Control** (Управление) вариантов выравнивания зависит от разрешения экрана.

Выравнивание по ключевому объекту

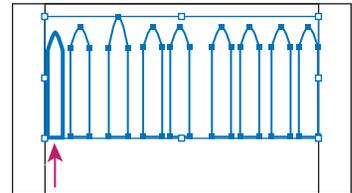
Ключевой объект представляет собой объект, по которому требуется выровнять другие объекты. Для задания ключевого объекта сначала выделяются все объекты, подлежащие выравниванию, в том числе и ключевой объект, а затем производится дополнительный щелчок по ключевому объекту. Выбранный ключевой объект будет обведен толстым синим контуром, а на панели **Control** (Управление) и в палитре **Align** (Выравнивание) отобразится значок **Align To Key Object** (Выровнять по ключевому объекту)

► **Совет.** Также можно щелкнуть по кнопке **Align To** (Выровнять по) в палитре **Align** (Выравнивание) и активировать команду **Align To Key Object** (Выровнять по ключевому объекту). В качестве ключевого объекта будет выбран объект, расположенный на переднем плане.

- 1 Щелкните инструментом **Selection** (Выделение) по самой левой из выделенных досок изгороди. Появившийся толстый синий контур означает, что объект является ключевым объектом, по которому будут выравниваться остальные объекты.



- 2 Воспользуйтесь кнопкой **Vertical Align Bottom** (Вертикальное выравнивание вниз) . Обратите внимание, что все доски изгороди будут выровнены по нижнему краю ключевого объекта.

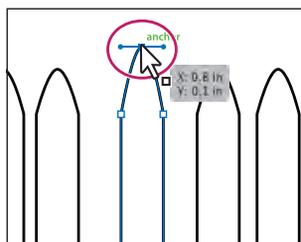


- 3 Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

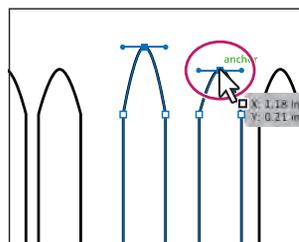
Выравнивание точек

Теперь с помощью палитры **Align** (Выравнивание) вам предстоит выровнять две точки относительно друг друга.

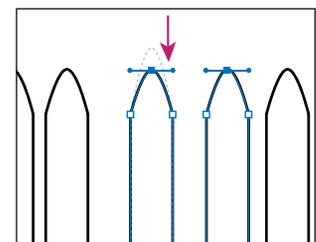
- 1 Инструментом **Direct Selection** (Прямое выделение) щелкните по самой верхней точке доски изгороди, которая выше остальных, и, удерживая клавишу **Shift**, выделите верхнюю точку любой другой доски. На рисунке выделена точка на доске, расположенной справа от самой высокой доски.



Выделите первую точку



Выделите вторую точку



Выровняйте точки

Точки выделяются в определенном порядке. Поскольку последняя выделенная точка станет ключевой, другие точки будут выровнены по ней.

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

● **Примечание.** Если вы не видите варианты выравнивания, щелкните по слову **Align** (Выравнивание) на панели **Control** (Управление), чтобы открыть одноименную палитру.

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

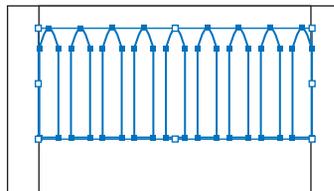
Распределение объектов

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

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

1 Выберите на панели **Tools** (Инструменты) инструмент **Selection** (Выделение) . Выполните команду **Select** ⇒ **Fence** (Выделение ⇒ Fence), чтобы снова выбрать все доски изгороди.

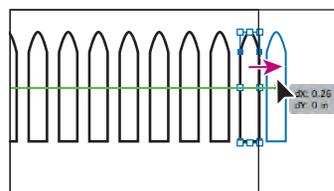
2 Щелкните по кнопке **Horizontal Distribute Center** (Горизонтальное распределение по центру)  на панели **Control** (Управление). Все объекты изгороди будут перемещены так, чтобы интервалы между их центрами стали одинаковыми.



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

4 Удерживая клавишу **Shift**, перетащите с помощью инструмента **Selection** (Выделение)  самую правую доску изгороди немного влево, не нарушая вертикального выравнивания по отношению к другим доскам.

5 Выполните команду **Select** ⇒ **Fence** (Выделение ⇒ Fence), чтобы снова выбрать все доски изгороди, затем еще раз щелкните по кнопке **Horizontal Distribute Center** (Горизонтальное распределение по центру) . Поскольку позиция самой правой доски



● **Примечание.** С помощью кнопок **Horizontal Distribute Center** (Горизонтальное распределение по центру) или **Vertical Distribute Center** (Вертикальное распределение по центру) выравниваются интервалы между центрами объектов. Если выделены объекты различного размера, вы можете получить результат, которого не ожидали.

изменится, все объекты будут перераспределены, чтобы интервалы между центрами снова стали одинаковыми.

- **Примечание.** При горизонтальном распределении объектов с помощью палитры **Align** (Выравнивание) убедитесь, что крайние слева и справа объекты 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 между ними.

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

Выравнивание по монтажной области

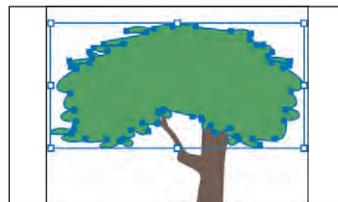
Вы также можете выравнивать объекты документа не по другим объектам или ключевому объекту, а по монтажной области. При данном способе выравнивания выполняется независимое выравнивание каждого отдельного объекта относительно монтажной области.

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 При выбранном инструменте **Selection** (Выделение) выделите зеленую фигуру листьев дерева.

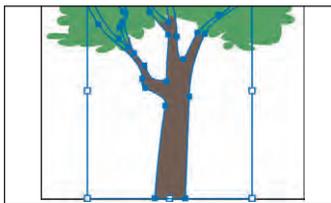
- 3 Щелкните по кнопке **Align To Selection** (Выровнять по выделению)  и в открывшемся меню выберите пункт **Align To Artboard** (Выровнять по монтажной области). Этот вариант гарантирует, что все последующие выравнивания будут выполнены относительно монтажной области. Щелкните по кнопке **Horizontal Align Center** (Горизонтальное выравнивание по центру) , чтобы выровнять группу горизонтально по центру монтажной области.



- **Примечание.** Варианты выравнивания могут не отображаться на панели **Control** (Управление), но обозначаться словом **Align** (Выравнивание). Число отображаемых на панели **Control** (Управление) вариантов выравнивания зависит от разрешения экрана.

- **Примечание.** Если вы хотите выровнять по центру монтажной области содержимое, например, плаката, важным этапом будет группировка объектов. Группировка позволяет перемещать относительно монтажной области все объекты одновременно. В противном случае выравнивание переместит все объекты в центр монтажной области независимо друг от друга.

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



5 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 следующего шага.

О параметрах выравнивания

Палитра **Align** (Выравнивание) предлагает много полезных возможностей для работы в Illustrator. Можно не только выравнивать объекты, но и распределять их. Выделив объекты для выравнивания или распределения, выполните следующие операции:

- для выравнивания или распределения по ограничительной рамке всех выделенных объектов щелкните по кнопке, соответствующей типу требуемого выравнивания или распределения;
- для выравнивания или распределения по одному из выделенных объектов (ключевому) щелкните по этому объекту повторно (при этом не нужно удерживать клавишу **Shift**). Затем щелкните по кнопке, соответствующей типу требуемого выравнивания или распределения;
- для выравнивания по монтажной области щелкните по кнопке **Align To Artboard** (Выровнять по монтажной области)  или выберите эту команду в меню **Align** (Выравнивание), указанном стрелкой справа от кнопки **Align To** (Выровнять по). После этого щелкните по кнопке, соответствующей типу требуемого выравнивания;
- для выравнивания относительно опорной точки выберите инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение), нажмите и удерживайте клавишу **Shift** и выделите опорные точки, которые требуется выровнять или распределить. Последняя выделенная опорная точка станет ключевой опорной точкой.
- **Примечание.** Для отмены выравнивания или распределения по ключевому объекту щелкните по этому объекту еще раз, чтобы убрать синий контур, или выполните команду **Cancel Key Object** (Отменить выбор ключевого объекта) в меню палитры **Align** (Выравнивание).

Из справки к программе Adobe Illustrator

Работа с группами

Вы можете объединять объекты в группу, чтобы работать с ними как с одним объектом. Таким образом можно перемещать или трансформировать сразу несколько объектов, не изменяя их оформление или взаимное расположение.

Группирование элементов

В данном разделе вы выделите несколько объектов и создадите из них группу.

- 1** Используя инструмент **Selection** (Выделение) , щелкните по зеленым листьям дерева, удерживая клавишу **Shift**, чтобы выделить их вместе со стволом дерева, который был выделен 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, выделяются оба объекта. Обратите внимание на слово **Group** (Группа), появившееся слева на панели **Control** (Управление).
- **Совет.** Чтобы выделить отдельные объекты группы, выделите группу, а затем выполните команду **Object** ⇒ **Ungroup** (Объект ⇒ Разгруппировать). Объекты будут разгруппированы.
- 4** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

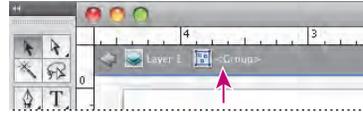
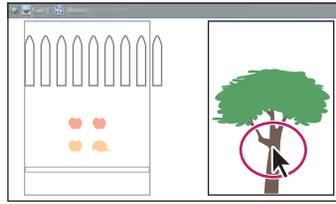
Работа в режиме изоляции

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

► **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).

- 1** Щелкните инструментом **Selection** (Выделение)  по коричневому стволу дерева или по зеленым листьям, чтобы выделить группу.
- 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** (Слой 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 «Работа со слоями».



- 4** Удерживая клавишу **Shift**, перетащите коричневый ствол дерева немного вправо. Клавиша **Shift** ограничивает передвижение ствола горизонтальным направлением. В режиме изоляции группы временно разгруппировываются, что позволяет вам редактировать объекты без необходимости 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, и теперь вы 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 щелкать по серой стрелке в левом верхнем углу окна документа, пока документ не выйдет из режима изоляции. Можно также воспользоваться кнопкой **Exit Isolation Mode** (Выйти из режима изоляции) на панели **Control** (Управление).

Добавление в группу

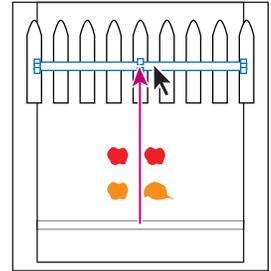
Группы могут быть вложенными, то есть входить в состав других объектов или групп, формируя группы большего размера.

- 1** Щелкните по кнопке **Previous** (Назад)  в левом нижнем углу окна документа, чтобы перейти к предыдущей монтажной области с элементами изгороди.
- 2** Инструментом **Selection** (Выделение)  очертите прямоугольной областью доски изгороди, чтобы выбрать все доски.
- 3** Выполните команду меню **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).
- 4** Щелкните по кнопке **Align To Selection** (Выровнять по выделению)  и в появившемся меню выберите пункт **Align To Artboard** (Выров-

нять по монтажной области). Щелкните по кнопке **Horizontal Align Center** (Горизонтальное выравнивание по центру) , чтобы выровнять группу горизонтально по центру монтажной области. Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

5 Удерживая клавишу **Shift**, перетащите инструментом **Selection** (Выделение) белый прямоугольник из нижней части монтажной области на группу досок. Не обращайте внимания на выравнивание.

6 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 – группу внутри группы. Создание вложенных групп представляет собой часто используемый при создании иллюстраций метод. Это отличный способ объединения взаимосвязанных объектов.

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

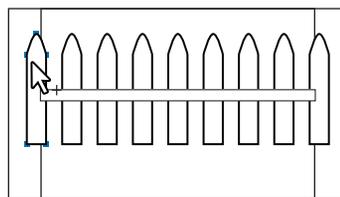
9 Щелкните инструментом **Selection** (Выделение) по одному из сгруппированных объектов. Будут выделены все объекты группы.

10 Щелкните по пустому месту монтажной области, чтобы снять выделение с объектов.

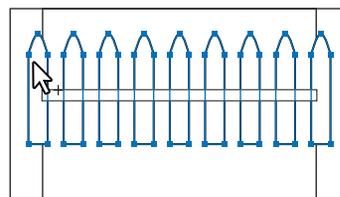
11 Щелкните и удерживайте кнопку мыши на инструменте **Direct Selection** (Прямое выделение)  и переместите указатель вправо, чтобы выбрать инструмент **Group Selection** (Групповое выделение) . Данный инструмент добавляет к текущему выделению родительскую группу объекта.

► **Совет.** Если вы щелкнете третий раз, белый треугольник также будет выделен

12 Щелкните по крайней слева доске изгороди для выделения объекта. Щелкните второй раз, чтобы выделить родительскую группу объекта (группу досок). Инструмент **Group Selection** (Групповое выделение) добавляет к выделению каждую группу в той же последовательности, в какой выполнялось группирование.



Щелкните, чтобы выделить доску



Щелкните второй раз, чтобы выделить родительскую группу

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

● **Примечание.** Чтобы разгруппировать все выделенные объекты, включая доски изгороди, команду меню **Object** ⇒ **Ungroup** (Объект ⇒ Разгруппировать) необходимо выполнить дважды.

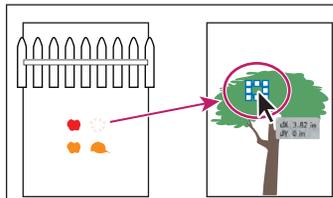
Упорядочивание объектов

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

Изменение порядка наложения объектов

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

- 1** При выбранном инструменте **Selection** (Выделение) щелкните по красному яблоку для его выделения.
- 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 красное яблоко будет скрыто деревом, хотя останется выделенным. Яблоко скрыто деревом, возможно, потому что было создано раньше дерева и располагается ниже в порядке наложения фигур.
- 4** Не снимая выделения с яблока, выполните команду меню **Object** ⇒ **Ar-**



range ⇒ **Bring to Front** (Объект ⇒ Монтаж ⇒ На передний план). Эта команда переведет яблоко на передний план, располагая его впереди 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:

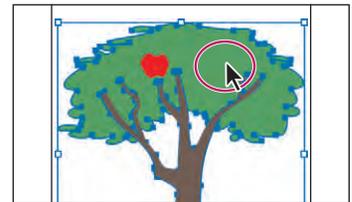
- чтобы переместить объект на верхнюю или нижнюю позицию в группе или слое, выделите объект, который хотите переместить, и выполните команду меню **Object** ⇒ **Arrange** ⇒ **Bring to Front** (Объект ⇒ Монтаж ⇒ На передний план) или **Object** ⇒ **Arrange** ⇒ **Send To Back** (Объект ⇒ Монтаж ⇒ На задний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

Из справки Illustrator

Выделение объектов на заднем плане

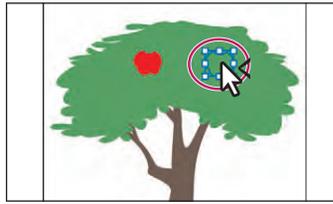
При размещении объектов поверх друг друга иногда сложно выделить элементы, расположенные на заднем плане. Здесь вы научитесь выделять объекты на заднем плане.

- 1** Выделите инструментом **Selection** (Выделение)  второе красное яблоко в левой монтажной области и перетащите его на зеленую фигуру листьев в правой монтажной области. Отпустите кнопку мыши. Яблоко будет размещено позади листьев дерева, но останется выделенным. На этот раз вы снимете выделение с яблока, а затем выделите его еще раз, выполняя выделение за объектами.
- 2** Щелкните по красному яблоку снова. Вместо яблока выделится расположенный сверху объект, то есть группа объектов дерева.
- 3** Сохраняя положение указателя мыши на скрытом деревом яблоке, щелкните по нему, удерживая клавишу **Ctrl/Cmd**. Обратите внимание на угловую скобку, отображаемую рядом с указателем . Щелкните еще раз, чтобы выбрать яблоко позади дерева.



● **Примечание.** Чтобы выделить скрытое яблоко, убедитесь, что вы щелкаете в том месте, где накладываются яблоко и дерево. В противном случае ничего не произойдет.

- 4 Выберите команду меню **Object** ⇒ **Arrange** ⇒ **Bring to Front** (Объект ⇒ Монтаж ⇒ На передний план), чтобы поместить яблоко поверх дерева.
- 5 Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

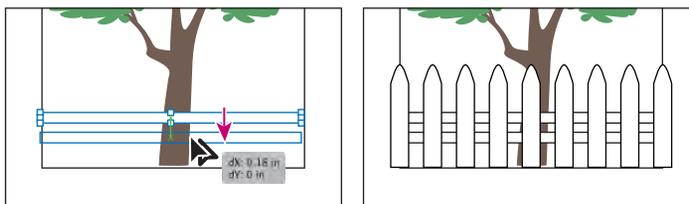


● **Примечание.** Выполняя выделение за объектами, вы также можете увидеть рядом с указателем мыши знак плюс.

Скрытие объектов

При работе над сложной иллюстрацией выделение объектов может оказаться затруднительной задачей. В этом разделе мы попытаемся объединить некоторые уже изученные приемы с дополнительными возможностями, что позволит упростить выделение объектов.

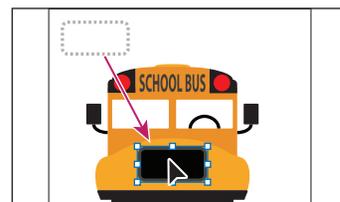
- 1 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , очертите прямоугольной областью доски изгороди и белый прямоугольник. Перетащите изгородь в нижнюю часть правой монтажной области, содержащей дерево.
- 2 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Arrange** ⇒ **Bring to Front** (Объект ⇒ Монтаж ⇒ На передний план).
- 3 Активируйте команду **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 4 Щелкните в любом месте, чтобы снять выделение с объектов, а затем выделите белый прямоугольник, расположенный поверх группы досок. Выполните команду меню **Object** ⇒ **Arrange** ⇒ **Send Backward** (Объект ⇒ Монтаж ⇒ Переложить назад) один или несколько раз, пока белый прямоугольник не разместится позади группы досок. Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 5 Выделите инструментом **Selection** (Выделение)  группу досок и выполните команду **Object** ⇒ **Hide** ⇒ **Selection** (Объект ⇒ Спрятать ⇒ Выделенное) или нажмите комбинацию клавиш **Ctrl+3/Command+3**. Группа досок будет скрыта, что упростит выделение других объектов.
- 6 Щелкните по белому прямоугольнику для его выделения. Удерживая клавишу **Alt** (Windows) или **Option** (Mac OS), перетащите прямоугольник вниз, чтобы создать копию объекта.
- 7 Активируйте команду **Object** ⇒ **Show All** (Объект ⇒ Показать все), чтобы снова отобразить группу изгороди.
- 8 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить), чтобы сохранить файл, а затем команду **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закреть).



Применение методов выделения

- 1** Выполните команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L2start_02.ai в папке Lesson02.
- 2** Активируйте команду **View** ⇒ **Fit All In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна). В расположенной справа монтажной области 2 вы увидите законченный вариант иллюстрации. В монтажной области 1 слева 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. Выполните команду **View** ⇒ **Smart Guides** (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы временно отключить быстрые направляющие.

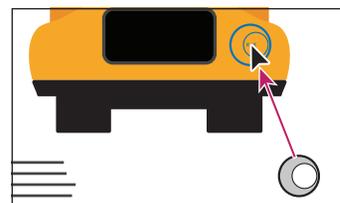
- 4** Используя инструмент **Selection** (Выделение) , перетащите черный прямоугольник со скругленными углами из верхнего левого угла монтажной области и разместите поверх передней части автобуса, как показано на рисунке.



● Примечание.

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

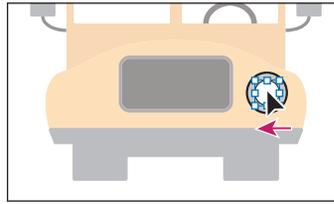
- 5** Выделите инструментом **Selection** (Выделение) фигуры фары (круги) в нижнем правом углу монтажной области, очертив их прямоугольной областью. Выберите команду меню **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).



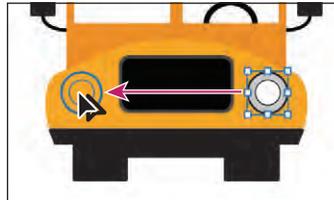
- 6** Щелкните в центре фары и перетащите группу объектов фары, разместив ее справа от закругленного прямоугольника.
- 7** Дважды щелкните по центру группы фары, чтобы войти в режим изоляции. Щелкните по белому кругу и перетащите его, расположив по центру остальных кругов. Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

8 Нажмите клавишу **Esc**, чтобы выйти из режима изоляции.

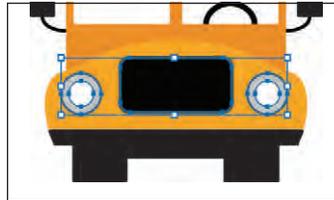
9 Не переключаясь с инструмента **Selection** (Выделение), нажмите и удерживайте клавиши **Alt+Shift/Option+Shift**. Перетащите группу объектов фары влево, чтобы создать ее копию. Отпустите кнопку мыши, а затем комбинацию клавиш.



10 Удерживая клавишу **Shift**, щелкните по закругленному прямоугольнику и по расположенной справа фаре, чтобы выделить сразу три объекта.

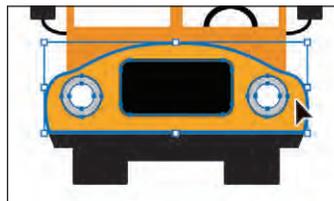


11 На панели **Control** (Управление) щелкните по кнопке **Align To** (Выровнять по)  и выберите в появившемся меню пункт **Align to Selection** (Выровнять по выделенной области). После этого щелкните по кнопке **Horizontal Distribute Center** (Горизонтальное распределение по центру) .



12 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).

13 Удерживая клавишу **Shift**, щелкните по оранжевой фигуре позади выделенной группы. Снова выполните щелчок по оранжевой фигуре, чтобы сделать ее ключевым объектом. Щелкните по кнопке **Horizontal Align Center** (Горизонтальное выравнивание по центру) , а затем — по кнопке **Vertical Align Center** (Вертикальное выравнивание по центру) , чтобы выровнять закругленный прямоугольник по фигуре. Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).



14 Выделите инструментом **Selection** (Выделение) группу объектов, содержащую фары. Выполните команду **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.

15 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и щелкните три раза по колпаку на крыше автобуса, выше текста «SCHOOL BUS».

► **Совет.** Блокировка объектов представляет собой отличный способ избежать выделения и редактирования содержимого и может быть использована совместно со скрыванием объектов.

- **Примечание.** Если вы не видите варианты палитры **Align** (Выравнивание) на панели **Control** (Управление), щелкните по слову **Align** (Выравнивание) на данной панели или воспользуйтесь командой меню **Window** ⇒ **Align** (Окно ⇒ Выравнивание).

- **Примечание.** Возможно, вы захотите отключить «быстрые» направляющие с помощью команды **View** ⇒ **Smart Guides** (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы было проще перетаскивать группу линий на автобус. При необходимости вы сможете выровнять группу линий относительно другого содержимого и после перетаскивания.

16 Активируйте инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение) . Выделите верхнюю опорную точку колпака и перетащите ее вверх, чтобы сделать колпак выше.



17 Дважды щелкните по инструменту **Hand** (Рука) , чтобы вписать монтажную область в окно документа.

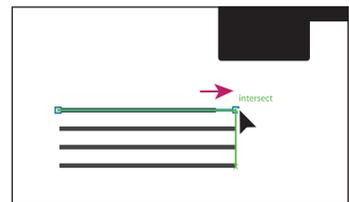
18 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  и щелкните три раза по четырём линиям в нижнем левом углу, чтобы увеличить масштаб отображения этого места.

19 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , очертите четыре линии прямоугольной областью для их выделения.

20 На панели **Control** (Управление) щелкните по кнопке **Horizontal Align Left** (Горизонтальное выравнивание влево) .

21 Выполните команду меню **View** ⇒ **Smart Guides** (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы снова включить «быстрые» направляющие.

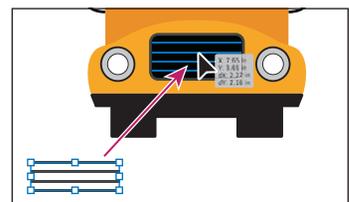
22 Выберите инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение) . Щелкните по правому концу верхней линии, чтобы выбрать опорную точку. После этого перетаскивайте опорную точку вправо, пока она не сравняется с другими линиями.



23 Используя инструмент **Selection** (Выделение), очертите четыре линии прямоугольной областью для их выделения. Выполните команду **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать), чтобы сгруппировать линии.

24 Дважды щелкните по инструменту **Hand** (Рука) , чтобы вписать монтажную область в окно документа.

25 Используя инструмент **Selection** (Выделение), перетащите группу линий, разместив ее на закругленном прямоугольнике между фарами. Обратите внимание, что для перемещения группы нужно щелкнуть по одной из линий, но не между ними.



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

- 27** Выполните команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить), а затем команду **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрывать).

Самостоятельная работа

- 1** Выполните команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L2start_03.ai в папке Lesson02.
- 2** Поэкспериментируйте с копированием звезды. Прodelайте это несколько раз, используя клавишу **Alt** (Windows) или **Option** (Mac OS).
- 3** Примените к фигурам различные цвета и обводки и повторно выделите их с помощью команды меню **Select** ⇒ **Same** (Выделение ⇒ По общему признаку) или кнопки **Select Similar Objects** (Выбрать схожие объекты)  на панели **Control** (Управление).
- 4** Выделите три звезды и выполните их упорядочение, применяя различные варианты распределения объектов из палитры **Align** (Выравнивание), размещенные на панели **Control** (Управление).
- 5** Выделите три звезды и щелкните по одной из них, чтобы задать ее в качестве ключевого объекта. Выровняйте другие звезды по ключевому объекту с помощью варианта палитры **Align** (Выравнивание) на панели **Control** (Управление).
- 6** Не снимая выделения со звезд, выполните команду **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).
- 7** Инструментом **Selection** (Выделение) дважды щелкните по одной из звезд в группе, чтобы перейти в режим изоляции. Измените размеры некоторых звезд, перетаскивая их ограничительную рамку. Нажмите клавишу **Esc** для выхода из режима изоляции.
- 8** Закройте файл, не сохраняя его.

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 при наличии содержимого, которое мешает выделить его.
- 6 Какую команду следует выполнить в палитре **Align** (Выравнивание) или на панели **Control** (Управление) при выравнивании объектов по монтажной области, прежде чем выбрать вариант выравнивания?

Ответы

- 1 Объект без заливки следует выделять щелчком по его обводке или очертив объект прямоугольной областью.
- 2 Используя инструмент **Group Selection** (Групповое выделение), вы можете 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, отредактировать фигуры, после чего выйти из режима изоляции, нажав клавишу **Esc** или дважды щелкнув за пределами группы.
- 3 С помощью инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение) вы можете 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). Приложите выделению имя, чтобы в любой момент выбрать его в меню **Select** (Выделение).
- 5 Если что-то закрывает вам доступ к объекту, можно выполнить команду меню **Object** ⇒ **Hide** ⇒ **Selection** (Объект ⇒ Спрятать ⇒ Выделенное). Объект будет не удален, а просто скрыт в прежней позиции, пока вы не выполните команду **Object** ⇒ **Show All** (Объект ⇒ Показать все). Для выполнения выделения за объектами также можно использовать инструмент **Selection** (Выделение), щелкая по накладывающимся объектам с удерживанием клавиши **Ctrl/Cmd**.
- 6 При выравнивании объектов по монтажной области сначала необходимо выбрать тип выравнивания **Align To Artboard** (Выровнять по монтажной области).

3

СОЗДАНИЕ И РЕДАКТИРОВАНИЕ ФИГУР

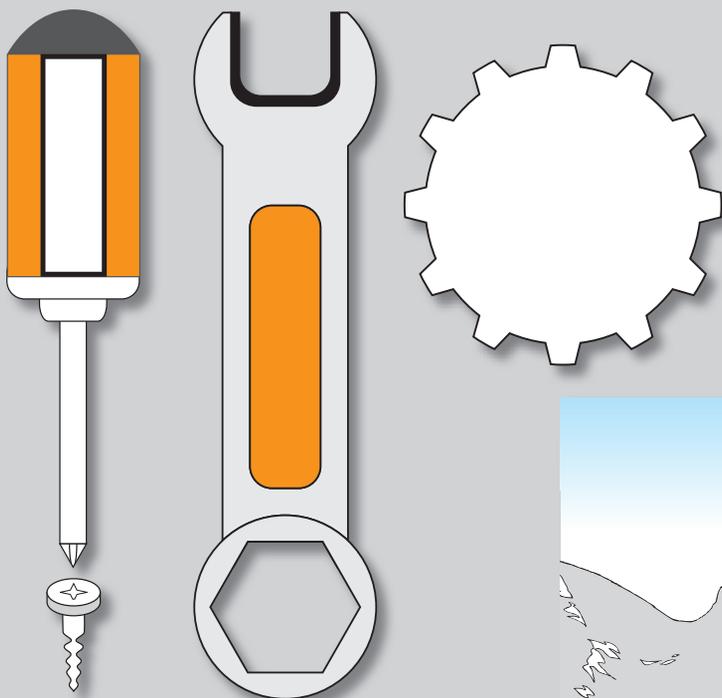
Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- создавать документы с несколькими монтажными областями;
- использовать инструменты и команды для создания базовых фигур;
- работать с режимами рисования;
- использовать при рисовании линейки и «быстрые» направляющие в качестве вспомогательных средств;
- масштабировать и копировать объекты;
- объединять объекты и преобразовывать их 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 **Live Trace** (Быстрая трассировка).



Для выполнения этого урока потребуется около полутора часов. При необходимости удалите с жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку Lesson03.



Вы можете создавать документы с несколькими монтажными областями и различными видами объектов. Начав с простой фигуры, вы можете отредактировать ее, создавая таким образом новые формы. На этом уроке вы создадите и измените монтажные области, после чего нарисуете и отредактируете несколько простых фигур для оформления технической инструкции.

Начало работы

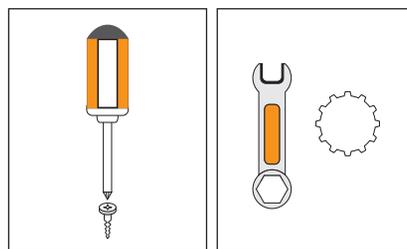
В этом уроке вы создадите несколько иллюстраций к технической инструкции.

1 Чтобы инструменты и панели/палитры функционировали так, как описано в уроке, удалите или деактивируйте (переименовав) файл установок Adobe Illustrator CS5 (см. раздел «Восстановление установок по умолчанию»).

2 Запустите Adobe Illustrator CS5.

● **Примечание.** Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск файлы ресурсов для данного урока, расположенные в папке Lesson03 на компакт-диске «Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс» (см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса»).

3 Выполните команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть). Перейдите на жестком диске к папке Lesson03 в папке Lessons и откройте файл L3end_1.ai. Файл содержит законченные версии иллюстраций, которые вам предстоит создать на этом уроке. Выполните команду **View** ⇒ **Fit All In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна). Оставьте файл открытым, чтобы сверяться с ним при выполнении урока, или выполните команду **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрыть).



Создание документа с несколькими монтажными областями

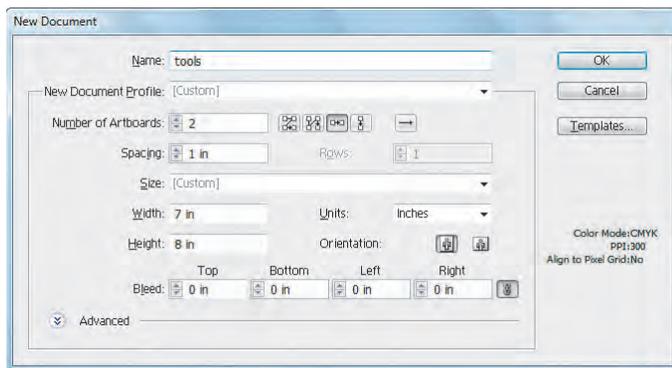
В этом разделе вы создадите две иллюстрации к технической инструкции. Новый документ будет включать несколько монтажных областей.

1 Выполните команду **File** ⇒ **New** (Файл ⇒ Новый), чтобы открыть новый документ без имени. В диалоговом окне **New Document** (Новый документ) присвойте файлу имя «Tools», в раскрывающемся списке **New Document Profile** (Новый профиль документа) выберите значение **Print** (Печать). В качестве значения параметра **Units** (Единицы измерения) задайте дюймы, при этом значение **New Document Profile** (Новый профиль документа) автоматически изменится на **[Custom]** [Заказной]. Оставьте диалоговое окно открытым для выполнения следующего шага. Используя профили документов, вы можете задавать для документа различные типы представления результата, например печать, Интернет, видео и т. д. Скажем, проектируя макет

веб-страницы в натуральную величину, вы можете использовать профиль веб-документа, при выборе которого будут автоматически установлены соответствующие параметры: пиксели для размера страниц и единиц измерения, цветовой режим RGB и растровые эффекты **Screen (72 ppi)** (Экранное (72 ppi)).

- Измените параметр **Number Of Artboards** (Количество монтажных областей) на **2**, чтобы создать две монтажные 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 ввода **Spacing** (Интервал) введите **1**, в поле **Width** — **7**, а в поле **Height** (Высота) — **8**. Щелкните по кнопке **OK**.

● **Примечание.** Параметр **Spacing** (Интервал) представляет собой расстояние между монтажными областями.



- Выполните команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как). В диалоговом окне **Save As** (Сохранить как) убедитесь, что в качестве имени файла используется tools.ai, и выберите для сохранения папку Lesson03. В раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) установите значение **Adobe Illustrator (*.AI/ai)** и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить). В диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте значения по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**.
- Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), если эта команда доступна, чтобы гарантировать, что в обеих монтажных областях ничего не выделено. 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 существующего документа.
- В разделе **Bleed** (Выпуск) диалогового окна **Document Setup** (Параметры документа) измените значение в поле ввода **Top** (Сверху) на **0,125** дюймов. Для этого или щелкните один раз по стрелке слева от поля ввода, или введите значение непосредственно в поле ввода.

● **Примечание.** Если кнопка **Document Setup** (Параметры документа) не отображается на панели **Control** (Управление), вы можете воспользоваться командой **File** ⇒ **Document Setup** (Файл ⇒ Параметры документа).

Щелкните в поле ввода **Bottom** (Снизу) или нажмите клавишу **Tab**. Установите одинаковое значение выпуска за обрез во всех полях. Щелкните по кнопке **ОК**.

Задание нескольких монтажных областей

Illustrator CS5 позволяет создавать несколько монтажных областей. Для их задания необходимо иметь представление об исходных параметрах, устанавливаемых в диалоговом окне **New Document** (Новый документ). Указав количество монтажных областей для документа, вы можете определить порядок их расположения на экране:

- **Grid By Row** (Сетка по строкам). Располагает монтажные области в заданном количестве строк. Число строк задается параметром **Rows** (Строки). По умолчанию создается форма, наиболее близкая к квадратной при заданном числе монтажных областей;
- **Grid By Column** (Сетка по столбцам). Располагает монтажные области в заданном количестве столбцов. Число столбцов устанавливается параметром **Columns** (Столбцы). По умолчанию создается форма, наиболее близкая к квадратной при заданном числе монтажных областей;
- **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 справки Illustrator

Вы увидите, что вокруг обеих монтажных областей появится красная линия. Эта линия служит обозначением выпуска за обрез. Обычно данная величина составляет около 1/8 дюйма.

О выпуске за обрез

Выпуск за обрез представляет собой часть иллюстрации, которая лежит за пределами зоны печати или монтажной области. Выпуск за обрез можно включить в графический объект в качестве поля ошибки, гарантирующего, что рисунок займет все пространство до края страницы после ее обреза или что изображение может быть вставлено в определенный контур в документе.

Из справки Illustrator

Работа с базовыми фигурами

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

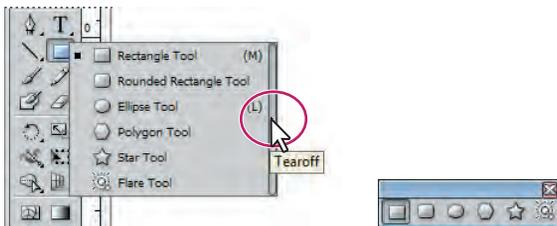
- 1 Выполните команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Essentials** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения).
- 2 Активируйте команду **View** ⇒ **Rulers** ⇒ **Show Rulers** (Просмотр ⇒ Линейки ⇒ Показать линейки) или нажмите **Ctrl+R/Command+R**, чтобы отобразить линейки вдоль верхнего и левого края окна. В качестве единиц измерения линейек используются дюймы, поскольку вы выбрали дюймы в диалоговом окне **New Document** (Новый документ). Единицы измерения можно изменить для всех документов или только для текущего документа. Единицы измерения используются при измерении, перемещении и трансформировании объектов, 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 установках программы: **Edit** ⇒ **Preferences** (Редактирование ⇒ Установки)/**Illustrator** ⇒ **Preferences** (Illustrator ⇒ Установки).

► **Совет.** Изменить единицы измерения для текущего документа можно, выполнив щелчок правой кнопкой мыши или щелкнув левой кнопкой, удерживая клавишу **Ctrl**, по горизонтальной или вертикальной линейке и выбрав новую единицу измерения в контекстном меню.

Доступ к инструментам базовых фигур

Инструменты базовых фигур располагаются в инструменте **Rectangle** (Прямоугольник). Вы можете отделить эту группу от панели **Tools** (Инструменты), сделав ее отдельной плавающей панелью.

- 1 Щелкните и удерживайте кнопку мыши на инструменте **Rectangle** (Прямоугольник)  до тех пор, пока не появится группа инструментов. Переместите указатель на маленький треугольник с правой стороны группы и отпустите кнопку мыши.

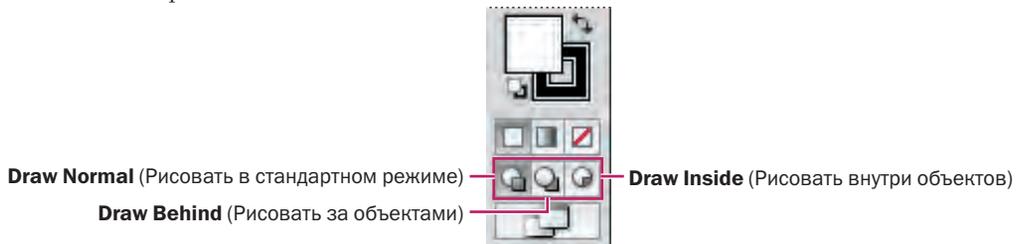


● **Примечание.** Инструменты на панели **Tools** (Инструменты) могут располагаться в одном или двух столбцах, в зависимости от разрешения экрана. Для переключения между одним и двумя столбцами щелкните по двойной стрелке в строке заголовка панели **Tools** (Инструменты).

2 Перетащите группу инструментов **Rectangle** (Прямоугольник) в сторону от панели **Tools** (Инструменты).

Представление о режимах рисования

Прежде чем начать рисовать фигуры в Illustrator, обратите внимание на три кнопки режимов рисования 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 режимов рисования позволяет вам рисовать фигуры особым образом:



● **Примечание.** Если на панели **Tools** (Инструменты) инструменты расположены в одном столбце, щелкните по кнопке **Drawing Modes** (Режимы рисования)  в нижней части данной панели и выберите режим рисования из появившегося меню.

- **Draw Normal** (Рисовать в стандартном режиме): Рисование фигур в каждом документе начинается со стандартного режима, в котором фигуры располагаются одна поверх другой;
- **Draw Behind** (Рисовать за объектами): этот режим позволяет рисовать объекты за другими объектами, не выбирая слой и не учитывая порядок наложения;
- **Draw Inside** (Рисовать внутри объектов): данный режим позволяет рисовать объекты или размещать изображения внутри других объектов (включая динамический текст), автоматически создавая обтравочную маску выделенного объекта.

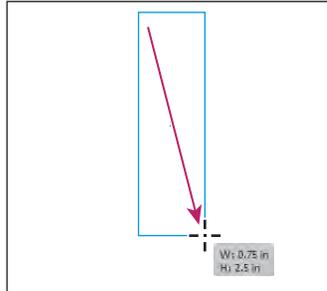
● **Примечание.** Для получения подробной информации об обтравочных масках см. урок 15 «Комбинирование графики Illustrator CS5 с другими приложениями Adobe».

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

Рисование прямоугольников

Сначала вы нарисуете ряд прямоугольников, а также воспользуетесь «быстрыми» направляющими для выравнивания рисунка и поработаете с двумя режимами рисования.

- 1 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Убедитесь, что в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа выбрана монтажная область 1.
- 3 Выполните команду **Window** ⇒ **Transform** (Окно ⇒ Трансформирование) для отображения палитры **Transform** (Трансформирование). Данная палитра полезна для редактирования таких свойств, как ширина и высота существующей фигуры.
- 4 Выберите инструмент **Rectangle** (Прямоугольник) . Щелкните посередине верхней части монтажной области и, не отпуская кнопку мыши, перемещайте указатель вниз и вправо. Обратите внимание, что при перемещении указателя отображается подсказка в виде серого прямоугольника, указывающая ширину и высоту рисуемой фигуры. Это так называемая метка измерения, входящая в число «быстрых» направляющих, которые будут рассмотрены ниже в этом уроке. Перемещайте указатель вниз и вправо, пока размеры прямоугольника не достигнут примерно 0,75 дюйма в ширину и 2,5 дюйма в высоту.

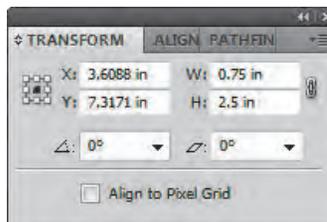


Прямоугольник составит основную часть рукоятки отвертки. Когда вы отпустите кнопку мыши, прямоугольник будет автоматически выделен, и отобразится его центральная точка.

У всех объектов, создаваемых с помощью инструментов рисования фигур, есть центральная точка, за которую объект можно перетаскивать с одновременным выравниванием относительно других элементов иллюстрации.

- 5 В палитре **Transform** (Трансформирование) обратите внимание на размеры прямоугольника. При необходимости введите **0,75** и **2,5** в соответствующие поля ввода для ширины и высоты.
- 6 Закройте палитру **Transform** (Трансформирование), щелкнув по кнопке закрытия в правом верхнем углу строки заголовка группы (Windows) или по точке в левом верхнем углу (Mac OS).

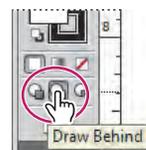
Далее вы продолжите формировать рукоятку отвертки и нарисуете еще один прямоугольник позади первого, чтобы первая фигура была выровнена по центру второй.



● **Примечание.** Используя палитру **Attributes** (Атрибуты), вы можете сделать центральную точку видимой или невидимой, но не можете удалить ее.

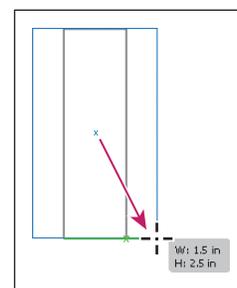
● **Примечание.**
Если на панели **Tools** (Инструменты) инструменты расположены в одном столбце, щелкните по кнопке **Drawing Modes** (Режимы рисования)  в нижней части данной панели и выберите режим рисования из появившегося меню.

7 Щелкните по кнопке **Draw Behind** (Рисовать за объектами) в нижней части панели **Tools** (Инструменты). При выборе этого режима рисования каждая создаваемая вами фигура будет нарисована позади остальных фигур на странице.



8 Используя инструмент **Rectangle** (Прямоугольник), установите указатель мыши на центральную точку только что нарисованного прямоугольника. Обратите внимание на появившееся слово **center** (центр) рядом с указателем. Нажмите и удерживайте клавишу **Alt/Option**. Чтобы нарисовать прямоугольник, перетаскивайте указатель мыши от центра по диагонали вниз и вправо. Когда метка измерения покажет значения около 2,5 дюйма в высоту и 1,5 дюйма в ширину, а также появится зеленая линия, обозначающая привязку к нижнему краю существующего прямоугольника, отпустите кнопку мыши. Затем отпустите клавишу **Alt/Option**.

Удерживание клавиши **Alt/Option** при рисовании инструментом **Rectangle** (Прямоугольник) позволяет рисовать прямоугольник от его центральной точки, а не от левого верхнего угла. При перемещении указателя «быстрые» направляющие привязывают его к краям существующего прямоугольника и отображают слово **path** (контур). Новая фигура располагается позади предыдущей в соответствии с выбранным режимом рисования.



О «быстрых» направляющих

«Быстрые» направляющие представляют собой временные направляющие линии и всплывающие окна, появляющиеся при создании или редактировании объектов или монтажных областей. Они помогают выравнивать, редактировать и трансформировать объекты или монтажные области по отношению к другим объектам и монтажным областям путем привязки, выравнивания и отображения местоположения или координат X и Y относительно исходного положения.

Вы можете использовать «быстрые» направляющие следующим образом:

- при создании объекта с помощью инструментов рисования фигур или инструмента **Pen** (Перо) для расположения опорных точек нового объекта по отношению к существующему объекту. При создании новой монтажной области для ее размещения по отношению к другой монтажной области или объекту;

- при создании объекта с помощью инструментов рисования фигур или инструмента **Pen** (Перо) или при трансформировании объекта для расположения опорных точек под заданными углами, например 45° или 90°. Эти углы задаются в установках для «быстрых» направляющих;
- при перемещении объекта или монтажной области для их выравнивания по отношению к другим объектам или монтажным областям. Выравнивание выполняется по центральной точке или краям объектов и монтажных областей. Направляющие отображаются при приближении объекта к краю или центральной точке других объектов;
- при вращении или перемещении объекта для привязки к последнему использованному углу или ближайшему варианту выравнивания;
- при трансформировании объекта «быстрые» направляющие автоматически появляются для облегчения трансформирования. Меняя установки для «быстрых» направляющих, вы можете изменить способ и место их отображения.

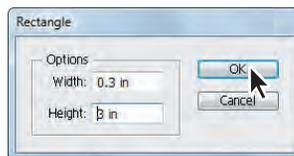
Из справки Illustrator

- 9** Не снимая выделения с прямоугольника, щелкните по кнопке **Fill** (Заливка)  на панели **Control** (Управление) и измените цвет на оранжевый со значениями **C = 0, M = 50, Y = 100, K = 0**, чтобы закрасить новый прямоугольник позади прямоугольника с меньшими размерами.

Помимо рисования путем перетаскивания инструмента по монтажной области, вы можете выбрать нужный инструмент и двойным щелчком по монтажной области открыть диалоговое окно параметров для данного инструмента. В следующем шаге вы создадите прямоугольник, используя этот способ.

- 10** Не переключаясь с инструмента **Rectangle** (Прямоугольник), щелкните по монтажной области слева от прямоугольников. Откроется диалоговое окно **Rectangle** (Прямоугольник).

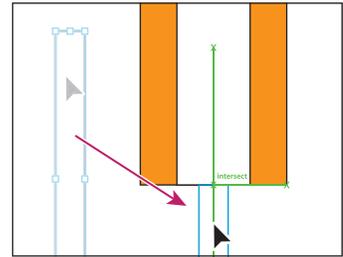
- 11** В диалоговом окне **Rectangle** (Прямоугольник) введите **0,3** в поле ввода **Width** (Ширина), нажмите клавишу **Tab** и введите **3** в поле ввода **Height** (Высота). Щелкните по кнопке **OK**.



- 12** Не снимая выделения с нового прямоугольника, щелкните по кнопке **Fill** (Заливка)  на панели **Control** (Управление) и измените цвет заливки на белый.

● **Примечание.** Вам может понадобиться выполнить два щелчка, поскольку в предыдущем шаге были отображены образцы цветов на панели **Control** (Управление).

- 13** Выберите инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните в центре нового прямоугольника и, не отпуская кнопку мыши, перетащите его таким образом, чтобы верхний край прямоугольника был привязан к нижнему краю других прямоугольников, а сам прямоугольник был центрирован по горизонтали относительно других прямоугольников. При этом отобразится слово **intersect** (пересечение).

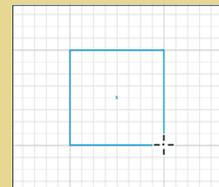


- 14** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем — **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Использование сетки документа

Сетка расположена позади графического объекта в окне иллюстрации и не печатается:

- чтобы включить сетку, выполните команду меню **View** ⇒ **Show Grid** (Просмотр ⇒ Показать сетку);
- чтобы скрыть сетку, выполните команду **View** ⇒ **Hide Grid** (Просмотр ⇒ Спрятать сетку);
- для привязки объектов к сетке воспользуйтесь командой **View** ⇒ **Snap To Grid** (Просмотр ⇒ Выравнивать по сетке), выберите объект, который нужно переместить, и перетащите его в нужное место. Когда границы объекта окажутся в пределах двух пикселей от линии сетки, объект привяжется к точке;
- чтобы задать интервал между линиями сетки, стиль (линии или точки), цвет и расположение сетки перед графическим объектом или позади него, выполните команду **Edit** ⇒ **Preferences** ⇒ **Guides & Grid** (Редактирование ⇒ Установки ⇒ Направляющие и сетка)/**Illustrator** ⇒ **Preferences** ⇒ **Guides & Grid** (Illustrator ⇒ Установки ⇒ Направляющие и сетка).
- **Примечание.** При выборе команды **Snap To Grid** (Выравнивать по сетке) вы не сможете использовать «быстрые» направляющие (даже если активирована соответствующая команда меню).

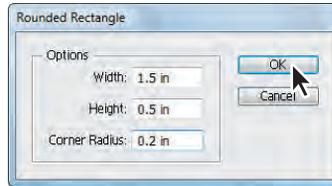


Из справки Illustrator

Рисование прямоугольников со скругленными углами

В данном разделе вы создадите прямоугольник со скругленными углами для другой части будущей иллюстрации, устанавливая параметры в диалоговом окне. Режим рисования **Draw Behind** (Рисовать за объектами) остается активным после предыдущей работы. Это означает, что следующая созданная вами фигура будет размещена позади остальных фигур.

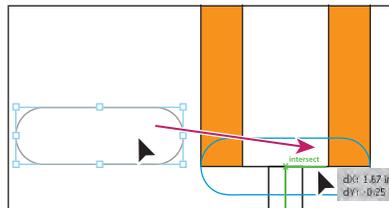
- 1 Выберите инструмент **Rounded Rectangle** (Прямоугольник со скругленными углами)  и щелкните по монтажной области, чтобы открыть диалоговое окно **Rounded Rectangle** (Прямоугольник со скругленными углами). Введите **1,5** в поле ввода **Width** (Ширина), нажмите клавишу **Tab** и введите **0,5** в поле **Height**. Вновь нажмите клавишу **Tab** и введите **0,2** в поле **Corner Radius** (Радиус скругления). Этот параметр определяет величину скругления углов. Щелкните по кнопке **OK**.



- **Примечание.** Если при вводе значений отображаются нужные вам единицы измерения (например «in» для дюймов), достаточно просто ввести значения. Если же требуемые единицы измерения не отображаются, введите **in**, и единицы будут преобразованы.

По умолчанию фигуры создаются с белой заливкой и черной обводкой. Фигуру с заливкой можно выделить и перетащить, выполнив щелчок внутри нее. На следующем шаге вы используете «быстрые» направляющие в качестве вспомогательного средства для выравнивания созданной фигуры по отношению к остальным фигурам.

- 2 Выберите инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните в любом месте внутри закругленного прямоугольника и, не отпуская кнопку мыши, перетаскивайте его так, чтобы прямоугольник был центрирован по горизонтали и вертикали относительно нижнего края большого прямоугольника, как показано на рисунке. Когда появится слово **intersect** (пересечение) и зеленая линия, отпустите кнопку мыши.



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

Обратите внимание, что закругленный прямоугольник расположен позади всех остальных прямоугольников. В режиме **Draw Behind** (Рисовать за объектами) рисование новой фигуры выполняется на заднем плане. Чуть позже вы разместите прямоугольники рукоятки позади закругленного прямоугольника.

- **Совет.** Цвет «быстрых» направляющих можно изменить, выполнив команду **Edit** ⇒ **Preferences** ⇒ **Smart Guides** (Редактирование ⇒ Установки ⇒ «Быстрые» направляющие)/ **Illustrator** ⇒ **Preferences** ⇒ **Smart Guides** (Illustrator ⇒ Установки ⇒ «Быстрые» направляющие).

- **Примечание.** В появляющемся при перетаскивании фигуры сером прямоугольнике отображается расстояние вдоль осей X и Y, пройденное указателем мыши.

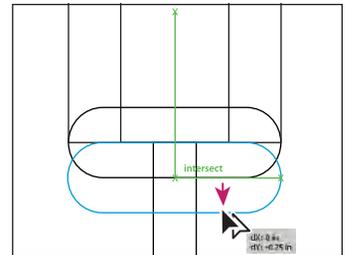
До сих пор вы работали в режиме предварительного просмотра, который установлен по умолчанию и позволяет видеть объекты в цвете (в данном случае белую и оранжевую заливку и черную обводку). Если вас отвлекают атрибуты обводки и заливки, вы можете работать в режиме контуров, в который и перейдете на следующем шаге.

- 4 Выполните команду **View** ⇒ **Outline** (Просмотр ⇒ Контуры) для перехода из режима предварительного просмотра в режим контуров.

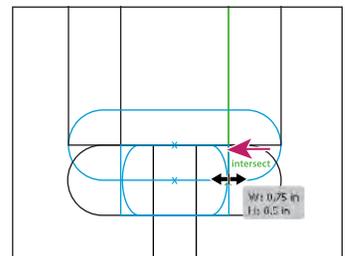
- **Примечание.** Режим контуров удаляет все атрибуты обводки и заливки с целью ускорения операций выделения и перерисовки объектов. Вы не сможете выделять или перемещать объекты, щелкнув в их центре, поскольку заливка временно отсутствует.

Теперь вы создадите еще одну фигуру, скопировав прямоугольник со скругленными углами с помощью клавиши **Alt** (Windows) или **Option** (Mac OS).

- 5 Не переключаясь с инструмента **Selection** (Выделение) , нажмите и удерживайте клавишу **Alt/Option**. Щелкните по нижнему краю (но не по точке) закругленного прямоугольника и, не отпуская кнопку мыши, перетаскивайте прямоугольник ровно вниз, чтобы выполнить его копирование, до появления слова **intersect** (пересечение), указывающего, что центр фигуры выровнен по нижнему краю исходного прямоугольника со скругленными углами. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Alt/Option**.



- 6 Не переключаясь с инструмента **Selection** (Выделение), нажмите и удерживайте клавишу **Alt/Option**. Щелкните по крайней правой точке границы нижнего закругленного прямоугольника и перетаскивайте ее по направлению к центру фигуры (влево), пока правый край не будет выровнен по правому краю первого из нарисованных вами прямоугольников. Отобразится слово **intersect** (пересечение) и зеленая линия, указывающие на привязку к краю первого прямоугольника.



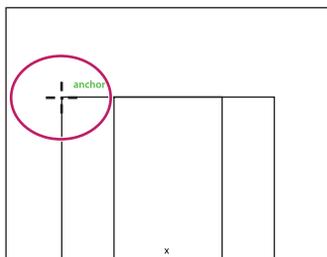
«Быстрые» направляющие могут оказать значительную помощь при рисовании, особенно если требуется соблюдать точность. Однако их

можно отключить, выбрав в меню команду **View** ⇒ **Smart Guides** (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие).

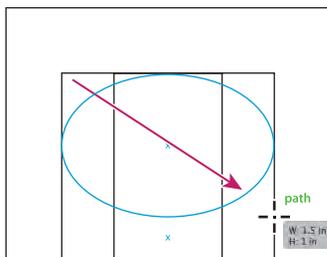
Рисование эллипсов

Нажимая при рисовании определенные клавиши, вы можете управлять формой многоугольника, звезды или эллипса. В данном разделе вы нарисуете эллипс, который составит верхнюю часть отвертки. Поскольку все еще включен режим рисования **Draw Behind** (Рисовать за объектами), нарисованный эллипс будет расположен позади остальных фигур.

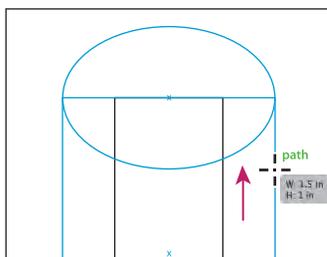
- 1 Выберите инструмент **Ellipse** (Эллипс)  из группы инструментов **Rectangle** (Прямоугольник) и установите указатель мыши на левый верхний угол большого прямоугольника. Появится слово **anchor** (опорная точка). Щелкните и, удерживая кнопку мыши, перемещайте указатель вниз и вправо. Кнопку мыши пока не отпускайте.



- 2 Перемещайте указатель, пока он не коснется правого края самого большого прямоугольника и не появится слово **path** (контур). Не отпуская кнопку мыши, перемещайте указатель немного вверх или вниз, пока на метке измерения не отобразится значение высоты в 1 дюйм. Кнопку мыши все еще не отпускайте.



- 3 Нажмите и удерживайте клавишу **Пробел**. Перетащите эллипс немного вверх, при этом следя, чтобы отображалось слово **path** (контур). Это гарантирует, что не будет нарушено выравнивание эллипса по правому краю большого прямоугольника. Когда размер и положение эллипса станут такими же, как на рисунке справа, отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Пробел**.



► **Совет.** При рисовании с удерживаемой клавишей **Shift** пропорции фигуры сохраняются. В случае эллипса это позволяет нарисовать идеальный круг.

- 4 Выполните команду меню **Window** ⇒ **Transform** (Окно ⇒ Трансформирование), чтобы открыть палитру **Transform** (Трансформирование). Выберите инструмент **Selection** (Выделение)  и щелкните по границе эллипса для его выделения. Посмотрите на значение ширины в палитре **Transform** (Трансформирование). Затем выделит-

те большой прямоугольник, чтобы увидеть, совпадает ли значение ширины обеих фигур. Если это не так, исправьте значение ширины эллипса, введя значение, равное ширине большого прямоугольника, и нажмите клавишу **Enter/Return**.

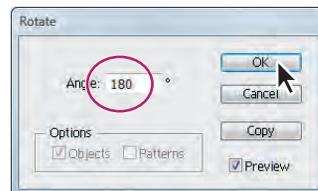
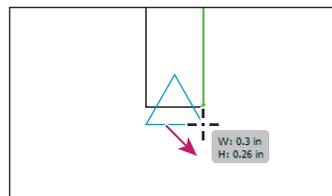
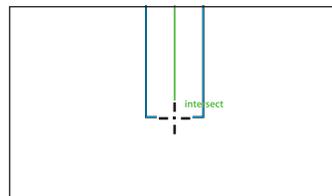
- **Примечание.** Если вам нужно изменить значение ширины на панели **Transform** (Трансформирование), имейте в виду, что выравнивание эллипса по отношению к треугольникам может быть нарушено. С помощью инструмента **Selection** (Выделение) перетащите эллипс по горизонтали, чтобы выравнивать его снова.
- 5 Выполните команду **Select** ⇒ **All On Active Artboard** (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области) для выделения фигур только в этой монтажной области. С помощью команды **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать) объедините их в группу.
 - 6 Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем – **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Рисование многоугольников

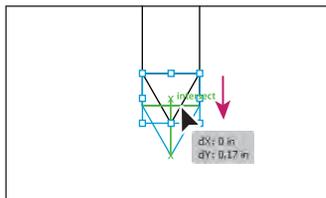
Сейчас с помощью инструмента **Polygon** (Многоугольник) вы создадите треугольник для изображения наконечника отвертки. В отличие от остальных инструментов, с которыми вы работали до сих пор, по умолчанию рисование многоугольника начинается из его центра.

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

- 1 Активируйте инструмент **Zoom** (Масштаб)  и щелкните три раза в нижней части отвертки для увеличения этого места.
- 2 Выберите инструмент **Polygon** (Многоугольник)  из группы **Rectangle** (Прямоугольник) и установите указатель мыши на центральную точку нижней границы прямоугольника. Появится слово **intersect** (пересечение) и зеленая направляющая выравнивания.
- 3 Щелкните 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 треугольник. Не отпуская клавишу **Shift**, перемещайте указатель вниз и вправо, пока метка измерения не отобразит значение ширины в 0,3 дюйма. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**.
- 4 Не снимая выделения с фигуры, дважды щелкните по инструменту **Rotate** (Поворот)  на панели **Tools** (Инструменты).



Откроется одноименное диалоговое окно. Измените значение угла на **180°** и щелкните по кнопке **ОК**. Оставьте треугольник выделенным.



- 5 Выберите инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните по верхней границе треугольника, не попав при этом на опорную точку, и перетаскивайте треугольник вниз, пока верхний его край не привяжется к нижнему краю прямоугольника. В момент привязки отобразится слово **intersect** (пересечение).
- 6 Не переключаясь с инструмента **Selection** (Выделение), нажмите и удерживайте клавишу **Shift**. Щелкните по границе одного из сгруппированных объектов, чтобы, помимо треугольника, выделить группу.
- **Примечание.** Оставаясь в режиме контуров, вы можете выделять объекты, очертив их прямоугольной областью, или с помощью щелчка по контуру.
- 7 Для выравнивания объектов щелкните по кнопке **Horizontal Align Center** (Горизонтальное выравнивание по центру)  на панели **Control** (Управление).
- **Примечание.** Если вы не видите вариантов выравнивания на панели **Control** (Управление), щелкните по слову **Align** (Выравнивание) или выполните команду меню **Window** ⇒ **Align** (Окно ⇒ Выравнивание), чтобы открыть палитру **Align** (Выравнивание).
- 8 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем — **View** ⇒ **Preview** (Просмотр ⇒ Иллюстрация).

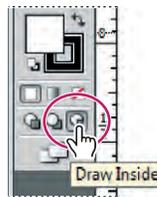
Рисование внутри объектов

Далее вы научитесь рисовать одну фигуру внутри другой, используя режим рисования **Draw Inside** (Рисовать внутри объектов).

- 1 Снова выделите треугольник, используя инструмент **Selection** (Выделение). Щелкните по кнопке **Draw Inside** (Рисовать внутри объектов) в нижней части панели **Tools** (Инструменты).

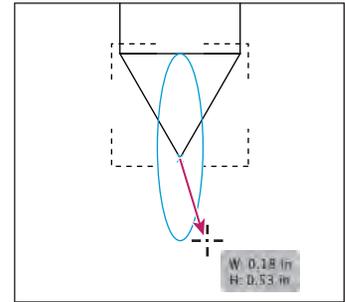
Кнопка этого режима рисования доступна, только если выделена фигура, и позволяет рисовать только внутри данной фигуры. Теперь каждая создаваемая вами фигура будет нарисована внутри выделенной фигуры.

- 2 Выберите инструмент **Ellipse** (Эллипс) . Вы нарисуете эллипс внутри треугольника.
- 3 Установите указатель мыши на нижнюю точку треугольника. Нажмите и удерживайте клавишу **Alt/Option**. Щелкните и, не отпуская



- **Примечание.** Если на панели **Tools** (Инструменты) инструменты расположены в одном столбце, щелкните по кнопке **Drawing Modes** (Режимы рисования) в нижней части данной панели и выберите режим рисования из появившегося меню.

кнопку мыши, перемещайте указатель вниз и вправо, чтобы создать эллипс с шириной около 0,18 дюйма и верхней точкой, касающейся верхней стороны треугольника. Точность соблюдать не обязательно. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Alt/Option**.

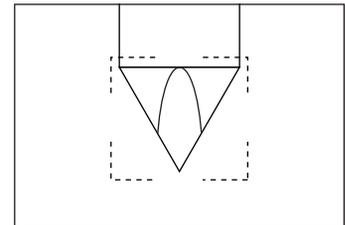


● **Примечание.**

Треугольник маскирует часть эллипса и называется *обтравочной маской*. Более подробные маски рассмотрены в уроке 15 «Комбинирование графики Illustrator CS5 с другими приложениями Adobe».

● **Примечание.** Если вы нарисуете фигуру за пределами треугольника, данная фигура будет скрыта. Это происходит, поскольку треугольник маскирует все рисуемые внутри него фигуры. Поэтому отображаются только фигуры, расположенные внутри границ треугольника.

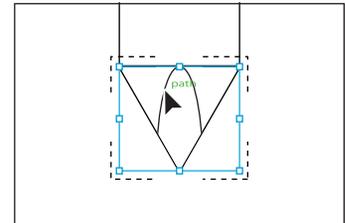
4 Выполните команду меню **Select ⇒ Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение). Обратите внимание: после снятия выделения с фигуры остается видимой только часть эллипса, потому что эллипс маскируется треугольником. Кроме того, вокруг углов фигуры треугольника отображаются пунктирные линии, говорящие о том, что режим **Draw Inside** (Рисовать внутри объектов) все еще активен.



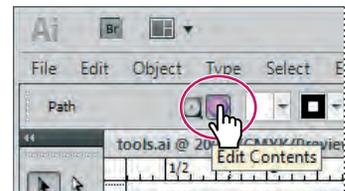
► **Совет.** Вы можете удалить эллипс из внутренней части треугольника. Для этого выделите треугольник с помощью инструмента **Selection** (Выделение) и выполните команду **Object ⇒ Clipping Mask ⇒ Release** (Объект ⇒ Обтравочная маска ⇒ Отменить). Эта команда создаст две отдельные фигуры, одну поверх другой.

В следующем шаге вы отредактируете эллипс, расположенный внутри треугольника.

5 Выберите инструмент **Selection** (Выделение) и щелкните по эллипсу для его выделения. Вы увидите, что вместо эллипса будет выделен треугольник. Чтобы выполнить выделение одной фигуры внутри другой, сначала необходимо пройти следующий шаг.

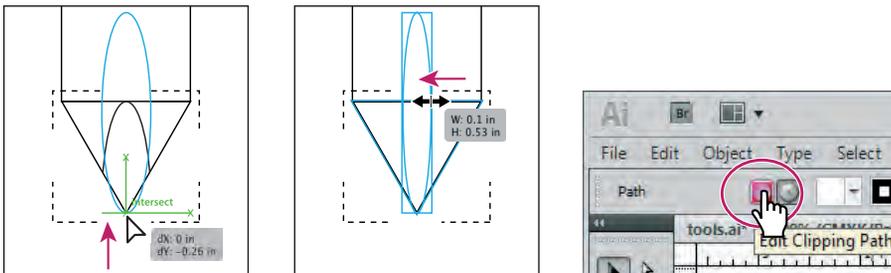


6 Не снимая выделения с треугольника, щелкните по кнопке **Edit Contents** (Редактировать содержимое) в левой части панели **Control** (Управление). При этом будет выделена нарисованная внутри треугольника фигура эллипса, и теперь вы сможете ее редактировать.



7 Выполните команду **View ⇒ Hide Bounding Box** (Просмотр ⇒ Скрыть ограничительную рамку). Скрыв ограничительную рамку, вы сможете перетаскивать фигуру за ее край, не рискуя перетащить при этом маркер ограничительной рамки и изменить форму фигуры.

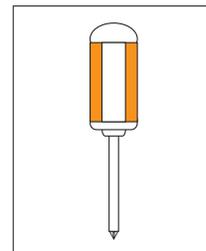
- 8** С помощью инструмента **Selection** (Выделение) перетащите эллипс вверх, чтобы его нижняя точка была привязана к нижней точке треугольника.
- 9** Выполните команду меню **View** ⇒ **Show Bounding Box** (Просмотр ⇒ Показать ограничительную рамку).
- 10** Удерживая клавишу **Alt/Option**, перетащите правую среднюю точку ограничительной рамки эллипса влево (по направлению к центру), чтобы сделать его более узким. Когда метка измерения отобразит значение ширины около 0,1 дюйма, отпустите кнопку мыши, а затем клавишу.
- **Совет.** После этого вы можете продолжить рисование внутри треугольника. Для редактирования треугольника и эллипса также можно дважды щелкнуть по треугольнику с помощью инструмента **Selection** (Выделение) и перейти в режим изоляции. Режим изоляции позволит выполнить независимое редактирование обеих фигур. Для получения подробной информации о режиме изоляции см. урок 2 «Выделение и выравнивание».
- 11** Не снимая выделения с эллипса, щелкните по кнопке **Edit Clipping Path** (Редактировать обтравочный контур)  в левой части панели **Control** (Управление). При выборе этой команды будет выделена фигура треугольника, и вы больше не сможете выделить эллипс.



Перетащите эллипс вверх Измените размеры эллипса Завершите редактирование эллипса

- 12** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 13** Щелкните по кнопке **Draw Normal** (Рисовать в стандартном режиме) в нижней части панели **Tools** (Инструменты).
- **Совет.** Если выделен объект и активен режим **Draw Inside** (Рисовать внутри объектов), вы можете размещать внутри выделенного объекта изображения и вставлять дополнительные объекты.
- 14** Выполните команду **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 15** Используя инструмент **Selection** (Выделение), выделите прямоугольник, расположенный между рукояткой и треугольником в ниж-

нем конце отвертки. Обратите внимание, что этот прямоугольник является частью группы.



16 Выберите команду меню **Object** ⇒ **Ungroup** (Объект ⇒ Разгруппировать), а затем – **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

17 Снова щелкните для выделения прямоугольника между рукояткой и нижним треугольником.

18 Выполните команду **Object** ⇒ **Arrange** ⇒ **Send to Back** (Объект ⇒ Монтаж ⇒ На задний план).

19 Сохраните файл при помощи команды **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

● **Примечание.** Для получения подробных сведений об упорядочении объектов см. урок 2 «Выделение и выравнивание».

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:

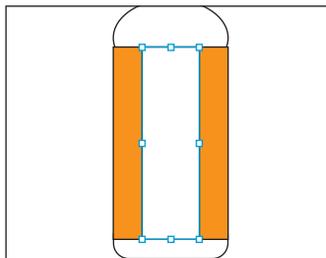
- для увеличения или уменьшения числа сторон многоугольника, лучей звезды или количества сегментов спирали нажмите и удерживайте клавишу **↑** или **↓** во время создания фигуры. Этот способ действует только при нажатой кнопке мыши. При отпускании кнопки мыши инструмент остается настроенным на последнее заданное значение;
- для вращения фигуры перемещайте мышь по дуге;
- для фиксации верхнего положения стороны или точки нажмите и удерживайте клавишу **Shift**;
- для фиксации размера внутреннего радиуса, начните рисовать фигуру, а затем нажмите и удерживайте клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (Mac OS).

Изменение ширины и выравнивания обводки

По умолчанию каждая фигура создается с обводкой в 1 пункт. Вы можете легко изменить толщину обводки объекта, сделав ее более тонкой или более толстой. Кроме того, по умолчанию обводки выравниваются по центру линии контура, но, используя палитру **Stroke** (Обводка), вы

с той же легкостью можете изменить и выравнивание обводки.

В данном разделе вы измените толщину и выравнивание обводки центрального прямоугольника рукоятки.

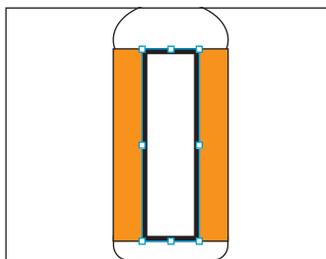


1 С помощью инструмента **Selection** (Выделение)  выделите белый прямоугольник в центре рукоятки.

2 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и три раза щелкните по верхней части выделенной фигуры для ее увеличения.

3 Откройте палитру **Stroke** (Обводка) с помощью щелчка по значку палитры  в правой части рабочей среды или по слову **Stroke** (Обводка) на панели **Control** (Управление).

4 В палитре **Stroke** (Обводка) выберите значение **4 pt** в раскрывающемся списке **Stroke Weight** (Толщина). Обратите внимание, что верхние и нижние границы прямоугольников, составляющих рукоятку, перестанут выглядеть выровненными. Это происходит из-за того, что по умолчанию обводка выравнивается по центральной линии края фигуры.



5 В палитре **Stroke** (Обводка) щелкните по кнопке **Align Stroke To Inside** (Обводка внутри линии) . При этом обводка будет выровнена вдоль внутреннего края прямоугольника.

Поскольку вы установили выравнивание внутри линии, верхние и нижние края оранжевого и белого прямоугольников рукоятки снова выглядят выровненными.

6 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).

7 Выполните команду **Select** ⇒ **All On Active Artboard** (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области), а затем – команду **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).

8 Сохраните работу при помощи команды **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Выравнивание обводки

Если объект представляет собой замкнутый контур (например, квадрат), вы можете выбрать вариант выравнивания на палитре **Stroke** (Обводка), чтобы выравнивать обводку по центру линии контура (по умолчанию), внутри или снаружи линии.



● **Примечание.** Если вы попытаетесь выровнять контуры, использующие различные варианты выравнивания обводки, они могут выровняться неточно. Убедитесь, что у контуров одинаковые установки выравнивания, если требуется точное совпадения краев.

Работа с сегментами линии

Далее вы поработаете с прямыми линиями и сегментами, которые называются *открытыми контурами*, и нарисуете для отвертки шуруп. В Illustrator существуют различные способы создания фигур, и, как правило, более простой способ является наилучшим.

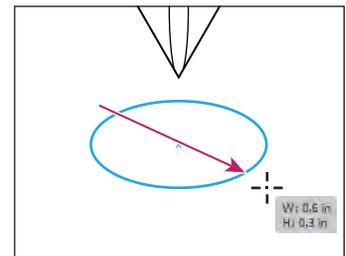
1 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и четыре раза щелкните по позиции ниже кончика отвертки, чтобы увеличить эту область.

● **Примечание.** Возможно, вам потребуется перетащить группу фигур вверх с помощью инструмента **Selection** (Выделение), чтобы освободить место для рисования.

2 Выполните команду **Essentials** (Основные сведения) в переключателе рабочих сред на панели приложения.

3 Выберите инструмент **Ellipse** (Эллипс)  на панели **Tools** (Инструменты). Нарисуйте эллипс шириной в 0,6 дюйма и высотой в 0,3 дюйма. Размеры фигуры контролируйте по появившейся метке измерения.

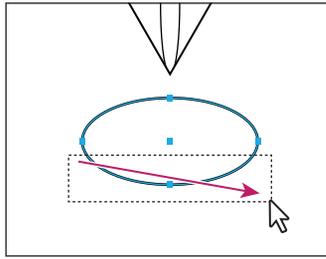
4 Щелкните по кнопке **Fill** (Заливка)  на панели **Control** (Управление) и вы-



► **Совет.** Увеличение масштаба отображения иллюстрации предоставляет большую степень контроля над размером рисуемой фигуры.

берите среди образцов цвета значение **None** (Нет) . Также убедитесь, что задана толщина обводки в **1** пункт. Не снимайте выделения с эллипса.

- Активируйте инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение) . Очертите прямоугольной областью нижнюю часть эллипса, чтобы выделить его нижнюю часть.

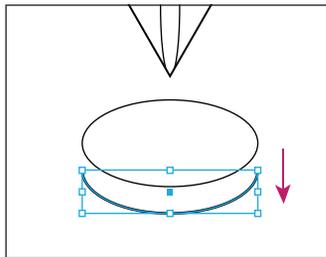


● **Примечание.** При очерчивании эллипса прямоугольной областью следите, чтобы область не включала левую и правую крайние точки эллипса.

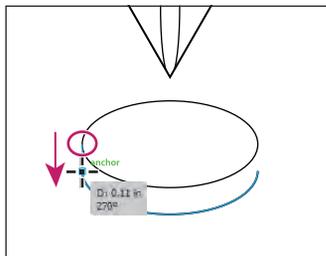
- **Совет.** Чтобы скрыть образцы цветов на панели **Control** (Управление), которые вы использовали для изменения заливки, нажмите клавишу **Esc**.

- Выполните команду меню **Edit** ⇒ **Copy** (Редактирование ⇒ Копировать), а затем команду **Edit** ⇒ **Paste In Front** (Редактирование ⇒ Вставить на передний план), чтобы создать новый контур непосредственно поверх исходного. При этом будет скопирована и вставлена в виде отдельного контура только нижняя половина эллипса, потому что лишь эта часть была выбрана с помощью инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение).

- Переключитесь на инструмент **Selection** (Выделение) и нажмите около восьми раз клавишу **↓**, чтобы переместить новый контур вниз. Вы также можете перетащить линию вниз с помощью мыши, но первый способ позволяет лучше контролировать перемещение.



- Выберите инструмент **Line Segment** (Отрезок линии)  на панели **Tools** (Инструменты). Удерживая клавишу **Shift**, рисуйте линию от левой опорной точки эллипса до левой опорной точки нового контура. В момент привязки линии к опорным точкам они подсвечиваются. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**. Повторите эту операцию для правой стороны эллипса.



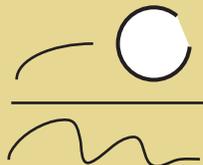
- Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

- Сохраните работу.

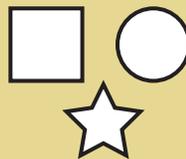
Теперь вы соедините в один контур три сегмента линии, составляющих часть головки шурупа.

Открытый контур против замкнутого контура

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



Открытые контуры



Замкнутые контуры

И к открытым, и к замкнутым контурам может применяться заливка.

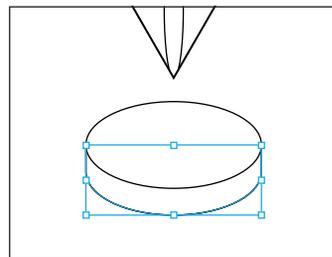
Из справки Illustrator

Соединение контуров

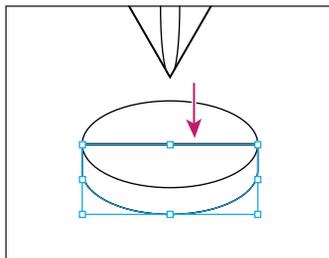
При выделении нескольких открытых контуров вы можете соединить их и создать замкнутый контур (например, круг), а также соединить конечные точки двух отдельных контуров. В следующем шаге вы соедините три открытых контура, создав единый открытый контур.

- 1** Выберите инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты).
- 2** Удерживая клавишу **Shift**, щелкните по каждому из только что созданных контуров, чтобы выделить их.
- 3** Выполните команду **Object** ⇒ **Path** ⇒ **Join** (Объект ⇒ Контур ⇒ Соединить). Три контура преобразуются в единый контур. Illustrator идентифицирует опорные точки на концах каждого контура и соединяет вместе наиболее близко расположенные точки. Для проверки можно снять выделение с фигуры, затем выделить ее снова и перетащить в сторону. После проведения проверки выполните команду **Edit** ⇒ **Undo Move** (Редактирование ⇒ Отменить перемещения).

► **Совет.** После выделения контуров их можно соединить также с помощью комбинации клавиш **Ctrl+J** (Windows) или **Cmd+J** (Mac OS).



- 4 Не снимая выделения с контура, еще раз выберите команду меню **Object** ⇒ **Path** ⇒ **Join** (Объект ⇒ Контур ⇒ Соединить). Будет создан замкнутый контур путем соединения двух конечных точек контура. Если в Illustrator выделить один открытый контур и выбрать в меню команду **Object** ⇒ **Path** ⇒ **Join** (Объект ⇒ Контур ⇒ Соединить), то будет создан сегмент контура между конечными точками открытого контура. Таким образом, контур замкнется.

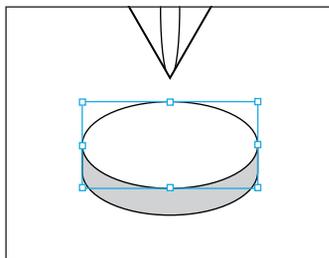


- **Примечание.** Если вы хотите лишь применить к контуру цветную заливку, то необязательно преобразовывать открытый контур в замкнутый, поскольку открытый контур тоже может иметь заливку. Однако это необходимо сделать, если требуется, чтобы обводка отображалась вокруг всей области заливки.

- 5 Измените цвет заливки на панели **Control** (Управление) на светлосерый (**K = 20**).

- 6 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Arrange** ⇒ **Send To Back** (Объект ⇒ Монтаж ⇒ На задний план).

- 7 Щелкните по обводке эллипса для его выделения. На панели **Control** (Управление) щелкните по кнопке **Fill** (Заливка)  и выберите белый цвет. При этом будет скрыта часть фигуры, только что размещенной на заднем плане.



- **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 позади выделенного эллипса, чтобы выделить обе фигуры. Выполните команду **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).

- 9 Не снимая выделения с группы, активируйте опцию **Object** ⇒ **Lock** ⇒ **Selection** (Объект ⇒ Закрепить ⇒ Выделенное). Эта команда временно закрепит группу, чтобы исключить ее случайное выделение.

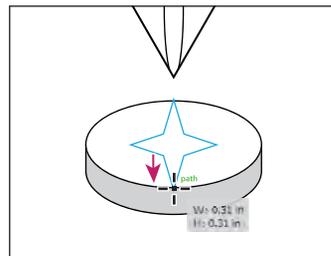
Рисование звезд

В следующем шаге для изображения прорези в головке шурупа вы нарисуете звезду, используя инструмент **Star** (Звезда).

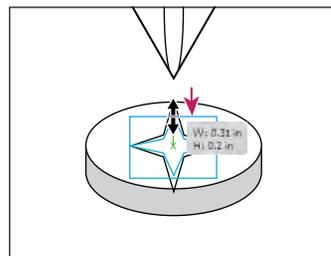
- 1 Выберите инструмент **Star** (Звезда)  на панели **Tools** (Инструменты) из той же группы, что и инструмент **Ellipse** (Эллипс) . Установите указатель мыши в центр эллипса. Появится слово **center** (центр). Щелкните и, не отпуская кнопку мыши, медленно перемещайте указатель вправо, создавая звезду. Нажмите клавишу **↓** один раз, чтобы уменьшить количество лучей звезды до четырех.

- **Совет.** В этом шаге используется ряд клавиатурных команд для работы со звездами, на что вам следует обратить внимание при рисовании звезд.

Нажмите и удерживайте клавишу **Ctrl** (Windows) или **Cmd** (Mac OS), продолжая перемещение вправо. Это зафиксирует размер внутреннего радиуса. Не отпуская кнопку мыши, отпустите клавишу **Ctrl/Cmd**. Удерживая клавишу **Shift**, продолжайте перемещение указателя до тех пор, пока звезда не достигнет размеров около 0,3 дюйма в ширину и в высоту. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**.



2 Выберите инструмент **Selection** (Выделение). Удерживая клавишу **Alt/Option**, перемещайте верхнюю опорную точку звезды вниз до достижения значения высоты около 0,2 дюйма. При этом будут меняться обе стороны звезды, придавая ей более реалистичный вид. Отпустите кнопку мыши, а затем и клавишу.



- 3** На панели **Control** (Управление) введите в поле **Stroke Weight** (Толщина обводки) значение **0,5** пункта. Щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) и выберите белый цвет.
- 4** Выполните команду меню **Object** ⇒ **Unlock All** (Объект ⇒ Освободить все).
- 5** Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем – **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

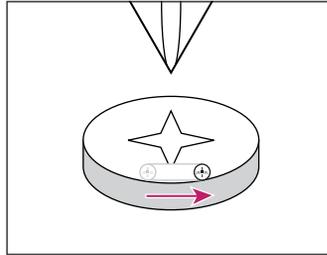
Использование инструмента Eraser

Инструмент **Eraser** (Ластик) позволяет стирать любую часть иллюстрации независимо от ее структуры. Вы можете использовать инструмент **Eraser** (Ластик) при работе с простыми и составными контурами, контурами внутри групп с быстрой заливкой, а также с обтравочными контурами.

- 1** Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и дважды щелкните по только что созданной звезде для ее увеличения.
- 2** Выделите звезду с помощью инструмента **Selection** (Выделение) . Выделив звезду, вы будете стирать только фигуру звезды. Если вы снимете выделение со всех объектов, то будут стираться все объекты, которых коснется инструмент.

3 Выберите инструмент **Eraser** (Ластик)  на панели **Tools** (Инструменты). Разместите инструмент в монтажной области и нажмите несколько раз клавишу **[**, чтобы уменьшить диаметр ластика.

4 Разместите инструмент слева от нижней точки звезды. Нажмите и удерживайте клавишу **Shift**. Щелкните и, не отпуская кнопку мыши, переместите инструмент по нижней точке звезды, чтобы стереть кончик. Повторите это для верхней точки звезды. Контур останется замкнутым (концы стертых частей соединятся).



● **Примечание.** Если вы пытаетесь стереть, но ничего не происходит, сотрите большую часть звезды сверху и снизу. Также может помочь увеличение масштаба.

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

6 Выполните команду **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).

7 Сохраните выполненные изменения.

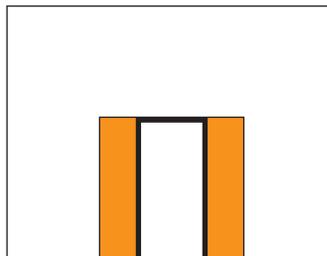
Использование инструмента **Width**

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

Вы воспользуетесь инструментом **Width** (Ширина), чтобы завершить иллюстрацию.

1 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и три раза щелкните по эллипсу в верхней части рукоятки отвертки, чтобы увеличить это место.

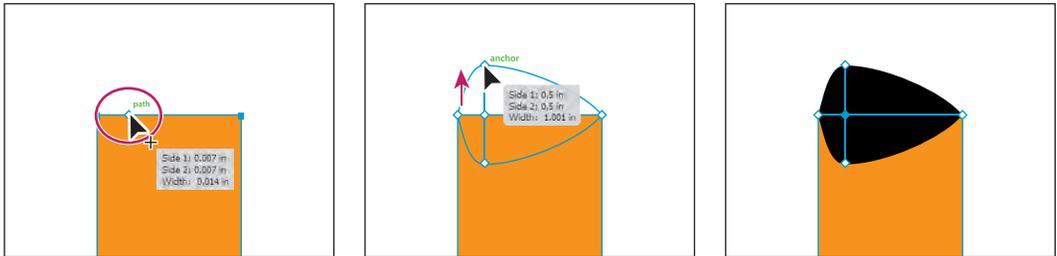
2 Активируйте инструмент **Selection** (Выделение) , после чего дважды щелкните по содержащей оранжевый прямоугольник группе в верхней части монтажной области, чтобы войти в режим изоляции. Щелкните для выделения эллипса сверху и нажмите клавишу **Delete**. Далее вы упростите рисунок, используя инструмент **Width** (Ширина).



- 3 Выделите белый прямоугольник на переднем плане и выполните команду меню **Object** ⇒ **Hide** ⇒ **Selection** (Объект ⇒ Спрятать ⇒ Выделенное), чтобы временно скрыть прямоугольник.

Сейчас вы примените инструмент **Width** (Ширина) для изменения ширины обводки в верхней части оранжевого прямоугольника. Это позволит сделать верхнюю часть закругленной (в том месте, где располагался эллипс) с помощью простого растягивания обводки прямоугольника.

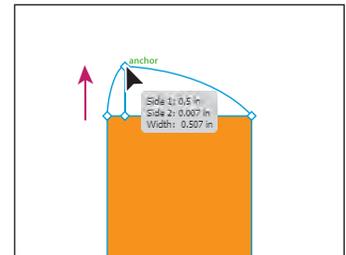
- 4 Щелкните по оранжевому прямоугольнику для его выделения.
- 5 Выберите инструмент **Width** (Ширина)  на панели **Tools** (Инструменты).
- 6 Установите указатель мыши справа от верхнего левого угла оранжевого прямоугольника, на его верхнем крае, как показано на рисунке. Обратите внимание, что рядом с указателем появится знак «плюс» .
- 7 Щелкните и, не отпуская кнопку мыши, перемещайте указатель вверх. Вы увидите, что при перемещении указателя обводка растягивается на одинаковое расстояние вверх и вниз. Отпустите кнопку мыши, когда метка измерения отобразит значения **Side 1** (Сторона 1) и **Side 2** (Сторона 2), равные приблизительно 0,5 дюйма.



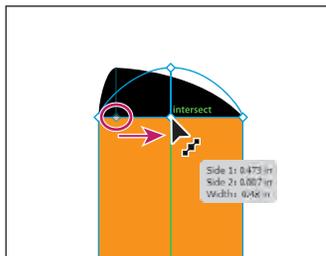
- 8 Выполните команду **Edit** ⇒ **Undo Width Point Change** (Редактирование ⇒ Отменить: Изменить деления шкалы ширины), чтобы вернуть обводку к предыдущим установкам.

● **Примечание.** При редактировании с помощью инструмента **Width** (Ширина) изменяется только обводка объекта.

- 9 Установите указатель мыши на том же месте на верхней границе оранжевого прямоугольника, рядом с верхним левым углом. На этот раз нажмите и удерживайте клавишу **Alt/Option**. Щелкните и, не отпуская кнопку мыши, переместите указатель на расстояние около 0,5 дюйма. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу. Удерживание клавиши **Alt/Option** позволяет растягивать обводку не в две стороны, как вы делали на предыдущем шаге, а в одну.



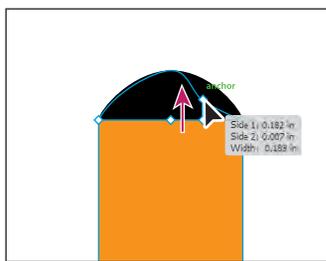
10 Установите указатель мыши на новую точку на верхней границе оранжевого прямоугольника, которая обведена кругом на рисунке справа. Щелкните и, не отпуская кнопку мыши, перетащите точку вправо до появления слова **intersect** (пересечение). При этом точка будет выровнена по центру фигуры, а ширина обводки станет симметричной.



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

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

12 Установите указатель мыши посередине между точкой, которую вы только что переместили, и верхним правым углом оранжевого прямоугольника. Обратите внимание, что рядом с указателем появится знак «плюс» , указывая, что вы можете добавить еще одну точку. Щелкните и, не отпуская кнопку мыши, перемещайте указатель вверх, чтобы добавить новую точку и изменить форму обводки. Для изменения формы обводки можно добавить множество точек. Каждый раз, выполняя щелчок по обводке и перемещая указатель вверх или вниз, вы добавляете новую точку, которую впоследствии можно отредактировать. Обратите внимание, что теперь на верхней границе оранжевого прямоугольника появилась новая синяя точка.

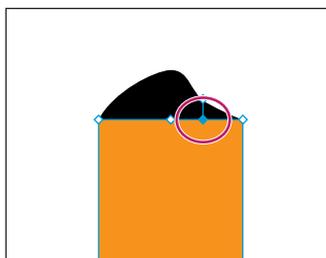


Сейчас вы удалите эту точку.

13 Новая точка на обводке должна по-прежнему оставаться выделенной. Нажмите клавишу **Delete** для ее удаления.

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

14 Выберите инструмент **Selection** (Выделение) на панели **Tools** (Инструменты). Убедитесь, что все еще выделен оранжевый прямоугольник. Щелкните по кнопке **Stroke** (Обводка)  на панели **Control** (Управление) и выберите темно-серый цвет (**C = 0, M = 0, Y = 0, K = 80**). Вы увидите, что обводка вокруг оранжевого прямоугольника, включая только что отредактированное место, изменит свой цвет на темно-серый.



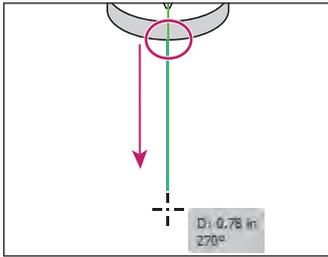
► **Совет.** Для отмены всех изменений обводки вы можете открыть на панели **Control** (Управление) раскрывающийся список **Variable Width Profile** (Профиль переменной ширины) и выбрать значение **Uniform** (Равномерный).

- 15** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 16** Нажмите клавишу **Esc** для выхода из режима изоляции.
- 17** Выполните команду **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), а затем — команду **Object** ⇒ **Show All** (Объект ⇒ Показать все).

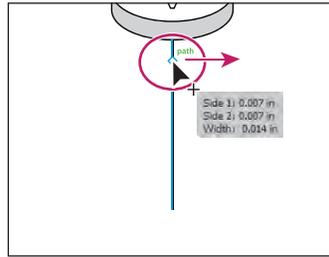
В следующем шаге в нижней части монтажной области вы создадите тело шурупа, нарисовав линию и применив инструмент **Width** (Ширина).

- 1** Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните три раза в нижней части монтажной области чуть ниже головки шурупа, чтобы увеличить это место.
- 2** Активируйте инструмент **Line Segment** (Отрезок линии)  на панели **Tools** (Инструменты) и установите указатель мыши посередине нижней границы головки шурупа. Нажмите и удерживайте клавишу **Shift**. Щелкните и, не отпуская кнопку мыши, перемещайте указатель строго вниз, чтобы создать линию длиной около 0,75 дюйма. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу.
- 3** Щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление) и измените цвет линии на черный.
- 4** Выберите инструмент **Width** (Ширина)  на панели **Tools** (Инструменты). Установите указатель мыши на линию чуть ниже головки шурупа. Щелкните и, не отпуская кнопку мыши, перемещайте указатель вправо для расширения обводки линии до момента, когда метка измерения покажет значение ширины около 0,25 дюйма.
- 5** Дважды щелкните по новой точке на линии. Откроется диалоговое окно **Width Point Edit** (Изменение ширины в данной точке), позволяющее настроить две стороны сразу или по очереди, с соблюдением большей точности. Щелкните по кнопке **Adjust Widths Proportionately** (Пропорциональное распределение по ширине) , чтобы установить связь стороны 1 со стороной 2 (это должно выглядеть вот так: ). В поле ввода **Total Width** (Полная ширина) измените значение на 0,2 дюйма. Щелкните по кнопке **OK**. Обратите внимание, что флажок **Adjust Adjoining Width Points** (Скорректировать ширину в соседних точках) позволяет дополнительно настроить остальные точки ширины на обводке.

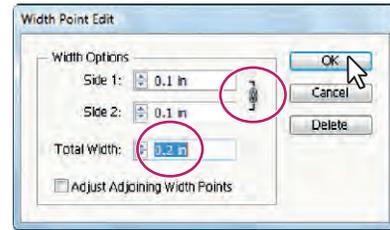
► **Совет.** Вы можете воспользоваться диалоговым окном **Width Point Edit** (Изменение ширины в данной точке), чтобы гарантировать, что точки ширины будут одинаковыми.



Нарисуйте линию

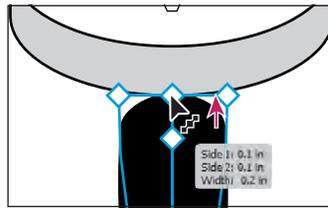


Щелкните и, не отпуская кнопку мыши, переместите указатель, чтобы изменить обводку



Отредактируйте точку ширины

6 Не переключаясь с инструмента **Width** (Ширина), установите указатель мыши на только что созданную вами точку линии. Удерживая клавишу **Alt/Option**, щелкните и, не отпуская кнопку мыши, перемещайте точку вверх, пока она не достигнет конца линии. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу. Перемещая точку ширины с удерживанием клавиши **Alt/Option**, вы создадите копию точки, и сегмент линии станет более прямым.

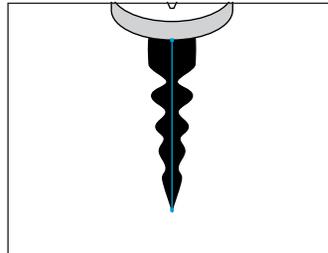


● **Примечание.** Для выполнения дальнейших шагов вам может потребоваться увеличить масштаб отображения.

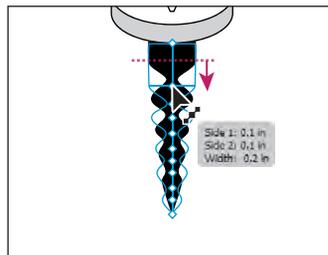
7 Установите указатель мыши ниже первой из созданных вами точек, немного вправо от центра линии. Рядом с указателем появится знак «плюс» \oplus . Для создания новой точки щелкните и, не отпуская кнопку мыши, перемещайте указатель влево или вправо, пока ширина не станет равной приблизительно 0,06 дюйма.

► **Совет.** После создания новой точки вы можете изменить ее положение, перетаскивая с помощью инструмента **Width** (Ширина), или выделить точку и нажать клавишу **Delete** для ее удаления.

8 Ниже точки с шириной 0,06 дюйма, которую вы только что создали, создайте новую точку ширины, делающую обводку шире. Повторяйте этот процесс вдоль всей линии, чередуя точки с большей и меньшей шириной, но обеспечив в результате сужение ширины при движении вниз, как показано на рисунке.

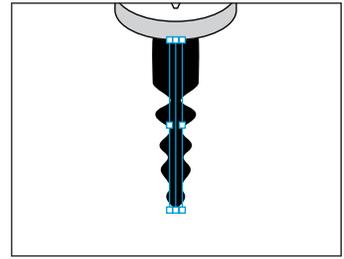


9 Не переключаясь с инструмента **Width** (Ширина). Нажмите и удерживайте клавишу **Shift**. Перетащите вторую точку ширины с верхнего конца линии немного вниз, обращая внимание на то, что одновременно пропорционально перемещаются все точки ширины. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**.



► **Совет.** Вы можете перетащить одну точку ширины на другую, чтобы создать прерывную точку ширины. При двойном щелчке по прерывной точке открывшееся диалоговое окно **Width Point Edit** (Изменение ширины в данной точке) предоставит вам возможность отредактировать обе точки ширины.

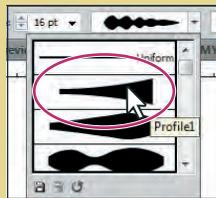
10 Выберите инструмент **Selection** (Выделение) на панели **Tools** (Инструменты) и оставьте линию выделенной. Это лишь один из множества способов создания сложной фигуры на основе простой с использованием инструмента **Width** (Ширина).



11 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

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 на палитре **Stroke** (Обводка).

Если профили переменной ширины отсутствуют, в списке отображается вариант **Uniform** (Равномерный). Вы можете также использовать этот вариант для удаления профиля переменной ширины из объекта. Чтобы восстановить набор профилей ширины по умолчанию, щелкните по кнопке **Reset Profiles** (Сбросить профили) 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 символом «звездочка» (*) в палитре **Appearance** (Оформление).

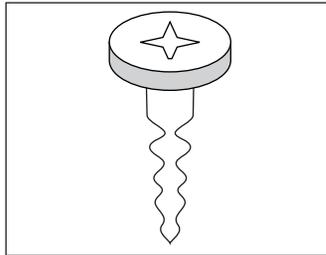
Из справки Illustrator

Преобразование обводки в кривые

► **Совет.** Преобразование обводки в кривые позволяет применить к ней градиент или разделить обводку и заливку, получив два отдельных объекта.

Такие контуры, как линия, по умолчанию могут отображать цвет обводки, но не цвет заливки. Создавая в Illustrator линию и желая применить и обводку, и заливку, вы можете преобразовать обводку в кривые, при этом линия будет преобразована в замкнутую фигуру (или составной контур). Далее вы преобразуете в кривые обводку шурупа, которую только что создали.

- 1 При все еще выделенной линии, щелкните по кнопке **Fill** (Заливка)  и выберите значение цвета **None** (Нет), если это не было сделано ранее.
- **Примечание.** Если у исходной линии будет заливка, при выборе команды меню **Outline Stroke** (Преобразовать обводку в кривые) создастся более сложная группа.
- 2 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Path** ⇒ **Outline Stroke** (Объект ⇒ Контур ⇒ Преобразовать обводку в кривые). Эта команда создаст фигуру с заливкой, представляющую собой замкнутый контур.
- 3 Не снимая выделения с новой фигуры, щелкните по кнопке **Fill** (Заливка)  на панели **Control** (Управление) и смените цвет на белый. Щелкните по кнопке **Stroke** (Обводка)  и выберите черный цвет.
- 4 Выполните команду **Object** ⇒ **Arrange** ⇒ **Send to Back** (Объект ⇒ Монтаж ⇒ На задний план).
- 5 Нажмите несколько раз клавишу ↑, чтобы переместить фигуру под фигуры головки шурупа.
- 6 Выберите команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 7 Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните выполненную работу.



Комбинирование и редактирование фигур

В Illustrator вы можете комбинировать векторные объекты, создавая фигуры с использованием разнообразных методов. Получаемые в результате контуры и фигуры могут отличаться в зависимости от выбранного способа комбинирования контуров.

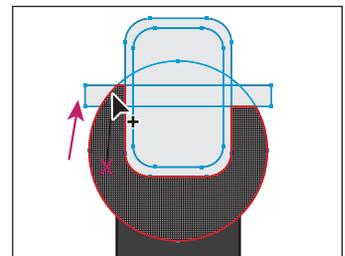
Первый метод комбинирования фигур, с которым вы познакомитесь, основан на использовании инструмента **Shape Builder** (Создание фигур) . Этот инструмент предоставляет наглядный и интуитивный способ выполнения слияния, удаления, заливки и редактирования накладывающихся фигур и контуров непосредственно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

Работа с инструментом Shape Builder

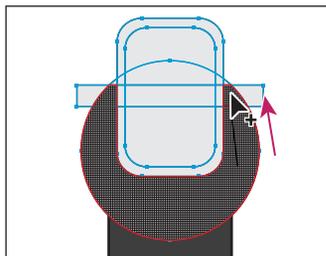
В данном разделе вы завершите иллюстрацию головки гаечного ключа, используя фигуры и инструмент **Shape Builder** (Создание фигур).

- 1 Щелкните по кнопке **Next** (Вперед)  в строке состояния в нижнем левом углу окна документа, чтобы перейти ко второй монтажной области.
- 2 Выполните команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть). Перейдите к папке Lesson03 в папке Lessons и откройте файл wrench.ai.
- 3 Выберите инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты) и выполните команду меню **Select** ⇒ **All** (Выделение ⇒ Все).
- 4 Выполните команду **Edit** ⇒ **Copy** (Редактирование ⇒ Копировать). Закройте файл wrench.ai.
- 5 Находясь в файле tools.ai, выполните команду **Edit** ⇒ **Paste** (Редактирование ⇒ Вставить), а затем команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение). В области верхней головки гаечного ключа расположены четыре серые фигуры: эллипс, два закругленных прямоугольника и простой прямоугольник поверх остальных фигур. Вы используете эти фигуры для создания головки ключа.
- 6 Активируйте инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и щелкните три раза по серым фигурам в верхней части гаечного ключа для их увеличения.
- 7 Выберите инструмент **Selection** (Выделение). Чтобы выделить четыре серые фигуры, очертите их прямоугольной областью.
- 8 После выделения фигур активируйте инструмент **Shape Builder** (Создание фигур)  на панели **Tools** (Инструменты). Используя данный инструмент, вы сейчас выполните объединение, удаление и раскрашивание этих фигур.
- 9 Установите указатель мыши в левой части серого круга рядом с нижней частью закругленных прямоугольников, в месте, обозначенном на рисунке розовым крестиком. Щелкните и, не отпуская кнопку мыши, перемещайте указатель вверх, пока он не коснется прямоугольника, как показано на рисунке справа. Отпустите кнопку мыши для объединения фигур. При выделении фигур и выборе инструмента **Shape Builder** (Создание фигур) накладывающиеся фигуры временно разделяются на отдельные объекты. При перетаскивании появляется красный контур, показывая, как будет выглядеть контур окончательной фигуры, полученной в результате слияния.

► **Совет.** Увеличение масштаба отображения поможет увидеть, какие фигуры вы собираетесь объединить.

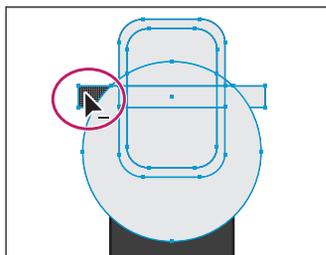


- 10** Не переключаясь с инструмента **Shape Builder** (Создание фигур), теперь с правой стороны от закругленных прямоугольников, щелкните и, не отпуская кнопку мыши, переместите указатель вверх до касания прямоугольника, как показано на рисунке.



Основные части головки гаечного ключа будут объединены. В следующем шаге вы удалите некоторые из фигур.

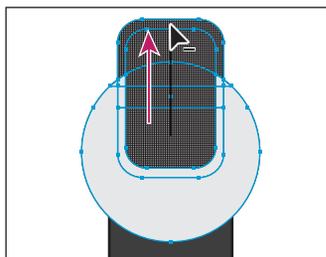
- 11** Не снимая выделения с фигур, нажмите и удерживайте клавишу **Alt/Option**. Щелкните по фигуре на левом крае прямоугольника для ее удаления. Обратите внимание, что при удержании модифицирующей клавиши рядом с указателем отображается знак «минус» .



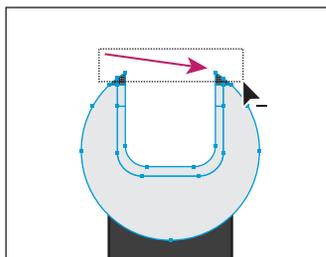
- 12** Повторите процесс для удаления фигуры на правом крае прямоугольника.

Далее вы используете инструмент **Shape Builder** (Создание фигур) для удаления сразу нескольких фигур.

- 13** При все еще выбранном инструменте **Shape Builder** (Создание фигур) установите указатель мыши в нижней части закругленного прямоугольника. Удерживайте клавишу **Alt/Option**. Щелкните и, не отпуская кнопку мыши, переместите указатель вверх к расположенной сверху фигуре, чтобы удалить эти фигуры. Отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующую клавишу. Обратите внимание, что все удаляемые фигуры подсвечиваются во время перемещения указателя.



- 14** Нажмите и удерживайте клавиши **Shift+Alt** (Windows) или **Shift+Option** (Mac OS). С помощью инструмента **Shape Builder** (Создание фигур) очертите прямоугольной областью верхние четыре фигуры, образующие кончики на головке ключа, чтобы удалить эти фигуры. Отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующие клавиши. Удер-

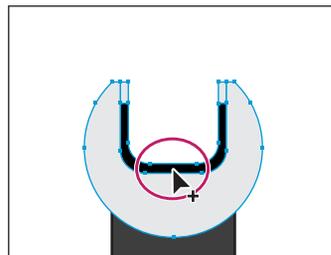


живание клавиши **Shift** позволяет очертить фигуры прямоугольной областью, вместо того чтобы выполнять щелчок и перемещать по фигурам указатель.

- 15 Не снимая выделения с фигур, щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление) и измените цвет заливки на черный. При этом в монтажной области ничего не изменится. При следующем щелчке по фигуре с помощью инструмента **Shape Builder** (Создание фигур) к ней будет применена черная заливка.

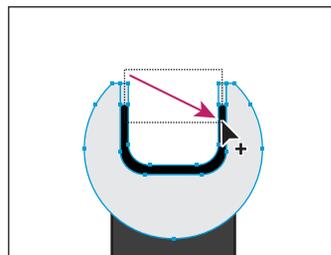
Далее вы объедините оставшиеся фигуры.

- 16 Используя инструмент **Shape Builder** (Создание фигур), щелкните по фигуре в форме латинской буквы U. Фигура приобретет черную заливку. Вы можете применить заливку к любой фигуре, сначала выбрав цвет заливки, а затем выполнив щелчок по фигуре.



- 17 Удерживая клавишу **Shift**, очертите прямоугольной областью внутренние фигуры для их слияния. Отпустите сначала кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**.

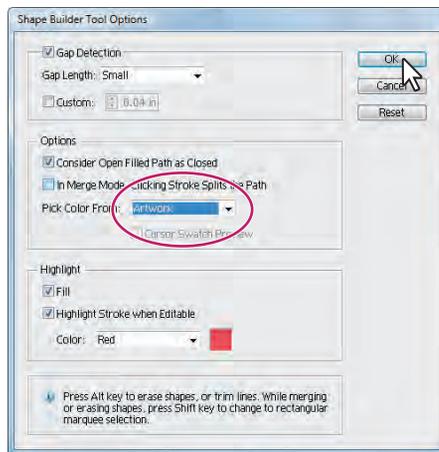
- 18 Выполните двойной щелчок по инструменту **Shape Builder** (Создание фигур) на панели **Tools** (Инструменты). Откроется диалоговое окно **Shape Builder Tool Options** (Параметры инструмента «Создание фигур»).



► **Совет.** Эта операция требует точности, поэтому вам может потребоваться увеличить масштаб отображения. Не получив ожидаемого результата, выполните команду меню **Edit** ⇒ **Undo Merge** (Редактирование ⇒ Отменить: Объединить) и попробуйте еще раз.

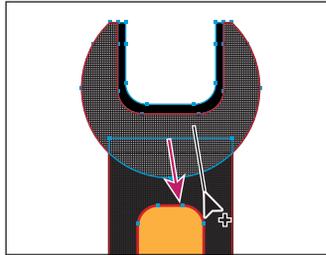
► **Совет.** Для получения информации об инструменте **Shape Builder** (Создание фигур) и параметрах в диалоговом окне **Shape Builder Tool Options** (Параметры инструмента «Создание фигур») см. раздел справки Illustrator «Создание новых фигур с помощью инструмента «Создание фигур»».

- 19 В диалоговом окне **Shape Builder Tool Options** (Параметры инструмента «Создание фигур») выберите в раскрывающемся списке **Pick Color From** (Выбрать цвет из) значение **Artwork** (Иллюстрация). Эта установка означает, что при слиянии цвет полученной в результате слияния фигуры определяется по первой форме, по которой выполняется щелчок и перемещение указателя мыши. Щелкните по кнопке **OK**.



20 Выполните команду меню **Select** ⇒ **All On Active Artboard** (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области). Обратите внимание, что на кнопке **Fill** (Заливка) панели **Control** (Управление) отображается черный цвет заливки.

21 Используя инструмент **Shape Builder** (Создание фигур), щелкните по верхней серой круговой фигуре и, не отпуская кнопку мыши, переместите указатель вниз на темно-серый прямоугольник, размещенный позади оранжевой фигуры. Будет выполнено слияние головки гаечного ключа и его тела с образованием единой фигуры. Обратите внимание, что полученная в результате фигура окрашена в светло-серый цвет головки гаечного ключа. Это произошло, поскольку в диалоговом окне **Shape Builder Tool Options** (Параметры инструмента «Создание фигур») вы выбрали для параметра **Pick Color From** (Выбрать цвет из) значение **Artwork** (Иллюстрация).



22 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение) и сохраните работу.

Работа с эффектами палитры Pathfinder

Эффекты палитры **Pathfinder** (Обработка контуров) позволяют комбинировать фигуры с использованием множества разнообразных способов, создавая контуры или, по умолчанию, группы контуров. При применении эффекта обработки контуров, например **Merge** (Объединение), выполняется преобразование исходных выделенных объектов. Если в результате применения эффекта будут получены несколько фигур, они автоматически сгруппируются.

В данном разделе вы создадите вторую головку гаечного ключа, используя эффекты палитры **Pathfinder** (Обработка контуров).

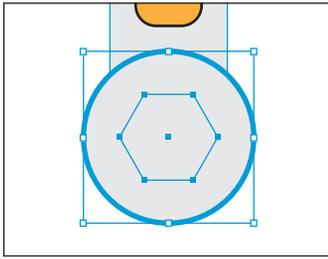
1 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Подогнать монтажную область по размеру окна).



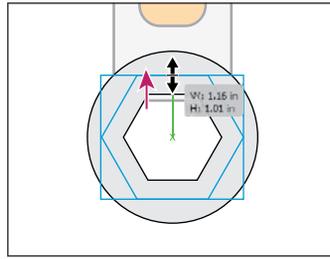
● **Примечание.** Если вы не видите вариантов выравнивания на панели **Control** (Управление), щелкните по слову **Align** (Выравнивание) или выполните команду меню **Window** ⇒ **Align** (Окно ⇒ Выравнивание), чтобы открыть палитру **Align** (Выравнивание).

► **Совет.** Другой способ войти в режим изоляции — выделить объект и щелкнуть по кнопке **Isolate Selected Object** (Изолировать выбранный объект)  на панели **Control** (Управление).

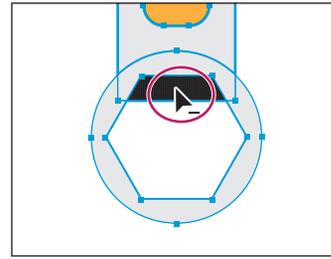
- 2 Выполните команду **Window** ⇒ **Pathfinder** (Окно ⇒ Обработка контуров), чтобы открыть палитру **Pathfinder** (Обработка контуров).
- 3 Выберите инструмент **Polygon** (Многоугольник)  на панели **Tools** (Инструменты) из той же группы инструментов, в которую входит инструмент **Star** (Звезда) . Щелкните по монтажной области для открытия диалогового окна инструмента. Задайте следующие значения: радиус — **0,4** дюйма, число сторон — **6**. Щелкните по кнопке **ОК**.
- 4 Активируйте инструмент **Selection** (Выделение) . Удерживая клавишу **Shift**, щелкните по нижнему кругу гаечного ключа. Отпустите клавишу **Shift** и щелкните по кругу еще раз, задав его в качестве ключевого объекта. 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 объекты относительно друг друга.
- 5 Не снимая выделения с фигур, щелкните по кнопке **Minus Front** (Минус верхний)  в палитре **Pathfinder** (Обработка контуров). Останется выделенной новая фигура. Обратите внимание на слова **Compound Path** (Составной контур) в левой части панели **Control** (Управление).
- 6 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и дважды щелкните по выделенной фигуре для ее увеличения.
- 7 Двойным щелчком инструментом **Selection** (Выделение) по вновь созданному составному контуру войдите в режим изоляции. Составной контур будет временно разгруширован, и вы сможете выделять отдельные его части. Щелкните по границе расположенного в центре многоугольника для его выделения. Нажмите и удерживайте клавиши **Alt+Shift** (Windows) или **Option+Shift** (Mac OS). Перетащите верхний маркер ограничительной рамки вверх, чтобы изменить высоту фигуры до 1 дюйма. Отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующие клавиши.
- 8 Нажмите клавишу **Esc** для выхода из режима изоляции, а затем выполните команду **Select** ⇒ **All On Active Artboard** (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области).
- 9 Выберите инструмент **Shape Builder** (Создание фигур) . Удерживая клавишу **Alt/Option**, щелкните для удаления по темно-серой фигуре, которая расположена позади головки гаечного ключа.
- 10 Не снимая выделения с фигур, выполните команду **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).



Выровняйте фигуры



Измените размер центральной фигуры



Удалите темно-серую фигуру

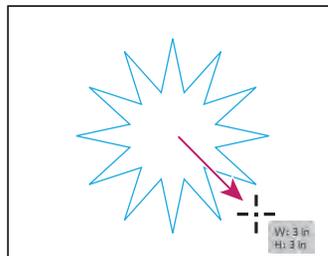
- 11** Активируйте инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты) и перетащите группу объектов в левую часть монтажной области.
- 12** Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните изменения при помощи команды **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Работа с режимами фигуры

Режимы фигуры также позволяют создавать контуры, однако, помимо этого, они могут быть использованы для создания составных фигур. Если выбрать несколько фигур и щелкнуть по режиму фигуры с удерживанием клавиши **Alt/Option**, то будет создан не контур, а составная фигура. Исходные объекты, на основе которых создается составная фигура, при этом сохраняются. В результате вы по-прежнему сможете выделить любой из объектов внутри составной фигуры.

Далее вы используете режимы фигуры для создания шестеренки.

- 1** Выберите инструмент **Star** (Звезда)  на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните в правой части монтажной области и, удерживая кнопку мыши, переместите указатель, нарисовав звезду. Не отпуская кнопку мыши, нажмите несколько раз клавишу **↑**, чтобы звезда стала 12-конечной. Нажмите и удерживайте клавишу **Ctrl/Command**. Переместите указатель мыши по направлению к центру звезды, чтобы уменьшить радиус, как показано на рисунке. Отпустите модифицирующую клавишу. Кнопку мыши пока не отпускайте.

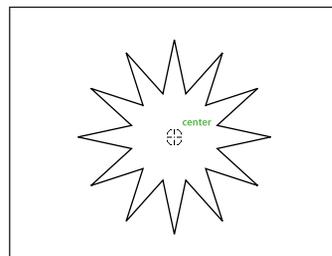


Нажмите и удерживайте клавишу **Shift**. Перемещайте указатель мыши по направлению к центру или от центра звезды, пока ширина и высота,

отображаемые на метке измерения, не составят приблизительно 3 дюйма. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**.

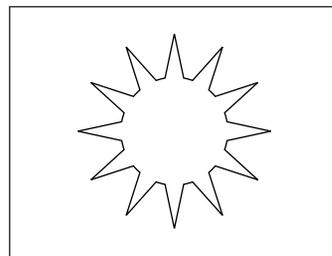
2 Щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление) и выберите белый цвет в появившейся палитре **Swatches** (Образцы).

3 Выберите инструмент **Ellipse** (Эллипс)  на панели **Tools** (Инструменты). Удерживая клавишу **Alt/Option**, щелкните в центре нарисованной звезды, при этом появится слово **center** (центр). В диалоговом окне **Ellipse** (Эллипс) измените ширину и высоту на **2** дюйма и щелкните по кнопке **OK**. Удерживание модифицирующей клавиши на этом шаге позволяет рисовать круг из центра.



4 Выберите инструмент **Selection** (Выделение). Удерживая клавишу **Shift**, щелкните по звезде, чтобы выделить обе фигуры.

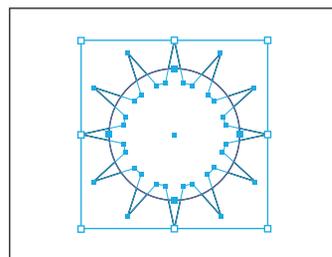
5 Щелкните по кнопке **Merge** (Объединение)  на палитре **Pathfinder** (Обработка контуров). Обратите внимание, что фигуры объединились, но обводка исчезла. Не снимая выделения с фигуры, щелкните по кнопке **Stroke** (Обводка) на панели **Control** (Управление) и выберите черный цвет.



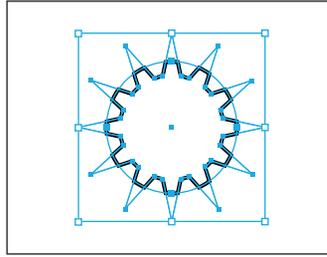
6 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

7 Активируйте инструмент **Ellipse** (Эллипс)  и щелкните в центре полученной в результате объединения фигуры. В диалоговом окне **Ellipse** (Эллипс) измените ширину и высоту на **2,5** дюйма и щелкните по кнопке **OK**.

8 Выберите инструмент **Selection** (Выделение). Удерживая клавишу **Shift**, щелкните по звезде, чтобы выделить обе фигуры. 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 две фигуры относительно друг друга. После выполнения этого шага выделятся две фигуры, комбинирование которых позволит получить шестеренку.



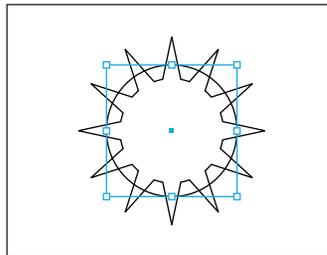
9 Не снимая выделения с двух фигур, нажмите и удерживайте клавишу **Alt/Option**. Щелкните по кнопке **Intersect** (Пересечение)  на палитре **Pathfinder** (Обработка контуров). Будет создана составная фигура, которая трассирует контур накладываются области обоих объектов. Вы по-прежнему можете редактировать фигуры круга и звезды отдельно.



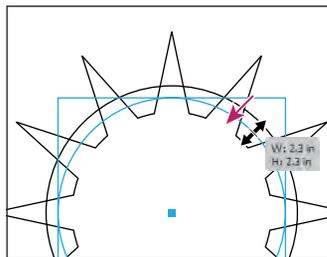
● **Примечание.** Чтобы обводка была более заметной, ее толщина на рисунке специально преувеличена.

10 Выберите инструмент **Selection** (Выделение) и дважды щелкните по шестеренке, чтобы войти в режим изоляции.

11 Выполните команду меню **View ⇒ Outline** (Просмотр ⇒ Контур), чтобы видеть обе части шестеренки (круг и звезду). Если круг еще не выделен, щелкните по границе круга для его выделения.



12 Удерживая клавиши **Shift+Alt** (Windows) или **Shift+Option** (Mac OS), перетаскивайте угол ограничительной рамки круга по направлению к центру, уменьшая его размер. Продолжайте перемещение до тех пор, пока отображаемые меткой измерения значения ширины и высоты не составят приблизительно 2,3 дюйма. Отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующие клавиши.

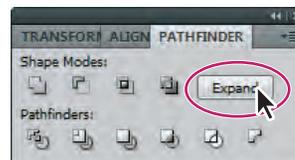


13 Выполните команду меню **View ⇒ Preview** (Просмотр ⇒ Иллюстрация).

14 Дважды щелкните инструментом **Selection** (Выделение) за пределами шестеренки для выхода из режима изоляции.

Сейчас вы выполните разбор шестеренки. Разбор составной фигуры сохраняет ее форму, но делает невозможным выделение или редактирование исходных объектов.

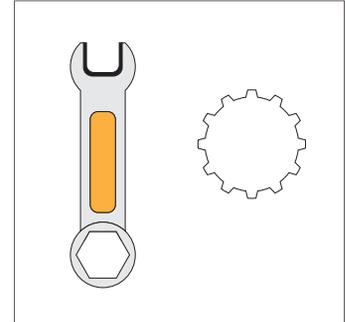
15 Используя инструмент **Selection** (Выделение), щелкните по шестеренке для ее выделения. Щелкните по кнопке **Expand** (Разобрать) на палитре **Pathfinder** (Обработка контуров). Закройте палитру.



► **Совет.** Для редактирования исходных фигур внутри составной фигуры вы можете также выделять их отдельно с помощью инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение) .

● **Примечание.** Вам будет легче выполнить точное изменение фигуры, увеличив масштаб отображения. Изменить ширину и высоту выделенной фигуры можно также с помощью палитры **Transform** (Трансформирование).

- 16** Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 17** С помощью инструмента **Selection** (Выделение) перетащите шестеренку, разместив ее в правой части монтажной области.
- 18** Выберите команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна). Расположите гаечный ключ и шестеренку примерно так, как показано на рисунке справа.
- 19** Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить), а затем закройте файл.



Далее вы узнаете, как работать с быстрой трассировкой.

Использование быстрой трассировки для создания фигур

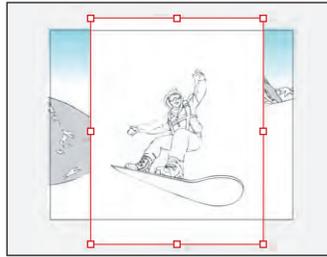
В этой части урока вы научитесь работать с командой **Live Trace** (Быстрая трассировка). Эта команда позволяет выполнить трассировку такого графического объекта, как растровое изображение из Photoshop. После трассировки полученный рисунок можно преобразовать в векторные контуры или объект с быстрой заливкой.

- 1** Выполните команду **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл `L3start_02.ai` в папке `Lesson03`.
- 2** Выполните команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как). В диалоговом окне **Save As** (Сохранить как) присвойте файлу имя `snowboarding.ai` и выберите для сохранения папку `Lesson03`. В раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) оставьте значение **Adobe Illustrator (*.AI/ai)** и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить). В диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) не меняйте значения по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**.
 - **Примечание.** Может появиться сообщение об отсутствующем профиле. Для продолжения щелкните по кнопке **OK**.
- 3** Выполните команду **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 4** С помощью инструмента **Selection** (Выделение)  выделите рисунок со сноубордистом. Обратите внимание, как изменяются элементы управления на панели **Control** (Управление) при выделении сканированного изображения. В левой части панели отображается слово

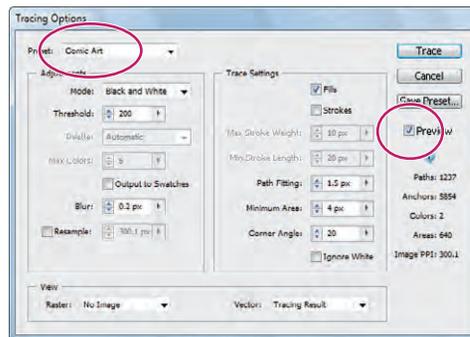
Image (Изображение), кроме того, вы можете видеть разрешение изображения — PPI: 150.

- Щелкните по кнопке **Live Trace** (Быстрая трассировка) на панели **Control** (Управление). Изображение будет преобразовано из растрового в векторное.

При использовании быстрой трассировки вы можете менять установки или даже исходное изображение и сразу же видеть обновленный результат.



- Щелкните по кнопке **Tracing Options Dialog** (Диалоговое окно «Параметры трассировки») на панели **Control** (Управление). В открывшемся диалоговом окне **Tracing Options** (Параметры трассировки) выберите в раскрывающемся списке **Preset** (Стиль) вариант **Comic Art** (Комиксы). Установите флажок **Preview** (Просмотр) и поэкспериментируйте с различными стилями и параметрами. Оставьте диалоговое окно открытым.



► **Совет.** Обратите внимание на параметр **Ignore White** (Игнорировать белый) в диалоговом окне **Tracing Options** (Параметры трассировки). Установка этого флажка позволяет сделать прозрачными белые области, что особенно полезно при трассировке изображений с белым фоном.

- **Примечание.** Для получения подробной информации о быстрой трассировке и параметрах диалогового окна **Tracing Options** (Параметры трассировки), см. раздел справки Illustrator «Трассировка графического объекта».

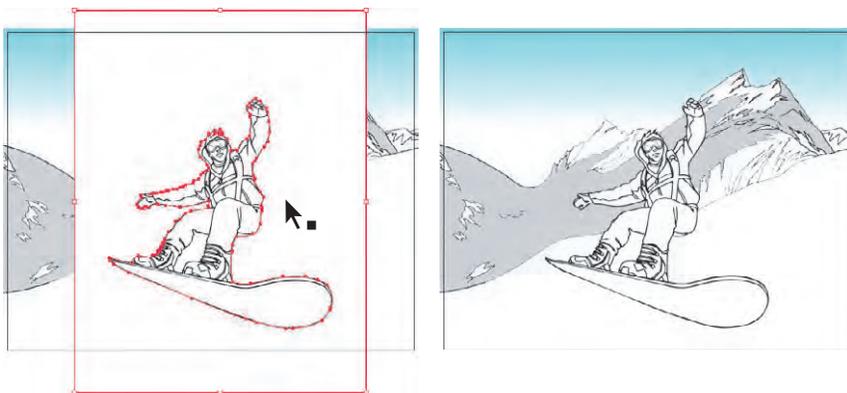
Как показывают параметры диалогового окна **Tracing Options** (Параметры трассировки), быстрая трассировка может интерпретировать как черно-белые рисунки, так и полноцветные изображения.

- В диалоговом окне **Tracing Options** (Параметры трассировки) измените значение в поле ввода **Threshold** (Изогелия) на **220**. По завершении экспериментов с другими установками диалогового окна убедитесь, что выбран стиль **Comic Art** (Комиксы), и щелкните по кнопке **Trace** (Трассировка). Сноубордист будет преобразован в векторный объект, однако вы пока не сможете редактировать опорные точки и контуры. Для этого нужно разобрать объект трассировки.
- Не снимая выделения со сноубордиста, щелкните по кнопке **Expand** (Разобрать) на панели **Control** (Управление).
- Выполните команду меню **Object** ⇒ **Ungroup** (Объект ⇒ Разгруппировать), а затем команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

● **Примечание.** Параметр **Threshold** (Изогелия) устанавливает значение для формирования черно-белого результата трассировки из исходного изображения. Все более светлые по сравнению с этим значением пиксели будут преобразованы в белые, а все более темные — в черные.

● **Примечание.** Если будет удалена какая-либо лишняя белая область, вы можете отменить несколько последних действий, используя команду меню **Edit** ⇒ **Undo** (Редактирование ⇒ Отменить). Повторите трассировку, указав в диалоговом окне **Tracing Options** (Параметры трассировки) для параметра **Threshold** (Изогелия) значение больше **220**.

10 Выберите инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты) и щелкните по белому фону вокруг сноубордиста. Нажмите клавишу **Delete** для удаления белой фигуры.



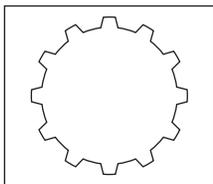
11 Используя инструмент **Selection** (Выделение), попробуйте выделить различные части сноубордиста. Обратите внимание, что рисунок состоит из множества фигур и контуров.

12 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить) и закройте файл.

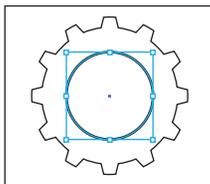
Самостоятельная работа

Сейчас вы поэкспериментируете с некоторыми инструментами, с которыми познакомились в этом уроке.

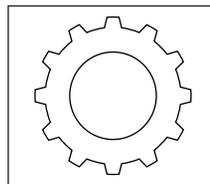
1 Откройте файл **tools.ai**. Выделите фигуру шестеренки и создайте эллипс, центрированный относительно шестеренки. Выделите фигуру шестеренки и эллипс и щелкните по кнопке **Minus Front** (Минус верхний)  в палитре **Pathfinder** (Обработка контуров) для создания составного контура.



Исходная шестеренка



Создайте эллипс



Создайте составной контур

2 Используя инструмент **Selection** (Выделение), перетащите фигуру шестеренки и расположите поверх гаечного ключа, чтобы увидеть отверстие в середине шестеренки.

- 3** Вставьте растровое изображение в файл tools.ai, выбрав в меню команду **File** ⇒ **Place** (Файл ⇒ Поместить). Попробуйте выделить растровое изображение и щелкнуть по кнопке **Live Trace** (Быстрая трассировка) на панели **Control** (Управление). Выберите стиль в раскрывающемся списке **Tracing Preset** (Стили) на панели **Control** (Управление).
- 4** Поэкспериментируйте с фигурами, создавая круги, звезды или прямоугольники. Несколько раз выполните копирование фигуры с помощью клавиши **Alt/Option**.
- 5** Выполните команду меню **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрывать) и закройте файл, отказавшись от сохранения изменений.

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 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) щелкните по инструменту, отображаемому на данной панели, и удерживайте кнопку мыши, пока не отобразится группа инструментов. Не отпуская кнопку мыши, переместите указатель на треугольник справа от группы инструментов, после чего отпустите кнопку мыши, чтобы отделить группу.
- 2 Объекты без заливки следует выделять щелчком по их контуру.
- 3 Для рисования квадрата выберите инструмент **Rectangle** (Прямоугольник) на панели **Tools** (Инструменты). Нажмите и удерживайте клавишу **Shift**. Щелкните и, не отпуская кнопку мыши, переместите указатель, чтобы нарисовать квадрат, или щелкните по монтажной области и введите одинаковые значения ширины и высоты в диалоговом окне **Rectangle** (Прямоугольник).
- 4 Чтобы изменить число сторон многоугольника в процессе его рисования, выберите инструмент **Polygon** (Многоугольник) на панели **Tools** (Инструменты). Начав рисовать фигуру, нажимайте клавишу ↓ для уменьшения числа сторон или клавишу ↑ для увеличения числа сторон.
- 5 Инструмент **Shape Builder** (Создание фигур) предоставляет наглядный и интуитивный способ выполнения слияния, удаления, заливки и редактирования накладывающихся фигур и контуров непосредственно на иллюстрации. Также для создания новых фигур из накладывающихся объектов можно использовать эффекты обработки контуров. Для применения эффектов обработки контуров вы можете выбирать эффекты в меню **Effects** (Эффект) или на палитре **Pathfinder** (Обработка контуров).

- 6 Если вы хотите создать новый рисунок на основе существующего графического объекта, выполните трассировку этого объекта. Для преобразования объекта трассировки в контуры щелкните по кнопке **Expand** (Разобрать) на панели **Control** (Управление) или выполните команду меню **Object** ⇒ **Live Trace** ⇒ **Expand** (Объект ⇒ Быстрая трассировка ⇒ Разобрать). Используйте этот метод, если хотите работать с составляющими трассированного графического объекта как с индивидуальными объектами. Полученные в результате контуры сгруппированы.

4

ТРАНСФОРМИРОВАНИЕ ОБЪЕКТОВ

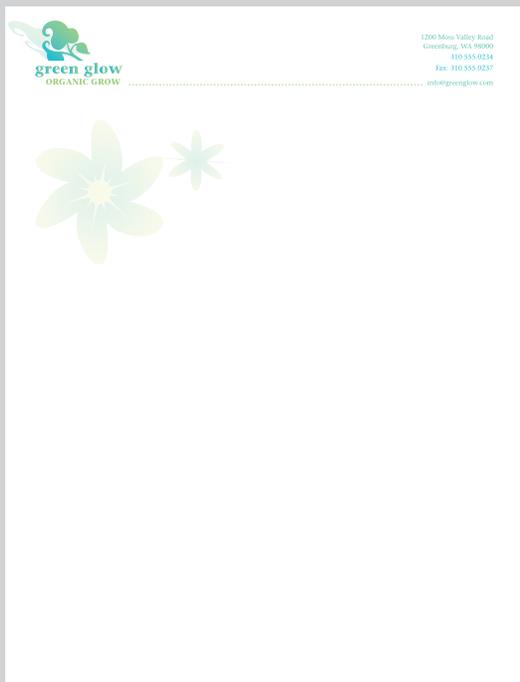
Обзор урока

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 объекта;
- перемещать, масштабировать и вращать объекты с использованием разнообразных методов;
- работать с быстрыми направляющими;
- отражать, наклонять и искажать объекты;
- настраивать перспективу объекта;
- применять фильтр деформации;
- точно позиционировать объекты;
- быстро и легко повторять трансформирование;
- выполнять копирование на несколько монтажных областей.



Для выполнения этого урока потребуется около часа. При необходимости удалите с жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку Lesson04.



При создании иллюстрации вы можете изменять объекты множеством способов, включая быстрое и точное управление размерами, формой и ориентацией объектов. В этом уроке, по мере создания нескольких иллюстраций, вы поближе познакомитесь с тем, как создавать и редактировать монтажные области, с разнообразными командами и специальными инструментами для трансформирования объектов.

Начало работы

В этом уроке вы создадите содержимое, которое затем используете в трех частях иллюстрации для дизайна фирменного бланка, конверта и визитной карточки. Перед началом работы вы восстановите установки Adobe Illustrator по умолчанию, после чего откроете файл с окончательным вариантом иллюстрации.

- 1 Чтобы инструменты и панели/палитры функционировали так, как описано в уроке, удалите или деактивируйте (переименовав) файл установок Adobe Illustrator CS5 (см. раздел «Восстановление установок по умолчанию»).
- 2 Запустите Adobe Illustrator CS5.
 - **Примечание.** Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск файлы ресурсов для этого урока, расположенные в папке Lesson04 на компакт-диске «Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс» (см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса»).

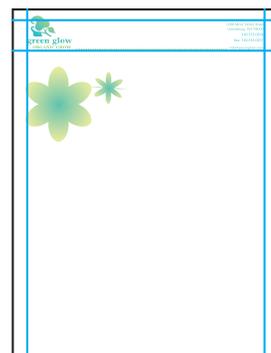
- 3 Выполните команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть). Перейдите на жестком диске к папке Lesson04 в папке Lessons и откройте файл L4end_1.ai. Этот файл содержит три части законченной иллюстрации: фирменный бланк, визитную карточку (лицевая и обратная стороны) и конверт.



- 4 Выполните команду **View** ⇒ **Fit All In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна) и оставьте файл открытым для выполнения урока. С помощью инструмента **Hand** (Рука)  вы можете разместить иллюстрацию в любой части окна. Если вы не хотите оставить файл открытым, выполните команду **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрыть).

Чтобы начать работу, вы откроете существующий графический файл, настроенный для создания иллюстрации фирменного бланка.

- 5 Выполните команду **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть). Перейдите к папке Lesson04 в папке Lessons и откройте файл L4start_1.ai. Этот файл сохранен с отображением линеек и окрашенных в голубой



цвет направляющих, которыми вы воспользуетесь при создании объектов для их масштабирования.

- 6** Выполните команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как). В диалоговом окне **Save As** (Сохранить как) введите в качестве имени файла «green_glow.ai» и перейдите к папке Lesson04. В раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) отметьте значение **Adobe Illustrator (*.AI/ai)** и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить). В диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте значения по умолчанию и щелкните по кнопке **ОК**.
- 7** Выполните команду **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Essentials** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения).

Работа с монтажными областями

Монтажные области представляют собой области, подобные страницам в Adobe InDesign, которые могут содержать печатаемые иллюстрации. Монтажные области можно использовать в качестве областей кадрирования для печати или размещения.

Используйте несколько монтажных областей для создания иллюстраций из нескольких частей, например многостраничных файлов PDF, печатных страниц с различными размерами или элементами, самостоятельных элементов для веб-сайтов, раскадровок видео или отдельных элементов для анимации.

Добавление монтажных областей в документ

Вы можете добавлять и удалять монтажные области в любой момент работы с документом, а также изменять размеры монтажных областей 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. При выборе инструмента **Artboard** (Монтажная область) номер и имя монтажной области отображаются в ее левом верхнем углу.

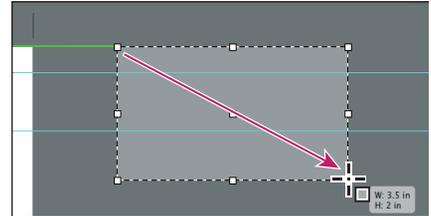
Для начала в этом документе создана одна монтажная область для фирменного бланка. Вы добавите дополнительные монтажные области для создания визитки (лицевой и оборотной стороны) и конверта.

- 1** Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна). Это монтажная область 1.

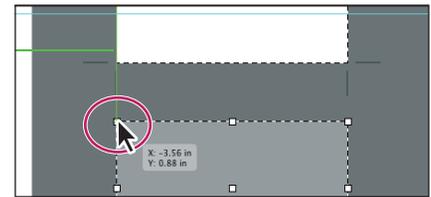
► **Совет.** Если вы увеличите масштаб отображения монтажной области, значения на метке измерения будут изменяться с меньшим шагом.

- 2 Нажмите два раза **Ctrl++** (Windows) или **Cmd++** (Mac OS) для увеличения масштаба отображения.
- 3 Нажмите и удерживайте клавишу **Пробел** для временного доступа к инструменту **Hand** (Рука) . Перетащите монтажную область влево и вниз, пока не увидите холст за верхним правым углом монтажной области.

- 4 Выберите инструмент **Artboard** (Монтажная область)  на панели **Tools** (Инструменты) и установите указатель мыши справа от существующей монтажной области на одной линии с ее верхним краем. Появится зеленая направляющая выравнивания. Щелкните и, не отпуская кнопку мыши, перетащите указатель вниз и вправо для создания монтажной области шириной 3,5 дюйма и высотой 2 дюйма. Требуемые размеры укажет измерительная метка. Это монтажная область 2.



- 5 Щелкните по кнопке **New Artboard** (Новая монтажная область)  на панели **Control** (Управление). Это позволит вам создать копию последней выделенной монтажной области.



- 6 Установите указатель мыши ниже новой монтажной области на одной линии с ее левым краем. Появится зеленая вертикальная направляющая выравнивания. Щелкните, чтобы создать копию монтажной области. Это монтажная область 3.

- 7 Выберите инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты).

- 8 Щелкните по значку палитры **Artboards** (Монтажные области)  в правой части рабочей среды и раскройте палитру. Обратите внимание, что на палитре выделена монтажная область **Artboard 3** (Монтажная область 3). В этой палитре всегда выделена активная монтажная область. Палитра **Artboards** (Монтажные области) позволяет вам видеть, сколько монтажных областей содержит документ в данный момент. С помощью палитры вы можете переупо-



рядочить, переименовать, добавить или удалить монтажные области, а также использовать множество других связанных с монтажными областями возможностей.

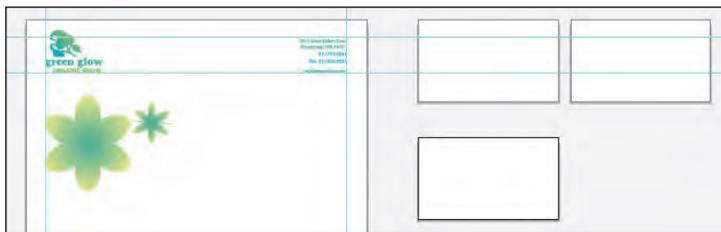
В следующем шаге вы создадите копию монтажной области 2, используя эту палитру.

- 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 справа от монтажной области 2.



► **Совет.** Вы также можете копировать монтажные области с помощью инструмента **Artboard** (Монтажная область). Для этого нажмите и удерживайте клавишу **Alt/Option**. Щелкните по монтажной области и, не отпуская кнопку мыши, перетащите ее за пределы исходной области. При создании новых монтажных областей вы можете расположить их в любом месте, даже с наложением одной на другую.

- Щелкните по значку палитры **Artboards** (Монтажные области), чтобы свернуть палитру.
- 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).

Сейчас вы измените расположение и размеры нескольких монтажных областей разными методами.

- Выберите инструмент **Artboard** (Монтажная область)  на панели **Tools** (Инструменты) и щелкните по нижней монтажной области справа для ее выделения.

2 Выберите левую верхнюю точку в локаторе контрольной точки  на панели **Control** (Управление). Это позволит вам изменить размер монтажной области относительно ее левого верхнего угла. По умолчанию размер монтажной области изменяется относительно центра монтажной области.

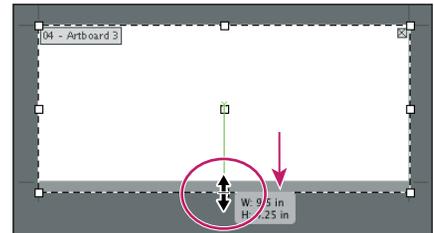
3 При выделенной монтажной области **03** — **Artboard 3** (03 — Монтажная область 3) обратите внимание на маркеры вокруг нее и пунктирную ограничительную рамку. На панели **Control** (Управление) измените ширину на **9,5** дюйма и высоту на **4** дюйма. Между полями ввода для ширины и высоты на панели **Control** (Управление) отображается кнопка **Constrain Width and Height Proportions** (Сохранить соотношение ширины и высоты) . Эта кнопка позволяет выполнять пропорциональные изменения в обоих полях ввода.

● **Примечание.** Если вы не видите на панели **Control** (Управление) полей ввода для ширины и высоты, щелкните по кнопке **Artboard Options** (Параметры монтажной области)  и введите значения в появившемся диалоговом окне.



Другой способ изменения размеров монтажной области состоит в перетаскивании маркеров ограничительной рамки активной монтажной области с помощью инструмента **Artboard** (Монтажная область), что вы и сделаете в следующем шаге.

4 При выбранном инструменте **Artboard** (Монтажная область) и выделенной правой нижней монтажной области перетаскивайте вниз нижний средний маркер ограничительной рамки монтажной области пока отображаемая метка измерения высота не станет равной приблизительно 4,25 дюйма.



► **Совет.** Для удаления монтажной области выделите ее с помощью инструмента **Artboard** (Монтажная область) и нажмите клавишу **Delete**, щелкните по кнопке **Delete Artboard** (Удалить монтажную область)  на панели **Control** (Управление) или по значку **Delete** (Удалить)  в верхнем правом углу монтажной области. Удалить можно все монтажные области, кроме последней.

5 Инструментом **Artboard** (Монтажная область) щелкните по самой правой монтажной области **04** — **Artboard 4** (04 — Монтажная область 4). Щелкните по кнопке **Show Center Mark** (Показывать центр)  на панели **Control** (Управление) для отображения центра активной монтажной области.

6 Выберите инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты), чтобы увидеть центр монтажной области. Обратите внимание также на черный контур вокруг монтажной области, который указывает активную монтажную область. Отображение центра монтажной области может быть использовано во многих случаях, в том числе для работы с видео.

● **Примечание.** Если щелкнуть по кнопке **Artboard Options** (Параметры монтажной области) на панели **Control** (Управление) при выбранном инструменте **Artboard** (Монтажная область), отобразится отметка центра монтажной области.

7 Щелкните по значку палитры **Artboards** (Монтажные области) , чтобы развернуть палитру. Щелкните по имени **Artboard 1** (Монтажная область 1) в данной палитре, чтобы сделать эту монтажную область активной. Вокруг монтажной области 1 в окне документа появится черный контур.

В один момент может быть активна только одна монтажная область. Такие команды, как **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), относятся к активной монтажной области.

В следующем шаге вы отредактируете размеры активной монтажной области, выбрав предустановленное значение.

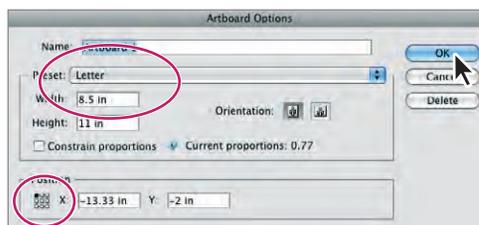
8 Щелкните по кнопке **Artboard Options** (Параметры монтажной области)  справа от имени **Artboard 1** (Монтажная область 1) палитры **Artboards** (Монтажные области). Откроется диалоговое окно **Artboard Options** (Параметры монтажной области).



► **Совет.** Вы, возможно, заметили, что эта кнопка отображается справа от каждой монтажной области, представляя доступ к параметрам монтажной области, а также указывая ее ориентацию.

9 Найдите локатор контрольной точки  в группе параметров **Position** (Положение) и убедитесь, что по-прежнему выбрана левая верхняя точка. Это обеспечит изменение размеров монтажной области относительно левого верхнего угла.

10 В диалоговом окне **Artboard Options** (Параметры монтажной области) выберите в раскрывающемся списке **Presets** (Установки) вариант **Letter**. Раскрывающийся список **Presets** (Установ-

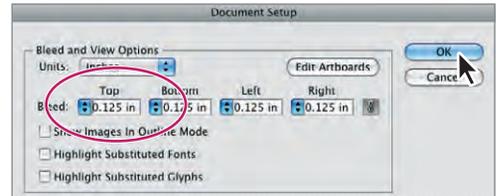


ки) позволяет задавать монтажной области предустановленный размер. Заметьте, что данный список включает размеры для Интернета (например, 800×600) и видео (например, NTSC DV). Вы также можете подогнать монтажную область по размеру иллюстрации или выделенной части. Щелкните по кнопке **OK**.

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

► **Совет.** Диалоговое окно **Document Setup** (Параметры документа) можно также открыть, выбрав в меню команду **File** ⇒ **Document Setup** (Файл ⇒ Параметры документа).

12 В диалоговом окне **Document Setup** (Параметры документа) измените параметр **Top Bleed** (Сверху) на **0,125** дюйма, щелкнув по направленной вверх стрелке слева от поля. Вы увидите, что одновременно



изменяться все значения выпуска за обрез, поскольку активирован параметр **Make All Settings The Same** (Сделать все настройки одинаковыми) . Щелкните по кнопке **OK**. Диалоговое окно **Document Setup** (Параметры документа) позволяет устанавливать много полезных параметров текущего документа, в том числе единицы измерения, параметры текста, прозрачности и многое другое.

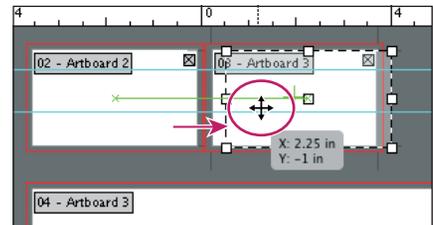
● **Примечание.** Изменения, выполненные в диалоговом окне **Document Setup** (Параметры документа), относятся ко всем монтажным областям документа.

13 Выберите инструмент **Artboard** (Монтажная область) на панели **Tools** (Инструменты).

● **Примечание.**

По умолчанию при перемещении монтажной области содержимое перемещается вместе с ней. Если вы хотите переместить монтажную область, но не расположенные на ней объекты, активируйте инструмент **Artboard** (Монтажная область) и щелкните по кнопке **Move/Copy Artwork With Artboard** (Переместить/копировать объект с монтажной областью) , чтобы сбросить этот параметр.

14 Щелкните по расположенной справа сверху монтажной области и перетащите ее вправо, чтобы две меньшие монтажные области были чуть дальше друг от друга и между направляющими выпуска за обрез было какое-то пространство. Вы можете в любой момент перетаскивать монтажные области и даже накладывать их друг на друга.



15 Выберите инструмент **Selection** (Выделение) на панели **Tools** (Инструменты).

16 Выполните команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Essentials** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения).

17 Сохраните выполненные изменения.

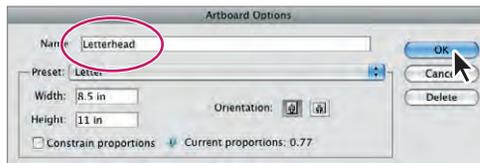
Переименование монтажных областей

По умолчанию монтажным областям присваивается номер и имя. Использование однотипных имен приводит к сложностям при навигации по монтажным областям в документе.

Вы переименуете монтажные области, чтобы сделать их более удобными для использования.

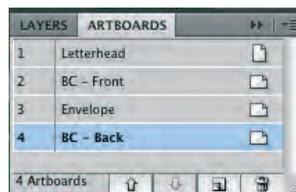
- 1 Щелкните по значку палитры **Artboards** (Монтажные области) , чтобы развернуть палитру.
 - 2 Дважды щелкните по имени **Artboard 1** (Монтажная область 1), чтобы сделать эту монтажную область активной и подогнать ее по размеру окна документа.
 - 3 В палитре щелкните по кнопке **Artboard Options** (Параметры монтажной области)  справа от имени **Artboard 1** (Монтажная область 1). Откроется диалоговое окно **Artboard Options** (Параметры монтажной области).
- **Совет.** Вы также можете вызвать диалоговое окно **Artboard Options** (Параметры монтажной области), дважды щелкнув по инструменту **Artboard** (Монтажная область) на панели **Tools** (Инструменты). При этом откроется диалоговое окно для активной монтажной области. Вы можете активировать монтажную область, щелкнув по ней с помощью инструмента **Selection** (Выделение).

- 4 Измените имя в поле ввода **Name** (Имя) на «Letterhead» и щелкните по кнопке **OK**.



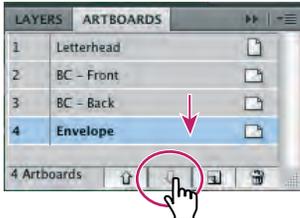
Теперь вы переименуете остальные монтажные области.

- 5 Щелкните по имени **Artboard 2** (Монтажная область 2), а затем — по кнопке **Artboard Options** (Параметры монтажной области)  справа от имени монтажной области.
- 6 Измените имя в поле ввода **Name** (Имя) на «BC – Front» и щелкните по кнопке **OK**.
- 7 Выполните такие же действия для оставшихся двух монтажных областей, изменив имя **Artboard 3** (Монтажная область 3) на «Envelope», а имя **Artboard 4** (Монтажная область 4) на «BC – Back».
- 8 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 порядком их создания, но вы можете изменить этот порядок. В данном разделе вы измените порядок следования монтажных областей, чтобы две стороны визитной карточки располагались в правильном порядке.

- 1 Во все еще открытой палитре **Artboards** (Монтажные области) щелкните по имени **Envelope**, чтобы активировать эту монтажную область.
- 2 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit All In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна).
- 3 Щелкните по кнопке **Move Down** (Вниз) в нижней части палитры. Монтажная область переместится в порядке следования вниз и станет монтажной областью 4. Обратите внимание, что ничего не произойдет с монтажными областями в окне документа.
- 4 Дважды щелкните по имени **BC – Front** 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, **BC – Back**. При этом монтажная область **BC – Back** будет подогнана по размеру окна документа. Если бы вы не изменили порядок следования, следующей была бы монтажная область **Envelope**.

Теперь, после настройки монтажных областей, можно сконцентрироваться на трансформировании иллюстрации и создании содержимого монтажных областей.

Трансформирование содержимого

Трансформирование содержимого позволяет перемещать, вращать, отражать, масштабировать и наклонять объекты. Делать это можно с помощью палитры **Transform** (Трансформирование), инструментов выделения, специальных инструментов, команд трансформирования, направляющих и «быстрых» направляющих. В этой части урока вы будете трансформировать объекты с использованием разнообразных методов.

Работа с линейками и направляющими

Линейки помогают точно размещать и измерять объекты. Точка, в которой на каждой линейке отображается цифра 0, называется началом координат. Иногда ее еще называют нулем или нулевой точкой. Начало координат линейки 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 активируется, нуль на каждой линейке устанавливается в ее левом верхнем углу.

Направляющие представляют собой непечатаемые линии, помогающие выравнивать объекты. Вы можете создавать горизонтальные и вертикальные направляющие, перетаскивая их с линейки.

Далее вы сделаете линейки видимыми, переустановите нулевую точку и создадите направляющую линию.

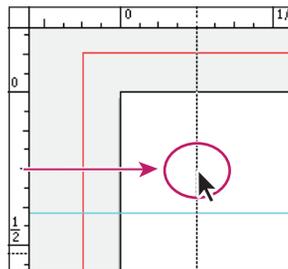
1 На палитре **Artboards** (Монтажные области) дважды щелкните по имени **BC** — **Back**, чтобы перейти к этой монтажной области.

2 Щелкните по значку палитры **Layers** (Слой) в правой части рабочей среды. Щелкните в столбце **Visibility** (Видимость) слева от имени слоя **Business card** (Визитная карточка). Щелкните по имени **Business card** (Визитная карточка), чтобы выбрать этот слой. Любое новое содержимое, включая направляющие, будет размещено в выбранном слое.



► **Совет.** Для получения подробных сведений о линейках см. урок 8 «Работа со слоями».

3 Удерживая клавишу **Shift**, перетащите указатель мыши от расположенной слева вертикальной линейки вправо для создания вертикальной направляющей на отметке 1/4 дюйма на горизонтальной линейке. Удерживание клавиши **Shift** при перемещении привязывает направляющую к единицам измерения линейки. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**.



4 Выполните команду меню **View** ⇒ **Guides** ⇒ **Lock Guides** (Просмотр ⇒ Направляющие ⇒ Закрепить направляющие), чтобы предотвратить случайное перемещение направляющих.

● **Примечание.**

По умолчанию начало координат линейки располагается в левом верхнем углу активной монтажной области, но при необходимости вы можете изменить его положение.

● **Примечание.**

Если точка 0,0 не отображается в левом верхнем углу монтажной области, раскройте меню **View** ⇒ **Rulers** и убедитесь, что отображается команда **Change To Global Rulers** (Сменить на общие линейки). Если в меню присутствует опция **Change To Artboard Rulers** (Сменить на линейки монтажной области), выберите ее.

► **Совет.**

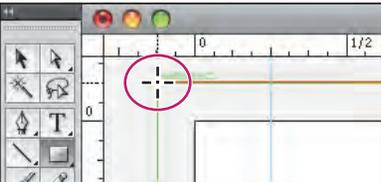
Чтобы изменить единицы измерения для документа, выполните команду меню **File** ⇒ **Document Setup** (Файл ⇒ Параметры документа) или, сняв выделение со всех объектов, щелкните по кнопке **Document Setup** (Параметры документа) на панели **Control** (Управление). Для изменения единиц измерения вы также можете щелкнуть по одной из линеек правой кнопкой мыши (Windows) или с удерживанием клавиши **Ctrl** (Mac OS).

- Щелкните по значку палитры **Layers** (Слой) в правой части рабочей среды, чтобы свернуть ее. Сохраните работу.

Масштабирование объектов

Масштабирование объектов осуществляется путем их увеличения или уменьшения в горизонтальном (вдоль оси X) или вертикальном (вдоль оси Y) направлении относительно установленной вами фиксированной контрольной точки. Если контрольная точка не задана, масштабирование выполняется относительно центральной точки объекта. Вы используете три метода для масштабирования объектов, которые станут составными частями визитной карточки.

Сначала вы зададите параметры масштабирования обводок и эффектов, а затем выполните масштабирование фона логотипа, перетащив ограничительную рамку логотипа и выровняв ее по направляющим.

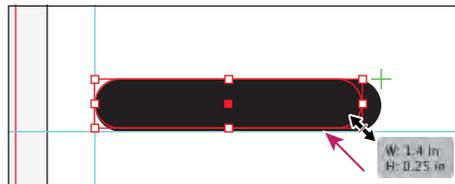
- Выполните команду меню **Edit** ⇒ **Preferences** ⇒ **General** (Редактирование ⇒ Установки ⇒ Основные)/**Illustrator** ⇒ **Preferences** ⇒ **General** (Illustrator ⇒ Установки ⇒ Основные) и установите флажок **Scale Strokes & Effects** (Масштабировать обводки и эффекты). Это изменит ширину обводки любого объекта, масштабируемого в данном уроке. Щелкните по кнопке **OK**.
- Выберите инструмент **Rectangle** (Прямоугольник) на панели **Tools** (Инструменты). Установите указатель мыши на левый верхний угол красных направляющих выпуска за обрез и щелкните, когда увидите слово **intersect** (пересечение) и зеленые направляющие выравнивания.
- В диалоговом окне **Rectangle** (Прямоугольник) измените ширину на **3,75**, а высоту – на **2,25** дюйма. Щелкните по кнопке **OK**.
- Щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление) и выберите градиентный образец **business card**. При наведении указателя мыши на образцы на палитре появится всплывающая подсказка.
- Не снимая выделения с прямоугольника, выполните команду **Object** ⇒ **Hide** ⇒ **Selection** (Объект ⇒ Спрятать ⇒ Выделенное). Это упростит редактирование другого содержимого.
- Активируйте инструмент **Rounded Rectangle** (Прямоугольник со скругленными углами) в группе **Rectangle** (Прямоугольник) и установите указатель мыши на вертикальной направляющей на одной линии с отметкой центра (зеленое перекрестье). Появится го-

горизонтальная линия выравнивания. Щелкните и, не отпуская кнопку мыши, перемещайте указатель вниз и вправо, чтобы нижний край фигуры расположился на нижней горизонтальной направляющей, а правый край был выровнен по центральной отметке. Метка измерения должна показывать значение ширины 1,5 дюйма.



7 Выберите на панели **Control** (Управление) черный цвет заливки.

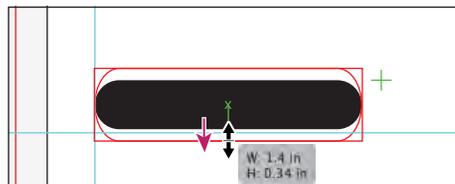
8 Активируйте инструмент **Selection** (Выделение) . Нажмите и удерживайте клавишу **Shift**. Перетаскивайте нижний правый угол ограничительной рамки объекта вверх и влево, пока метка измерения не покажет значение ширины 1,4 дюйма. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**.



● **Примечание.** Удерживание **Shift** при перетаскивании позволяет сохранить пропорции объекта.

● **Примечание.** Если вы не видите ограничительную рамку, выполните команду меню **View** ⇒ **Show Bounding Box** (Просмотр ⇒ Показать ограничительную рамку).

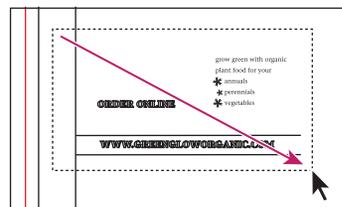
9 Удерживая **Alt/Option**, перетаскивайте нижнюю среднюю точку ограничительной рамки вниз и расположите ее чуть ниже нижней горизонтальной направляющей. Точность соблюдать необязательно. Отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующую клавишу.



10 Выберите монтажную область **1 Letterhead** в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям) в строке состояния.

11 Выполните команду меню **View** ⇒ **Outline** (Просмотр ⇒ Контуры).

12 Используя инструмент **Selection** (Выделение), очертите прямоугольной областью расположенный под большим цветком текст, чтобы выделить его. Выполните команду **Edit** ⇒ **Cut** (Редактирование ⇒ Вырезать).



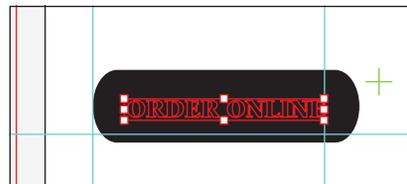
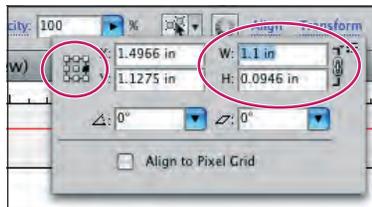
- 13** Выберите монтажную область **3 BC – Back** в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям) в строке состояния, чтобы вернуться к монтажной области визитки.
- 14** Выполните команду **Edit ⇒ Paste** (Редактирование ⇒ Вставить), а затем команду **Select ⇒ Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 15** Удерживая клавишу **Shift**, перетащите вертикальную направляющую с вертикальной линейки и расположите ее на отметке 1,5 дюйма на горизонтальной линейке.

16 С помощью инструмента **Selection** (Выделение) выделите текст «Order Online» и перетащите его так, чтобы правый край текста как можно точнее выровнялся с новой направляющей. Выровняйте текст в вертикальном направлении по центру прямоугольника со скругленными углами. Оставьте текст выделенным и выполните команду **View ⇒ Preview** (Просмотр ⇒ Иллюстрация).



● **Примечание.** Параметры трансформирования отображаются на панели **Control** (Управление) в зависимости от разрешения монитора. Вы можете настроить параметры трансформирования непосредственно на панели **Control** (Управление), а также в палитре **Transform** (Трансформирование), выбрав в меню команду **Window ⇒ Transform** (Окно ⇒ Трансформирование).

17 На панели **Control** (Управление) щелкните по слову **Transform** (Трансформирование). В появившейся одноименной палитре щелкните по правой средней точке в локаторе контрольной точки. Щелкните по значку **Constrain Width And Height Proportions** (Сохранить соотношение длины и ширины) между полями ввода для ширины и высоты на палитре **Transform** (Трансформирование). Измените ширину на **1,1** дюйма и нажмите клавишу **Enter/Return**, чтобы уменьшить размер текста.

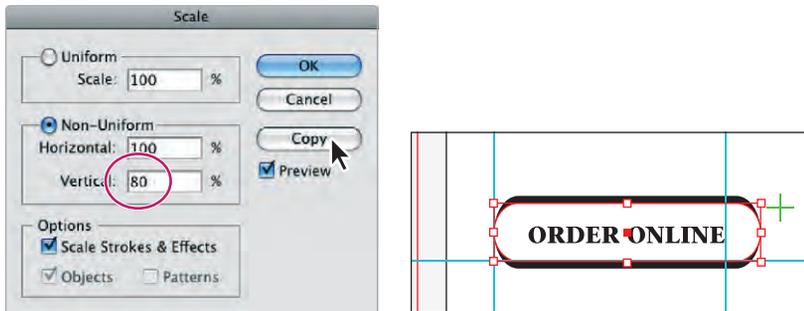


Теперь вы используете инструмент **Scale** (Масштаб), чтобы изменить размер закругленного прямоугольника и копировать его.

- 18** С помощью инструмента **Selection** (Выделение) выделите прямоугольник со скругленными углами.
- 19** Дважды щелкните по инструменту **Scale** (Масштаб) на панели **Tools** (Инструменты).

20 В диалоговом окне **Scale** (Масштабирование) установите флажок **Preview** (Просмотр). Измените значение в поле ввода **Vertical** (Вертикально) на **80%** и щелкните по кнопке **Copy** (Копировать), чтобы сделать уменьшенную копию поверх первого прямоугольника со скругленными углами.

21 На панели **Control** (Управление) измените цвет заливки на белый.



Отражение объектов

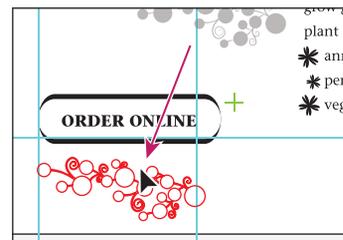
Illustrator создает отражение объекта относительно невидимой вертикальной или горизонтальной оси. Копирование объектов с одновременным отражением позволяет получить их зеркальное отображение. Как и при масштабировании и вращении, для отражения объекта вы можете задать контрольную точку или по умолчанию использовать центральную точку.

В данном разделе вы поместите на монтажную область символ и с помощью инструмента **Reflect** (Зеркальное отражение) скопируете и отразите его относительно вертикальной оси, а затем масштабируете и повернете копию в требуемое положение.

- 1** Щелкните по значку палитры **Symbols** (Символы)  в правой части рабочей среды. Перетащите символ **Floral** на монтажную область **BC – Back**.
- 2** Щелкните по значку палитры **Symbols** (Символы) , чтобы закрыть палитру.
- 3** Не снимая выделения с символа, дважды щелкните по инструменту **Scale** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты).
- 4** В диалоговом окне **Scale** (Масштабирование) измените значение в поле ввода **Uniform Scale** (Масштаб) на **30%** и щелкните по кнопке **OK**.
- 5** Выполните команду меню **View** ⇒ **Smart Guides** (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы временно отключить «быстрые» направляющие.

● **Примечание.**
Для получения подробных сведений о символах см. урок 14 «Работа с символами».

- 6** Выберите инструмент **Selection** (Выделение) , перетащите символ вниз и расположите его под строкой «Order Online», выравнивая левый край по направляющей на отметке 1/4 дюйма. Точность здесь не требуется.

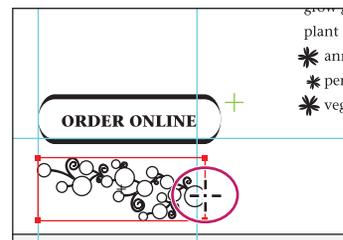


- 7** Выполните команду **View** ⇒ **Smart Guides** (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы включить «быстрые» направляющие.

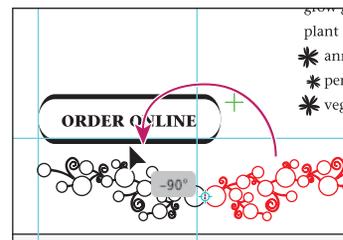
- 8** При все еще выделенном символе выполните команду **Edit** ⇒ **Copy** (Редактирование ⇒ Копировать), а затем – **Edit** ⇒ **Paste In Front** (Редактирование ⇒ Вставить на передний план), чтобы поместить копию непосредственно поверх символа.

► **Совет.** Чтобы выполнить отражение и копирование за один шаг, выберите инструмент **Reflect** (Зеркальное отражение), затем выполните щелчок, удерживая клавишу **Alt/Option** при установке точки отражения. В диалоговом окне **Reflect** (Зеркальное отражение) установите переключатель в положение **Vertical** (Вертикальная) и щелкните по кнопке **Copy** (Копировать).

- 9** Выберите инструмент **Reflect** (Зеркальное отражение) , вложенный в инструмент **Rotate** (Поворот)  на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните по правому краю символа, при этом может появиться слово **edge** (край). Точка отражения будет установлена на правый край, в отличие от используемой по умолчанию центральной точки.



- 10** При выделенной копии символа установите указатель мыши за правым краем символа, щелкните и, не отпуская кнопку мыши, перемещайте указатель против часовой стрелки. При перемещении удерживайте клавишу **Shift**. Когда на метке измерения будет отображено значение -90° , отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**. Удерживание клавиши **Shift** при отражении фиксирует угол поворота на 45° .



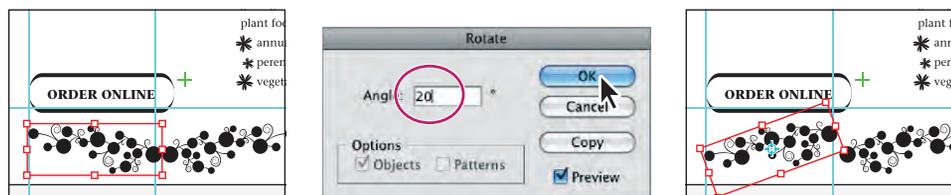
Вращение объектов

Вращение объектов осуществляется вокруг заданной контрольной точки. Вы можете вращать объекты, отобразив ограничительную рамку и наведя указатель мыши на угол объекта с внешней стороны. Когда указатель изменит свой вид, щелкните и вращайте объект вокруг его центральной точки. Вращение можно также выполнять с помощью палитры

Transform (Трансформирование), задавая контрольную точку и угол поворота.

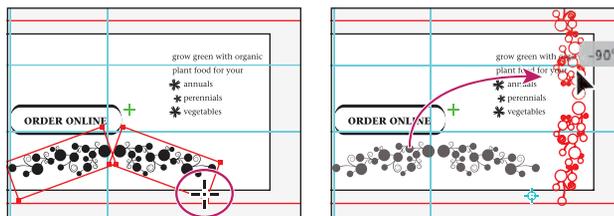
Выполните вращение обоих символов с помощью инструмента **Rotate** (Поворот).

- 1 С помощью инструмента **Selection** (Выделение)  выделите символ слева. Активируйте инструмент **Rotate** (Поворот) , вложенный в инструмент **Reflect** (Зеркальное отражение)  на панели **Tools** (Инструменты). Дважды щелкните по инструменту **Rotate** (Поворот) . Обратите внимание, что контрольной точкой символа  является его центр.
- 2 В диалоговом окне **Rotate** (Поворот) убедитесь, что установлен флажок **Preview** (Просмотр). Измените угол на **20°** и щелкните по кнопке **OK**, чтобы повернуть символ вокруг контрольной точки.



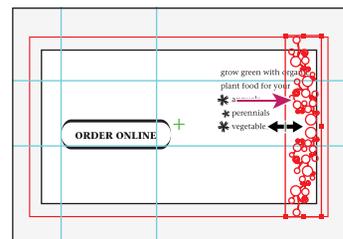
● **Примечание.** После выделения объекта и выбора инструмента **Rotate** (Поворот) вы можете, удерживая клавишу **Alt/Option**, щелкнуть в любом месте объекта (или монтажной области), чтобы задать контрольную точку и открыть диалоговое окно **Rotate** (Поворот).

- 3 Активируйте инструмент **Selection** (Выделение) и щелкните по символу справа. Повторите вышеуказанные шаги, чтобы повернуть этот символ, на этот раз в поле ввода **Angle** (Угол) задайте значение **-20°**.
- 4 Используя инструмент **Selection** (Выделение), щелкните по символу слева с удерживанием клавиши **Shift**, чтобы добавить этот символ к текущему выделению. Выполните команду меню **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).
- 5 Выполните команду **View** ⇒ **Zoom Out** (Просмотр ⇒ Уменьшение).
- 6 Выберите инструмент **Rotate** (Поворот). Щелкните по нижнему правому краю группы, чтобы задать контрольную точку . Перетаскивайте группу вверх и вправо. Обратите внимание, что движение ограничено круговым движением вокруг контрольной точки. При перетаскивании удерживайте клавишу **Shift**, чтобы ограничить угол поворота значением, кратным **45°**. Когда группа примет вертикальное положение, и метка измерения покажет **-90°**, отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**.



7 С помощью инструмента **Selection** (Выделение) перетащите группу к правому краю монтажной области. Выровняйте группу в вертикальном направлении по центру монтажной области. Соблюдать точность необязательно.

8 Удерживая клавишу **Shift**, перетаскивайте вправо левый средний маркер ограничительной рамки группы, уменьшая ее размер, пока группа не впишется между верхней и нижней направляющей выпуска за обрез.



9 При все еще выделенной группе щелкните по слову **Opacity** (Непрозрачность) на панели **Control** (Управление), чтобы открыть палитру **Transparency** (Прозрачность). В раскрывающемся списке измените режим наложения **Normal** (Нормальный) на **Overlay** (Перекрытие).



● **Примечание.** Для получения более подробной информации о режимах наложения см. раздел «О режимах наложения» в справке Illustrator.

10 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Show All** (Объект ⇒ Показать все), чтобы отобразить фон визитки.

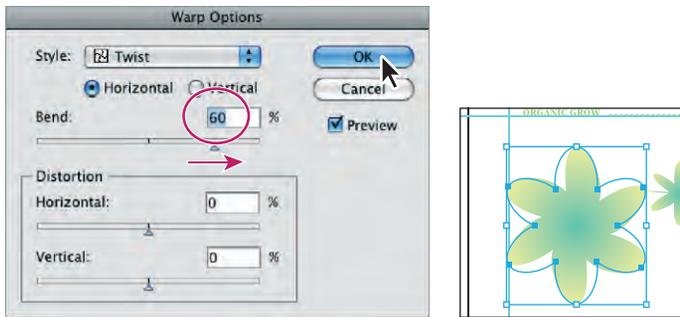
11 Выполните команду **View** ⇒ **Guides** ⇒ **Hide Guides** (Просмотр ⇒ Направляющие ⇒ Спрятать направляющие).

12 Сохраните выполненные изменения.

Искажение объектов

Вы можете исказить исходные формы объектов, используя для этого разнообразные инструменты. Сейчас вы создадите цветок при помощи эффекта **Twist** (Скручивание) для скручивания формы звезды, а затем искажающего фильтра **Pucker & Bloat** (Втягивание и раздувание) для трансформирования средней части цветка.

- 1 Щелкните по кнопке **First** (Первая)  в строке состояния для перехода к монтажной области 1.
- 2 Выполните команду меню **View** ⇒ **Guides** ⇒ **Show Guides** (Просмотр ⇒ Направляющие ⇒ Показать направляющие).
- 3 С помощью инструмента **Selection** (Выделение)  выделите фигуру большого цветка ниже логотипа «Green Glow».
- 4 Выполните команду **Effect** ⇒ **Warp** ⇒ **Twist** (Эффект ⇒ Деформация ⇒ Скручивание). Установите флажок **Preview** (Просмотр) в диалоговом окне **Warp Options** (Параметры деформации). Измените значение параметра **Bend** (Изгиб) на **60%** и щелкните по кнопке **OK**. Деформация **Twist** (Скручивание) применяется как эффект, при этом исходная фигура сохраняется, и существует возможность в любой момент удалить или отредактировать эффект в палитре **Appearance** (Оформление). Подробнее об использовании эффектов вы можете узнать в уроке 12 «Применение эффектов».

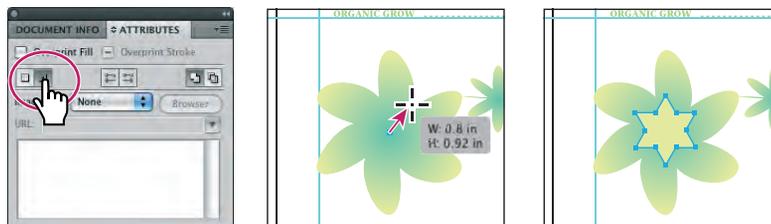


Вы нарисуете среднюю часть цветка, которая будет центрирована поверх фигуры цветка.

- 5 Все еще не снимая выделения с цветка, выполните команду **Window** ⇒ **Attributes** (Окно ⇒ Атрибуты), чтобы открыть палитру **Attributes** (Атрибуты). В меню палитры  выберите пункт **Show All** (Показать все). Щелкните по кнопке **Show Center** (Показать центр) , чтобы показать центральную точку цветка.
- 6 Закройте палитру **Attributes** (Атрибуты).
- 7 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  и щелкните по фигуре цветка два раза.
- 8 Активируйте инструмент **Star** (Звезда) , вложенный в инструмент **Rounded Rectangle** (Прямоугольник со скругленными углами). Щелкните в центре цветка и, не отпуская кнопку мыши, начните рисовать звезду поверх центральной части цветка. Нажмите один раз клавишу **↑**, чтобы довести число лучей до шести. Нажмите и удержи-

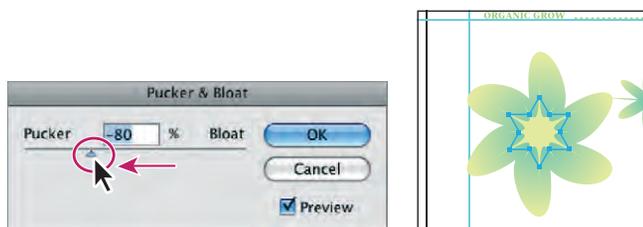
Нажмите клавишу **Shift**. Перемещайте указатель мыши, пока метка измерения не отобразит значение высоты около 0,8 дюйма. Отпустите кнопку мыши и клавишу **Shift**. Пока оставьте звезду выделенной.

- Щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление) и выберите светло-зеленый образец (**C = 12, M = 0, Y = 47, K = 0**). Нажмите клавишу **Esc**, чтобы закрыть палитру **Swatches** (Образцы).



Теперь вы исказите расположенную на переднем плане звезду с помощью эффекта **Pucker & Bloat** (Втягивание и раздувание). Этот эффект деформирует объекты во внутреннем или наружном направлении относительно опорных точек объекта.

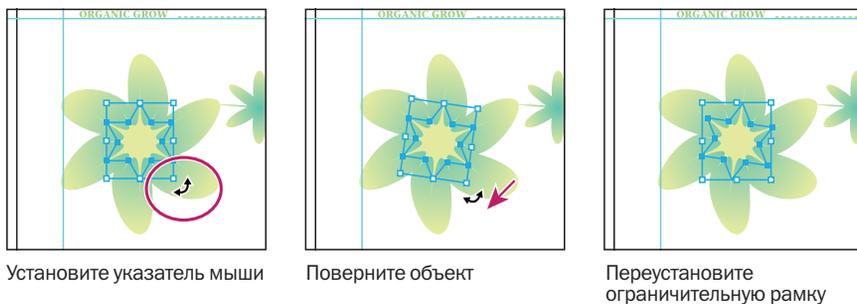
- Не снимая выделения с центральной звезды, выполните команду **Effect** ⇒ **Distort & Transform** ⇒ **Pucker & Bloat** (Эффект ⇒ Исказить и трансформировать ⇒ Втягивание и раздувание).
- В диалоговом окне **Pucker & Bloat** (Втягивание и раздувание) установите флажок **Preview** (Просмотр) и для искажения звезды переместите ползунковый регулятор влево на значение приблизительно **-80%**. Щелкните по кнопке **OK**.



- Выполните команду **View** ⇒ **Smart Guides** (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы отключить «быстрые» направляющие.
- Выберите инструмент **Selection** (Выделение). Установите указатель мыши с внешней стороны нижнего правого угла ограничительной рамки звезды. Появятся стрелки вращения. Щелкните и, не отпуская кнопку мыши, перемещайте указатель вниз и влево, пока лучи звезды не будут приблизительно выровнены относительно расположенной позади фигуры цветка. При вращении или деформировании

объектов их ограничительные рамки также вращаются или деформируются. При необходимости вы можете переустановить ограничительную рамку объекта, чтобы она снова стала прямоугольной.

- 14 Для все еще выделенной фигуры выполните команду **Object** ⇒ **Transform** ⇒ **Reset Bounding Box** (Объект ⇒ Трансформировать ⇒ Восстановить настройки по умолчанию ограничительной рамки).



- 15 Активировав инструмент **Selection** (Выделение), нажмите и удерживайте клавишу **Shift**. Щелкните по фигуре цветка позади звезды, а также по меньшему цветку, чтобы выделить все три фигуры. Выполните команду меню **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).
- 16 На панели **Control** (Управление) измените значение **Opacity** (Непрозрачность) на **20%**.
- 17 Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение) и сохраните изменения.

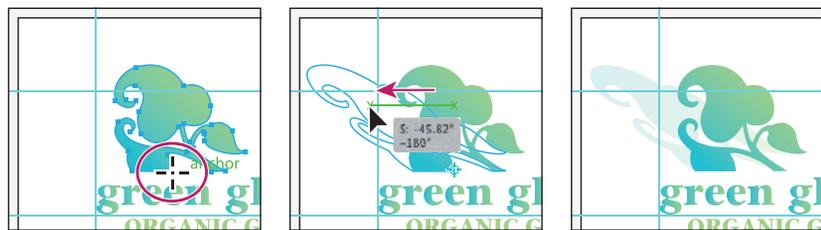
Наклон объектов

Наклон объекта отклоняет или перекашивает его стороны относительно заданной оси, сохраняя параллельность противоположных сторон и делая объект асимметричным.

В данном разделе вы скопируете и наклоните фигуру логотипа.

- 1 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Выберите команду **View** ⇒ **Smart Guides** (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие) для включения «быстрых» направляющих.
- 3 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и очертите мышью область вокруг логотипа в верхнем левом углу монтажной области.
- 4 Выберите инструмент **Selection** (Выделение) . Щелкните для выделения фигуры цветка над текстом «green glow».

- 5 Выполните команду **Edit** ⇒ **Copy** (Редактирование ⇒ Копировать), а затем команду **Edit** ⇒ **Paste In Front** (Редактирование ⇒ Вставить на передний план), чтобы вставить копию непосредственно поверх оригинала.
- 6 Активируйте инструмент **Shear** (Наклон) , вложенный в инструмент **Scale** (Масштаб) , на панели **Tools** (Инструменты). Установите указатель мыши на нижнем крае цветка и щелчком задайте контрольную точку. Удерживая клавишу **Shift**, щелкните по цветку и перетащите его влево, остановившись, прежде чем указатель достигнет монтажной области. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**.
- 7 Измените значение непрозрачности на панели **Control** (Управление) на значение **20%**.
- 8 Выполните команду **Object** ⇒ **Arrange** ⇒ **Send Backward** (Объект ⇒ Монтаж ⇒ Переложить назад) для помещения копии позади первоначальной фигуры цветка.



► **Совет.** В палитре **Transform** (Трансформирование) вы также можете выполнять наклон, вращение и масштабирование, как и позиционирование объектов по осям X и Y.

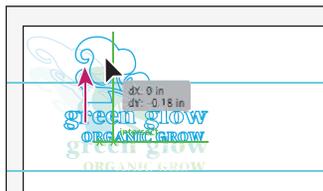
- 9 Используя инструмент **Selection** (Выделение), очертите область вокруг двух фигур цветка, текста «green glow» и «organic grow», чтобы выделить части логотипа. Убедитесь, что вы не выделили пунктирную линию справа от логотипа. Выполните команду меню **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).
- 10 Выполните команду **Edit** ⇒ **Copy** (Редактирование ⇒ Копировать), а затем – **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

Точное позиционирование объектов

Используя «быстрые» направляющие и палитру **Transform** (Трансформирование), вы можете перемещать объекты на точные координаты по осям X и Y и контролировать положение объектов относительно краев монтажной области.

Вы добавите содержимое конверта, вставив копию логотипа в иллюстрацию конверта и задав точные координаты логотипа на конверте.

- 1 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit All In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна).
- 2 Выберите монтажную область **2 BC — Front** в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа.
- 3 Выполните команду **Edit** ⇒ **Paste In Place** (Редактирование ⇒ Вставить на передний план). Данная команда разместит группу в этой монтажной области на том же месте относительно левого верхнего угла.
- 4 Активируйте инструмент **Selection** (Выделение). Нажмите и удерживайте клавишу **Shift**. Перетаскивайте группу логотипа вверх. Когда метка измерения покажет значения $dX: 0$ и $dY: -0,18$ дюйма, отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**. Значение dY указывает расстояние, пройденное по оси Y (по вертикали).
- 5 Не снимая выделения с группы, выполните команду **Edit** ⇒ **Copy** (Редактирование ⇒ Копировать).
- 6 Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 7 Выберите монтажную область **4 Envelope** в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям) в строке состояния, чтобы отобразить конверт. Выполните команду **Edit** ⇒ **Paste In Place** (Редактирование ⇒ Вставить на передний план).
- 8 Выберите монтажную область **3 BC — Back** в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям), чтобы отобразить обратную сторону визитки.
- 9 Используя инструмент **Selection** (Выделение), щелкните, удерживая клавишу **Shift**, по всему тексту и маленьким цветам в правом верхнем углу визитной карточки.
- 10 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать), а затем команду **Edit** ⇒ **Copy** (Редактирование ⇒ Копировать).
- 11 Выберите монтажную область **4 Envelope** в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям), что-

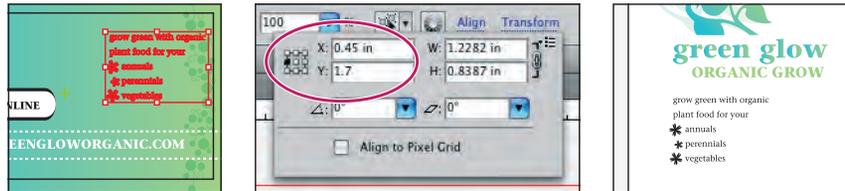


● **Примечание.** В шаге 4 на метке измерения отображается отрицательное значение $dY: -0,18$, поскольку начало координат линейки (0,0) расположено в левом верхнем углу монтажной области. По умолчанию перемещение содержимого на монтажной области вверх дает отрицательное значение.

бы вернуться к монтажной области конверта. Выполните команду **Edit** ⇒ **Paste** (Редактирование ⇒ Вставить).

● **Примечание.** В зависимости от разрешения экрана вместо слова **Transform** (Трансформирование) на панели **Control** (Управление) могут быть отображены параметры трансформирования. Также, возможно, вам потребуется выбрать команду меню **Window** ⇒ **Transform** (Окно ⇒ Трансформирование).

12 На панели **Control** (Управление) щелкните по слову **Transform** (Трансформирование), а затем — по средней левой контрольной точке  в палитре **Transform** (Трансформирование). Измените значение X на 0,45 дюйма, а значение Y — на 1,7 дюйма. Нажмите **Enter/Return** для применения этих установок. Если текст расположен слишком близко к логотипу, нажмите несколько раз клавишу ↓, чтобы исправить его положение.



13 Щелкните за пределами иллюстрации, чтобы снять выделение с объектов, а затем выполните команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

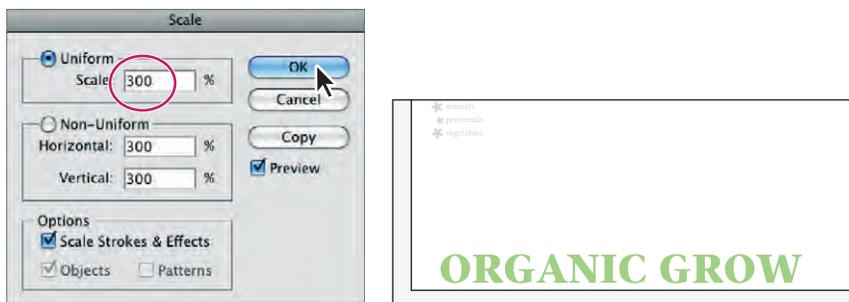
Изменение перспективы

В данном разделе вы воспользуетесь инструментом **Free Transform** (Свободное трансформирование) для изменения перспективы текста. **Free Transform** (Свободное трансформирование) является многоцелевым инструментом, который, помимо способности изменять перспективу объекта, сочетает функции масштабирования, наклона, отражения и вращения.

- 1** С помощью инструмента **Selection** (Выделение)  дважды щелкните по зеленому логотипу в левом верхнем углу и переведите его в режим изоляции.
- 2** Выделите текст «organic grow» и выполните команду **Edit** ⇒ **Copy** (Редактирование ⇒ Копировать).
- 3** Дважды щелкните по пустому месту монтажной области, чтобы покинуть режим изоляции.
- 4** Выполните команду меню **Edit** ⇒ **Paste** (Редактирование ⇒ Вставить). Перетащите текст в нижнюю часть монтажной области и разместите на расстоянии примерно 1 дюйм от ее левого края. Оставьте текст «organic grow» выделенным.



- 5** Активируйте инструмент **Scale** (Масштаб) , вложенный в инструмент **Shear** (Наклон)  на панели **Tools** (Инструменты), а затем, удерживая клавишу **Alt/Option**, щелкните по левому краю текста «organic grow», чтобы задать контрольную точку. В диалоговом окне **Scale** (Масштабирование) установите флажок **Preview** (Просмотр) и измените значение **Uniform Scale** (Масштаб) на **300%**. Щелкните по кнопке **OK**.



- 6** Не снимая выделения с текста, выберите инструмент **Free Transform** (Свободное трансформирование)  на панели **Tools** (Инструменты).

- 7** Установите указатель мыши, принявший вид двунаправленной стрелки , на правый верхний угол ограничительной рамки фигур текста. Теперь вам потребуется особое внимание для точного выполнения инструкций. Медленно перетаскивайте вверх маркер правого верхнего угла. Во время перетаскивания нажмите и удерживайте клавиши **Shift+Alt+Ctrl** (Windows) или **Shift+Option+Command** (Mac OS) для изменения перспективы объекта. Отпустите кнопку мыши, а затем модифици-

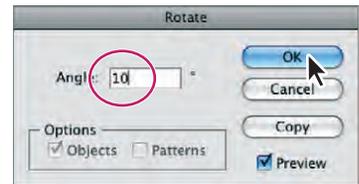


рующие клавиши. Удерживание клавиши **Shift** при перетаскивании обеспечивает пропорциональное масштабирование объекта; клавиша **Alt/Option** масштабирует объект относительно его центральной точки; а клавиша **Ctrl/Command** деформирует объект относительно опорной точки или маркера ограничительной рамки, который вы перетаскиваете.

● **Примечание.** После выполнения вращения нижний край текста должен оказаться над нижним краем монтажной области. Если это не так, попробуйте ввести другое значение угла в окне **Rotate** (Поворот).

● **Примечание.** Если вы будете удерживать модифицирующие клавиши при выделении объекта, эффект перспективы не подействует.

8 Дважды щелкните по инструменту **Rotate** (Поворот) . Откроется одноименное диалоговое окно. Установите флажок **Preview** (Просмотр), после чего измените значение угла на 10°. Щелкните по кнопке **OK**.



9 При необходимости перетащите текст вверх инструментом **Selection** (Выделение), чтобы нижний край текста расположился выше нижнего края монтажной области.

10 Не снимая выделения с текста «organic grow», на панели **Control** (Управление) измените значение непрозрачности на **30%**.



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

12 Сохраните файл при помощи команды **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Выполнение нескольких трансформаций

Далее вы примените трансформацию несколько раз.

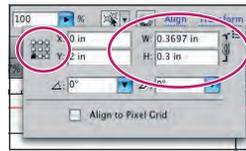
1 Выберите монтажную область **2 BC – Front** в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям).

2 Используя инструмент **Selection** (Выделение), дважды щелкните по логотипу для выделения зеленой фигуры цветка и выполните команду меню **Edit** ⇒ **Copy** (Редактирование ⇒ Копировать).

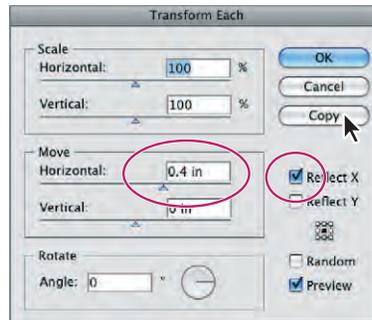
3 Нажмите клавишу **Esc** для выхода из режима изоляции, а затем выполните команду меню **Edit** ⇒ **Paste** (Редактирование ⇒ Вставить).

4 Перетащите фигуру цветка так, чтобы она была привязана к левому и нижнему краю монтажной области.

- 5 Щелкните по слову **Transform** (Трансформирование) на панели **Control** (Управление), чтобы отобразить одноименную палитру. Щелкните по левой нижней точке в локаторе контрольной точки . Убедитесь, что кнопка **Constrain Width and Height Proportions** (Сохранить соотношение длины и ширины)  активна, и измените значение высоты на **0,3** дюйма. Нажмите клавишу **Enter/Return**.



- 6 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Transform** ⇒ **Transform Each** (Объект ⇒ Трансформировать ⇒ Трансформировать каждый). В диалоговом окне **Transform Each** (Трансформировать каждый) установите флажки **Preview** (Просмотр) и **Reflect X** (Отразить зеркально по оси X), чтобы выполнить отражение по оси X. В поле ввода **Move Horizontal** (Переместить по горизонтали) введите значение **0,4** дюйма. Оставьте другие установки без изменений и щелкните по кнопке **Copy** (Копировать). Параметры диалогового окна **Transform Each** (Трансформировать каждый) позволяют при желании произвольным образом применить несколько видов трансформации.



- **Совет.** Вы можете применить несколько трансформаций как эффект, включающий масштабирование, перемещение, вращение и отражение объекта. Выделив объект, выполните команду **Effect** ⇒ **Distort & Transform** ⇒ **Transform** (Эффект ⇒ Исказить и трансформировать ⇒ Трансформировать). Данное окно выглядит так же, как диалоговое окно **Transform Each** (Трансформировать каждый). Преимущество применения трансформирования как эффекта заключается в возможности в любой момент изменить или удалить его.

- 7 Выполните команду **Object** ⇒ **Transform** ⇒ **Transform Again** (Объект ⇒ Трансформировать ⇒ Повторить трансформирование), чтобы создать еще один цветок.

Сейчас вы повторите трансформирование, используя комбинацию клавиш.

- 8 Нажмите клавиши **Ctrl+D** (Windows) или **Command+D** (Mac OS) для трансформирования цветка, создав в нижней части монтажной области девять цветков.



- 9 Используя инструмент **Selection** (Выделение), очертите область вокруг расположенных внизу фигур цветков.

● **Примечание.** В зависимости от разрешения экрана вместо слова **Transform** (Трансформирование) на панели **Control** (Управление) могут быть отображены параметры трансформирования. Также, возможно, вам потребуется выбрать команду меню **Window** ⇒ **Transform** (Окно ⇒ Трансформирование).

- 10 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).
- 11 Сохраните изменения и оставьте файл открытым для выполнения заданий из раздела «Самостоятельная работа».

Использование эффекта Free Distort

Теперь вы обратитесь к несколько иному способу искажения объектов. Эффект **Free Distort** (Произвольное искажение) позволяет исказить выделенный объект путем перемещения любой из его четырех угловых точек.

- 1 Выполните команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть). Перейдите к папке Lesson04 в папке Lessons и откройте файл L4start_2.ai. Содержимое этого файла вы скопируете в новый файл.
- 2 Выполните команду меню **File** ⇒ **New** (Файл ⇒ Новый).

- 3 В диалоговом окне **New Document** (Новый документ) измените имя файла на «business cards». Убедитесь, что в раскрывающемся списке **New Document Profile** (Новый профиль документа) выбрано значение **Print** (Печать). В качестве значения параметра **Units** (Единицы измерения) задайте дюймы. Измените значение параметра **Number Of Artboards** (Число монтажных областей) на 8. Убедитесь, что кнопка **Grid By Row** (Сетка по строкам) находится в активном состоянии. Задайте остальные параметры следующим образом: **Spacing** (Интервал) — 0, **Columns** (Столбцы) — 2, **Width** (Ширина) — 3,25 дюйма, **Height** (Высота) — 2 дюйма, **Orientation** (Ориентация) — альбомная. Щелкните по направленной вверх стрелке слева от поля **Top Bleed** (Сверху), чтобы сделать все значения выпуска за край равными 0,125 дюйма. Щелкните по кнопке **OK**.

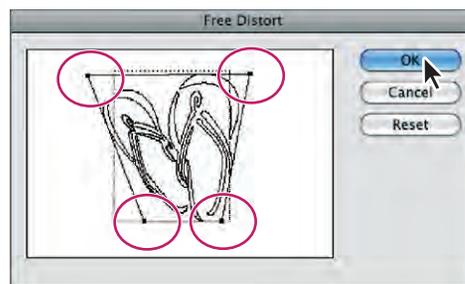


параметра **Units** (Единицы измерения) задайте дюймы. Измените значение параметра **Number Of Artboards** (Число монтажных областей) на 8. Убедитесь, что кнопка **Grid By Row** (Сетка по строкам) находится в активном состоянии. Задайте остальные параметры следующим образом: **Spacing** (Интервал) — 0, **Columns** (Столбцы) — 2, **Width** (Ширина) — 3,25 дюйма, **Height** (Высота) — 2 дюйма, **Orientation** (Ориентация) — альбомная. Щелкните по направленной вверх стрелке слева от поля **Top Bleed** (Сверху), чтобы сделать все значения выпуска за край равными 0,125 дюйма. Щелкните по кнопке **OK**.

- 4 Используя инструмент **Selection** (Выделение), щелкните по левой верхней монтажной области, чтобы активировать ее.
- 5 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как). В диалоговом окне **Save As** (Сохранить как) оставьте в качестве имени файла «business cards.ai» и перейдите к папке Lesson04. В раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) выберите значение **Adobe Illustrator (*.AI/ai)** и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить). В диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте значения по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**.

- 6 Щелкните по кнопке **Arrange Documents** (Упорядочить документы)  на панели приложения, а затем по кнопке **2-Up** (2 варианта) для размещения документов бок о бок.
- 7 Щелкните в окне `business cards.ai` и выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна). Щелкните в окне `L4start_2.ai` и повторите команду.
- 8 Выполните команду **Select** ⇒ **All** (Выделение ⇒ Все) для выделения содержимого монтажной области в документе `L4start_2.ai`.
- 9 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать), а затем команду **Edit** ⇒ **Copy** (Редактирование ⇒ Копировать).
- 10 Закройте документ `L4start_2.ai`, отказавшись от сохранения изменений.
- 11 Щелкните по кнопке **Arrange Documents** (Упорядочить документы) на панели приложения, а затем нажмите кнопку **Consolidate All** (Объединить все).
- 12 Выполните команду **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), чтобы подогнать по размеру окна монтажную область 1.
- 13 Выполните команду меню **Edit** ⇒ **Paste** (Редактирование ⇒ Вставить).
- 14 Используя инструмент **Selection** (Выделение), дважды щелкните по только что вставленной группе для перехода в режим изоляции. Выделите сандаловые деревья.
- 15 Выполните команду **Effect** ⇒ **Distort & Transform** ⇒ **Free Distort** (Эффект ⇒ Исказить и трансформировать ⇒ Произвольное искажение).

- 16 В открывшемся диалоговом окне **Free Distort** (Произвольное искажение) перетащите один или несколько маркеров, чтобы деформировать выделенный объект. На рисунке мы перетащили верхние опорные точки в направлении от центра, а нижние точки — к центру фигуры. Щелкните по кнопке **OK**.



- 17 Дважды щелкните за пределами иллюстрации, чтобы снять выделение с объектов и выйти из режима изоляции.

Сейчас вы создадите несколько копий содержимого визитной карточки.



► **Совет.** Чтобы распечатать визитки на одной странице, выполните команду **File** ⇒ **Print** (Файл ⇒ Печатать) и установите флажок **Ignore Artboards** (Игнорировать монтажные области), разместив все монтажные области на одной странице.

- 18 Выполните команду меню **Select** ⇒ **All On Active Artboard** (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области).
- 19 Выберите команду меню **Edit** ⇒ **Cut** (Редактирование ⇒ Вырезать).
- 20 Выполните команду **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).
- 21 Активируйте опцию **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем выполните команду меню **View** ⇒ **Guides** ⇒ **Hide Guides** (Просмотр ⇒ Направляющие ⇒ Спрятать направляющие), чтобы спрятать красные направляющие выпуска за край.
- 22 Сохраните все изменения и закройте файл.

Самостоятельная работа

● **Примечание.** В зависимости от разрешения экрана вместо слова **Transform** (Трансформирование) на панели **Control** (Управление) могут быть отображены параметры трансформирования. Также, возможно, вам потребуется выбрать команду меню **Window** ⇒ **Transform** (Окно ⇒ Трансформирование).

- 1 В монтажной области **2 BC – Front** файла фирменного бланка трансформируйте логотип так, чтобы его ширина стала равной **0,5** дюйма, а изменение размера происходило относительно левого верхнего угла.
- 2 Скопируйте на монтажную область **2 BC – Front** другое содержимое с монтажной области **3 BC – Back**, включая кнопку «order online».
- 3 Активировав двойным щелчком режим изоляции, попробуйте выполнить зеркальное отражение цветка на логотипе.
- 4 Выделите цветок и щелкните по слову **Transform** (Трансформирование) на панели **Control** (Управление), чтобы раскрыть одноименную палитру. Выберите центральную контрольную точку и в меню палитры выберите пункт **Flip Horizontal** (Зеркало по горизонтали) .
- 5 Переименуйте некоторые из монтажных областей и добавьте еще одну монтажную область для оборотной стороны конверта.

Контрольные вопросы

- 1 Назовите два способа изменения размеров существующей активной монтажной области.
- 2 Как переименовать монтажную область?
- 3 Как выделять и манипулировать отдельными объектами в группе (как 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 элемент управления  на палитре **Transform** (Трансформирование) и как он влияет на трансформацию?

Ответы

- 1 Двойным щелчком по инструменту **Artboard** (Монтажная область) откройте диалоговое окно **Artboard Options** (Параметры монтажной области) и отредактируйте размеры активной монтажной области в этом окне. Выберите инструмент **Artboard** (Монтажная область) и для изменения размеров перетаскивайте край или угол монтажной области.
- 2 Чтобы переименовать монтажную область, выберите инструмент **Artboard** (Монтажная область) и выделите монтажную область. Затем измените имя в поле ввода **Name** (Имя) на панели **Control** (Управление). Вы также можете щелкнуть по кнопке **Artboard Options** (Параметры монтажной области) палитры **Artboards** (Монтажные области) и ввести имя в диалоговом окне **Artboard Options** (Параметры монтажной области).
- 3 Вы можете дважды щелкнуть по группе с помощью инструмента **Selection** (Выделение) и перейти в режим изоляции. При этом объекты будут временно разгруппированы, что позволит редактировать объекты, не разгруппировывая их.
- 4 Вы можете изменить размеры объектов несколькими способами: выделив объект и перетаскивая маркеры на его ограничительной рамке при помощи инструмента **Scale** (Масштаб) или палитры **Transform** (Трансформирование); или выбрав команду **Object** ⇒ **Transform** ⇒ **Scale** (Объект ⇒ Трансформировать ⇒ Масштабирование) и указав точные размеры. Вы также можете выполнить масштабирование, выполнив команду **Effect** ⇒ **Distort & Transform** ⇒ **Transform** (Эффект ⇒ Исказить и трансформировать ⇒ Трансформировать).

- 5** Вы можете использовать палитру **Transform** (Трансформирование) для выполнения следующих трансформаций: перемещения или точного размещения объектов иллюстрации (путем указания координат X и Y и контрольной точки), масштабирования, вращения, наклона и отражения.
- 6** Квадратная диаграмма на палитре **Transform** (Трансформирование) обозначает ограничительную рамку выбранных объектов. Выберите точку в диаграмме для указания контрольной точки, относительно которой будет выполняться перемещение, масштабирование, вращение, наклон или отражение объектов.

5

РИСОВАНИЕ С ПОМОЩЬЮ ИНСТРУМЕНТОВ PEN И PENCIL

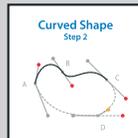
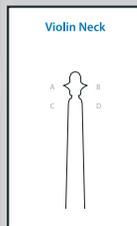
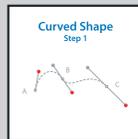
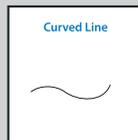
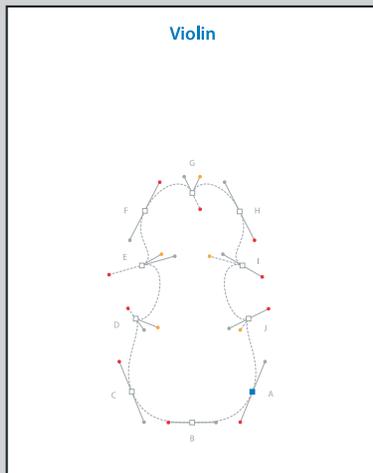
Обзор урока

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 этого урока потребуется около полутора часов. При необходимости удалите с жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку Lesson05.



В то время как инструмент **Pencil** (Карандаш) является более предпочтительным 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 рисунок скрипки.

Начало работы

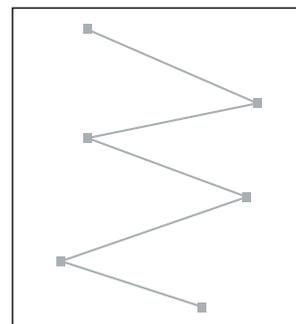
В этой части урока вы научитесь обращаться с инструментом **Pen** (Перо), используя пустую монтажную область.

1 Чтобы инструменты и панели/палитры функционировали так, как описано в уроке, удалите или деактивируйте (переименовав) файл установок Adobe Illustrator CS5 (см. раздел «Восстановление установок по умолчанию»).

2 Запустите Adobe Illustrator CS5.

● **Примечание.** Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск файлы ресурсов данного урока, расположенные в папке Lesson05 на компакт-диске «Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс» (см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса»).

3 Откройте файл L5start_1.ai в папке Lesson05 на жестком диске. В верхней части 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 диалоговом окне **Save As** (Сохранить как) найдите и откройте папку Lesson05. В поле ввода **File Name** (Имя файла) введите «path1.ai». В раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) оставьте значение **Adobe Illustrator (*.AI/ai)** и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить). В диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) сохраните значения по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**.

5 Нажмите **Alt+Ctrl+0** (Windows) или **Option+Command+0** (Mac OS), чтобы подогнать обе монтажные области по размеру окна. Затем, удерживая клавишу **Shift**, нажмите один раз клавишу **Tab**, чтобы закрыть все палитры, оставив только панель **Tools** (Инструменты). В первой части этого урока палитры вам не понадобятся.

6 Выполните команду **View** ⇒ **Smart Guides** (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы отключить «быстрые» направляющие.

7 Щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление) и выберите значение цвета **None** (Нет) . Затем щелкните по кнопке **Stroke** (Обводка) и убедитесь, что выбран черный цвет.

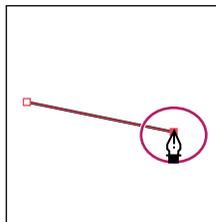
8 На панели **Control** (Управление) убедитесь, что толщина обводки составляет **1** пункт.

При рисовании с помощью инструмента **Pen** (Перо) лучше создавать контуры без заливки. Если потребуется, вы можете добавить заливку позже.

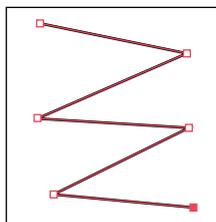
9 Выберите инструмент **Pen** (Перо)  на панели **Tools** (Инструменты). Обратите внимание на крестик (×) рядом со значком пера , который указывает, что вы начинаете рисование контура. Щелкните в нижней монтажной области, чтобы задать первую точку, затем перемещайте указатель вправо от исходной опорной точки. Крестик рядом с указателем исчезнет.

10 Щелкните правее и ниже первоначальной точки, чтобы создать следующую опорную точку контура.

● **Примечание.** Первый сегмент контура останется невидимым, пока вы не щелкнете по второй опорной точке. Если появятся управляющие маркеры, вы случайно переместили инструмент **Pen** (Перо) во время щелчка; выполните **Edit** ⇒ **Undo** (Редактирование ⇒ Отменить) и попробуйте щелкнуть еще раз.



11 Щелкните, создав третью опорную точку ниже начальной, чтобы получить зигзаг. Создайте зигзаг с шестью опорными точками. Одно из многочисленных преимуществ инструмента **Pen** (Перо) состоит в том, что вы можете рисовать собственные контуры и редактировать составляющие их опорные точки.



Сейчас вы увидите, как инструменты выделения работают с инструментом **Pen** (Перо).

12 Активируйте инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты) и щелкните непосредственно по контуру зигзага. Обратите внимание, что все опорные точки теперь закрашены, что указывает на их выделение. Перетащите контур на новое место в любом месте монтажной области. При этом одновременно будут перемещены все опорные точки, сохраняя контур зигзага.

13 Снимите выделение с контура зигзага одним из следующих способов:

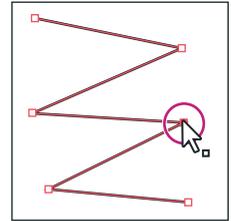
- используя инструмент **Selection** (Выделение), щелкните по пустому месту монтажной области;
- выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение);
- при выбранном инструменте **Pen** (Перо) щелкните в пустом месте монтажной области, удерживая клавишу **Ctrl/Command**. При

● **Примечание.** Если вместо значка инструмента **Pen** (Перо) вы видите перекрестье, была нажата клавиша **Caps Lock**. Клавиша **Caps Lock** с целью повышения точности заменяет значки инструментов перекрестьем.

этом будет временно выбран инструмент **Selection** (Выделение). После отпускания клавиши **Ctrl/Command** снова будет выбран инструмент **Pen** (Перо);

- щелкните один раз по инструменту **Pen** (Перо) на панели **Tools** (Инструменты). Контур останется выделенным, но он уже не будет связан со следующей созданной опорной точкой.

- 14** Выберите инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение)  на панели **Tools** (Инструменты) и щелкните по любой точке зигзага или очертите область вокруг опорной точки. Выделенная опорная точка будет закрашена, тогда как невыделенные останутся незакрашенными.

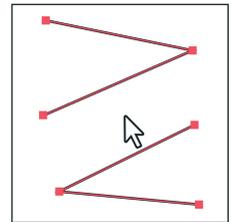


- 15** Перетащите выделенную опорную точку в другое место. Невыделенные точки останутся неподвижными. Используйте данный способ для редактирования контура.

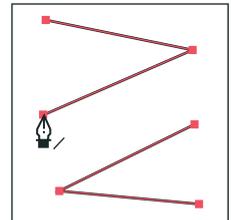
- 16** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

● **Примечание.** Если исчезнет весь зигзаг, воспользуйтесь командой **Edit** ⇒ **Undo Clear** (Редактирование ⇒ Отменить: Вырезать) и повторите попытку.

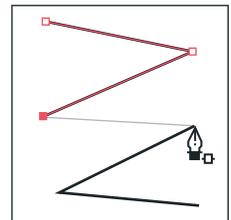
- 17** С помощью инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение) щелкните по любому сегменту линии, заключенному между двумя опорными точками, и выполните команду **Edit** ⇒ **Cut** (Редактирование ⇒ Вырезать). Выделенный сегмент будет вырезан из контура зигзага.



- 18** Активировав инструмент **Pen** (Перо), установите 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 указывает на продолжение существующего контура. Щелкните по точке. Заметьте, что она будет закрашена. Закрашиваются только активные точки.



- 19** Теперь установите указатель на другую опорную точку, которая была соединена с вырезанным сегментом линии. Рядом с указателем отобразится символ слияния , указывающий на соединение с другим контуром. Щелкните по точке, чтобы соединить контуры.



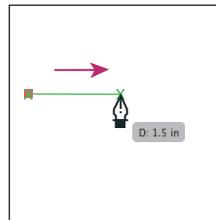
- 20** Выполните команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить), а затем закройте файл.

Создание прямых линий

В уроке 4 «Трансформирование объектов» вы узнали, что использование клавиши **Shift** и «быстрых» направляющих в сочетании с инструментами рисования фигур служит для ограничения формы объектов. Клавиша **Shift** и «быстрые» направляющих также ограничивают и инструмент **Pen** (Перо), чтобы создавать контуры с углами, кратными 45° .

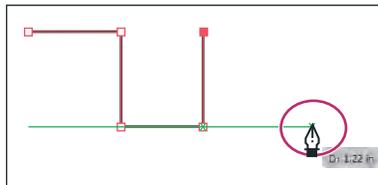
Далее вы узнаете, как рисовать прямые линии и ограничивать углы.

- 1 Откройте файл `L5start_2.ai` в папке `Lesson05` на жестком диске. В верхней монтажной области показан контур, который вы создадите. Используйте нижнюю монтажную область для выполнения этого упражнения.
- 2 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как). В диалоговом окне **Save As** (Сохранить как) найдите и откройте папку `Lesson05`. Назовите файл «`path2.ai`». В раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) оставьте значение **Adobe Illustrator (*.AI/ai)** и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить). В диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) сохраните значения по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**.
- 3 Выполните команду **View** ⇒ **Smart Guides** (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы включить «быстрые» направляющие.
- 4 Выберите инструмент **Pen** (Перо)  на панели **Tools** (Инструменты) и щелкните один раз в рабочей монтажной области.
- 5 Переместите указатель мыши вправо на 1,5 дюйма от исходной опорной точки, основываясь на показаниях метки измерения. Точность соблюдать необязательно. Когда указатель поравняется по вертикали с предыдущей опорной точкой, появится зеленая направляющая построения. Щелкните, чтобы задать вторую опорную точку. Метка измерения и направляющая построения являются составными частями «быстрых» направляющих.



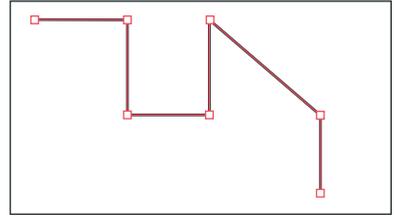
► **Совет.** Если «быстрые» направляющие отключены, метка измерения и направляющая построения не появятся. Если вы не используете «быстрые» направляющие, для создания прямых линий можно выполнять щелчки, удерживая клавишу **Shift**.

- 6 Задайте еще четыре точки, создавая такую же фигуру, как в верхней монтажной области. Нажмите и удерживайте клавишу **Shift**. Перемещайте указатель мыши вправо и вниз, пока он не поравняется с двумя нижними точками. Щелкните, чтобы задать опорную



● **Примечание.** Задаваемые опорные точки совсем не обязательно располагать точно в такой же позиции, как у контура в верхней монтажной области.

точку, а затем отпустите клавишу **Shift**. Удерживание данной клавиши позволяет создавать наклонные линии с ограниченным углом, кратным 45°. Если включены «быстрые» направляющие, то при выравнивании указателя относительно существующих точек будет отображаться зеленая направляющая построения, что может быть очень полезным при рисовании контура, состоящего из прямых линий.



- 7** Установите указатель мыши ниже последней опорной точки и щелкните, чтобы задать последнюю опорную точку фигуры.
- 8** Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить) и закройте файл.

Создание криволинейных контуров

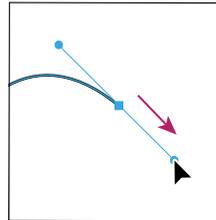
В этой части урока вы узнаете, как рисовать сглаженные кривые инструментом **Pen** (Перо). Такие приложения векторной графики, как Adobe Illustrator, позволяют рисовать кривые, называемые *кривыми Безье*, с помощью опорных точек. Задавая опорные точки и перетаскивая управляющие маркеры, вы можете определить форму кривой. Освоение такого способа рисования кривых требует времени, но он обеспечивает максимум контроля и гибкости при создании контуров.

- 1** Откройте файл L5start_3.ai в папке Lesson05. Этот файл содержит шаблонный слой, трассировку которого вы можете выполнить, чтобы попрактиковаться в использовании инструмента **Pen** (Перо)  (более подробно о создании слоев см. в уроке 8 «Работа со слоями»). При выполнении этого упражнения вы нарисуете контур в нижней монтажной области.
- 2** Выполните команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как). В диалоговом окне **Save As** (Сохранить как) перейдите к папке Lesson05. В поле ввода **File Name** (Имя файла) введите «path3.ai». В раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) выберите 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**.

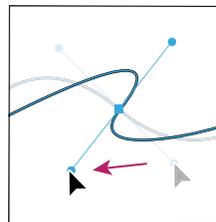
- 3** Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit All In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна).
- 4** На панели **Control** (Управление) щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) и выберите образец **None** (Нет) . Затем щелкните по кнопке **Stroke** (Обводка) и убедитесь, что активен черный образец.
- 5** На панели **Control** (Управление) убедитесь, что толщина обводки составляет 1 пункт.

- 6** Используя инструмент **Pen** (Перо) , щелкните в любом месте монтажной области, чтобы создать начальную опорную точку. Щелкните в другом месте, удерживая кнопку мыши, и переместите указатель от точки, создавая криволинейный контур. Продолжайте щелкать и перетаскивать в различных 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 печатаются и не видны, когда опорная точка не выделена.



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

- 8** Активируйте инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение)  на панели **Tools** (Инструменты) и щелкните по сегменту кривой, чтобы отобразить управляющие маркеры. Если включены «быстрые» направляющие, при щелчке появится слово **path** (контур). Перемещение управляющих маркеров изменяет форму кривой.



- 9** Оставьте файл открытым для выполнения упражнения из следующего раздела.

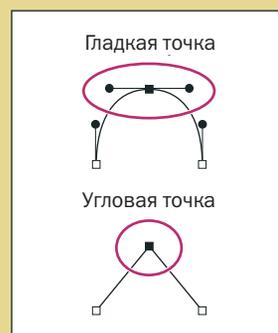
Компоненты контура

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 кнопки, на которых закреплена проволока. Контур может быть замкнутым (например, круг) или открытым, с отличающимися конечными точками (например, волнообразная линия). Форму контура можно изменять, перетаскивая опорные точки, управляющие точки на концах управляющих линий или сегменты контура.

Контур может иметь опорные точки двух видов: *угловые точки* и *гладкие точки*. В угловой точке контур резко меняет направление. В гладкой точке сегменты контура соединяются в виде непрерывной кривой.



- A. Опорная точка
- B. Управляющая линия
- C. Управляющая точка



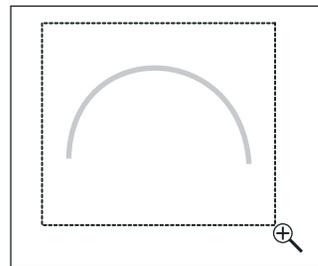
Контур можно рисовать, используя любые сочетания угловых и гладких точек. Если была нарисована точка не того типа, ее всегда можно заменить.

Из справки Illustrator

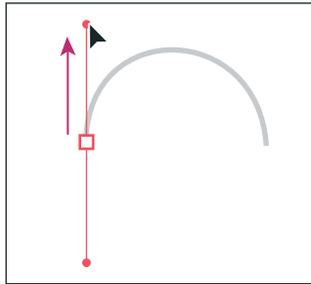
Построение кривой

В этой части урока вы научитесь манипулировать управляющими маркерами для контроля над кривыми. Вы используете верхнюю монтажную область для выполнения трассировки фигур.

- 1** Нажмите клавишу **Z**, чтобы переключиться на инструмент **Zoom** (Масштаб) . В верхней монтажной области очертите область вокруг кривой с обозначением А.
- 2** Выполните команду меню **View** ⇒ **Smart Guides** (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие) для отключения «быстрых» направляющих.

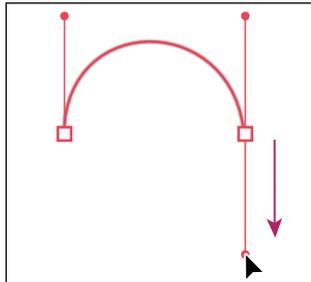


3 Выберите инструмент **Pen** (Перо)  на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните у основания левой стороны дуги и потяните вверх, создавая управляющую линию, исходящую в том же направлении, что и дуга. Всегда следуйте направлению кривой. Отпустите кнопку мыши, когда управляющая линия окажется выше середины дуги.



► **Совет.** Если при рисовании инструментом **Pen** (Перо) вы допустили ошибку, воспользуйтесь командой **Edit** ⇒ **Undo Pen** (Редактирование ⇒ Отменить: Перо) для отмены установленных точек.

4 Щелкните у основания правой стороны дуги и потяните вниз. Отпустите кнопку мыши, когда создаваемый вами контур будет выглядеть так же, как дуга.



● **Примечание.** Более длинный управляющий маркер увеличивает глубину кривой, а более короткий делает кривую более плоской.

5 Если нарисованный контур не полностью совпадает с шаблоном, по очереди выделите опорные точки с помощью инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение) . После выделения отрегулируйте управляющие маркеры, пока не добьетесь более точного совпадения контура с шаблоном.

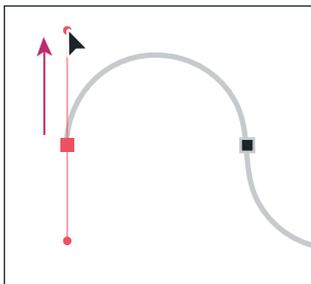
6 Щелкните инструментом **Selection** (Выделение)  по пустому месту монтажной области или выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение). Если вы щелкнете инструментом **Pen** (Перо), не сняв выделения с контура А, он соединится со следующей заданной вами точкой. Снятие выделения с первого контура позволяет создать новый контур.

► **Совет.** Для снятия выделения с объектов вы также можете нажать клавишу **Ctrl/Command**, чтобы временно переключиться на инструмент **Selection** (Выделение) или **Direct Selection** (Прямое выделение), и щелкнуть по пустому месту монтажной области.

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

8 Уменьшите масштаб, чтобы увидеть кривую В.

9 Используя инструмент **Pen** (Перо), щелкните у основания левой стороны дуги В и потяните в направлении дуги. Щелкните по следующей квадратной



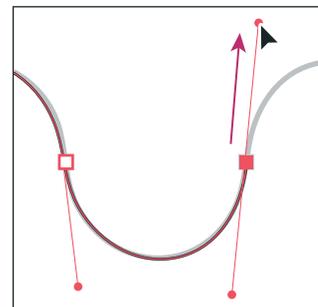
● **Примечание.** При перетаскивании можно прокрутить монтажную область. Если вы потеряли кривую из виду, выполните команду меню **View** ⇒ **Zoom Out** (Просмотр ⇒ Уменьшение), пока не увидите кривую и опорную точку. Нажатие клавиши **Пробел** позволит вам использовать инструмент **Hand** (Рука) для изменения положения графического объекта.

точке и тяните вниз, регулируя форму дуги с помощью управляющих маркеров, прежде чем отпустить кнопку мыши.

- **Примечание.** Вы можете отменить сразу несколько действий, число которых ограничено только объемом памяти вашего компьютера, выбирая команду меню **Edit** ⇒ **Undo** (Редактирование ⇒ Отменить) или нажимая клавиши **Ctrl+Z** (Windows), или **Command+Z** (Mac OS).

- **Примечание.** Не беспокойтесь из-за недостатка точности. Вы можете скорректировать форму линии с помощью инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение) после завершения рисования контура.

10 Продолжайте работать с контуром, чередуя перетаскивание вверх и вниз. Ставьте опорные точки в квадратных точках. Если в процессе рисования допущена ошибка, отмените операцию, выполнив команду **Undo Pen** (Редактирование ⇒ Отменить: Перо).



11 По завершении рисования контура 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 Сохраните выполненные изменения и закройте файл.

Преобразование точек кривой в угловые точки

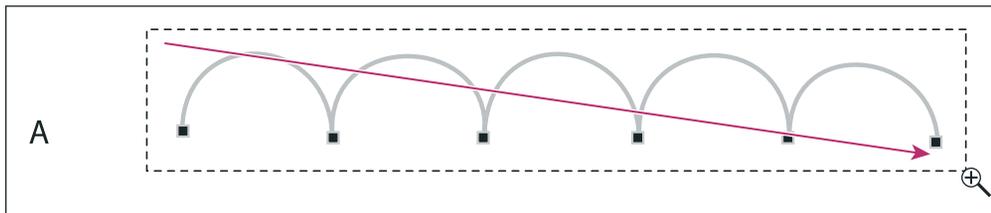
При создании кривых управляющие маркеры помогают задавать крутизну контура. Для возвращения к угловой точке вам потребуется выполнить некоторые дополнительные действия. В следующей части урока вы поработаете над преобразованием точек кривой в углы.

1 Откройте файл `L5start_04.ai` в папке `Lesson05`. В верхней монтажной области отображаются контуры, которые вам предстоит создать. Используйте верхнюю монтажную область в качестве шаблона для упражнения. Рисуйте контуры непосредственно поверх образцов, которые вы видите на странице. Используйте нижнюю монтажную область для дополнительной самостоятельной практики.

2 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как). В диалоговом окне **Save As** (Сохранить как) перейдите к папке `Lesson05`. В поле ввода **File Name** (Имя файла) введите `path4.ai`. В раскрываемом списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) выберите значение **Adobe Illustrator (*.AI/ai)** и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить). В диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте значения по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**.

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

- 4 В верхней монтажной области с помощью инструмента **Zoom** (Масштаб)  очертите область вокруг контура A.
- 5 Щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление) и выберите образец **None** (Нет) . Затем щелкните по кнопке **Stroke** (Обводка) и убедитесь, что активен черный образец.
- 6 На панели **Control** (Управление) убедитесь, что толщина обводки составляет 1 пункт.

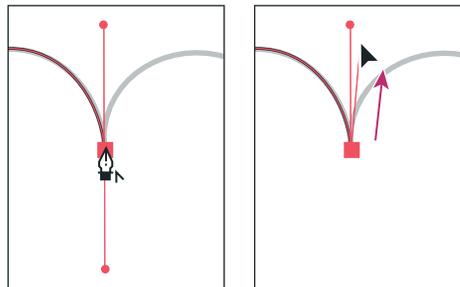


- 7 Выберите инструмент **Pen** (Перо)  и, удерживая клавишу **Shift**, щелкните по первой опорной точке и потяните вверх. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**, когда управляющая линия будет немного выше дуги. Щелкните по второй опорной точке и потяните вниз, не отпуская кнопку мыши. Нажмите и удерживайте клавишу **Shift**. Когда кривая примет надлежащий вид, отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**.

● **Примечание.** Удерживание клавиши **Shift** при перетаскивании ограничивает угол маркера прямым углом.

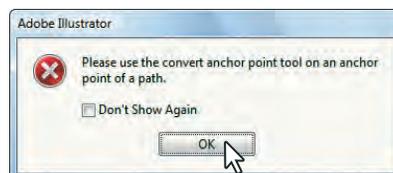
Теперь вы разделите управляющие линии, чтобы преобразовать гладкую точку в угловую.

- 8 Нажмите и удерживайте клавишу **Alt/Option** и установите указатель мыши на последнюю созданную опорную точку или нижнюю управляющую точку. Когда вы увидите символ вставки (^), тяните управляющую линию вверх. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Alt/Option**. Если вы не видите символ вставки (^), будет создана дополнительная петля.



► **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 To Smooth** (Преобразовать выделенные узловые точки к точкам сглаживания)  на панели **Control** (Управление).

● **Примечание.** Если вы щелкнете не точно по опорной или управляющей точке на конце управляющей линии, появится предупреждающее сообщение. Щелкните по кнопке **OK** и повторите попытку.



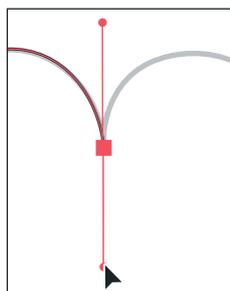
По завершении рисования контура вы можете поупражняться в регулировке управляющих маркеров с помощью инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение).

9 Щелкните по следующей квадратной точке и тяните указатель вниз. Отпустите кнопку мыши, когда контур примет требуемый вид.

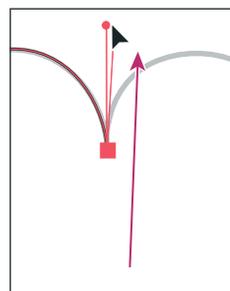
10 Нажмите и удерживайте **Alt/Option**. После появления символа вставки (^) тяните вверх последнюю опорную или управляющую точку для следующей кривой. Отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующую клавишу.

► **Совет.** Шаги 11 и 12 показывают, как разделить управляющие линии, не отпуская кнопку мыши.

11 Для задания следующей опорной точки щелкните по другой квадратной точке на контуре и тяните вниз, пока контур не примет нужный вид. Не отпускайте кнопку мыши.



Шаг 11



Шаг 12

12 Нажав и удерживая **Alt/Option**, перетаскивайте указатель вверх до следующей кривой. Отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующую клавишу.

13 Продолжайте этот процесс, используя клавишу **Alt/Option**. Создавайте угловые точки, пока контур не будет завершен. С помощью инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение)  отрегулируйте форму контура более тщательно, после чего снимите выделение с контура.

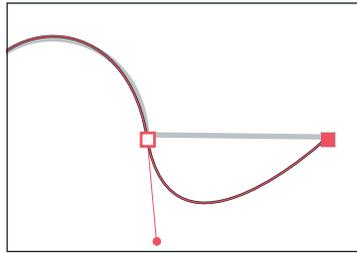
14 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Пришло время осуществить переход от кривой к прямой линии.

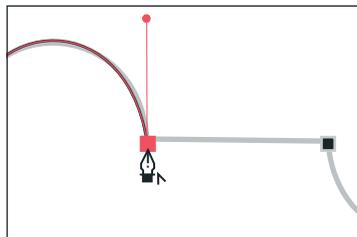
1 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна). Вы можете также нажать клавиши **Ctrl+0** (Windows) или **Command+0** (Mac OS). С помощью инструмента **Zoom** (Масштаб) очертите область вокруг контура В для его увеличения.

2 Выберите инструмент **Pen** (Перо). Щелкните по первой опорной точке слева и перетаскивайте указатель вверх. Затем щелкните по

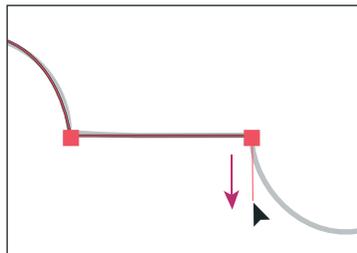
второй опорной точке и перетаскивайте указатель вниз. Отпустите кнопку мыши, когда дуга будет соответствовать шаблону. Этот способ рисования дуги уже должен быть вам знаком. Теперь вы попробуете выполнить переход от кривой к прямой линии. Простым нажатием **Shift** и щелчком этого не добьются, поскольку последняя точка является опорной точкой кривой. На рисунке для этого шага показано, как будет выглядеть контур, если вы просто щелкнете инструментом **Pen** (Перо) по следующей точке.



- 3** Чтобы создать следующий сегмент в виде прямой линии, щелкните по последней созданной точке, удалив одну управляющую линию из контура. Выполните щелчок, удерживая клавишу **Shift**, чтобы указать следующую точку справа, создав прямой сегмент.



- 4** Для создания следующей дуги установите указатель мыши над последней созданной точкой. Обратите внимание, что указатель изменит свой вид . Перетаскивайте указатель вниз из этой точки. Будет создана новая управляющая линия.

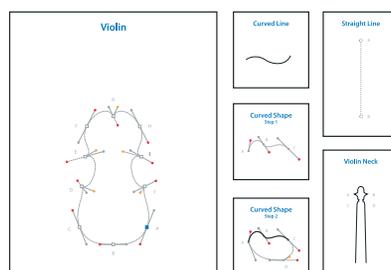


- 5** Щелкните по следующей точке и перетаскивайте указатель мыши вверх для завершения нисходящей дуги. Щелкните по последней опорной точке дуги, чтобы удалить одну управляющую линию.
- 6** Щелкните по следующей точке, удерживая клавишу **Shift**, чтобы создать второй прямой сегмент.
- 7** Щелкните по последней созданной точке и перетащите указатель мыши вверх, а затем щелкните по этой точке еще раз и перетаскивайте указатель вниз, чтобы создать завершающую дугу. Поупражняйтесь в рисовании этих контуров в нижней монтажной области. Если потребуется, используйте инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение) для регулировки контура.
- 8** Выполните команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить), а затем закройте файл.

Создание рисунка скрипки

В этой части урока вам предстоит создать рисунок скрипки. Вы примените новые навыки, приобретенные при выполнении предыдущих упражнений, а также изучите некоторые дополнительные приемы, используемые при работе с инструментом **Pen** (Перо).

- 1 Откройте файл L5end_5.ai в папке Lesson05.
- 2 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit All In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна), чтобы увидеть завершенные рисунки. Для перемещения иллюстрации пользуйтесь инструментом **Hand** (Рука) . Если вы не хотите оставлять файл открытым, выполните команду меню **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрывать).
- 3 Откройте файл L5start_5.ai в папке Lesson05.
- 4 Выполните команду **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как). В диалоговом окне **Save As** (Сохранить как) найдите и откройте папку Lesson05. Назовите файл **violin.ai**. В раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) выберите значение **Adobe Illustrator (*.AI/ai)** и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить). В диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте значения по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**.
- 5 На панели **Control** (Управление) щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) и выберите образец **None** (Нет) . Затем щелкните по кнопке **Stroke** (Обводка) и убедитесь, что выбран черный образец.
- 6 На панели **Control** (Управление) убедитесь, что толщина обводки составляет 1 пункт.



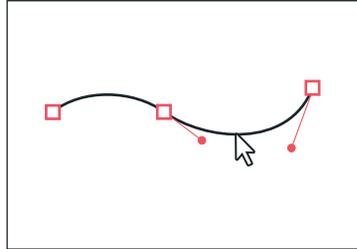
Рисование кривых

В этом разделе вы повторите рисование кривых, нарисовав скрипку, ее гриф, струны и криволинейный контур. Вы рассмотрите отдельно взятую кривую, а затем нарисуете последовательность кривых, используя в качестве вспомогательного средства направляющие линии шаблона.

Выделение кривой

Чтобы выделить кривую, выполните следующие действия:

- 1 Выберите монтажную область **2 Curved Line** в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа.
- 2 Выбрав инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение) , щелкните по одному из сегментов кривой, чтобы увидеть ее опорные точки и исходящие из точек управляющие маркеры. Инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение) позволяет выделять и редактировать отдельные сегменты кривой. При выделении кривой вы можете также выделить ее обводку и заливку. Следующая нарисованная линия будет обладать такими же атрибутами. Подробнее об этих атрибутах вы сможете узнать в уроке 6 «Цвет и раскрашивание».



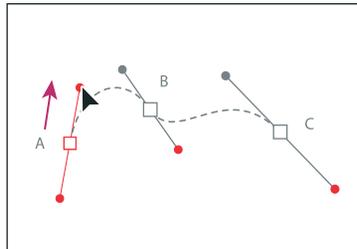
Рисование криволинейной фигуры

Теперь вы нарисуете первую криволинейной фигуры.

- 1 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 перетаскивать инструмент **Pen** (Перо) , рисуя кривую, вы будете перетаскивать его, задавая начальную точку и направление кривой.

- 2 Выберите инструмент **Pen** (Перо) и установите его на точку A в шаблоне. Щелкните по точке и перетаскивайте указатель мыши в направлении красной точки.

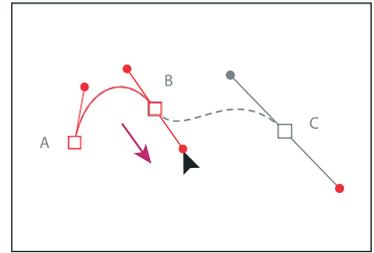


Теперь вы зададите вторую опорную точку и ее управляющие маркеры.

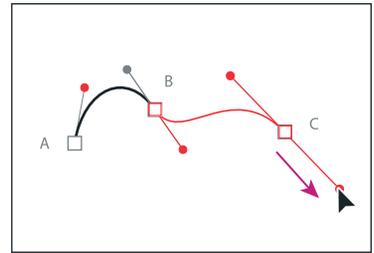
- 3 С помощью инструмента **Pen** (Перо)  выполняйте перетаскивание из точки B к следующей красной точке. Две опорные точки будут соединены кривой, следующей созданным

вами управляющим маркером. Обратите внимание, что, изменяя угол при перетаскивании, вы можете управлять крутизной линии.

4 Для завершения кривой выполните перетаскивание с помощью инструмента **Pen** (Перо) из точки C к последней красной точке.



5 Удерживая клавишу **Ctrl/Command**, щелкните в стороне от линии, чтобы завершить контур.



► **Совет.** Для завершения контура также можно щелкнуть по инструменту **Pen** (Перо) на панели **Tools** (Инструменты), нажать клавишу **P** или выполнить команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

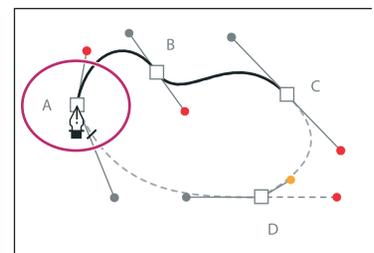
Рисование различных типов кривых

На следующем шаге вы закончите рисование криволинейной фигуры, продолжив существующий сегмент. Даже после завершения контура вы сможете вернуться к кривой и продолжить ее рисование. Используйте клавишу **Alt/Option** для управления типом рисуемой кривой.

1 Выберите монтажную область **4 Curved Shape step 2** в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа.

Сейчас вы добавите на контур угловую точку. Угловая точка позволяет изменять направление кривой, а гладкая — рисовать непрерывную кривую.

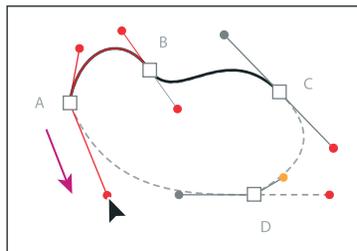
2 Установите инструмент **Pen** (Перо) на точку A. Отображаемая рядом с указателем мыши косая черта (/) говорит о том, что вы поравнялись с опорной точкой и продолжаете контур существующей линии, а не начинаете новую.



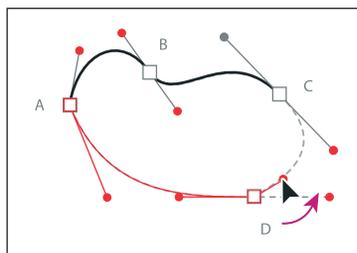
3 Нажмите клавишу **Alt/Option** и обратите внимание, что в строке состояния в левом нижнем углу окна документа отображаются слова **Pen: Make Corner** (Перо: создать угол). Удерживая **Alt/Option**, перетаскивайте инструмент **Pen** (Перо) из опорной точки A к серой точке. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу. До сих пор вы рисовали кривые как открытые контуры. Теперь вы нарисуете замкнутый кон-

тур, в котором последняя опорная точка совпадает с первой опорной точкой контура. Примерами закрытых контуров могут служить овалы и прямоугольники.

Вы закроете контур, используя гладкую точку.

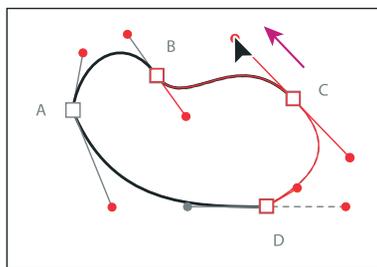
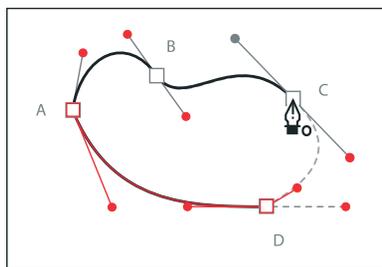


4 С помощью инструмента **Pen** (Перо) выполняйте перетаскивание из точки D к красной точке. Нажмите и удерживайте клавишу **Alt/Option**. Перетащите управляющий маркер из красной точки к золотистой точке. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу.



5 Установите указатель мыши на опорную точку C в шаблоне. Рядом с указателем появится незакрашенный кружок , который указывает, что последующий щелчок замкнет контур. Щелкните и перетащите указатель мыши к серой точке над точкой C. При этом следите за положением сегментов линии по обе стороны от точки C. 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.

● **Примечание.** Пунктирные линии шаблона служат лишь для примера. Совсем не обязательно добиваться точного совпадения создаваемых фигур с этими линиями.



6 Щелкните за пределами линии, удерживая клавишу **Ctrl/Command**, а затем выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Рисование фигуры скрипки

В следующем шаге вы нарисуете объект, состоящий из гладких и угловых точек. Каждый раз, когда вам потребуется в определенной точке из

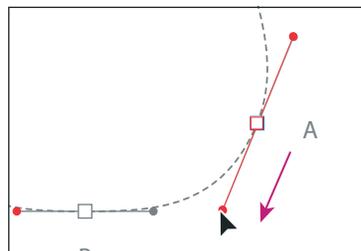
менить направление кривой, нажимайте клавишу **Alt/Option**, создавая угловую точку.

● **Примечание.** Для создания этой фигуры вам не нужно начинать рисовать контур с точки А. Кроме того, вы можете задавать опорные точки контура как по часовой, так и против часовой стрелки.

► **Совет.** На шаге 5 вы сначала перетаскиваете указатель мыши к красной точке. Это задает предшествующую кривую. При совпадении кривой с шаблоном нажатие клавиши **Alt/Option** разделяет управляющие линии и позволяет вам перетаскивать следующую управляющую линию, управляя формой следующей кривой.

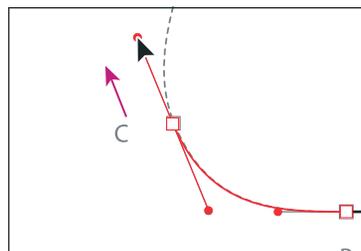
1 Выполните команду меню **View** ⇒ **Violin** (Просмотр ⇒ Violin), чтобы отобразить скрипку. Вы начнете рисование с правой нижней части скрипки, создавая гладкие и угловые точки.

2 Выберите инструмент **Pen** (Перо)  на панели **Tools** (Инструменты). Начиная рисовать контур с синего квадрата (точка А), выполняйте перетаскивание из точки А к красной точке, чтобы задать начальную опорную точку и направление для первой кривой.



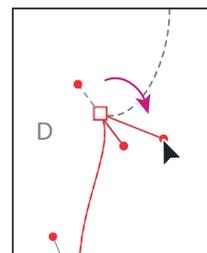
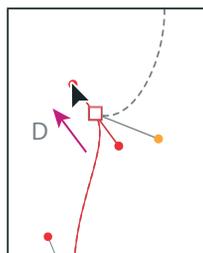
3 Используя инструмент **Pen** (Перо), перетаскивайте указатель мыши из точки В к красной точке слева. При перетаскивании удерживайте клавишу **Shift**. Когда указатель мыши достигнет красной точки, отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**.

4 Щелкните по точке С и, не отпуская кнопку мыши, перетащите указатель к красной точке.

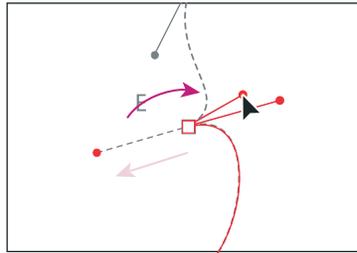


5 Перетаскивайте указатель из точки D к красной точке. Когда указатель достигнет красной точки, нажмите и удерживайте клавишу **Alt/Option** и перетащите указатель из красной точки к золотистой. Отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующую клавишу. Управляющие маркеры будут разделены.

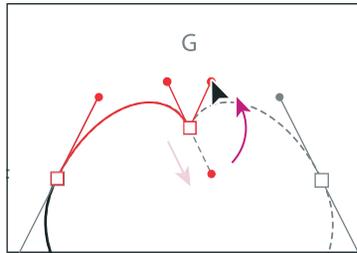
6 Перетащите указатель мыши из точки Е к красной точке. Нажмите и удерживайте клавишу **Alt/Option**. Перетащите управляющий маркер из красной точки к золотистой точке.



7 Перетащите указатель из точки F к красной точке.

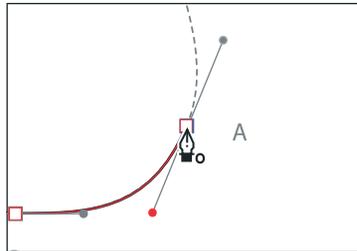


8 Продолжая использовать инструмент **Pen** (Перо), перетащите указатель из точки G к красной точке. Удерживая клавишу **Alt/Option**, перетащите управляющий маркер из красной точки к золотистой точке.



9 Перетащите указатель из точки H к красной точке.

10 Продолжите рисование в точках I и J. Сначала перетаскивайте указатель мыши из опорной точки к красной точке. Затем, удерживая клавишу **Alt/Option**, перетаскивайте управляющий маркер из красной точки к золотистой.



Осталось завершить рисование скрипки и замкнуть контур.

11 Установите инструмент **Pen** (Перо) на точку A. Рядом с указателем появится незакрашенный кружок, указывающий, что следующий щелчок замкнет контур.

12 Щелкните и перетаскивайте указатель вниз и влево, к красной точке ниже точки A. Обратите внимание, что при перемещении указателя вниз выше точки появляется еще одна управляющая линия. Перемещая указатель, вы изменяете форму контура.

13 Удерживая клавишу **Ctrl/Command**, щелкните за пределами контура, чтобы снять с него выделение, и выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

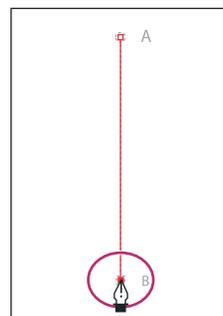
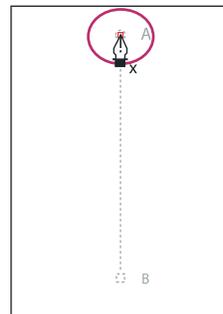
► **Совет.** Практика работы с инструментом **Pen** (Перо) важна и заслуживает поощрения. Однако для ускорения процесса рисования симметричных объектов и обеспечения совершенной симметрии вы можете сначала нарисовать половину объекта, затем выполнить копирование и зеркальное отражение этой половины, после чего соединить обе половины объекта.

Создание струн скрипки

Существует множество способов рисования прямолинейных контуров, включая использование инструмента **Pen** (Перо). В данном разделе вы нарисуете прямую линию для струн скрипки. Содержащийся в иллюстрации шаблонный слой позволяет рисовать непосредственно на иллюстрации.

● **Примечание.** При рисовании контуров инструментом **Pen** (Перо) легче делать это без заливки. Вы также можете изменить заливку и другие свойства после начала рисования.

- 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** ⇒ **Essentials** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения).
- 3 На панели **Control** (Управление) убедитесь, что для заливки выбран образец **None** (Нет) , а для обводки активирован 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. Активируйте инструмент **Pen** (Перо)  и установите указатель мыши в центр круга (точки A). Обратите внимание на крестик (x) рядом с указателем. Это означает, что следующий щелчок начнет новый контур.
- 5 Щелкните по точке A, чтобы создать начальную опорную точку, обозначенную маленьким закрашенным квадратом.
- 6 Удерживая клавишу **Shift**, щелкните по точке B, чтобы создать конечную опорную точку. Удерживание клавиши **Shift** ограничивает размещение опорной точки углом, кратным 45°. После щелчка для создания точки B рядом с указателем мыши появляется символ вставки (^), если указатель расположен над новой точкой. Это говорит о том, что вы можете создать управляющую линию для кривой, перетаскивая указатель из этой опорной точки. Символ исчезает, если отвести указатель в сторону.
- 7 Нажмите клавишу **V** для переключения на инструмент **Selection** (Выделение) . Прямая линия все еще остается выделенной. Щелкните по пустому месту, сняв выделение с линии, чтобы продолжить рисование остальных линий, не связанных с этим контуром.



Далее вы сделаете прямую линию более толстой, изменив толщину ее обводки.



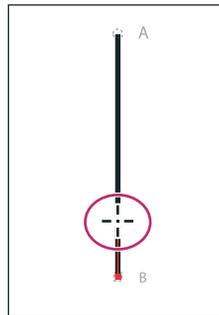
- Используя инструмент **Selection** (Выделение), щелкните по только что нарисованной линии. На панели **Control** (Управление) измените значение в поле ввода **Stroke Weight** (Толщина линии) на **3** пункта. Оставьте сегмент линии выделенным.

● **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. Можно также развернуть палитру **Stroke** (Обводка), щелкнув по соответствующему значку в правой части рабочей среды.

Разделение контура

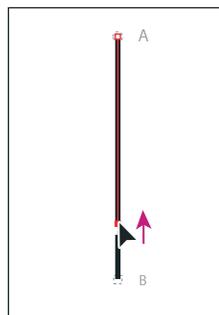
В продолжение процесса создания струн скрипки вы разделите контур прямой линии с помощью инструмента **Scissors** (Ножницы) и отрегулируете сегменты.

- При выделенной прямой линии щелкните по инструменту **Eraser** (Ластик)  на панели **Tools** (Инструменты) и удерживайте кнопку мыши, чтобы отобразить инструмент **Scissors** (Ножницы) . Выберите этот инструмент и щелкните приблизительно на расстоянии 2/3 от начала линии, чтобы сделать разрыв. Разрывы должны находиться на линии или кривой, но не в конечной точке. При щелчке 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 точку.



● **Примечание.** При щелчке инструментом **Scissors** (Ножницы) по обводке замкнутой фигуры (например, круга) инструмент разрезает контур, делая его открытым контуром с двумя конечными точками.

- Выберите инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение)  и щелкните по верхней части контура, чтобы выделить ее и отобразить опорные точки. Щелкните, чтобы выделить нижнюю опорную точку выделенной части. Перетащите данную опорную точку вверх, удерживая клавишу **Shift**. Зазор между двумя сегментами расширится. Оставьте верхний контур выделенным.



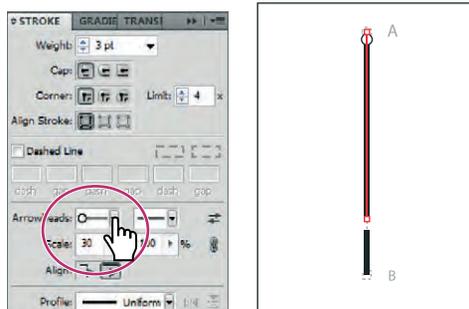
Добавление указателей стрелок

Вы можете добавлять к открытым контурам указатели стрелок, используя палитру **Stroke** (Обводка).

В Illustrator вам предоставляется выбор из множества различных стилей стрелок, как и возможности по редактированию указателей.

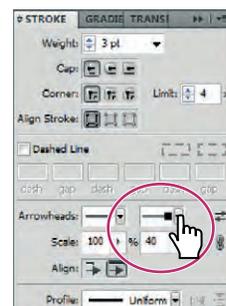
В данном разделе вы добавите различные указатели стрелок к сегментам линий.

- 1 При все еще выделенном верхнем сегменте откройте палитру **Stroke** (Обводка), щелкнув по ее значку  в правой части рабочей среды.
- 2 В палитре **Stroke** (Обводка) выберите **Arrow 24** (Стрелка 24) в раскрывающемся списке непосредственно справа от слова **Arrowheads** (Указатели). К начальной (верхней) точке линии будет добавлен указатель стрелки.
- 3 В палитре **Stroke** (Обводка) щелкните по полю ввода **Scale** (Масштаб), расположенному под раскрывающимся списком указателя стрелки для начальной точки контура. Введите значение **30%** и нажмите клавишу **Enter/Return**.



► **Совет.** Чтобы на выделенной линии поменять местами начальный и конечный указатели стрелки, щелкните по кнопке **Swap Start And End Arrowheads** (Поменять начальный и конечный указатели стрелки) .

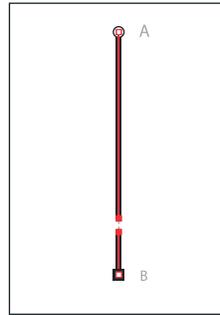
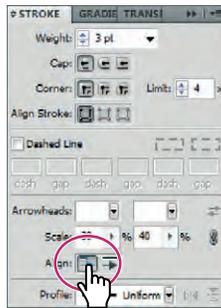
- 4 С помощью инструмента **Selection** (Выделение)  щелкните по нижней линии для ее выделения. В палитре **Stroke** (Обводка) выберите пункт **Arrow 22** (Стрелка 22) в крайнем справа раскрывающемся списке напротив слова **Arrowheads** (Указатели). К конечной точке линии будет добавлен указатель стрелки, как показано на рисунке.
- 5 В палитре **Stroke** (Обводка) щелкните по полю ввода **Scale** (Масштаб) под раскрывающимся списком указателя стрелки для конечной точки контура. Введите значение **40%** и нажмите клавишу **Enter/Return**. Обратите внима-



ние, что по умолчанию указатели стрелок располагаются с внутренней стороны от конечной точки линии. Далее вы расширите стрелки за конечные точки контуров.

► **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 связать значения масштаба между собой, чтобы при изменении одного значения пропорционально изменялось и второе значение.

6 Используя 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 пределы контура)  ниже полей ввода **Scale** (Масштаб). Обратите внимание, что стрелки на обеих линиях переместились, немного выступая за конец линии. Оставьте обе линии выделенными для выполнения следующих упражнений.



Создание пунктирной линии

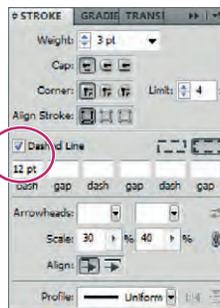
Пунктирные линии применяются к обводке объекта и могут быть добавлены к замкнутому или открытому контуру. Пунктиры создаются путем задания последовательности длин штрихов и пробелов между ними.

Далее вы сделаете пунктирным сегмент линии.

1 При все еще выделенных обоих сегментах линии убедитесь, что в палитре **Stroke** (Обводка) справа от слова **Cap** (Концы) активна кнопка **Butt Cap** (Срезанные концы) . Установите флажок **Dashed Line** (Пунктирная линия) в средней части палитры **Stroke** (Обводка). По умолчанию при установке этого флажка создается повторяющийся пунктирный узор с длиной штриха и пробела в 12 пунктов.

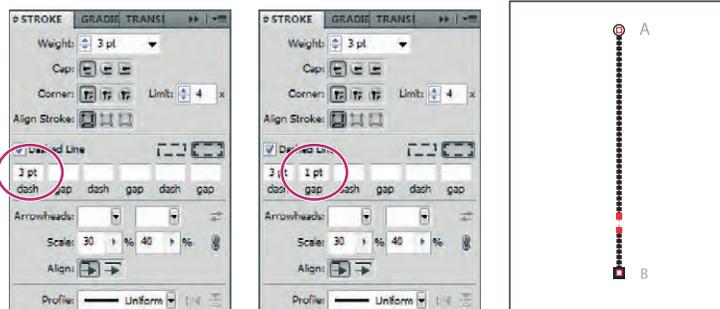
● **Примечание.** Информацию об элементах управления **Cap** (Концы) и **Corner** (Углы) в палитре **Stroke** (Обводка) вы можете найти в разделе справки Illustrator «Изменение концов или стыков линии»

Теперь нужно изменить размер штриха.



► **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.

- 2 В палитре **Stroke** (Обводка) выделите значение **12** пунктов в первом слева поле ввода **Dash** (Штрих) ниже флажка **Dashed Line** (Пунктирная линия). Измените значение на **3** пункта и нажмите клавишу **Enter/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.
- 3 Установите текстовый курсор в поле ввода **Gap** (Пробел) справа от первого значения **Dash** (Штрих). Введите значение **1** пункт и нажмите клавишу **Enter/Return**. Будет создан узор линии с длиной штриха в 3 пункта и длиной пробела в 1 пункт.



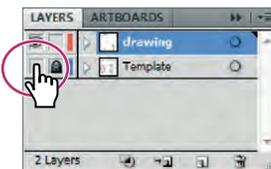
- ▶ **Совет.** Если вы хотите создать пользовательский пунктирный узор с несколькими размерами штриха и пробела, продолжайте добавлять значения в следующие поля ввода для штриха и пробела палитры **Stroke** (Обводка). Этот пунктирный узор будет повторяться в сегменте линии.
- 4 Не снимая выделения с обоих сегментов линии, выполните команду меню **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).
 - 5 Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните выполненные изменения.

Редактирование кривых

В этой части урока вы отрегулируете форму нарисованных ранее кривых, перетаскивая опорные точки и управляющие маркеры, а также скроете шаблонный слой, 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 по значку палитры **Layers** (Слой) в правой части рабочей среды,

чтобы развернуть эту палитру. В палитре **Layers** (Слои) щелкните по значку переключения видимости  для слоя **Template** (Шаблон), чтобы сделать этот слой невидимым.

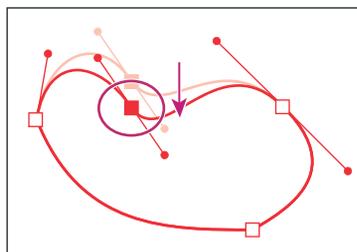


● **Примечание.** Более подробно слои рассмотрены в уроке 8 «Работа со слоями».

3 Выберите инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение)  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 настраивать форму отдельных криволинейных сегментов. При щелчке по контуру инструментом **Selection** (Выделение)  выделяется весь контур целиком.

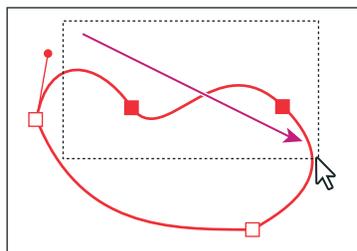
► **Совет.** Удерживание клавиши **Shift** при нажатии клавиши \downarrow позволит переместить точку в 5 раз дальше.

4 Щелкните по опорной точке, расположенной сверху, немного левее центра криволинейной фигуры, чтобы выделить данную точку. Трижды нажмите клавишу \downarrow , чтобы переместить точку вниз.



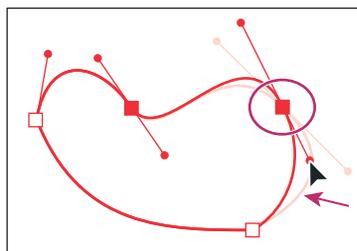
● **Примечание.** Опорную точку можно перетящить и с помощью инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение).

5 С помощью инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение) очертите область вокруг верхней половины фигуры, чтобы выделить две верхние опорные точки. Обратите внимание, что после выделения обеих точек управляющие маркеры исчезнут.



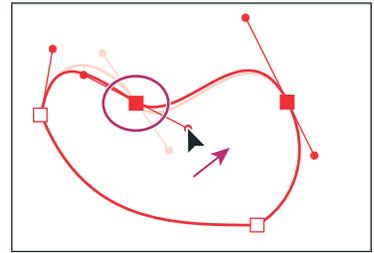
● **Примечание.** Если вы не выделили обе опорные точки с первого раза, попытайтесь сделать это еще раз. Если вы выделили одну из точек, можете добавить к выделению вторую точку, щелкнув по ней инструментом **Direct Selection** (Прямое выделение) и удерживая клавишу **Shift**.

6 На панели **Control** (Управление) щелкните по кнопке **Show Handles For Multiple Selected Anchor Points** (Показать манипуляторы для нескольких выделенных узловых точек)  справа от слова **Handles** (Маркеры), чтобы отобразить управляющие линии для двух точек. Это позволит вам редактировать управляющие маркеры обеих выделенных опорных точек.



7 Для выделенной точки справа перетяните нижний управляющий мар-

кер 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.



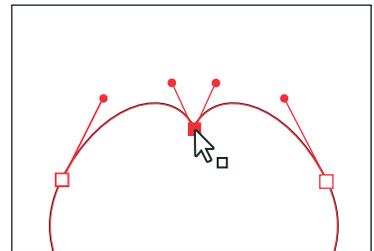
- 8** Для выделенной точки слева перетащите нижний управляющий маркер вверх и вправо.
- 9** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 10** Сохраните свою работу.

Удаление и добавление опорных точек

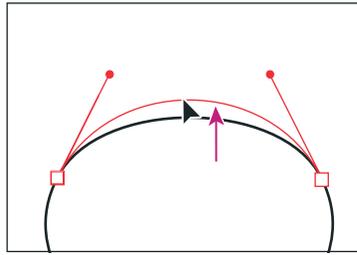
Работать с контурами проще, не добавляя больше точек, чем необходимо. Контур с меньшим количеством точек легче редактировать, отображать и печатать. Вы можете сделать контур менее сложным или изменить его форму, удаляя ненужные опорные точки. Изменить форму контура также можно путем добавления точек.

В следующем шаге вы выполните сначала удаление, а затем добавление опорных точек в контуре.

- 1** Выберите монтажную область **1 Violin** в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа.
- 2** Активируйте инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и щелкните один раз в центре скрипки для ее увеличения. Для выполнения следующих шагов необходимо видеть всю фигуру скрипки.
- 3** Выберите инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение)  на панели **Tools** (Инструменты), а затем щелкните по контуру скрипки.
- 4** Щелкните по верхней угловой точке скрипки, чтобы выделить ее.
- 5** На панели **Control** (Управление) щелкните по кнопке **Remove Selected Anchor Points** (Удалить выделенные узловые точки) , чтобы удалить выделенную опорную точку.



- 6** Не переключаясь с инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение), установите указатель мыши на верхнюю часть контура. Щелкните и 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.

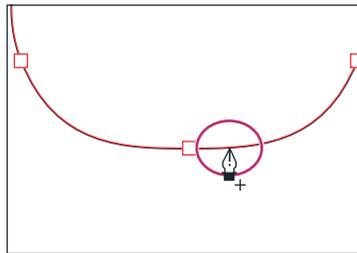


- **Совет.** Вы также можете удалить опорную точку, щелкнув по точке инструментом **Pen** (Перо).

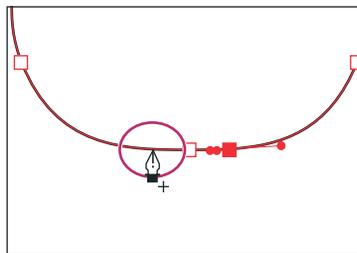
Далее вы добавите опорные точки и измените форму нижней части скрипки.

- 1** Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и дважды щелкните по нижней части скрипки для увеличения масштаба.

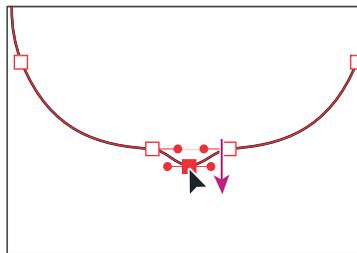
- 2** Выберите инструмент **Pen** (Перо)  на панели **Tools** (Инструменты) и установите указатель мыши на контур скрипки справа от нижней опорной точки. Рядом с указателем появится знак «плюс». Щелкните, чтобы добавить к контуру еще одну опорную точку.



- 3** Установите указатель на контур скрипки слева от нижней опорной точки. Рядом с указателем снова появится знак «плюс». Щелкните для добавления следующей опорной точки. В результате три точки будут выстроены в одну линию.



- 4** Щелкните инструментом **Direct Selection** (Прямое выделение) по центральной нижней точке для ее выделения. Перетащите точку немного вниз, удерживая клавишу **Shift**. Отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующую клавишу. Возможно, вам потребуется увеличить масштаб отображения.



- **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 удаляется опорная точка и связанные с ней сегменты линии.

- **Совет.** Еще один способ добавления опорной точки состоит в том, чтобы выбрать инструмент **Add Anchor Point** (Добавить опорную точку)  на панели **Tools** (Инструменты) и щелкнуть по контуру.

► **Совет.** При добавлении точек к симметричной фигуре часто сложно расположить точки на одинаковом расстоянии от центральной нижней точки. 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 «Выделение и выравнивание».

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

Преобразование между гладкими и угловыми точками

В данном разделе вы создадите гриф скрипки, регулируя контур. Вам предстоит выполнить преобразование гладкой точки кривой в угловую точку и угловой точки 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 слева от значка переключения блокировки  для слоя **Template** (Шаблон), чтобы снова включить видимость шаблонного слоя.

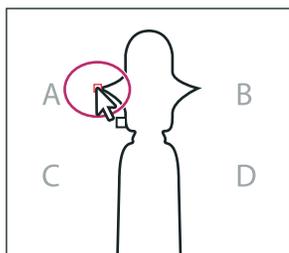
3 Выберите инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение)  и установите указатель мыши на точку A в левой части фигуры. Когда рядом с указателем появится незакрашенный квадрат, выделите опорную точку и отобразите красные управляющие маркеры.

4 Не снимая выделения с точки, на панели **Control** (Управление) щелкните по кнопке **Convert Selected Anchor Points To Smooth** (Преобразовать выделенные узловые точки к точкам сглаживания) .

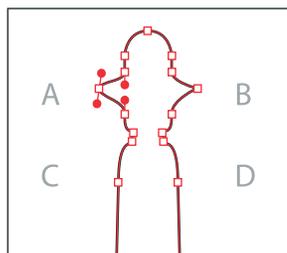
● **Примечание.** Возможно, вам потребуется увеличить масштаб отображения.

5 Не переключаясь с инструмента **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**.

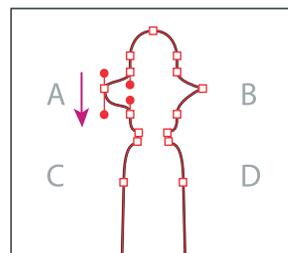
● **Примечание.** При перетаскивании управляющего маркера с помощью инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение) оба маркера остаются параллельными, однако их можно сделать длиннее или короче независимо друг от друга.



Выделите опорную точку

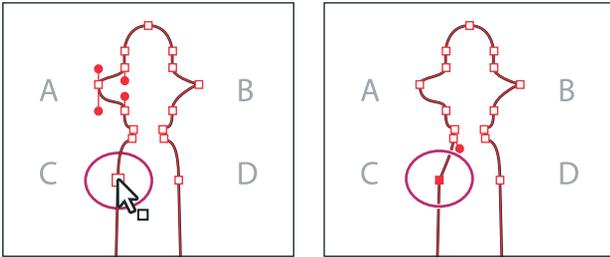


Преобразуйте опорную точку

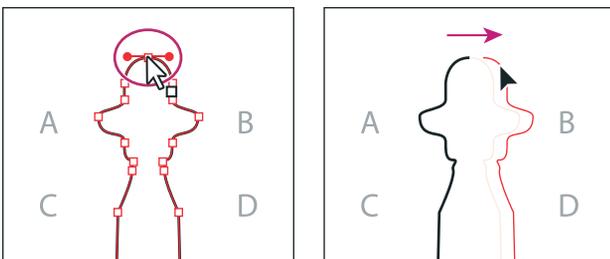


Перетащите управляющий маркер вниз

- 6** Выполните шаги 3–5 для точки В на правой стороне фигуры.
- 7** 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).

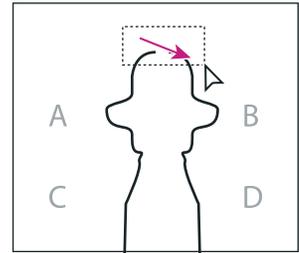


- 8** Повторите шаг 7 для точки D.
- 9** С помощью инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение) щелкните для выделения верхней точки в фигуре грифа. На панели **Control** (Управление) щелкните по кнопке **Cut Path At Selected Anchor Points** (Вырезать контур по выделенным узловым точкам). Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 10** Активируйте инструмент **Selection** (Выделение). Нажмите и удерживайте клавишу **Shift**. Перетащите правую сторону грифа скрипки немного вправо. Отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующую клавишу. Между двумя открытыми контурами появится зазор.



- 11** Используя инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение), очертите небольшую область вокруг верхних точек обоих контуров. Затем щелкните по кнопке **Connect Selected End Points** (Соединить выделенные конечные точки) на панели **Control** (Управление) для создания в верхней части контура прямой линии.

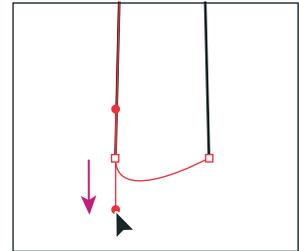
- 12** Активируйте инструмент **Selection** (Выделение) на панели **Tools** (Инструменты), затем щелкните по контуру для его выделения. Выполните команду меню **Object** ⇒ **Path** ⇒ **Join** (Объект ⇒ Контур ⇒ Соединить). Нижние концы открытого контура грифа скрипки будут соединены. Оставьте фигуру выделенной.



Далее вы закруглите нижнюю часть фигуры, используя инструмент **Convert Anchor Point** (Преобразовать опорную точку).

● **Примечание.** Будьте внимательны, нажимайте клавишу **Shift** только ПОСЛЕ того, как начнете перетаскивание из точки.

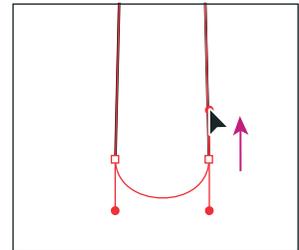
- 13** Выберите инструмент **Convert Anchor Point** (Преобразовать опорную точку) , вложенный в инструмент **Pen** (Перо) на панели **Tools** (Инструменты).



- 14** Перетаскивайте указатель мыши 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 гладкой точки в угловую, угловой точки в гладкую и т. п.

● **Примечание.** Как уже указывалось в этой главе, если при щелчке вы не попадете точно по точке, может появиться предупреждающее сообщение.

- 15** Перетаскивайте указатель мыши из нижней правой точки фигуры вверх, удерживая клавишу **Shift**. Вы сделаете точку гладкой и закруглите нижнюю часть фигуры. Отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующую клавишу.



- 16** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните изменения, выполненные в данном файле.

Рисование с помощью инструмента **Pencil**

Инструмент **Pencil** (Карандаш)  позволяет рисовать открытые и замкнутые контуры таким же образом, как карандашом по бумаге. При рисовании программа создает опорные точки и помещает их на контуре. Однако по завершении рисования контура вы можете отредактировать опорные точки. Количество задаваемых опорных точек определяется длиной и сложностью контура, а также установками допуска в диало-

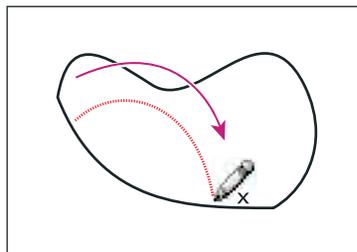
говом окне **Pencil Tool Options** (Параметры инструмента «Карандаш»). Инструмент **Pencil** (Карандаш) наиболее полезен для рисования свободных форм и создания более естественных фигур.

Далее вы нарисуете на созданной ранее фигуре несколько линий, образующих подставку для подборodka.

- 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** (Слой) щелкните по значку переключения видимости  для слоя **Template** (Шаблон), чтобы скрыть шаблонный слой. Щелкните по значку палитры **Layers** (Слой), чтобы свернуть палитру.
- 3** Дважды щелкните по инструменту **Pencil** (Карандаш)  на панели **Tools** (Инструменты). В диалоговом окне **Pencil Tool Options** (Параметры инструмента «Карандаш») перетащите ползунковый регулятор параметра **Smoothness** (Плавность) вправо до значения **100%**. Это уменьшит 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 кнопке **Fill** (Заливка) и выберите образец **None** (Нет) .

● **Примечание.** Возможно, цвета обводки и заливки уже установлены.

- 5** Установите указатель мыши в левой части криволинейной фигуры. Рядом с указателем должен появиться крестик (×). Перетащите указатель, создавая дугу внутри криволинейной фигуры из левой части фигуры в ее правую часть. Форма и положение дуги показаны на рисунке. Крестик (×), который появляется справа от указателя мыши перед началом рисования, указывает, что будет создан новый контур. Если вы не видите крестика, перерисовывается фигура, рядом с которой расположен указатель. При необходимости отведите указатель мыши дальше от края криволинейной фигуры.



► **Совет.** Если вы хотите создать замкнутый контур, например круг, перетаскивайте инструмент **Pencil** (Карандаш), удерживая клавишу **Alt/Option**. Рядом с указателем будет отображаться маленький кружок, что указывает на создание замкнутого контура. Нарисовав контур желаемого размера и формы, отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Alt/Option**. Начальная и конечная опорные точки соединятся по кратчайшему пути.

Обратите внимание, что контур при рисовании не выглядит совершенно гладким. После того как вы отпустите кнопку мыши, контур сгладится на основе значения параметра **Smoothness** (Плавность), заданного в диалоговом окне **Pencil Tool Options** (Параметры инструмента «Карандаш»).

- Установите указатель на правый конец вновь созданного контура. Вы заметите отсутствие крестика (×) рядом с указателем. Это означает, что, начав рисование, вы будете редактировать имеющийся контур, а не создавать новый.

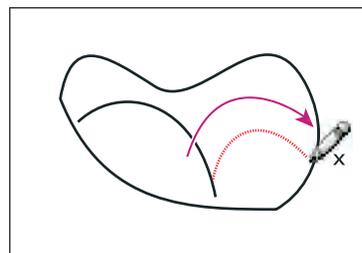
Сейчас вы зададите ряд параметров инструмента **Pencil** (Карандаш), после чего нарисуете еще одну кривую справа от только что созданной дуги.

- Дважды щелкните по инструменту **Pencil** (Карандаш)  на панели **Tools** (Инструменты).

► **Совет.** Чем выше значение параметра **Fidelity** (Отклонение), тем больше будет расстояние между опорными точками и меньше количество созданных опорных точек. Меньшее количество опорных точек позволяет сделать контур более сглаженным и менее сложным.

- В диалоговом окне **Pencil Tool Options** (Параметры инструмента «Карандаш») сбросьте флажок **Edit Selected Paths** (Зона редактирования выделенных контуров). Измените значение параметра **Fidelity** (Отклонение) на **10** пикселей. Щелкните по кнопке **OK**.

- С помощью инструмента **Pencil** (Карандаш) щелкните по концу предыдущего криволинейного контура и перетащите указатель мыши вправо, нарисовав еще одну дугу.



- 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.

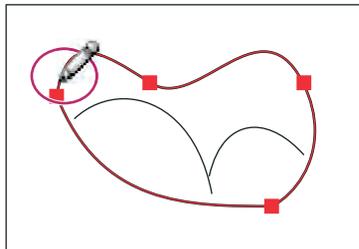
В данном разделе вы отредактируете криволинейную фигуру, используя инструмент **Pencil** (Карандаш).

- С помощью инструмента **Selection** (Выделение)  выделите замкнутый криволинейный контур (не дуги).
- 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. Измените значение параметра **Fidelity** (Отклонение) на **10** пикселей, а значение параметра **Smoothness** (Плавность) — на **30%**. Щелкните по кнопке **ОК**.

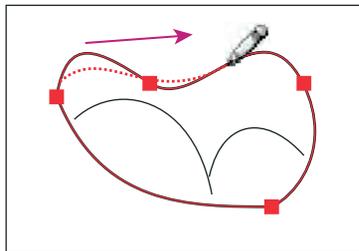
● **Примечание.** Информацию о параметрах инструмента **Pencil** (Карандаш) вы можете найти в разделе справки Illustrator «Параметры инструмента «Карандаш».

3 Установите указатель мыши на верхнюю левую часть криволинейного контура (но не на точку). Обратите внимание на отсутствие крестика (×) рядом с указателем. Это означает, что вы будете перерисовывать выделенный контур.



● **Примечание.** В зависимости от того, с какого места вы начали перерисовывать контур и в каком направлении перемещаете указатель мыши, вы можете не получить ожидаемый результат. В случае неудачи попробуйте перерисовать контур еще раз.

4 Перетаскивайте указатель вправо, чтобы отредактировать кривую контура. Когда указатель снова окажется на контуре, отпустите кнопку мыши, чтобы увидеть получившуюся фигуру.

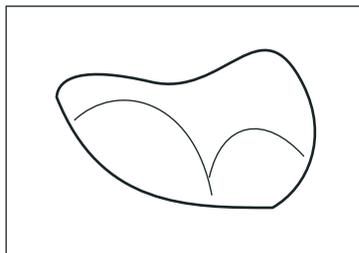


5 Выполните команду меню **Select** ⇒ **All On Active Artboard** (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области).

● **Примечание.** Полученный вами криволинейный контур может выглядеть не совсем так, как показано на рисунке. При желании снова отредактируйте контур с помощью инструмента **Pencil** (Карандаш).

6 Выполните команду **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).

7 Не снимая выделения с группы, дважды щелкните по инструменту **Scale** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты). Откроется одноименное диалоговое окно. Измените значение параметра **Uniform Scale** (Масштаб) на **70%** и щелкните по кнопке **ОК**.



8 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл при помощи команды **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

► **Совет.** Если фигура выглядит не так, как вам хотелось бы, выполните команду меню **Edit** ⇒ **Undo Pencil** (Редактирование ⇒ Отменить: Карандаш) или еще раз реализуйте перетаскивание с помощью инструмента **Pencil** (Карандаш) в той же части фигуры.

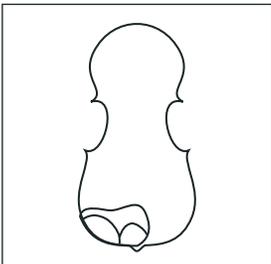
Завершение рисунка скрипки

Для завершения рисунка остается выполнить несколько незначительных изменений, после чего собрать и раскрасить объекты.

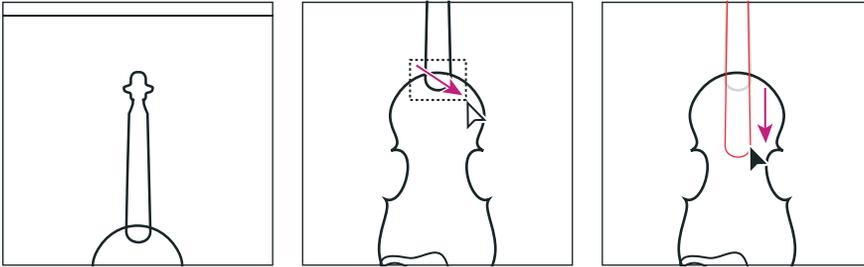
Сборка частей

- **Примечание.**

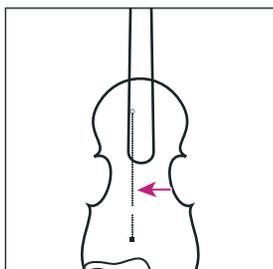
Перетаскивайте группу, щелкнув по ее контуру. Поскольку группа не имеет заливки, не пытайтесь перетаскивать группу за ее середину.

- 1** Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit All In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна). Выберите пункт **Essentials** (Основные сведения) в переключателе рабочих сред на панели приложения.
 - 2** Выполните команду **View** ⇒ **Show Bounding Box** (Просмотр ⇒ Показать ограничительную рамку), чтобы видеть рамку выделенного объекта в процессе его трансформирования.
 - 3** Выберите инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты) и переместите группу криволинейной фигуры, которую 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 **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).
 - 5** Выполните команду меню **Object** ⇒ **Lock** ⇒ **Selection** (Объект ⇒ Закрепить ⇒ Выделенное).
 - 6** Используя инструмент **Selection** (Выделение), перетащите гриф скрипки к верхней части корпуса. Ориентируясь по линейкам, расположите гриф на расстоянии около дюйма от верхнего края монтажной области и выровняйте его как можно ближе к центру скрипки.
 - 7** Не снимая выделения с грифа, выполните команду **Object** ⇒ **Arrange** ⇒ **Bring to Front** (Объект ⇒ Монтаж ⇒ На передний план).
 - 8** Активируйте инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение)  на панели **Tools** (Инструменты) и очертите область вокруг нижней части грифа скрипки. Удерживая клавишу **Shift**, перетащите одну из нижних точек фигуры вниз. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу. Длина полученной в результате фигуры должна быть приблизительно такой, как показано на рисунке.

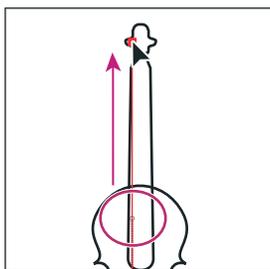
- 9** Выполните команду **Object** ⇒ **Lock** ⇒ **Selection** (Объект ⇒ Закрепить ⇒ Выделенное).



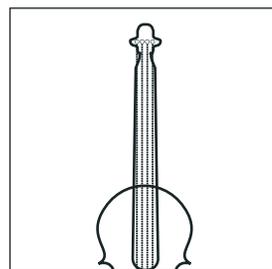
- 10** С помощью инструмента **Selection** (Выделение) перетащите группу пунктирных линий из монтажной области **5 Strings** в центр фигуры скрипки. Разместите эту группу линий вдоль левого края грифа, чтобы нижняя точка группы была выше криволинейной фигуры. Расположение показано на рисунке.
- 11** Выполните команду меню **Object** ⇒ **Arrange** ⇒ **Bring to Front** (Объект ⇒ Монтаж ⇒ На передний план).
- 12** Активируйте 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 грифа, отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**.
- 13** С помощью инструмента **Selection** (Выделение) выделите группу пунктирных линий. Дважды щелкните по инструменту **Selection** (Выделение) на панели **Tools** (Инструменты). Откроется диалоговое окно **Move** (Перемещение).
- 14** В диалоговом окне **Move** (Перемещение) измените значение в поле ввода **Horizontal** (По горизонтали) на **0,1** дюйма 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 снимая выделения с копии, два раза подряд выполните команду **Object** ⇒ **Transform** ⇒ **Transform Again** (Объект ⇒ Трансформировать ⇒ Повторить трансформирование). В результате вы получите четыре группы пунктирных линий.



Перетащите группу на ее место



Измените длину группы линий



Скопируйте группу линий

● **Примечание.** Возможно, вам потребуется изменить высоту прямоугольника, чтобы он более точно закрывал зазор между пунктирными линиями.

16 Выполните команду **Select** ⇒ **All On Active Artboard** (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области), а затем — **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).

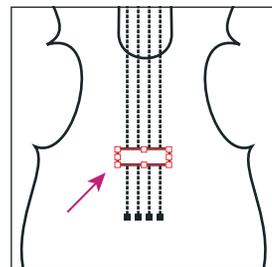
17 На панели **Control** (Управление) измените толщину обводки на **1** пункт.

18 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и щелкните три раза в нижней части групп пунктирных линий.

19 Активируйте инструмент **Rectangle** (Прямоугольник) на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните по любому месту монтажной области. Откроется диалоговое окно **Rectangle** (Прямоугольник). Измените значение в поле ввода **Width** (Ширина) на **0,5** дюйма, а в поле ввода **Height** (Высота) — на **0,18** дюйма. Щелкните по кнопке **OK**.

20 На странице появится прямоугольник. Не снимая выделения с прямоугольника, нажмите клавишу **D**, чтобы задать для него значения заливки и обводки по умолчанию.

21 С помощью инструмента **Selection** (Выделение) перетащите прямоугольник в то место, где 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 **Object** ⇒ **Unlock All** (Объект ⇒ Освободить все). Затем активируйте опцию **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 щелк-

ните 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** ⇒ **Align** (Окно ⇒ Выравнивание).

25 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните изменения.

Раскрашивание графического объекта

В цветной иллюстрации применяются пользовательские цвета заливок с названиями **Violin** (Скрипка), **Neck** (Гриф скрипки) и **Gray** (Серый), которые предоставляет палитра **Swatches** (Образцы). Более подробно о возможностях раскрашивания в Illustrator вы можете узнать в уроке 6 «Цвет и раскрашивание».

- 1** Выделив объект с помощью инструмента **Selection** (Выделение) , изменяйте цвет заливки на панели **Control** (Управление). Примените цвет заливки **Violin** (Скрипка) к фигуре скрипки, **Gray** (Серый) — к прямоугольнику и группе криволинейной фигуры, и **Neck** (Гриф скрипки) — к фигуре грифа.
- 2** Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить). Оставьте файл открытым для выполнения самостоятельной работы.

● **Примечание.** Для изменения цвета криволинейной фигуры дважды щелкните по фигуре и войдите в режим изоляции. Изменив цвет, нажмите клавишу **Esc** для выхода из режима изоляции.

Самостоятельная работа

Для дополнительной практики попробуйте с помощью инструмента **Pen** (Перо) выполнить трассировку изображений. Вы научитесь более уверенно рисовать любые кривые и фигуры.

- 1** Откройте файл `practice.ai` в папке `Lesson05` на жестком диске.
- 2** Выберите инструмент **Pen** (Перо) . Применяя освоенные на этом уроке приемы, воспроизведите фигуру буквы S. Используйте серую фигуру в качестве образца.
- 3** Создайте две копии фигуры и разместите их на скрипке. Вам потребуется выполнить зеркальное отражение одной из фигур. Для этого выберите фигуру и дважды щелкните по инструменту **Reflect** (Зеркальное отражение)  на панели **Tools** (Инструменты) в одной группе с инструментом **Rotate** (Поворот).
- 4** Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить), а затем закройте файл.

Контрольные вопросы

- 1 Опишите процесс рисования прямых вертикальных, горизонтальных или диагональных линий с помощью инструмента **Pen** (Перо).
- 2 Как нарисовать кривую инструментом **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

- 1 Чтобы нарисовать прямую линию, дважды щелкните инструментом **Pen** (Перо). Первый щелчок задает начальную опорную точку линии, а второй — конечную точку. Чтобы ограничить рисование вертикальной, горизонтальной или диагональной линией под углом 45°, во время щелчков удерживайте клавишу **Shift**.
- 2 Чтобы нарисовать кривую линию с помощью инструмента **Pen** (Перо), щелкните и перетаскивайте указатель мыши, создавая первую опорную точку и задавая направление кривой, после чего еще одним щелчком завершите кривую.
- 3 Чтобы нарисовать угловую точку на кривой, нажмите и удерживайте клавишу **Alt/Option**. Перетащите управляющий маркер конечной точки кривой для изменения направления контура, после чего продолжайте рисовать следующий криволинейный сегмент контура.
- 4 С помощью инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение) выделите опорную точку, а затем выберите инструмент **Convert Anchor Point** (Преобразовать опорную точку) и перетащите управляющий маркер, изменяя направление кривой. Другой метод состоит в том, чтобы 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 выберите инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение). Перетаскивайте сегмент, если требуется переместить его на новое место, или перетаскивайте управляющий маркер опорной точки, если требуется изменить форму сегмента.
- 6 Двойным щелчком по инструменту **Pencil** (Карандаш) откройте диалоговое окно **Pencil Tool Options** (Параметры инструмента «Карандаш»), в котором можно изменить установки плавности, отклонения и других параметров.

6

ЦВЕТ И РАСКРАШИВАНИЕ

Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- использовать цветовые режимы и элементы управления цветом;
- создавать, редактировать цвета и выполнять раскрашивание, используя панель **Control** (Управление) и комбинации клавиш;
- присваивать 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 раскрашивание узорами;
- работать с быстрой заливкой.



Для выполнения этого урока потребуется около полутора часов. При необходимости удалите с жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку Lesson06.



Оживите вашу иллюстрацию с помощью цвета, используя преимущества управления цветом в Illustrator CS5. В этом насыщенном информацией уроке вы откроете для себя создание и применение заливок и обводок, использование палитры **Color Guide** (Каталог цветов), работу с цветовыми группами, перекрашивание иллюстраций, создание узоров и многое другое.

Начало работы

В этом уроке вы узнаете основы работы с цветом и создадите и отредактируете цвета с помощью палитр **Color** (Цвет) и **Swatches** (Образцы).

1 Чтобы инструменты и панели/палитры функционировали так, как описано в уроке, удалите или деактивируйте (переименовав) файл установок Adobe Illustrator CS5 (см. раздел «Восстановление установок по умолчанию»).

2 Запустите Adobe Illustrator CS5.

● **Примечание.** Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск файлы ресурсов данного урока, расположенные в папке Lesson06 на компакт-диске «Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс» (см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса»).

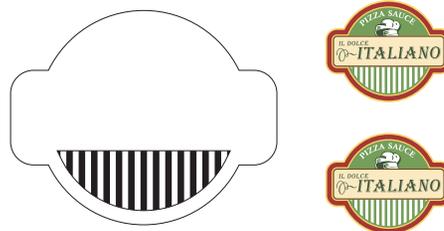
3 Выполните команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L6end_1.ai в папке Lesson06, чтобы просмотреть окончательный вариант этикетки, которую будете раскрашивать. Оставьте файл открытым, чтобы сверяться с ним во время работы.



4 Выполните команду **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть) Перейдите на жестком диске к папке Lesson06 в папке Lessons. Откройте файл L6start_1.ai.

Этот файл 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 диалоговом окне **Save As** (Сохранить как) перейдите к папке Lesson06. В качестве имени файла введите «label.ai». В раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) выберите значение **Adobe Illustrator (*.AI/ai)** и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить). В диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте значения по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**.



Представление о цвете

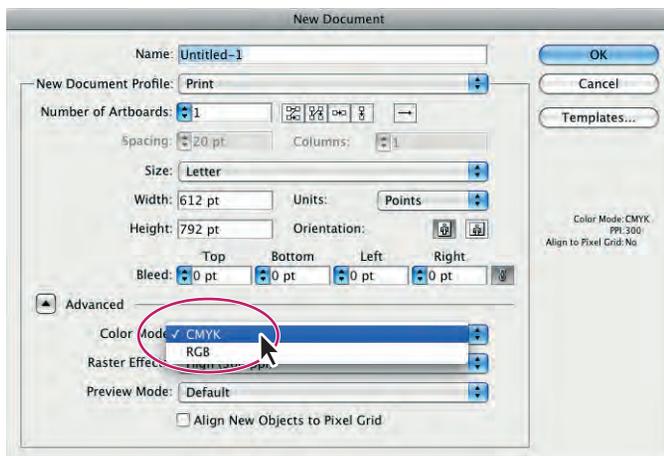
При работе с цветом в Illustrator в первую очередь вам следует иметь представление о *цветовых режимах*, которые также называют *цветовыми моделями*. Применяя цвет к иллюстрации, необходимо учитывать конечную среду, в которой будет опубликована данная иллюстрация (например, печать или Интернет), чтобы применить 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 — CMYK или RGB:

- CMYK — голубой, пурпурный, желтый и черный — цвета, используемые в четырехцветном печатном процессе. Эти цвета комбинируются и накладываются в экранном представлении иллюстрации, создавая множество других цветов. Выбирайте данный режим для печати;
- RGB — различные сочетания света красного, зеленого и синего цвета позволяет получить множество других цветов. Выбирайте данный режим, если изображения предназначены для экранных презентаций или для размещения в Интернете.

Чтобы задать цветовой режим при создании нового документа, выполните команду **File** ⇒ **New** (Файл ⇒ Новый), а затем выберите соответствующий профиль документа. Например, вы можете выбрать профиль **Print** (Печать), использующий цветовой режим CMYK, изменить цветовой режим, щелкнув по стрелке слева от надписи **Advanced** (Дополнительно) и выбрав нужный вариант в раскрывающемся списке **Color Mode** (Цветовой режим).



После выбора цветового режима в соответствующих палитрах отображаются цвета в режиме CMYK или RGB. Вы можете изменить цветовой режим документа уже после создания файла. Для этого раскройте меню **File** ⇒ **Document Color Mode** (Файл ⇒ Цветовой режим документа) и выберите в меню цветовой режим CMYK или RGB.

Представление об элементах управления цветом

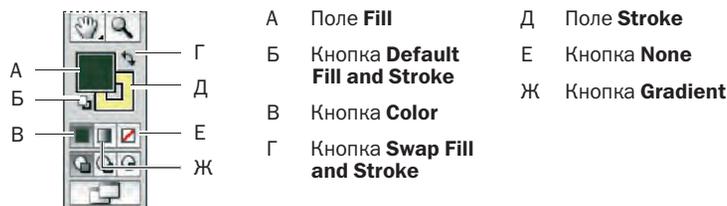
В этом разделе вы узнаете о традиционных способах раскрашивания объектов в Adobe Illustrator, в том числе с использованием цветов и узоров, применением ряда палитр и инструментов, включая панель **Control** (Управление), палитры **Color** (Цвет), **Swatches** (Образцы), **Gradient** (Градиент), **Stroke** (Обводка) и **Color Guide** (Каталог цветов), диалоговое окно **Color Picker** (Палитра цветов), а также кнопки раскрашивания на панели **Tools** (Инструменты). Вы начнете урок с рассмотрения законченной иллюстрации, к которой уже были применены цвета.

- 1 Щелкните по ярлычку документа L6end_1.ai в окне документа.
- 2 Выберите монтажную область 1 в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа.
- 3 Активируйте инструмент **Selection** (Выделение) и щелкните по зеленой фигуре, расположенной за текстом «Pizza Sauce».

● **Примечание.**
В зависимости от разрешения экрана инструменты на панели **Tools** (Инструменты) могут располагаться не в двух, а в одном столбце.

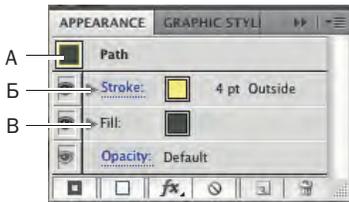
Объекты в Illustrator могут иметь заливку, обводку или одновременно и заливку, и обводку. На панели **Tools** (Инструменты) обратите внимание, что по умолчанию поле **Fill** (Заливка) располагается на переднем плане, что указывает на активное состояние поля.

Для данного объекта в поле **Fill** (Заливка) отображается зеленый цвет. Позади поля **Fill** (Заливка) в поле **Stroke** (Обводка) показан желтый цвет обводки.



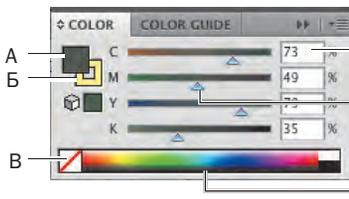
- 4 Щелкните по значку палитры **Appearance** (Оформление) в правой части рабочей среды. Атрибуты заливки и обводки выделенного объекта будут также отображены в палитре **Appearance** (Оформление). Вы можете редактировать, удалять или сохранять атрибуты оформления как стили графики, которые можно применять к другим объектам.

там, слоям и группам. Палитра **Appearance** (Оформление) будет использована на этом уроке немного позже.



- A. Выделенный объект
- Б. Цвет обводки
- В. Цвет заливки

5 Щелкните по значку палитры **Color** (Цвет)  в правой части рабочей среды. Данная палитра показывает текущий цвет заливки и обводки. Ползунковые регуляторы CMYK отображают процентные значения голубого, пурпурного, желтого и черного цветов. В нижней части палитры располагается полоса спектра цветов.



- A Поле **Fill**
- Б Поле **Stroke**
- В Поле **None**
- Г Значение цвета
- Д Ползунковый регулятор цвета
- Е Полоса спектра цветов

► **Совет.** Щелкните, удерживая клавишу **Shift**, по полосе спектра цветов в нижней части палитры **Color** (Цвет) для выбора различных цветовых режимов, например CMYK или RGB.

Полоса спектра цветов позволяет быстро и наглядно выбрать цвет заливки или обводки из спектра цветов. Вы можете также выбрать белый или черный цвет, щелкнув по соответствующему полю цвета в правом конце полосы спектра цветов.

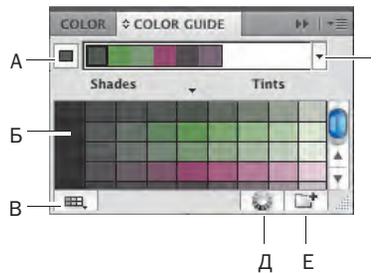
6 Щелкните по значку палитры **Swatches** (Образцы)  в правой части рабочей среды. Эта палитра позволяет присваивать имена и сохранять цвета, градиенты и узоры для быстрого доступа. Когда в палитре **Swatches** (Образцы) к объекту применяется заливка или обводка с цветом, градиентом или узором, соответствующий образец подсвечивается.



- A Образец
- Б Цветовая группа
- В Кнопка **Swatch Libraries Menu**
- Г Кнопка **Show Swatch Kinds Menu**
- Д Кнопка **Swatch Options**
- Е Кнопка **New Color Group**
- Ж Кнопка **New Swatch**
- З Кнопка **Delete Swatch**

7 Активируйте палитру **Color Guide** (Каталог цветов)  в правой части рабочей среды. Щелкните по зеленому образцу в левом верхнем

углу палитры, чтобы задать в качестве основного цвета цвет выделенного объекта (обозначен буквой «А» на нижней диаграмме). В раскрывающемся списке **Harmony Rules** (Правила гармонии) выберите пункт **Complementary 2** (Дополнительный 2). Палитра **Color Guide** (Каталог цветов) может послужить источником идей при выборе цвета для иллюстрации, помогая подобрать оттенки, сходные цвета и многое другое. Кроме того, кнопка **Edit or Apply Color** (Редактировать или применить цвета) позволяет редактировать и создавать цвета.



- А Кнопка **Set base color to the current color**
- Б Цветовые вариации
- В Кнопка **Limits the color group to colors in a swatch library**
- Г Раскрывающийся список **Harmony Rules** и активная цветовая группа
- Д Кнопка **Edit or Apply Color**
- Е Кнопка **Save color group to Swatch panel**

- 8** Щелкните по значку палитры **Color** (Цвет) . С помощью инструмента **Selection** (Выделение) выделяйте различные фигуры в файле Lbend_1.ai, обращая внимание, как отображаются в палитре атрибуты раскрашивания фигур.
- 9** Оставьте файл Lbend_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 ярлычку документа label.ai в верхней части окна документа, если вы не закрыли файл Lbend_1.ai.

Создание цвета

Вы работаете над иллюстрацией в цветовом режиме СМУК. Это означает, что вы можете создать собственный вариант из любого сочетания голубого, пурпурного, желтого и черного цветов. Это можно сделать множеством способов. Например, если вы хотите создать корпоративный цвет вашей фирмы, можно обратиться к библиотеке образцов. Если требуется найти соответствие цвету в иллюстрации, можно взять образец цвета с помощью инструмента **Eyedropper** (Пипетка) или открыть диалоговое окно **Color Picker** (Палитра цветов) и ввести точные значения.

Далее вы создадите цвет различными способами, а затем примените его к объектам.

Создание и сохранение пользовательского цвета

Сначала вы создадите цвет, используя палитру **Color** (Цвет), после чего сохраните этот цвет как образец в палитре **Swatches** (Образцы).

- 1 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 2 Выберите монтажную область 1 в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа, чтобы подогнать монтажную область по размеру окна документа.
- 3 Если палитра **Color** (Цвет) свернута, щелкните по ее значку . Если не отображаются ползунковые регуляторы CMYK, выберите CMYK в меню палитры . Щелкните по полю **Stroke** (Обводка) и введите следующие значения: **C = 19, M = 88, Y = 78, K = 22**.
- 4 Щелкните по значку палитры **Swatches** (Образцы)  и выполните команду **New Swatch** (Новый образец) в меню палитры .

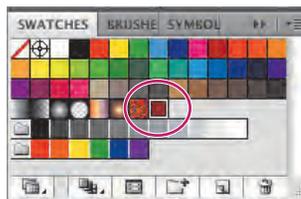
► **Совет.** Каждое из этих значений — процент от 100.

- 5 В диалоговом окне **New Swatch** (Новый образец) присвойте образцу имя «label background» и, оставив остальные параметры без изменений, щелкните по кнопке **OK**. Обратите внимание на подсвечивание нового образца в палитре **Swatches** (Образцы). Новые цвета, добавляемые в данную палитру, сохраняются только с текущим файлом. При открытии нового файла будет отображен набор образцов по умолчанию, предоставляемый вместе с Adobe Illustrator CS5.

► **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 выполните команду **Other Library** (Другая библиотека). После этого найдите файл с образцами, которые нужно импортировать.

- 6 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , щелкните по белой фигуре фона для ее выделения. Щелкните по полю **Fill** (Заливка) в нижней части панели **Tools** (Инструменты), а затем — по значку палитры **Swatches** (Образцы) , если она не отображена, и выберите образец **label background**. Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

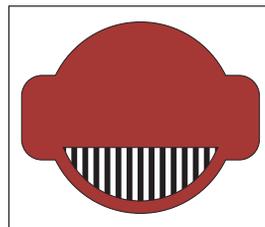
● **Примечание.** Если при создании цвета выделен объект, обычно цвет применяется к данному объекту.



► **Совет.** Для сохранения цвета, созданного в палитре **Color** (Цвет), можно также щелкнуть по кнопке **New Swatch** (Новый образец) в палитре **Swatches** (Образцы), чтобы открыть одноименное диалоговое окно.

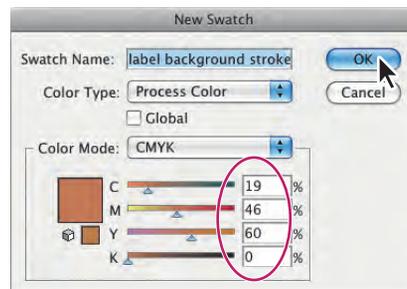
● **Примечание.** Палитра **Swatches** (Образцы), которая открывается при щелчке по кнопке **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление), является точно такой же, как палитра **Swatches** (Образцы) в правой части рабочей среды.

В следующем шаге вы создадите еще один образец, используя похожий, но все же отличающийся метод.



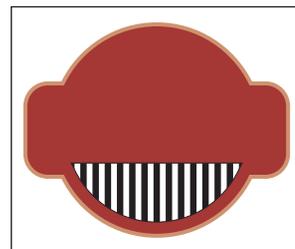
7 Щелкните по кнопке **New Swatch** (Новый образец)  в нижней части палитры **Swatches** (Образцы). При этом будет создана копия выделенного образца и откроется диалоговое окно **New Swatch** (Новый образец).

8 В диалоговом окне **New Swatch** (Новый образец) измените имя на «label background stroke» и измените значения на **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.

9 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**.



10 Измените на панели **Control** (Управление) значение толщины обводки на **7** пунктов. Оставьте палитру **Swatches** (Образцы) открытой.

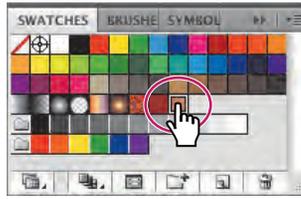
Редактирование образца цвета

После создания и сохранения цвета в палитре **Swatches** (Образцы) вы можете редактировать этот цвет.

В данном разделе вы измените только что сохраненный образец цвета **label background stroke**.

1 Щелкните по полю **Stroke** (Обводка) на панели **Tools** (Инструменты). При этом раскроется палитра **Color** (Цвет). Щелкните по значку палитры **Swatches** (Образцы)  в правой части рабочей среды.

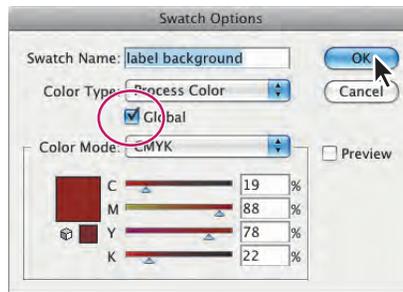
- 2** При все еще выделенной фигуре дважды щелкните по значку образца **label background stroke** в палитре **Swatches** (Образцы). В диалоговом окне **Swatch Options** (Параметры образцов) измените значения на: **C = 2, M = 15, Y = 71, K = 20**. Установите флажок **Preview** (Просмотр), чтобы увидеть произведенные изменения. Измените значение **K** на **0** и щелкните по кнопке **OK**. Когда вы создаете образец и затем редактируете его, чтобы изменения отразились на объектах, к которым этот образец уже применялся, необходимо выделить желаемые объекты.



Далее вы сделаете образец **label background** глобальным цветом. При редактировании глобального цвета его обновление выполняется автоматически по всей иллюстрации, независимо от того, выделены ли объекты, использующие этот цвет, или нет.

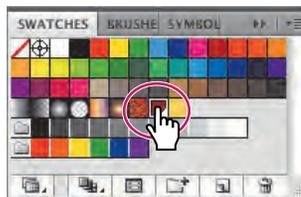
- 3** Не снимая выделения с фигуры, щелкните по полю **Fill** (Заливка) на панели **Tools** (Инструменты).

- 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 **K** на **70**. Установите флажок **Preview** (Просмотр), чтобы отобразить произведенные изменения. Вы увидите, что заливка фигуры изменится, хотя фигура не выделена. Щелкните по кнопке **Cancel** (Отмена), чтобы не сохранять изменения.



► **Совет.** Вы можете навести указатель мыши на образец цвета в палитре **Swatches** (Образцы). При этом появится всплывающая подсказка с именем образца.

● **Примечание.** Белый треугольник в правом нижнем углу образца в палитре **Swatches** (Образцы) указывает на глобальный цвет.

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

Использование библиотек образцов Illustrator

Библиотеки образцов представляют собой такие коллекции предустановленных цветов, как PANTONE®, TOYO и тематические библиотеки типа Earthtone и Ice Cream. Библиотеки открываются как отдельные палитры и не допускают редактирование. Когда вы применяете к иллюстрации цвет из библиотеки, он становится образцом, который сохраняется в палитре **Swatches** (Образцы) для данного документа. Библиотеки могут послужить отличной отправной точкой для создания цветов.

- **Примечание.** Большинство, хотя и не все, из поставляемых вместе с Illustrator библиотек является библиотеками CMYK-цветов.

Далее, используя библиотеку сплошных цветов PANTONE, вы создадите плашечный желтый цвет для еще одной фигуры этикетки. При определении этого цвета можно задать теплый, темный или светлый оттенок цвета. Вот почему большинство печатников и дизайнеров полагаются на системы подбора цветов типа PANTONE, помогающие сохранить согласованность цветов иллюстрации и, в некоторых случаях, расширить цветовую гамму.

Плашечные цвета против триадных цветов

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 (CMYK);
- *плашечный цвет* представляет собой предварительно смешанную краску, которая используется вместо триадных красок CMYK или в дополнение к ним. Для плашечного цвета необходимо использовать отдельную печатную форму печатного станка.

Создание плашечного цвета

В этом разделе вы узнаете, как можно загрузить библиотеку цветов, например PANTONE, и добавить цвет PANTONE в палитру **Swatches** (Образцы).

- 1** В палитре **Swatches** (Образцы) щелкните по кнопке **Swatch Libraries Menu** (Меню библиотек образцов) . В появившемся меню выполните команду **Color Books** ⇒ **PANTONE Solid Coated** (Каталоги цветов ⇒ PANTONE Solid Coated). В отдельной палитре появится библиотека сплошных цветов PANTONE.
- 2** В меню палитры  выполните команду **Show Find Field** (Показать поле поиска). Введите **100** в поле **Find** (Найти). В палитре будет подсвечен образец цвета PANTONE 100 C. Щелкните по подсвеченному

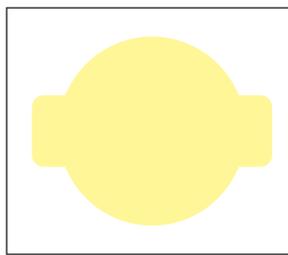
образцу, чтобы добавить его в палитру **Swatches** (Образцы). В палитре **Swatches** (Образцы) появится цвет PANTONE. Закройте палитру **PANTONE Solid Coated**.



● **Примечание.** Если вы закроете и снова запустите Illustrator, палитра библиотеки PANTONE не откроется. Чтобы она открывалась автоматически при каждом запуске Illustrator, выполните команду **Persistent** (Постоянный) в меню палитры **PANTONE Solid Coated**.

3 Установите указатель мыши в монтажной области. Удерживая клавишу **Пробел**, перетаскивайте указатель вправо, чтобы вы могли видеть как фигуру с белой заливкой за левым краем монтажной области 1, так и содержимое этой монтажной области.

4 Выбрав инструмент **Selection** (Выделение) , выделите фигуру с белой заливкой за левым краем монтажной области 1. Щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление) и выберите образец PANTONE 100 C, чтобы применить к фигуре заливку. Щелкните по кнопке **Stroke** (Обводка) и отметьте образец **None** (Нет) .



5 Не снимая выделения с фигуры, 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 Щелкните инструментом **Selection** (Выделение) по красной фигуре еще раз, чтобы сделать ее ключевым объектом.

8 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 фигуры.



● **Примечание.** Для получения информации о ключевых объектах и способах работы с ними см. урок 2 «Выделение и выравнивание».

● **Примечание.** Если вы не видите элементы управления выравниванием, щелкните мышью по слову **Align** (Выравнивание) на панели **Control** (Управление), чтобы отобразить панель **Align** (Выравнивание).

- 9 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 10 Сохраните изменения и оставьте файл открытым.

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 можно распознать по значку плашечного цвета , если палитра представлена в виде списка, или по точке в нижнем углу , если палитра представлена в виде эскизов. У триадных цветов нет значка плашечного цвета или точки.

По умолчанию образец сплошного цвета PANTONE определяется как плашечный цвет.

Плашечный цвет получается не сочетанием типографских красок СМΥК, а отдельной сплошной краской. Оператор печатной машины использует для печати предварительно смешанную краску PANTONE, добиваясь более насыщенного цвета.

Треугольник в нижнем углу образца указывает на то, что цвет является глобальным. При изменении глобального цвета обновляются все цветоссылки, используемые в иллюстрации. Глобальными могут быть любые цвета, а не только цвета PANTONE. Для получения более подробных сведений о плашечных цветах выберите команду меню **Help** ⇒ **Illustrator Help** (Справка ⇒ Справка программы Illustrator) и выполните поисковый запрос **spot colors** (плашечные цвета).

Использование палитры цветов

Диалоговое окно **Color Picker** (Палитра цветов) позволяет выбирать цвет в цветовом поле и в спектре цветов путем ввода числовых значений или указания образцов.

Сейчас вы создадите цвет с помощью диалогового окна **Color Picker** (Палитра цветов) и сохраните его как образец в палитре **Swatches** (Образцы).

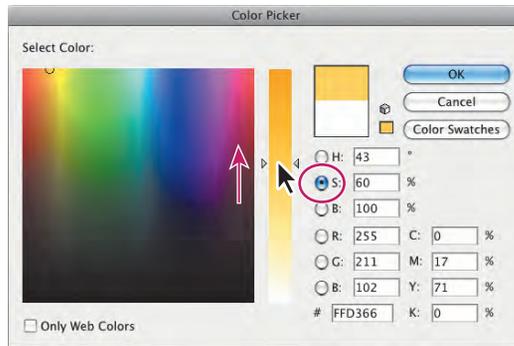
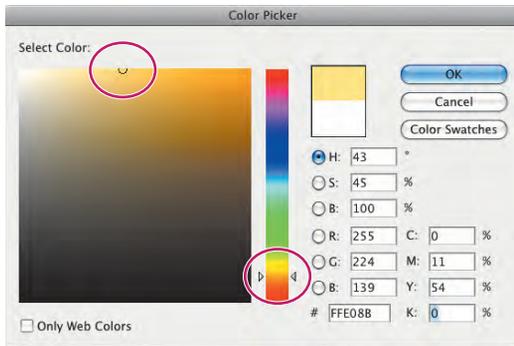
- 1 С помощью инструмента **Selection** (Выделение)  выделите одну из белых полосок в нижней части фигуры этикетки, чтобы выбрать расположенную на заднем плане белую фигуру.
- 2 Двойным щелчком по полю **Fill** (Заливка) на панели **Tools** (Инструменты) откройте диалоговое окно **Color Picker** (Палитра 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 **Control** (Управление).

3 В диалоговом окне **Color Picker** (Палитра цветов) в поля ввода CMYK введите следующие значения: **C = 0**, **M = 11**, **Y = 54** и **K = 0**. Обратите внимание, что ползунковый регулятор в полосе спектра цветов и кружок в цветовом поле по мере ввода значений перемещаются. 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 цветов теперь отражает шкалу насыщенности оранжевого цвета. Переместите ползунковый регулятор спектра вверх, пока значение в поле ввода **S** не достигнет **60%**, и щелкните по кнопке **OK**. 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 к просмотру образцов цвета палитры **Swatches** (Образцы) и выбрать один из них. Затем вы можете вернуться в режим цветовых моделей, с которого начали работу с диалоговым окном, 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.



► **Совет.** Если вы работаете с Adobe Photoshop, то, возможно, диалоговое окно **Color Picker** (Палитра цветов) покажется вам знакомым, поскольку в Photoshop также используется палитра цветов.

- 7 Откройте палитру **Swatches** (Образцы), щелкнув по 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 появится в виде образца в палитре **Swatches** (Образцы).
- 9 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Создание и сохранение оттенка цвета

Оттенок представляет собой более светлый вариант цвета. Вы можете создать оттенок из глобального триадного цвета, например СМΥК, или из плашечного цвета.

В данном разделе вы создадите оттенок желто-оранжевого образца.

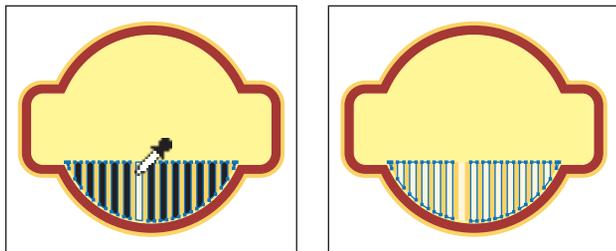
- 1 Используя инструмент **Selection** (Выделение), щелкните по одной из черных полосок в нижней половине монтажной области. На панели **Control** (Управление) измените цвет заливки на желто-оранжевый, который вы только что создали.
- 2 Щелкните по значку палитры **Color** (Цвет) , чтобы развернуть палитру.
- 3 В палитре **Color** (Цвет) убедитесь, что выбрано поле **Fill** (Заливка). Перемещайте ползунковый регулятор оттенка влево, пока значение оттенка 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). Установите указатель мыши на образец в палитре. При этом появится всплывающая подсказка с именем образца, **yellow/orange 20%**.
- 5 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).



Копирование атрибутов

Чтобы скопировать атрибуты, выполните следующие действия:

- 1** С помощью инструмента **Selection** (Выделение)  выделите одну из еще не окрашенных черных полосок. Выполните команду **Select** ⇒ **Same** ⇒ **Fill Color** (Выделение ⇒ По общему признаку ⇒ С одинаковым цветом заливки), чтобы выбрать остальные черные прямоугольники.
- 2** Используя инструмент **Eyedropper** (Пипетка) , щелкните по окрашенной полоске. Все неокрашенные полоски приобретут ее атрибуты.



- 3** Активировав инструмент **Selection** (Выделение), щелкните, удерживая клавишу **Shift**, по первой полоске для ее выделения.
- 4** Выполните команду меню **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).
- 5** Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем — **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Создание цветowych групп

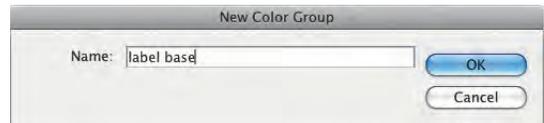
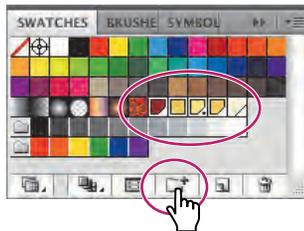
В Illustrator вы можете сохранять цвета в цветовых группах, состоящих из взаимосвязанных цветовых образцов палитры **Swatches** (Образцы). Организация цветов по их назначению — например, группирование всех цветов логотипа, — это очень полезный подход. Цветовые группы могут содержать только плашечные, триадные или глобальные цвета.

Далее вы сформируете цветовую группу на основе созданных цветов этикетки.

1 Щелкните по пустому месту палитры **Swatches** (Образцы), чтобы снять выделение с цветовых образцов. Щелкните по образцу фона этикетки (образец красного цвета) и, удерживая клавишу **Shift**, выполните щелчок по образцу желто-оранжевого оттенка. Будут выделены четыре образца цвета.

► **Совет.** Для выделения нескольких цветов, которые не расположены рядом в палитре **Swatches** (Образцы), выполняйте щелчки по требуемым образцам, удерживая клавишу **Ctrl/Cmd**.

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.

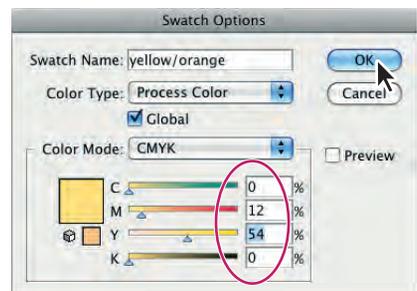


● **Примечание.** Если при щелчке по кнопке **New Color Group** (Новая цветовая группа) выделены объекты, появится расширенное диалоговое окно **New Color Group** (Новая цветовая группа). Это окно позволяет создать цветовую группу на основе цветов выделенного объекта и конвертировать цвета в глобальные.

Теперь вы отредактируете цвет в группе и добавите в нее новый цвет.

3 Выбрав инструмент **Selection** (Выделение) , щелкните по пустой области в палитре **Swatches** (Образцы), чтобы снять выделение с только что созданной цветовой группы.

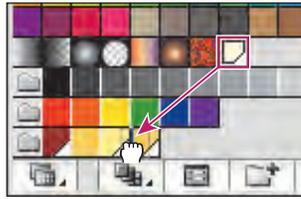
4 Дважды щелкните по образцу **yellow/orange** в цветовой группе основных цветов этикетки. Откроется диалоговое окно **Swatch Options** (Параметры образцов). Измените значения следующим образом: **C = 0**, **M = 12**, **Y = 54**, **K = 0**. Щелкните по кнопке **OK**.



5 Щелкните по образцу **yellow/orange 20%** и перетащите его, разместив в цветовой группе основных цветов этикетки между образцом **PANTONE 100 C** и образцом **yellow/orange**. Вы можете изменить порядок следования образцов в группе, используя перетаскивание. Попробуйте перетащить обра-

зец **PANTONE 100 C** и расположить его справа от образца **yellow/orange 20%**.

- **Примечание.** Перетащив образец **PANTONE 100 C** слишком далеко вправо, вы можете вытащить его из группы. Если это произойдет, вы всегда можете перетащить данный образец назад в цветовую группу.



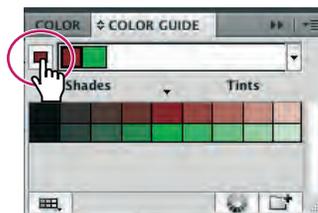
- 6 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить). Цвета этикетки будут сохранены с текущим документом как цветовая группа. Чуть позже в этом уроке вы узнаете, как выполнять редактирование цветовой группы.

Работа с палитрой Color Guide

Палитра **Color Guide** (Каталог цветов) может послужить для вас источником идей по выбору цветов при создании иллюстрации. Используя эту палитру, вы можете выбрать такие правила гармонии, как оттенки цвета, аналогичные цвета и т. п. Из этой панели можно также открыть диалоговое окно **Edit Color/Recolor Artwork** (Редактировать цвета/Переокрасить графический объект), позволяющее редактировать и создавать цвета.

В данном разделе вы воспользуетесь палитрой **Color Guide** (Каталог цветов) для выделения различных цветов для второй этикетки, после чего сохраните эти цвета как цветовую группу в палитре **Swatches** (Образцы).

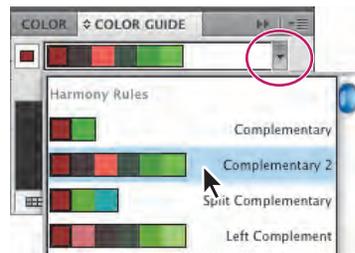
- 1 Выберите монтажную область 2 в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа.
- 2 С помощью инструмента **Selection** (Выделение) щелкните по красной фигуре фона этикетки. Убедитесь, что на панели **Tools** (Инструменты) выделено поле **Fill** (Заливка).
- 3 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 варианты на основе цвета, отображаемого на кнопке **Set Base Color To The Current Color** (Установить основной цвет для текущего цвета).



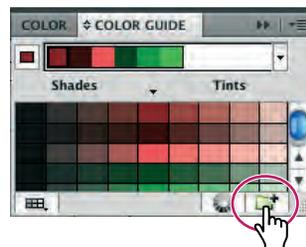
- **Примечание.** Цвета, которые вы видите в палитре **Color Guide** (Каталог цветов), могут отличаться от цветов, показанных на рисунке.

Пришло время поэкспериментировать с цветами этикетки.

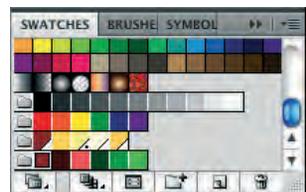
4 Выберите пункт **Complementary 2** (Дополнительный 2) в раскрывающемся списке **Harmony Rules** (Правила гармонии) справа от кнопки **Set Base Color To The Current Color** (Установить основной цвет для текущего цвета).



5 Щелкните по кнопке **Save Color Group To Swatch Panel** (Сохранить цветовую группу в палитре «Образцы»)  для сохранения цветов в правиле гармонии **Right Complement** (Правый дополнительный) палитры **Swatches** (Образцы).



6 Щелкните по значку палитры **Swatches** (Образцы) . Прокрутите палитру, чтобы увидеть новую добавленную группу. Вы можете применить эти цвета к иллюстрации или отредактировать их.



7 Щелкните по значку палитры **Color Guide** (Каталог цветов) , чтобы развернуть палитру.

● **Примечание.** Если вы выбрали цветовую вариацию, отличную от предложенной, полученные цвета будут отличаться от цветов, описанных в оставшейся части урока.

8 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 попробовать новую цветовую группу, использующую правило **Right Complement** (Правый дополнительный). Щелкните по кнопке **Save Color Group To Swatch Panel** (Сохранить цветовую группу в палитре «Образцы»)  для сохранения цветов в палитре **Swatches** (Образцы).



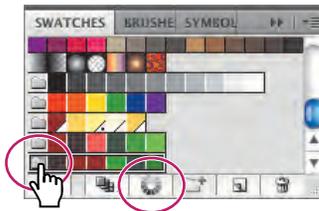
9 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Редактирование цветовой группы

Adobe Illustrator предлагает множество инструментов для работы с цветом. При создании цветовых групп в палитрах **Swatches** (Образцы) или **Color Guide** (Каталог цветов) вы можете редактировать отдельные цвета или цветовую группу в диалоговом окне **Edit Colors** (Редактировать цвета). Вы также можете переименовать цветовую группу, изменить порядок следования цветов в ней, добавить или удалить цвета и т. п. 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). Обратите внимание, что при выделении вместо кнопки **Swatch Options** (Параметры образцов)  отобразится кнопка **Edit Color Group** (Редактировать цветовую группу) . Кнопка **Swatch Options** (Параметры образцов)  позволяет редактировать один выделенный цвет.



► **Совет.** Для редактирования цветовой группы можно также дважды щелкнуть по значку папки слева от цветовой группы в палитре **Swatches** (Образцы).

3 Щелкните по кнопке **Edit Color Group** (Редактировать цветовую группу)  в нижней части палитры **Swatches** (Образцы). Откроется диалоговое окно **Edit Colors** (Редактировать цвета). В правой части данного диалогового окна содержится список всех существующих в палитре **Swatches** (Образцы) цветовых групп. В левой его части можно редактировать цвета любой цветовой группы.

Далее вы отредактируете цвета цветовой группы.

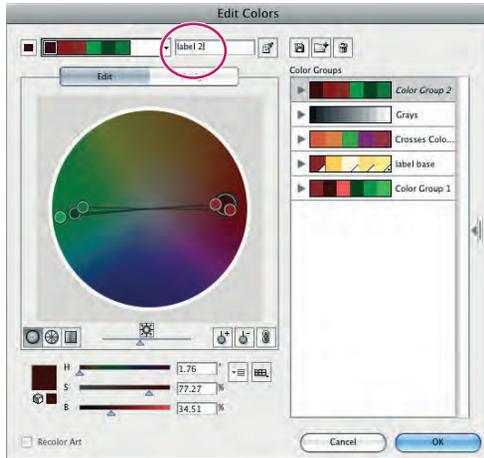
4 В диалоговом окне **Edit Colors** (Редактировать цвета) группа, которую вам предстоит редактировать, отображается в левом верхнем углу. Выделите имя **Color Group 2** (Цветовая группа 2) в поле ввода выше кнопки **Assign** (Назначить) и введите новое имя группы «label 2».

5 В цветовом круге вы видите маркеры (кружки), представляющие каждый цвет группы. Найдите в правой части цветового круга более крупный красный маркер и перетащите его вверх к правому краю цветового колеса.

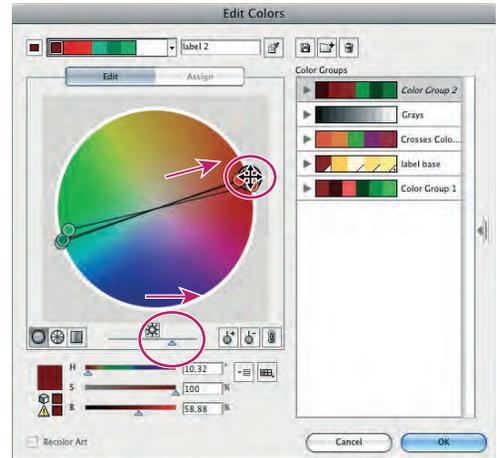
6 Измените значение **Brightness** (Яркость) , переместив ползунковый регулятор **Adjust Brightness** (Коррекция яркости) вправо для

● **Примечание.** Если при щелчке по кнопке **Edit Color Group** (Редактировать цветовую группу) выделен графический объект, цветовая группа будет применяться именно к выделенному объекту. Появится диалоговое окно **Recolor Artwork** (Переокрасить графический объект), позволяющее редактировать цвета выделенного объекта и применять их.

повышения яркости сразу всех цветов. 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 этого диалогового окна выделен какой-либо объект, он получает название **Recolor Artwork** (Перекрасить графический объект), и любые сделанные вами правки также изменяют выделенный объект.



Переименуйте цветовую группу



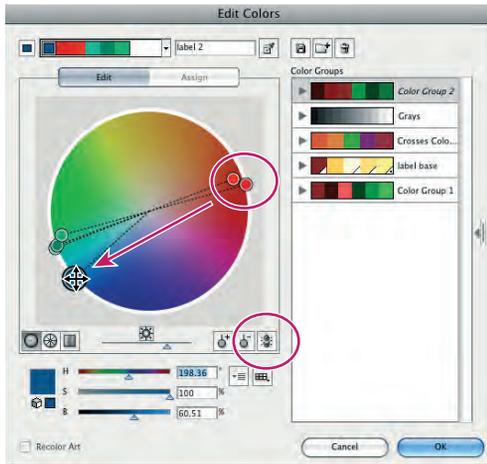
Измените насыщенность и яркость

- **Примечание.** Крупный маркер на цветовом круге представляет основной цвет цветовой группы.

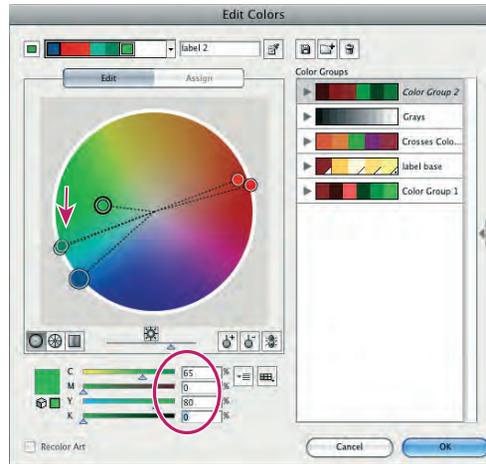
Теперь вы отредактируете цвета группы независимо друг от друга, после чего сохраните цвета как группу с новым именем.

- 7** В диалоговом окне **Edit Colors** (Редактировать цвета) щелкните по кнопке **Unlink Harmony Colors** (Удалить ссылки на гармоничные цвета) , чтобы изменять отдельные цвета. Кнопка изменит свой вид на **Link Harmony Colors** (Создавать ссылки на гармоничные цвета) . Линии между цветовыми маркерами (кружками) и центром цветового круга станут пунктирными. Это говорит 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 цветовых маркеров, чтобы изменить красный цвет на синий. Перемещая маркеры от центра, вы повышаете насыщенность. И наоборот, перемещая маркеры к центру, вы снижаете насыщенность. Когда выделен маркер цвета, вы можете редактировать цвет с помощью ползунковых регуляторов HSB (цветовой тон, насыщенность и яркость), расположенных ниже цветового круга.

- 9 Щелкните по кнопке цветового режима  и выберите в открывшемся меню режим **СМУК**, если ползунковые регуляторы СМУК еще не отображены. Щелкните по одному из зеленых маркеров на цветовом круге, как показано на рисунке справа внизу. Измените значения СМУК следующим образом: **C = 65**, **M = 0**, **Y = 80** и **K = 0**. Вы увидите, что маркер переместится на цветовом круге и станет светло-зеленым.



Отредактируйте один цвет



Отредактируйте еще один цвет

● **Примечание.** Цветовые маркеры вашего диалогового окна **Edit Colors** (Редактировать цвета) могут отличаться от представленных на рисунках.

- 10 Щелкните по кнопке цветового режима  и выберите в меню режим **HSB**, чтобы в следующий раз при редактировании цветов вы могли использовать ползунковые регуляторы HSB.

- 11 Щелкните по кнопке **New Color Group** (Создать цветовую группу)  в верхней части диалогового окна **Edit Colors** (Редактировать цвета), чтобы сохранить свой вариант как новую цветовую группу с именем **label 2**. Доступные в документе цветовые группы отображаются в правой части диалогового окна **Edit Colors** (Редактировать цвета).

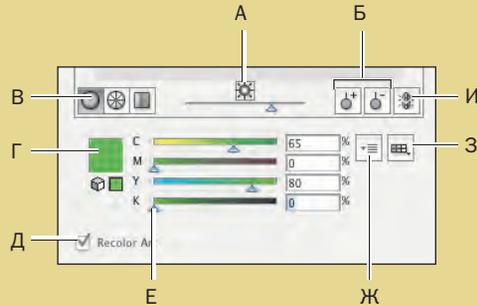
► **Совет.** Чтобы отредактировать цветовую группу и сохранить изменения, не создавая новую группу, щелкните по кнопке **Save Changes To Color Group** (Сохранить изменения в цветовой группе) .

- 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** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Возможности по редактированию цвета

Для редактирования цвета вы можете использовать элементы управления в нижней части диалогового окна **Edit Colors** (Редактировать цвета). Представленный ниже рисунок содержит описание элементов управления.



- А Кнопка **Show saturation and hue on color wheel**
- Б Кнопки инструментов добавления и удаления цветowych маркеров
- В Параметры отображения цветов (гладкий цветовой круг, сегментированный цветовой круг, цветowe шкалы)
- Г Цвет выбранного цветowego 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 цветowego режима
- З Кнопка **Limits the color group to colors in a swatch library**
- И Кнопка **Unlink Harmony Colors**

Редактирование цветов в графическом объекте

Цвета выделенного графического объекта можно редактировать, используя команду **Recolor Artwork** (Перекрасить графический объект). Вы выполните редактирование цветов 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 **Edit** ⇒ **Edit Colors** ⇒ **Recolor Artwork** (Редактирование ⇒ Редактировать цвета ⇒ Перекрасить графический объект).

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 цветовые группы документа 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 эти цветовые группы.

► **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).

3 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: .

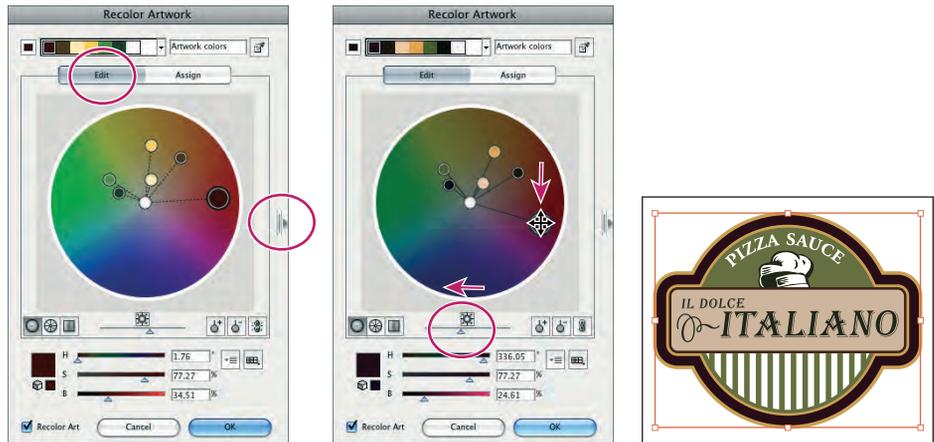
6 Удерживая клавишу **Shift**, перетащите более крупный красный кружок вниз в пурпурную область цветового круга. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**. Перетаскивание в цветовом круге, удерживая клавишу **Shift**, позволяет изменять только цветовой тон, не меняя насыщенность.

► **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) .

7 Переместите влево ползунковый регулятор **Adjust Brightness** (Коррекция яркости), чтобы сделать все цвета темнее.

Диалоговое 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 данного окна. При установке этого флажка вы будете редактировать выделенный графический объект.

► **Совет.** Если вы захотите вернуться к первоначальным цветам этикетки, щелкните по кнопке **Get Colors From Selected Art** (Брать цвета из указанного изображения) .



8 Щелкните по кнопке **OK**.

9 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

В следующем разделе вы получите цветовую группу от сообщества пользователей, используя палитру **Kuler**.

Работа с палитрой Kuler

Палитра **Kuler** служит порталом для получения тематических цветовых групп, создаваемых онлайн-сообществом дизайнеров. Вы можете просматривать множество цветовых групп и загружать темы для редактирования или использования, а также создавать темы и делиться ими.

Сейчас вы загрузите и примените тематическую цветовую группу для этикетки.

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

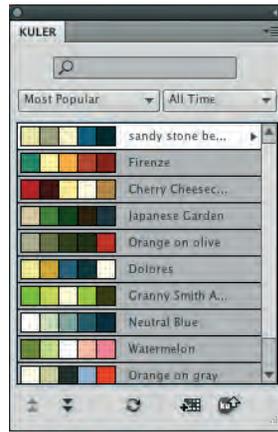
2 Выберите монтажную область **3 Artboard 3** в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа.

3 Выполните команду **Window** ⇒ **Extensions** ⇒ **Kuler** (Окно ⇒ Расширения ⇒ Kuler).

● **Примечание.** Для доступа к темам палитры **Kuler** необходимо подключение к Интернету.

4 В раскрывающемся списке **Highest Rated** (С наивысшим рейтингом) палитры **Kuler** выберите **Most Popular** (Самые популярные). Палитра **Kuler** позволяет просматривать новейшие темы, темы с наивысшим рейтингом и т. д.

● **Примечание.** Поскольку темы постоянно обновляются и загружаются в палитру **Kuler** через Интернет, ваша палитра **Kuler** может отображать темы, отличные от показанных на рисунках.



- 5 Для поиска тем введите «Italian restaurant» в поле поиска в верхней части палитры и нажмите клавишу **Enter/Return**. Поисковой запрос вернет темы, связанные со словами «Italian restaurant».
- 6 Щелкните в палитре **Kuler** по первой теме «Italian restaurant». Если тема не появилась, выберите другую. Щелкните по кнопке **Add Selected Theme To Swatches** (Добавить выбранную схему в образцы) , чтобы добавить тему в палитру **Swatches** (Образцы) для открытого документа.



- 7 Закройте палитру **Kuler**.
- 8 Щелкните по значку палитры **Swatches** (Образцы) . Обратите внимание на новую цветовую группу «Italian restaurant» в списке образцов (если требуется, прокрутите палитру вниз).
- 9 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Возможности палитры Kuler

Палитра **Kuler™** служит порталом для получения цветовых групп или тем, создаваемых онлайн-сообществом дизайнеров. Палитра позволяет вам просматривать тысячи тем и загружать некоторые из них, чтобы отредактировать или включить в свои проекты. Также с помощью палитры **Kuler** вы можете поделиться с сообществом собственными темами.

Палитра **Kuler** доступна в Adobe Photoshop® CS5, Adobe Flash® Professional CS5, Adobe InDesign® CS5, Adobe Illustrator® CS5 и Adobe Fireworks® CS5 и недоступна в версиях этих продуктов на французском языке.

Приведем еще несколько возможностей палитры **Kuler**.

Просмотр тем на сайте Kuler в Интернете:

- 1** Выберите в палитре **Kuler** тему из результатов поиска.
- 2** Щелкните по треугольнику справа от темы и в открывшемся меню выполните команду **View Online in Kuler** (Просмотреть в Kuler).

Сохранение частых поисковых запросов:

- 1** Выберите вариант **Custom** (Настраиваемые) в первом раскрываемом списке слева в верхней части палитры **Kuler**.
- 2** В открывшемся диалоговом окне введите и сохраните критерии поиска. Когда вам потребуется выполнить данный поисковый запрос, выберите его в раскрываемом списке.

Для удаления сохраненного поискового запроса отметьте вариант **Custom** (Настраиваемые) в первом раскрываемом списке и очистите критерии поиска, которые необходимо удалить.

Из справки Illustrator

Назначение цветов графическому объекту

Вкладка **Assign** (Назначить) диалогового окна **Recolor Artwork** (Перекрасить графический объект) позволяет назначить иллюстрации цвета из цветовой группы. Сделать это можно несколькими способами, включая использование новой цветовой группы, выбранной в раскрываемом списке **Harmony Rules** (Правила гармонии).

В этом разделе вы назначите новые цвета для третьего варианта этикетки.

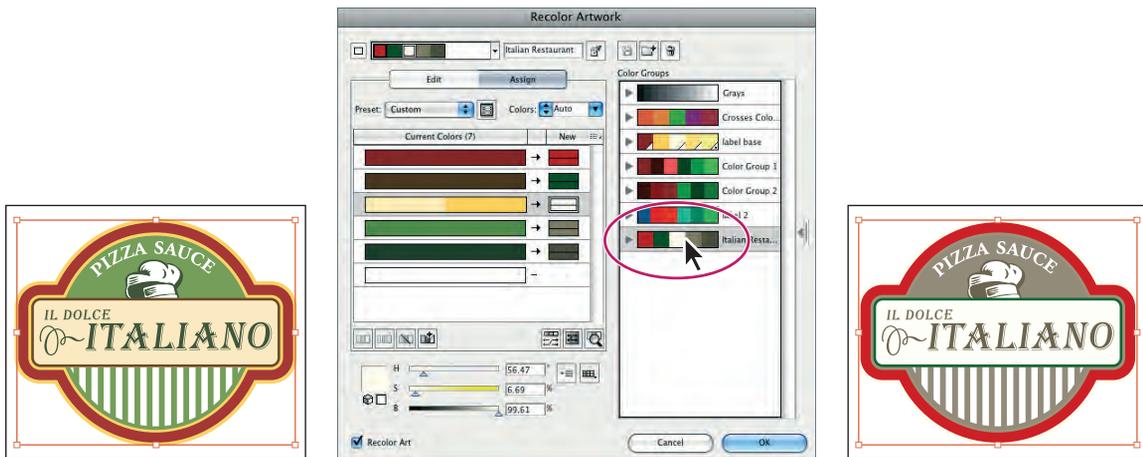
- 1** Выполните команду меню **Select** ⇒ **All On Active Artboard** (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области).
- 2** Выполните команду **Edit** ⇒ **Edit Colors** ⇒ **Recolor Artwork** (Редактирование ⇒ Редактировать цвета ⇒ Перекрасить графический объект).

- 3** Щелкните по значку **Show Color Group Storage** (Показать хранилище цветовой группы) в правой части диалогового окна, чтобы отобразить цветовые группы. Убедитесь, что слева вверху в диалоговом окне активна кнопка **Assign** (Назначить).

Обратите внимание, что в диалоговом окне **Recolor Artwork** (Перекрасить графический объект) цвета этикетки отсортированы в столбце **Current Colors** (Текущие цвета) по цветовому тону. Это означает, что цвета упорядочены в соответствии с порядком цветов в цветовом круге: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый.

- **Примечание.** Если цвета, выбранные вами ранее в палитре **Kuler**, отличались от выбранных нами, то и в этом разделе цвета будут немного отличаться.

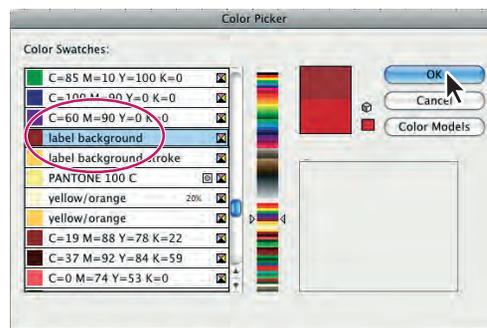
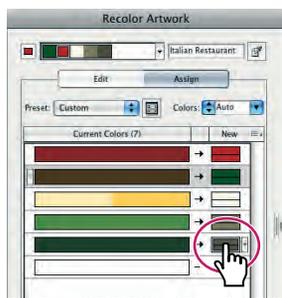
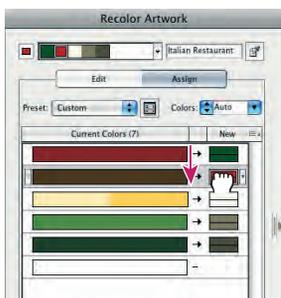
- 4** В диалоговом окне **Recolor Artwork** (Перекрасить графический объект) выберите цветовую группу «Italian restaurant», которую сохранили из палитры **Kuler**. Обратите внимание, что цвета данной группы будут назначены цветам этикетки. В столбце **Current Colors** (Текущие цвета) отображаются цвета, которые были на этикетке, а в столбце **New** (Создать) представлены назначенные цвета. Также заметьте, что два исходных желтых цвета этикетки теперь расположены рядом друг с другом и соответствуют одному новому цвету. Это произошло, поскольку цветовая группа «Italian restaurant» содержит пять цветов, а в этикетке сначала было шесть цветов.



- **Примечание.** Если изменений цветов не произошло, проверьте, установлен ли флажок **Recolor Art** (Изменить цвет объекта) в нижней части диалогового окна **Recolor Artwork** (Перекрасить графический объект).

- 5** Щелкните по значку **Hide Color Group Storage** (Скрыть хранилище цветовой группы) в правой части диалогового окна, чтобы скрыть цветовые группы.

- 6 В столбце **New** (Создать) диалогового окна **Recolor Artwork** (Перекрасить графический объект) перетащите красный цвет на расположенный ниже зеленый. 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 **HSB** в нижней части диалогового окна.
- 8 Дважды щелкните по темно-коричневому цвету в нижней части столбца **New** (Создать).
- 9 В диалоговом окне **Color Picker** (Палитра цветов) щелкните по кнопке **Color Swatches** (Цветовые образцы). Выберите образец **label background** в списке образцов. Щелкните по кнопке **OK** для возвращения в диалоговое окно **Recolor Artwork** (Перекрасить графический объект).



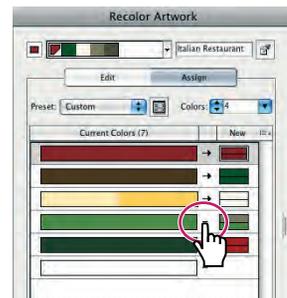
- 10 Перетащите диалоговое окно **Recolor Artwork** (Перекрасить графический объект), если оно закрывает иллюстрацию.



● **Примечание.**
Если вы хотите назначить выделенному рисунку один цвет, выберите значение **1** в раскрывающемся списке **Colors** (Цвета) над столбцом **New** (Создать) диалогового окна **Recolor Artwork** (Перекрасить графический объект). Перед проведением экспериментов с назначением одного цвета завершите выполнение шагов этой части урока.

Теперь вы внесете еще несколько изменений в цвета этикетки, после чего сохраните изменения в цветовой группе «Italian restaurant».

- 11 Щелкните по стрелке между светло-зеленым цветом в столбце **Current Colors** (Текущие цвета) и светло-коричневым цветом в столбце **New** (Создать). Цвет на этикетке слегка изменится. Щелчком по стрелке между текущим и новыми цветами вы предотвращаете переназначение текущего цвету (светло-зеленому) нового (светло-коричневого).
- 12 Перетащите в списке текущих цветов светло-зеленую полосу вверх на темно-



коричневую полосу. Вы заметите, что рисунок снова изменился. Перемещая в столбце текущих цветов один цвет на другой, вы даете Illustrator указание назначить один и тот же новый вариант (в данном случае — зеленый) обоим цветам. Зеленый цвет в столбце **New** (Создать) разделен на три части . Самый темный образец в строке текущего цвета (темно-коричневый) замещается зеленым цветом. Соответственно светло-зеленый образец замещается пропорционально более светлым оттенком зеленого цвета.

- 13** Щелкните по значку **Show Color Group Storage** (Показать хранилище цветовой группы) , чтобы открыть список цветových 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.
- 14** Щелкните по кнопке **OK**. Изменения, внесенные вами в цветovou группу, будут сохранены в палитре **Swatches** (Образцы).
- 15** Выполните команду **Select ⇒ Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните выполненные изменения.

● **Примечание.** Диалоговое окно **Recolor Artwork** (Перекрасить графический объект) позволяет вносить в выделенный графический объект различные изменения. Более подробные сведения вы можете найти в разделе справки Illustrator «Работа с цветовыми группами».

Переназначение цветов иллюстрации

Для переназначения цветов используйте любой из следующих дополнительных методов:

- если строка содержит несколько цветов и вам требуется переместить их все, щелкните по указателю выбора слева от строки и перетащите его вверх или вниз;
- чтобы назначить новый цвет другой строке текущих цветов, перетащите новый цвет вверх или вниз в столбце **New** (Создать). Чтобы добавить или удалить цвет в столбце **New** (Создать), щелкните правой кнопкой мыши в столбце и выберите в контекстном меню команду **Add New Color** (Добавить новый цвет) или **Remove Color** (Удалить цвет);
- чтобы изменить цвет в столбце **New** (Создать), щелкните по цвету правой кнопкой мыши и выберите в контекстном меню команду **Color Picker** (Палитра цветов) для задания нового цвета;
- чтобы предотвратить переназначение цвета для строки текущего цвета, щелкните по стрелке между столбцами. Чтобы снова включить переназначение цвета для этой строки, щелкните по штриху между столбцами;
- чтобы предотвратить переназначение отдельного текущего цвета, щелкните по нему правой кнопкой и выберите в контекстном меню команду **Exclude Colors** (Исключить цвета);

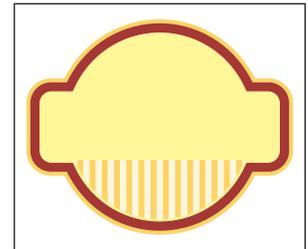
- чтобы переназначить цвета случайным образом, щелкните по кнопке **Randomly Change Color Order** (Случайно изменить порядок цветов). Цвета в столбце **New** (Создать) будут перемещены случайным образом в различные строки текущих цветов;
- чтобы добавить строку в столбец **Current Colors** (Текущие цвета), щелкните правой кнопкой мыши по столбцу и выберите в контекстном меню команду **Add A Row** (Добавить новую строку).

Из справки Illustrator

Регулировка цветов

Сейчас вы измените исходную этикетку в монтажной области 1, чтобы использовались только цвета CMYK. Вам потребуется преобразовать в цветовой режим CMYK желтый цвет PANTONE 100 C.

- 1** Выберите монтажную область 1 в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа.
- 2** Активируйте опцию **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 CMYK). Теперь все цвета выделенной этикетки, включая желтый цвет PANTONE 100 C, преобразованы в цветовой режим CMYK.



• Примечание.

Использование этого способа преобразования в цветовой режим CMYK не оказывает влияния на цветовые образцы в палитре **Swatches** (Образцы). Данный метод просто преобразует в цветовой режим CMYK цвета выделенной иллюстрации.

Меню **Edit ⇒ Edit Colors** (Редактирование ⇒ Редактировать цвета) предоставляет много вариантов преобразования цвета, включая **Recolor With Preset** (Перекрасить с помощью стиля). Эта команда позволяет изменять цвет выделенного объекта, используя выбранное число цветов, библиотеку образцов и определенную цветовую гармонию (например, дополнительные цвета). Более подробную информацию о регулировке цветов таким способом вы можете найти в разделе справки Illustrator «Уменьшение количества цветов в иллюстрации».

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

Раскрашивание с помощью градиентов и шаблонов

Помимо триадных и плашечных цветов, палитра **Swatches** (Образцы) также может содержать образцы узоров и градиентов. Примеры образцов обоих типов предоставляются в ней по умолчанию, кроме того, вы можете создавать собственные узоры и градиенты.

● **Примечание.** Подробнее работа с градиентами рассмотрена в уроке 10 «Создание переходов между цветами и фигурами».

Применение существующих узоров

Узор представляет собой иллюстрацию, сохраненную в палитре **Swatches** (Образцы), которую можно применить к обводке или заливке объекта. Вы можете настроить существующие узоры или создать новые, используя любые инструменты Illustrator.

Все узоры начинаются с одного элемента, который повторяется слева направо в пределах фигуры, начиная от начала координат линейки.

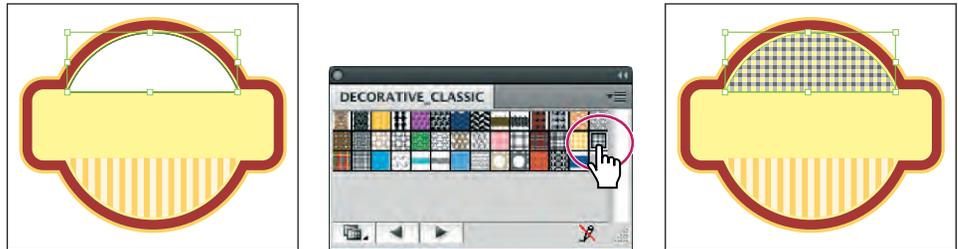
В данном разделе вы примените к фигуре существующий узор.

- 1 Выполните команду **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Essentials** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения).
- 2 Щелкните по значку палитры **Layers** (Слои) , чтобы развернуть эту палитру.
- 3 В палитре **Layers** (Слои) щелкните в столбце **Visibility** (Видимость) слева от слоя **pattern**, чтобы сделать данный слой видимым.
- 4 Щелкните по значку палитры **Swatches** (Образцы) . В нижней части палитры нажмите кнопку **Swatch Libraries Menu** (Меню библиотек образцов) , и в появившемся меню выполните команду **Patterns** ⇒ **Decorative** ⇒ **Decorative_Classic** (Узоры ⇒ Декоративный ⇒ Декоратив_классика). Откроется библиотека узоров.
- 5 С помощью инструмента **Selection** (Выделение)  выделите белую фигуру в верхней части монтажной области.
- 6 На панели **Control** (Управление) выберите для цвета обводки образец **None** (Нет) .
- 7 Убедитесь, что на панели **Tools** (Инструменты) выделено поле **Fill** (Заливка).



● **Примечание.** Последний шаг является важным, поскольку узор может применяться как к заливке, так и к обводке выделенного объекта.

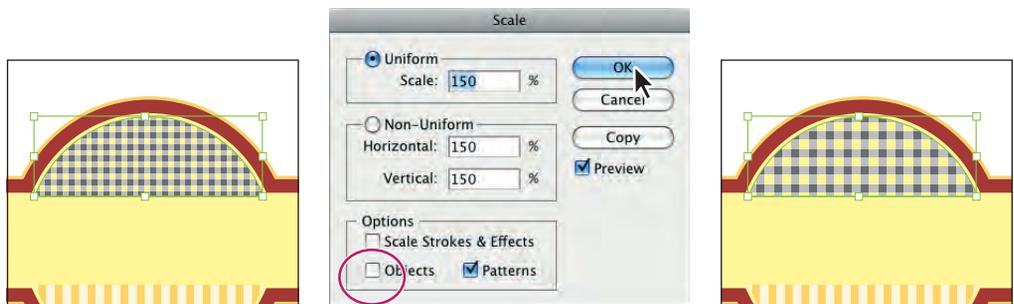
8 В палитре **Decorative_Classic** (Декоратив_классика) выберите образец узора **Plaid 3** для применения узорной заливки к выделенному объекту.



► **Совет.** Так как некоторые шаблоны имеют пустой фон, вы можете создавать вторую заливку объекта с помощью палитры **Appearance** (Оформление). Подробнее об этом см. в уроке 13 «Применение атрибутов оформления и стилей графики».

9 Закройте палитру **Decorative_Classic** (Декоратив_классика).

10 Сохраняя выделение фигуры, дважды щелкните по инструменту **Scale** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты), чтобы увеличить узор, не оказывая влияния на фигуру. В диалоговом окне **Scale** (Масштабирование), если необходимо, сбросьте флажок **Scale Strokes & Effects** (Масштабировать обводки и эффекты), а также флажок **Objects** (Объекты). При этом автоматически будет установлен флажок **Patterns** (Узоры). Измените значение в поле ввода **Uniform Scale** (Масштаб) на **150%** и щелкните по кнопке **OK**. Увеличится только узор.



11 Щелкните по значку палитры **Swatches** (Образцы), чтобы свернуть палитру.

12 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение) и сохраните изменения.

Создание вашего собственного узора

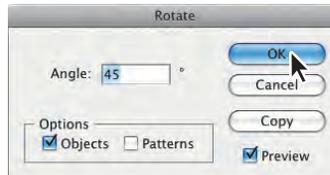
В этом разделе вы создадите собственный пользовательский узор и добавите его в палитру **Swatches** (Образцы).

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 **0,4** дюйма. Щелкните по кнопке **OK**. Обратите внимание, что новый прямоугольник закрашен такой же узорной заливкой, как и фигура в предыдущей части урока.



2 Сохраняя выделение прямоугольника, нажмите клавишу **D** для задания значений по умолчанию для обводки и заливки, то есть черной обводки и белой заливки.

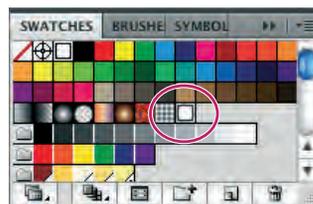
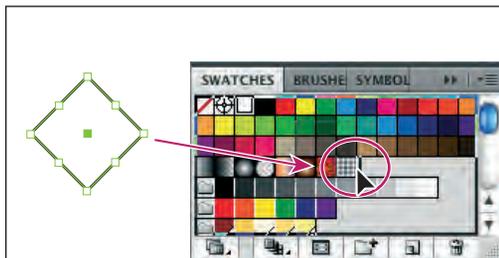
3 Не снимая выделения с фигуры, дважды щелкните по инструменту **Rotate** (Поворот)  на панели **Tools** (Инструменты). Откроется одноименное диалоговое окно. Измените угол на **45°**. Убедитесь, что установлен флажок **Objects** (Объекты), а флажок **Patterns** (Узоры) сброшен. Щелкните по кнопке **OK**.



4 Активируйте инструмент **Selection** (Выделение)  и убедитесь, что новая фигура по-прежнему выделена.

5 Откройте палитру **Swatches** (Образцы), щелкнув по ее значку , и убедитесь, что отображена верхняя часть списка образцов. С помощью инструмента **Selection** (Выделение) перетащите выделенную фигуру на палитру **Swatches** (Образцы). Вы создали новый шаблон.

● **Примечание.** Образец узора может быть составлен более чем из одной фигуры. Например, для создания узора фланелевой рубашки можно создать три накладывающихся прямоугольника или линии с различными цветами. Затем выделить эти фигуры и перетащить их как одно целое на палитру **Swatches** (Образцы).



6 Дважды щелкните по созданному вами образцу узора и присвойте ему имя **checker**. Щелкните по кнопке **OK**.

7 С помощью инструмента **Selection** (Выделение) выделите на монтажной области фигуру ромба, которую использовали для создания узора, и удалите ее.

8 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

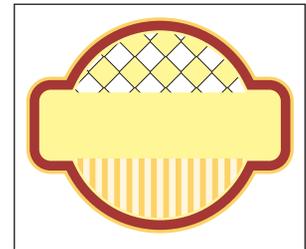


Применение узора

Для назначения узоров можно использовать несколько различных способов. В этом уроке вы задействуете палитру **Swatches** (Образцы). Вы также можете применить узор, активировав кнопку **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление).

1 С помощью инструмента **Selection** (Выделение) выделите фигуру с узорной заливкой в верхней части монтажной области.

2 Щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление) и выберите образец узора **checker** (решетка). Вы увидите, что между фигурами ромбов узор является прозрачным.



► **Совет.** По мере увеличения числа пользовательских образцов в палитре, возможно, вам потребуется просматривать ее по именам образцов. Для этого в меню палитры выполните команду **List View** (Маленькие миниатюры и имена).

3 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните изменения.

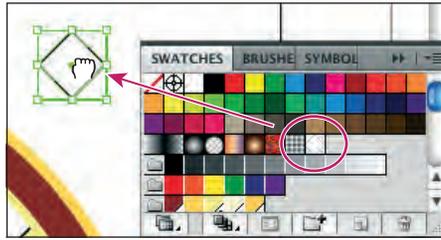
Редактирование узора

Чтобы отредактировать образец узора, потребуется графический объект, который вы использовали для создания данного образца. Удаленный объект можно вернуть, перетащив образец узора на монтажную область.

Далее вы отредактируете сохраненный узор и обновите все его экземпляры, содержащиеся в иллюстрации.

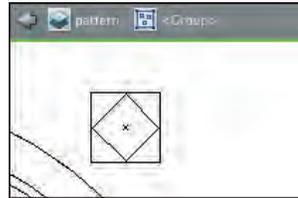
1 С помощью инструмента **Selection** (Выделение) перетащите образец узора **checker** из палитры **Swatches** (Образцы) на пустое место в правой части монтажной области. В монтажной области будет размещена фигура, которую вы использовали для создания узора.

2 Сохраняя выделение фигуры, обратите внимание на слово **Group** (Группа) в левой части панели **Control** (Управление). Дважды щелкните по фигуре ромба для перехода в режим изоляции. Затем выполните команду меню **View** ⇒ **Outline** (Просмотр ⇒ Контуры). Когда вы создаете фигуру неправильной формы (не прямоугольную), для создания прямоугольного элемента позади фигуры отображается прямоугольник.



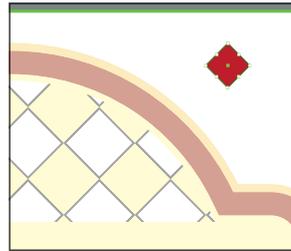
● **Примечание.** Возможно, вам потребуются увеличить масштаб отображения или, удерживая клавишу **Пробел**, перетащить монтажную область вниз, чтобы лучше видеть группу.

3 Щелкните по квадратной фигуре для ее выделения. Щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление) и выберите белый цвет. Это уберет прозрачность между фигурами ромбов на узоре.



4 Выполните команду меню **View** ⇒ **Preview** (Просмотр ⇒ Иллюстрация).

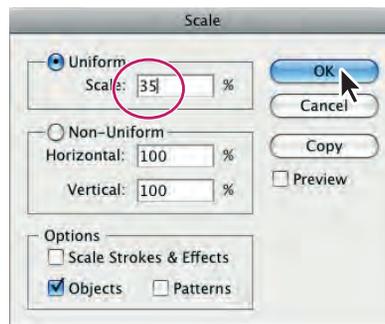
5 С помощью инструмента **Selection** (Выделение) выделите фигуру ромба. На панели **Control** (Управление) щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) и выберите красный образец цвета со значениями **C** = 15, **M** = 100, **Y** = 90, **K** = 10. Щелкните по кнопке **Stroke** (Обводка) и выберите образец **None** (Нет). Нажмите клавишу **Esc**, чтобы скрыть палитру **Swatches** (Образцы).



6 Нажмите клавишу **Esc** для выхода из режима изоляции.

Далее вы обновите образец узора.

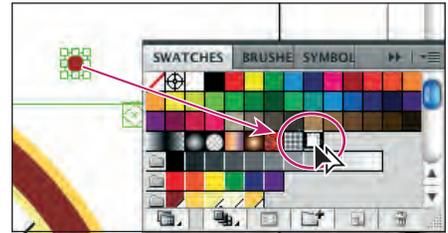
7 Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), после чего щелкните по фигуре ромба с помощью инструмента **Selection** (Выделение) для выделения группы.



8 Дважды щелкните по инструменту **Scale** (Масштаб) на панели **Tools** (Инструменты). Измените значение **Uniform Scale** (Мас-

штаб) на **35%**. Убедитесь, что установлен только флажок **Objects** (Объекты), и щелкните по кнопке **OK**.

- 9** С помощью инструмента **Selection** (Выделение) выделите группу фигуры ромба и, удерживая **Alt/Option**, перетащите ее обратно на образец существующего образца узора с именем **checker** в палитре **Swatches** (Образцы). Узор будет обновлен, кроме того, обновится и фигура с узорной заливкой.
- 10** На монтажной области выделите и удалите группу фигуры ромба, которую использовали для создания обновленного узора.
- 11** Откройте палитру **Layers** (Слои) и сделайте все слои видимыми, выполняя щелчки в столбце **Visibility** (Видимость) напротив слоев «tomato» и «top shapes».



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

Работа с быстрой заливкой

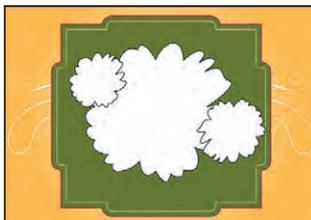
Быстрая заливка представляет собой интуитивный способ создания векторной графики путем автоматического распознавания и замыкания зазоров в контурах, которые в противном случае влияли бы на применение обводок и заливок. Контуры разделяют поверхность рисунка на участки, каждый из которых может быть закрасен, независимо от того, ограничен ли этот участок отдельным контуром или сегментами нескольких контуров. Раскрашивание объектов таким способом подобно рисованию в книжке-раскраске или использованию акварели для раскрашивания сделанного карандашом наброска. В отличие от использования инструмента **Shape Builder** (Создание фигур) быстрая заливка является «быстрой». Инструмент **Shape Builder** (Создание фигур) редактирует лежа-

щие в основе рисунка фигуры, а быстрая заливка — нет. Более подробную информацию об инструменте **Shape Builder** (Создание фигур) вы можете найти в уроке 3 «Создание и редактирование фигур».

Создание группы с быстрой заливкой

Чтобы создать группу быстрой заливки, выполните следующие действия:

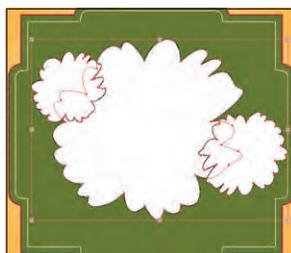
1 Выполните команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл `L6start_2.ai` в папке `Lesson06`.



2 Выполните команду **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как). В диалоговом окне **Save As** (Сохранить как) присвойте файлу имя `greetingcard.ai` и перейдите к папке `Lesson06`. В раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) выберите значение **Adobe Illustrator (*.AI/ai)** и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить). В диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте значения по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**.

3 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , очертите область вокруг трех белых фигур цветов на монтажной области.

4 Выполните команду **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 каждый контур останется полностью доступным для редактирования. При перемещении контура или изменении его формы будет автоматически выполнено повторное применение цветов к новым участкам, сформированным измененными контурами.



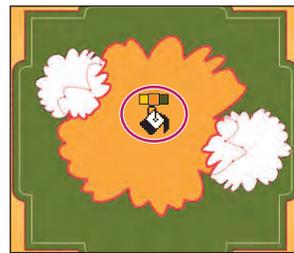
► **Совет.** О том, что это группа с быстрой заливкой, говорит специальная ограничительная рамка вокруг трех фигур.

5 На панели **Tools** (Инструменты) выберите инструмент **Live Paint Bucket** (Быстрая заливка) , расположенный в той же группе инструментов, что и инструмент **Shape Builder** (Создание фигур) . Прежде чем начать раскрашивание, щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление) и выберите образец **yellow/orange**.

● **Примечание.** Возможно, вам потребуются нажать клавишу **Esc**, чтобы скрыть палитру **Swatches** (Образцы).

► **Совет.** Вы также можете очертить область вокруг нескольких фигур и применить цвет сразу ко всем этим фигурам.

6 Установите указатель мыши на середину группы с быстрой заливкой. При наведении на объекты с быстрой заливкой они подсвечиваются, и над указателем появляются три образца цвета. Они представляют собой три смежных образца в палитре **Swatches** (Образцы). Центральный образец является последним выделенным цветом. Выполните щелчок в тот момент, когда будет подсвечена фигура центрального цветка.



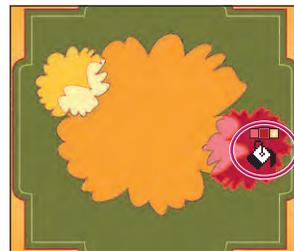
7 Переместите указатель мыши влево, на накладывающуюся фигуру. Нажмите два раза клавишу ←, выбрав светло-желтый цвет в трех образцах над указателем. Щелкните, чтобы применить цвет к фигуре цветка.



Повторите предыдущий шаг для окрашивания остальных фигур цветков.

● **Примечание.** Вы можете также выбрать другой цвет, выполнив щелчок по образцу в палитре **Swatches** (Образцы).

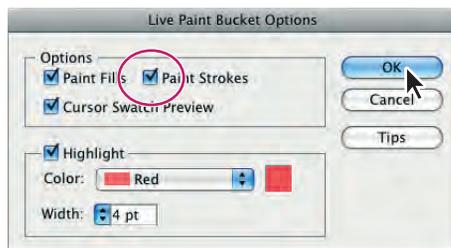
8 Закрасьте оставшиеся фигуры цветков, используя цвета в соответствии с представленным справа рисунком (желтый, розовый и темно-розовый). Перед щелчком для применения цвета нажимайте клавиши ← и →, прокручивая цвета палитры **Swatches** (Образцы).



Помимо закрашивания заливок, с помощью инструмента **Live Paint Bucket** (Быстрая заливка) можно также выполнять закрашивание обводок. Для этого сначала необходимо установить соответствующий параметр инструмента.

9 Дважды щелкните по инструменту **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) и щелкните по кнопке **OK**.

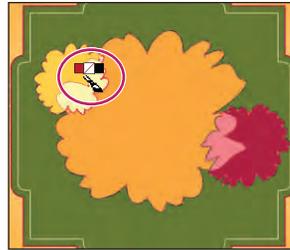
● **Примечание.** Более подробную информацию о параметрах диалого-



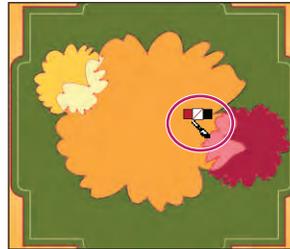
вого окна **Live Paint Bucket Options** (Параметры инструмента «Быстрая заливка»), например **Cursor Swatch Preview** (Просмотр образца курсора), цвете и ширине подсвечивания, вы можете найти в разделе справки Illustrator «Раскрашивание с помощью инструмента “Быстрая заливка”».

Сейчас вы уберете из фигур внутренние черные обводки, сохранив при этом внешние.

10 Установите указатель мыши 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** (Нет), после чего щелкните по обводке для удаления ее цвета.



11 Установите указатель мыши 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 ⇒ Deselect** (Выделить ⇒ Отменить выделение), чтобы увидеть, как теперь окрашены обводки. Затем сохраните работу.

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 при работе с обычными рисунками или в программах редактирования графики. Цвета автоматически применяются к новым участкам, сформированным измененными контурами. В данном разделе вы отредактируете контуры и добавите еще одну фигуру.

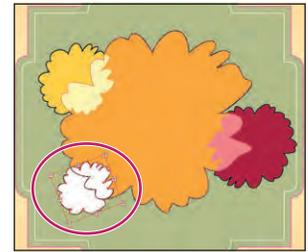
- 1** Выберите инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты). Удерживая клавишу **Пробел**, перетащите монтажную область вправо, отобразив фигуру цветка, расположенную за левым краем монтажной области.
- 2** Выделите фигуру цветка и выполните команду меню **Edit ⇒ Copy** (Редактирование ⇒ Копировать).
- 3** Дважды щелкните по инструменту **Hand** (Рука), чтобы подогнать монтажную область по размеру окна документа.

● **Примечание.** При перемещении или редактировании фигур, входящих в группу с быстрой заливкой, вы можете получить неожиданные результаты. Например, заливка может появиться в том месте, где ее раньше не было. Выполняйте двойную проверку фигур для уверенности в том, что фигуры выглядят должным образом.

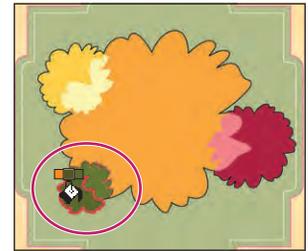
● **Примечание.** Инструмент **Selection** (Выделение) позволяет выделять всю группу с быстрой заливкой целиком. Для выделения отдельных контуров внутри группы следует воспользоваться инструментом **Direct Selection** (Прямое выделение).

4 Используя инструмент **Selection** (Выделение), дважды щелкните по группе с быстрой заливкой. Вы перейдете в режим изоляции и сможете отредактировать каждую фигуру независимо.

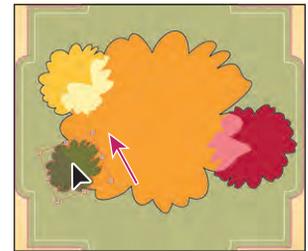
5 Выполните команду **Edit** ⇒ **Paste** (Редактирование ⇒ Вставить). Перетащите вставленную фигуру вниз и влево, чтобы она накладывалась на фигуру центрального цветка, как показано на рисунке.



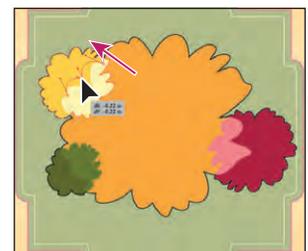
6 Активируйте инструмент **Live Paint Bucket** (Быстрая заливка) на панели **Tools** (Инструменты) и закрасьте внешнюю половину цветка темно-зеленым цветом, а внутреннюю половину — светло-зеленым цветом.



7 Установите указатель мыши 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 цвета. Прделайте то же самое для обводки внутри зеленой фигуры.



8 Выберите инструмент **Selection** (Выделение) и перетащите зеленую фигуру немного вверх и влево. Обратите внимание на то, как изменится цвет заливки.



9 Активируйте инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение) на панели **Tools** (Инструменты) и установите указатель мыши на желтый цветок в левом верхнем углу. Щелкните по одной из опорных точек на крае центрального цветка, расположенной в середине желтого цветка, и перетащите эту точку в новую позицию. Вы увидите, что контуры по-прежнему полностью доступны для редактирования, а цвета автоматически применяются к новым областям, формируемым отредактированными контурами.

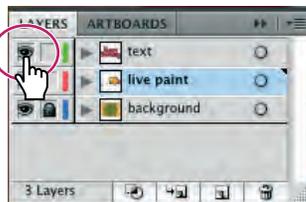
Сейчас вы примените белый цвет к середине большого цветка, чтобы разместить на цветке текст и сделать его хорошо читаемым.

10 Нажмите два раза комбинацию клавиш **Ctrl++** (Windows) или **Cmd++** (Mac OS) для увеличения масштаба отображения.

11 Нажмите клавишу **Esc** для выхода из режима изоляции, после чего выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

12 Разверните палитру **Layers** (Слои), выполнив щелчок по значку палитры  в правой части рабочей среды. Щелкните в столбце **Visibility** (Видимость) напротив слоя **text**.

13 Выберите инструмент **Selection** (Выделение) и дважды щелкните по фигурам цветков, чтобы перейти в режим изоляции.



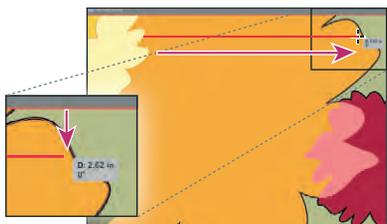
14 Активируйте инструмент **Line Segment** (Отрезок линии)  на панели **Tools** (Инструменты). На панели **Control** (Управление) щелкните по кнопке **Stroke** (Обводка) и выберите белый цвет обводки.

15 Нажмите и удерживайте клавишу **Shift**. Щелкните по правому краю желтого цветка и, не отпуская кнопку мыши, перемещайте указатель к правому краю большого цветка, рисуя линию. Когда указатель будет находиться возле края цветка (но не на крае), отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**, как показано на рисунке, оставив небольшой зазор за правым концом линии.

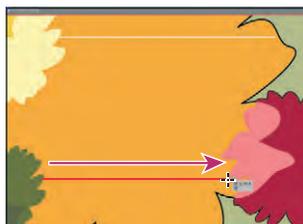
16 Ниже данной линии нарисуйте еще одну линию. Для этого удерживайте клавишу **Shift** и, щелкнув по краю зеленого цветка, переместите указатель вправо до привязки к левому краю светло-желтой фигуры. Выполнить привязку вам помогут быстрые направляющие.

17 Активируйте инструмент **Live Paint Bucket** (Быстрая заливка) на панели **Tools** (Инструменты) и установите указатель мыши между линиями по центру большого оранжевого цветка. Посмотрите, где отображается красный контур, и обратите внимание, что нижняя линия «замыкает» нижнюю часть фигуры цветка. Верхняя линия, которая не доходит до края цветка, не может замкнуть верхнюю часть контура. Этот зазор представляет проблему, решением которой вы займетесь в следующем шаге.

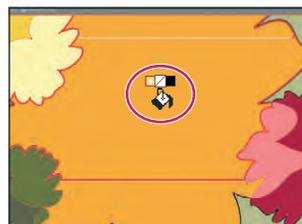
● **Примечание.** Если красный контур проходит по верхней линии, попробуйте сделать линию короче с помощью инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение).



Нарисуйте верхнюю линию



Нарисуйте нижнюю линию



Установите указатель мыши, чтобы увидеть область закрашивания

Работа с параметрами зазоров

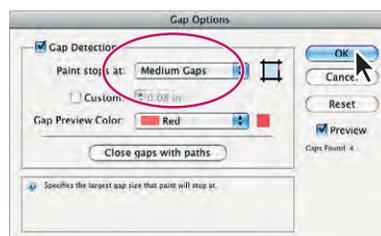
Сейчас вы поработаете с диалоговым окном **Gap Options** (Параметры зазоров).

- 1 Выполните команду меню **Select** ⇒ **All** (Выделение ⇒ Все).
- 2 Выполните команду **Object** ⇒ **Live Paint** ⇒ **Gap Options** (Объект ⇒ Быстрая заливка ⇒ Параметры зазоров). Появится диалоговое окно **Gap Options** (Параметры зазоров). Установите флажок **Gap Detection** (Обнаружение зазоров), если он еще не установлен. В качестве значения параметра **Gap Preview Color** (Цвет показа зазоров) выбран красный цвет для подсвечивания зазоров красным цветом.

● **Примечание.** Если в вашем случае это не срабатывает, попробуйте в диалоговом окне **Gap Options** (Параметры зазоров) задать для параметра **Paint Stops At** (Зазоры) значение **Small Gaps** (Маленькие) или **Large Gaps** (Большие), либо измените размер верхней линии, чтобы она привязалась к правому краю цветка.

► **Совет.** Для выбора содержимого в группе с быстрой заливкой вы также можете, используя инструмент **Live Paint Selection** (Выделение быстрых заливок), очертить область вокруг объектов.

- 3 В раскрывающемся списке **Paint Stops At** (Зазоры) отметьте вариант **Medium Gaps** (Средние). Это предотвратит прохождение заливки через определенную часть зазоров. Посмотрите на рисунок, чтобы увидеть подсвеченные красным цветом зазоры. Зазор между верхней линией и правым краем цветка будет замкнут. Щелкните по кнопке **OK**.



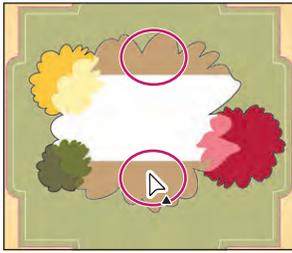
- 4 Выберите инструмент **Live Paint Bucket** (Быстрая заливка) и установите указатель мыши на пространство между двумя нарисованными вами линиями. Убедитесь, что над указателем отображается белый образец цвета, и щелкните, чтобы закрасить это пространство.



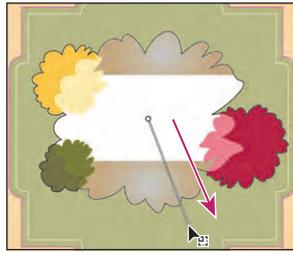
- 5 Активируйте инструмент **Live Paint Selection** (Выделение быстрых заливок) на панели **Tools** (Инструменты), который расположен ниже инструмента **Live Paint Bucket** (Быстрая заливка). Щелкните по верхней оранжевой фигуре, а затем, удерживая клавишу **Shift**, по нижней оранжевой фигуре, как показано на рисунке. На панели **Control** (Управление) щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) и выберите образец градиента **background**.

- 6 Выберите инструмент **Gradient** (Градиент) на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните по центру фигуры большого цветка и, не отпуская кнопку мыши, переместите указатель вниз и вправо, применяя к обеим фигурам одинаковый градиент.

- 7 Активируйте инструмент **Selection** (Выделение) и нажмите клавишу **Esc** для выхода из режима изоляции. На монтажной области появится текст «Happy Birthday». Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).



Выделите части цветка



Выполните перетаскивание с помощью инструмента **Gradient** (Градиент)



Окончательный результат

- 8 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить), чтобы сохранить изменения, а затем закройте файл.

Самостоятельная работа

- 1 Выполните команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть). В диалоговом окне **Open** (Открыть) перейдите к папке Lesson06 в папке Lessons. Откройте файл color.ai.
- 2 С помощью инструмента **Selection** (Выделение) выделите буквы в центре плаката.
- 3 Примените к буквам заливку, выбрав ее цвет с помощью кнопки **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление). Затем сохраните цвет как образец в палитре **Swatches** (Образцы), щелкнув по кнопке **New Swatch** (Новый образец) с удерживанием клавиши **Ctrl/Command**. Присвойте образцу цвета имя **text** (текст).
- 4 Используя образец цвета **text**, создайте оттенок этого цвета и сохраните его в палитре **Swatches** (Образцы).
- 5 Примените к тексту обводку толщиной 3 пункта и закрасьте ее, используя сохраненный оттенок цвета. Убедитесь, что цветом заливки текста по-прежнему является цвет **text**, а не оттенок этого цвета.
- 6 Активируйте инструмент **Ellipse** (Эллипс) на панели **Tools** (Инструменты) и нарисуйте на монтажной области круг. Выберите цвет заливки с помощью кнопки **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление). Создайте узор на основе нарисованного вами круга.
- 7 Примените узор к фигурам звезды позади текста.
- 8 Дважды щелкните по инструменту **Scale** (Масштаб), после чего отредактируйте узор и измените размер узорной заливки для фигур звезды.
- 9 Выполните команду меню **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрывать) и закройте файл, отказавшись от сохранения изменений.

Контрольные вопросы

- 1 Опишите по крайней мере три способа заливки объекта цветом.
- 2 Как можно сохранить цвет?
- 3 Как присвоить 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 на палитру **Swatches** (Образцы)?
- 8 Какие операции позволяет выполнять быстрая заливка?

Ответы

- 1 Для заливки объекта цветом выделите этот объект и выберите поле **Fill** (Заливка) на панели **Tools** (Инструменты). После этого выполните одно из следующих действий:
 - двойным щелчком по полю **Fill** (Заливка) или **Stroke** (Обводка) на панели **Tools** (Инструменты) откройте диалоговое окно **Color Picker** (Палитра цветов);
 - в палитре **Color** (Цвет) переместите ползунковые регуляторы или введите в поля ввода числовые значения;
 - щелкните по образцу цвета в палитре **Swatches** (Образцы);
 - выберите инструмент **Eyedropper** (Пипетка) и щелкните по цвету на иллюстрации;
 - раскройте меню **Window** ⇒ **Swatch Libraries** (Окно ⇒ Библиотеки образцов) и откройте еще одну библиотеку цветов, после чего щелкните по образцу цвета в палитре выбранной библиотеки цветов.
- 2 Сохранить цвет для раскрашивания других объектов иллюстрации вы можете, добавив этот цвет в палитру **Swatches** (Образцы). Выберите цвет и выполните одно из следующих действий:
 - перетащите цвет в палитру **Swatches** (Образцы) из поля **Fill** (Заливка) на панели **Tools** (Инструменты);
 - щелкните по кнопке **New Swatch** (Новый образец) в нижней части палитры **Swatches** (Образцы);
 - выполните 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 команду **Add To Swatches** (Добавить в образцы).

- 3** Чтобы присвоить цвету имя, дважды щелкните по его образцу в палитре **Swatches** (Образцы) или выделите образец и выполните команду **Swatch Options** (Параметры образца) в меню палитры. В диалоговом окне **Swatch Options** (Параметры образцов) введите имя цвета.
- 4** Для закрашивания фигуры полупрозрачным цветом выделите эту фигуру и примените заливку. Затем в палитре **Transparency** (Прозрачность) или на панели **Control** (Управление) задайте для параметра непрозрачности значение, меньшее 100%.
- 5** Палитра **Color Guide** (Каталог цветов) может послужить для вас 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 или уменьшать количество цветов иллюстрации.
- 7** Создайте узор (сами узоры не могут содержать другие узоры) и перетащите его на палитру **Swatches** (Образцы).
- 8** 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 этот участок отдельным контуром или сегментами нескольких контуров. Раскрашивание объектов таким способом подобно рисованию в книжке-раскраске или использованию акварели для раскрашивания сделанного карандашом наброска.

7

РАБОТА С ТЕКСТОМ

Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- импортировать текст;
- создавать колонки текста;
- менять атрибуты текста;
- использовать и сохранять стили;
- копировать атрибуты оформления текста;
- задавать обтекание текстом графики;
- изменять форму текста с помощью деформации;
- создавать текст по контуру;
- преобразовывать текст в кривые.



Для выполнения этого урока потребуется около одного часа. При необходимости удалите с жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку Lesson07.

transform yoga

1000 Lombard Avenue
Central, Washington

info@transformyoga.com

Transform Yoga®

Breathe
Pranayama, the yoga practice of breathing, helps to correct our often shallow breathing by tapping into the full healing power of deeper breathing. In addition to facilitating mental calm, when used as a frequent practice, Pranayama can help to address physical symptoms such as clearing nasal passages.

Stretch
Yoga increases your range of motion in muscles and joints through gentle, soothing movement that increases flexibility in your hamstrings, back,

shoulders and
Workout
Asana is the Sa posture, or sea practice is inte enhancing stre calming the m

Relax
We refer to yo because it req and concentra allowing you to stressors aside and divert your mind toward your body and essential self.

transform

Transform Yoga Sale!

When: December 12th – January 12th
Where: Our Central, Washington location
What: All of our yoga gear and classes are 20%

breathe • stretch • relax • transform yourself

This sale happens just once a year!
Join us for our annual yoga sale where everything from yoga classes to yoga gear and accessories is on sale. Hurry in to our presale starting on the 11th at 9am.

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 к нему интересные эффекты.

Начало работы

В этом уроке вы будете работать с одним файлом иллюстрации, но прежде чем начать работу, восстановите установки Adobe Illustrator CS5 по умолчанию, а затем, чтобы ознакомиться с иллюстрацией, откроете файл с окончательным вариантом.

- 1 Чтобы инструменты и панели/палитры функционировали так, как описано в уроке, удалите или деактивируйте (переименовав) файл установок Adobe Illustrator CS5 (см. раздел «Восстановление установок по умолчанию»).
- 2 Запустите Adobe Illustrator CS5.
 - **Примечание.** Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск файлы ресурсов данного урока, расположенные в папке Lesson07 на компакт-диске «Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс» (см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса»).

- 3 Выполните команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L7end_1.ai в папке Lesson07 на жестком диске. В данном уроке вы создадите текст для этого плаката. Оставьте файл открытым, чтобы сверяться с ним во время работы, или выполните команду меню **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрыть).



- 4 Выполните команду **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть) Перейдите к папке Lesson07 в папке Lessons. Откройте файл L7start_1.ai.

Этот файл уже содержит нетекстовые компоненты. Вам предстоит для завершения плаката создать все текстовые элементы.

- 5 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как). В диалоговом окне **Save As** (Сохранить как) перейдите к папке Lesson07 и присвойте файлу имя «yoga.ai». В раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) выберите значение **Adobe Illustrator (*.AI/ai)** и щелкните



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

- 6** Выполните команду **View** ⇒ **Smart Guides** (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы отключить «быстрые» направляющие.
- 7** Выполните команду **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Essentials** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения).

Работа с текстом

Возможности работы с текстом являются одним из самых мощных аспектов Adobe Illustrator. Вы можете добавить в иллюстрацию единичную строку, создать колонки 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.

Текст создается тремя различными способами: текст из точки, текст в области и текст по контуру. Ниже приведено краткое описание каждого типа:

- *текст из точки* — это горизонтальная или вертикальная строка текста, которая начинается в том месте, где вы выполняете щелчок, и расширяется по мере ввода символов. Каждая строка является независимой — она удлиняется или сокращается при редактировании, но текст не переносится на следующую строку. Такой способ ввода текста может оказаться полезным, если вам требуется разместить в иллюстрации заголовки 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, а по вертикали — перпендикулярно базовой линии. В обоих случаях текст размещается в том направлении, в котором было выполнено добавление точек к контуру.

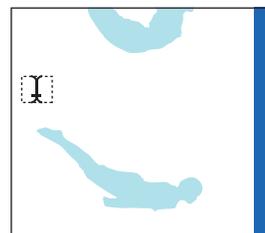
Создание текста из точки

Для ввода текста непосредственно в документ необходимо выбрать инструмент **Type** (Текст) и щелкнуть в том месте, где вы хотите разместить текст. Появится текстовый курсор, и вы сможете начать ввод.

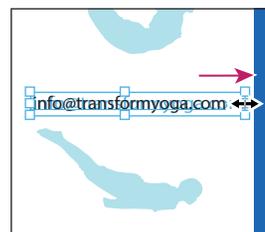
Сейчас вы введете подзаголовок в монтажной области 1.

1 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и три раза щелкните по расположенной внизу слева фигуре йога.

2 Активируйте инструмент **Type** (Текст) **T** и щелкните выше и левее нижней фигуры йога. На монтажной области появится текстовый курсор. Напечатайте «info@transformyoga.com». Выполняя щелчок с помощью инструмента **Type** (Текст), вы создаете текст из точки. Текст из точки представляет собой строку текста, которая расширяется до тех пор, пока вы не прекратите печатать или не нажмете клавишу **Enter/Return**. Текст из точки очень удобен для заголовков.



3 Выберите инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты) и обратите внимание на ограничительную рамку вокруг текста. Щелкните по маркеру на правом крае ограничительной рамки и, не отпуская кнопку мыши, перетащите маркер вправо. Текст растянется.



● **Примечание.** Текст из точки, который был масштабирован в шаге 3, по-прежнему можно вывести на печать, но размер шрифта может оказаться не целым числом (например, 12 пунктов).

4 Выполните команду **Edit** ⇒ **Undo Scale** (Редактирование ⇒ Отменить масштабирование).

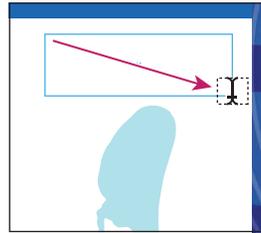
Создание текста в области

Для создания текста в области необходимо щелкнуть инструментом **Type** (Текст) по тому месту, где вы хотите разместить текст, и перетащить указатель мыши, чтобы создать объект текста в области. Когда появится текстовый курсор, вы сможете вводить текст. Можно также преобразовать существующую фигуру или объект в текстовый объект, щелкнув инструментом **Type** (Текст) по краю или внутри объекта.

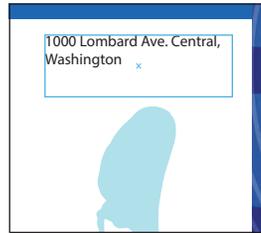
В данном разделе вы создадите текст в области и введете адрес.

1 Активируйте инструмент **Selection** (Выделение) . Удерживая клавишу **Пробел**, перетащите монтажную область вниз, чтобы отобразить верхнюю фигуру йога на белом фоне в левой части монтажной области.

2 Выберите инструмент **Type** (Текст) **T**, а затем перетащите указатель мыши из левого верхнего в правый нижний угол, создав прямоугольник выше верхней фигуры йога. В новом текстовом объекте появится текстовый курсор.



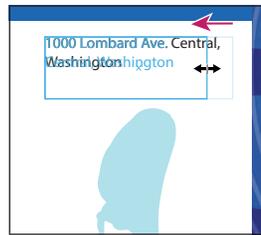
3 Введите текст «1000 Lombard Ave. Central, Washington». Текст переносится на новые строки внутри текстового объекта.



Сейчас вы отрегулируете переносы текста на следующую строку.

● **Примечание.** Пока оставьте без изменений используемые по умолчанию установки форматирования текста.

4 Активируйте инструмент **Selection** (Выделение) и обратите внимание, что вокруг адреса появилась ограничительная рамка. Перетащите правый центральный маркер ограничительной рамки сначала вправо, затем влево, наблюдая за тем, как осуществляется перенос текста на новые строки. Переместите маркер так, чтобы в первой строке размещался только текст «1000 Lombard Ave.».

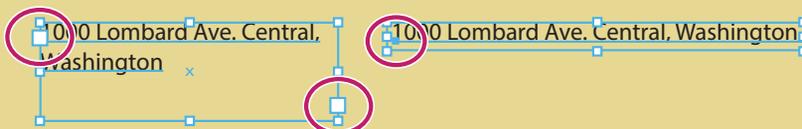


● **Примечание.** Если текст уже расположен правильно, попробуйте перетащить край ограничительной рамки и посмотрите, как это повлияет на текст.

5 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Текст из точки против текста в области

Чтобы вам легче было отличить текст из точки от текста в области, оба вида текста снабжены визуальными признаками. Инструментом **Selection** (Выделение) выделите текст и его ограничительную рамку. 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 рассмотрена ниже. При выделении ограничительной рамки текста из точки порты не отображаются; вместо этого на ограничительной рамке перед первой буквой первой строки присутствует точка.



Текст из области

Текст из точки

Импорт простого текста из файла

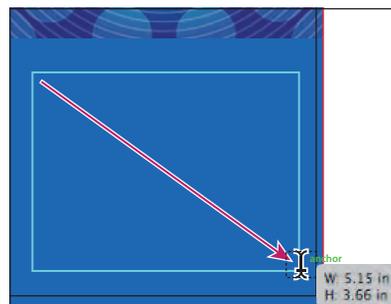
Вы можете импортировать в иллюстрацию текст из файла, созданного в другом приложении. Illustrator поддерживает импорт текста из файлов следующих форматов:

- Microsoft Word для Windows 97, 98, 2000, 2002, 2003 и 2007;
- Microsoft Word для Mac OS X, 2004 и 2008;
- RTF (Расширенный текстовый формат);
- простой текст (ASCII) с кодировкой ANSI, Юникод, Shift JIS, GB2312, GB18030, с китайской кодировкой Big 5, с кириллической, греческой, турецкой, балтийской и центральноевропейской кодировками.

Вы также можете выполнить копирование и вставку текста через буфер, но при этом может быть потеряно форматирование текста. Одно из преимуществ импорта текста из файла по сравнению с копированием и вставкой через буфер состоит в том, что в импортированном тексте сохраняется форматирование символов и абзацев. Например, текст из файла RTF сохраняет установки шрифта и стиля.

Далее вы импортируете текст в Illustrator из файла с простым текстом.

1 Дважды щелкните по инструменту **Hand** (Рука) , чтобы подогнать монтажную область по размеру окна. Выполните команду меню **View** ⇒ **Smart Guides** (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы включить «быстрые» направляющие.



2 Прежде чем импортировать текст, создайте объект текста в области. Для этого активируйте инструмент **Type** (Текст) **T** и перетащите указатель мыши из верхнего левого угла в нижний правый угол направляющего прямоугольника.

3 Выполните команду меню **File** ⇒ **Place** (Файл ⇒ Поместить). Перейдите к папке Lesson07 и выберите файл L7copy.txt. Щелкните по кнопке **Place** (Поместить).

4 В диалоговом окне **Text Import Options** (Параметры импорта текста) вы можете



● **Примечание.**
Если вы поместите текст, предварительно не создав текстовую область, то текстовая область будет создана автоматически. По умолчанию текстовая область занимает большую часть монтажной области.

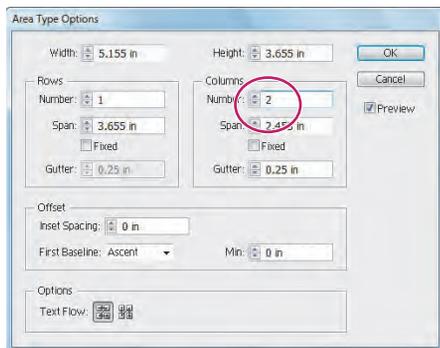
здать параметры текста до его импорта. Оставьте параметры, заданные по умолчанию, и щелкните по кнопке **ОК**. Текст будет размещен в текстовом объекте. Немного позже вы узнаете, как применять атрибуты форматирования текста. Если вы видите красный знак плюс **+** в нижнем правом углу текстового объекта, текст не помещается в текстовом объекте. Вы исправите эту проблему чуть позже.

- 5 Выполните команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить) и оставьте файл открытым.

Создание колонок текста

Вы можете легко создавать текстовые колонки и строки, задавая параметры текста в области.

- 1 Если текстовый объект не выделен, выделите его с помощью инструмента **Selection** (Выделение) .
- **Примечание.** Если в текстовом объекте по-прежнему расположен текстовый курсор, не нужно выделять текстовую область с помощью инструмента **Selection** (Выделение) для доступа к параметрам текста в области.
- 2 Выполните команду **Type** ⇒ **Area Type Options** (Текст ⇒ Параметры текста в области).
- 3 В диалоговом окне **Area Type Options** (Параметры текста в области) установите флажок **Preview** (Просмотр). В разделе **Columns** (Колонки) измените параметр **Number** (Количество) на **2** и щелкните по кнопке **ОК**.



- 4 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 5 Сохраните файл, но оставьте документ открытым.

Параметры текста в области

Вы можете использовать параметры текста в области для создания строк и колонок. Дополнительные параметры приведены ниже:

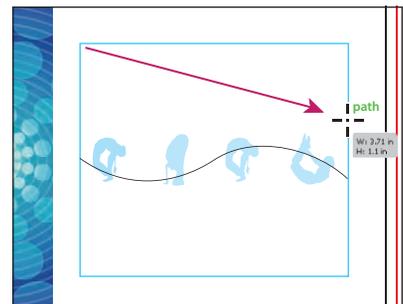
- **Number** (Количество) задает количество строк и колонок объекта;
- **Span** (Размер) определяет высоту отдельных строк и ширину отдельных колонок;
- **Fixed** (Фиксированный размер) указывает, как изменяется размер строк и столбцов при изменении размера текстовой области. Если установлен этот флажок, то при изменении размера текстовой области может измениться количество строк и колонок, но не их размер. Не устанавливайте данный флажок, если вы хотите, чтобы ширина колонок и строк менялась при изменении размера текстовой области;
- **Gutter** (Средник) задает расстояние между строками и колонками;
- **Inset** (Добавить поля) определяет размер поля между текстом и ограничивающим контуром. Это поле называется *отступом*;
- **First Baseline** (Первая базовая линия) определяет выравнивание первой строки текста относительно верхней части области;
- **Text Flow** (Размещение текста) задает размещение текста в строках и колонках.

Из справки Illustrator

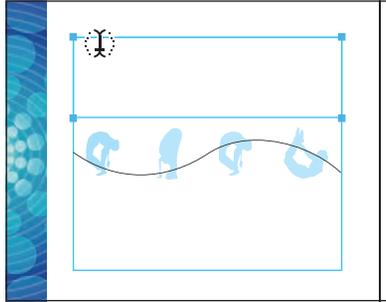
Представление о размещении текста

В этом разделе вы поместите документ Microsoft Word (.doc) в прямоугольную фигуру, чтобы создать текстовую область на второй монтажной области файла **yoga.ai**. Таким образом, вы добавите текст к открытке, сопровождающей плакат.

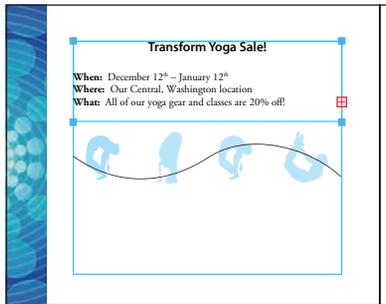
- 1 Щелкните по кнопке **Next** (Вперед) в строке состояния в нижнем левом углу окна документа, чтобы перейти ко второй монтажной области. Выполните команду меню **View ⇒ Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), если открытка отображается не полностью.
- 2 Выберите инструмент **Rectangle** (Прямоугольник)  на панели **Tools** (Инструменты).



- 3 Нажмите клавишу **D**, чтобы установить цвет заливки (белый) и обводки (черный) по умолчанию.
- 4 Установите указатель мыши в левом верхнем углу направляющего квадрата в центре монтажной области. Перетаскивайте указатель вниз и вправо, создавая прямоугольную область высотой около 1 дюйма. Отпустите кнопку мыши в момент привязки указателя к правому краю направляющего квадрата.
- 5 Активируйте инструмент **Type** (Текст) **T** и установите указатель мыши на край прямоугольной фигуры. Появится слово **path** (контур). Текстовый курсор будет отображаться в круглых скобках **()**. Это указывает на то, что если вы щелкнете мышью, текстовый курсор появится внутри данной фигуры. Выполните щелчок, чтобы установить курсор в фигуру.



- 6 При активном текстовом курсоре в прямоугольнике выполните команду меню **File** ⇒ **Place** (Файл ⇒ Поместить). Откройте на жестком диске папку Lesson07 в папке Lessons. Выберите файл `yoga_pc.doc и щелкните по кнопке Place (Поместить). Вы импортируете документ, созданный в Microsoft Word, поэтому потребуется задать дополнительные параметры.`



- 7 В диалоговом окне **Microsoft Word Options** (Параметры Microsoft Word) убедитесь, что флажок **Remove Text Formatting** (Отменить форматирование текста) не установлен, чтобы сохранить форматирование Word. Остальные параметры оставьте без изменений. Щелкните по кнопке **ОК**. Текст появится в прямоугольнике. Обратите внимание на красный знак плюс, появившийся в правом нижнем углу текстового объекта. Это говорит о том, что текст не помещается в объекте. Данная проблема будет решена в следующем разделе.

● **Примечание.** Если при размещении документа Word не установлен флажок **Remove Text Formatting** (Отменить форматирование текста), примененные в Word стили абзацев будут перенесены в Illustrator. Стили абзацев будут рассмотрены ниже в этом уроке.

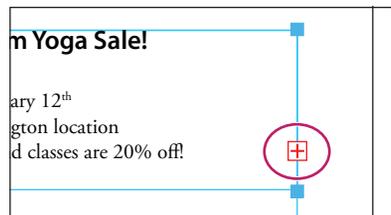
● **Примечание.** Обводка и заливка появившегося после перетаскивания указателя прямоугольника могут закрывать другое содержимое. При преобразовании прямоугольника в текстовую область цвет заливки и обводки изменится на цвет **None** (Нет).

● **Примечание.** Если щелкнуть по инструменту **Type** (Текст) на панели **Tools** (Инструменты) и удерживать кнопку мыши, отобразится инструмент **Area Type** (Текст в области), который преобразует объекты в текстовые области. В данном случае нет необходимости переключаться на этот инструмент.

● **Примечание.** В текстовой области может появиться больше или меньше текста, чем показано на рисунке. Это не имеет значения, поскольку ниже вы измените размеры текстовой области.

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 объектами и создавать связанную копию текстового объекта. Пустой порт указывает на то, что отображается весь текст, а 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:

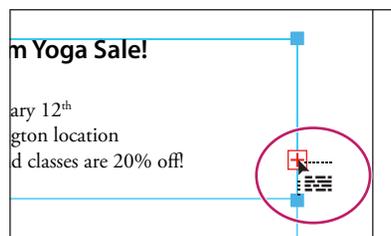
- связать текст с другим текстовым объектом;
- изменить размер текстового объекта.

Связывание текста

Чтобы продолжить текст из одного объекта в следующем, эти объекты необходимо связать. Связанные текстовые объекты могут иметь любую форму, однако текст необходимо вводить в область или по контуру, но не в точке.

Сейчас вы свяжете избыточный текст с другим текстовым объектом.

- 1** Выделите текстовый объект с помощью инструмента **Selection** (Выделение) .
- 2** Используя инструмент **Selection** (Выделение), щелкните по выходному порту выделенного текстового объекта. Указатель мыши примет вид значка загруженного текста .



- **Примечание.** Если вы выполните двойной щелчок, то появится новый текстовый объект. При этом вы можете либо перетащить новый объект в требуемое положение, либо выполнить команду **Edit** ⇒ **Undo Link Threaded Text** (Редактирование ⇒ Отменить: Создать связанный текстовый блок), и значок загруженного текста отобразится снова.

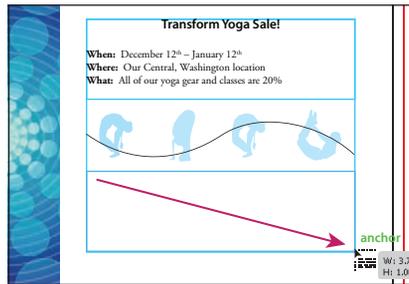
3 Щелкните по левому краю квадратного шаблона под фигурами йогов и перетащите указатель мыши вниз и вправо в нижний правый угол направляющего квадрата.

● **Примечание.** При отображении значка загруженного текста для создания нового текстового объекта достаточно просто щелкнуть по монтажной области, не перетаскивая указатель мыши. При этом создается текстовый объект гораздо большего размера.

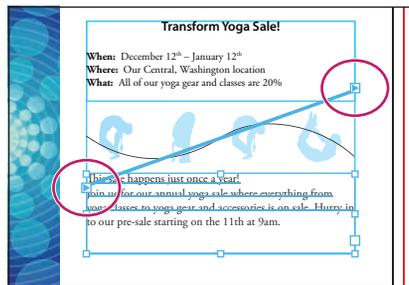
4 Выполните команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Не снимая выделения с нижнего текстового блока, обратите внимание на появившуюся между двумя блоками линию. Эта линия говорит о том, что два объекта связаны между собой. Обратите внимание на выходной порт □ верхнего текстового объекта и входной порт □ нижнего текстового объекта (оба порта обведены на рисунке справа). Стрелка указывает на связь объектов.

● **Примечание.** Если вы удалите второй текстовый блок (созданный в шаге 3), текст будет возвращен в исходный объект в виде переполнения текста. Избыточный текст не будет виден, но он не удалится.



► **Совет.** Другой способ связывания текстовых объектов состоит в том, чтобы выделить объект текста в области, затем выделить объект, с которым вы хотите его связать, после чего выполнить команду меню **Type** ⇒ **Threaded Text** ⇒ **Create** (Текст ⇒ Связанные текстовые блоки ⇒ Связать).



● **Примечание.** Возможно, выглядит не совсем так, как на рисунке. Это не имеет значения. В следующей части урока вы измените размеры текстовых объектов.

Изменение размеров текстовых объектов

В этой части урока вы узнаете, как изменить размеры текстового объекта и освободить пространство для дополнительного текста.

1 Активируйте инструмент **Selection** (Выделение)  и щелкните по тексту в верхнем объекте текста в области.

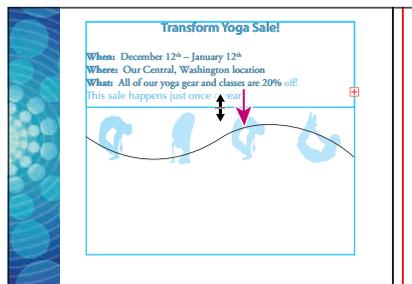
2 Выполните двойной щелчок по выходному порту □ в правом нижнем углу текстового объекта. Поскольку текстовые объекты связаны, двойной щелчок по входному или выходному порту разрывает связь между объектами. Весь текст возвращается в первый



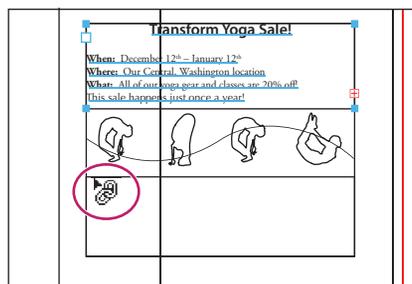
объект. Нижний объект находится на прежнем месте, но у него уже нет заливки и обводки.

3 Выполните команду **View** ⇒ **Smart Guides** (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы отключить «быстрые» направляющие.

4 Используя инструмент **Selection** (Выделение), перетаскивайте нижний средний маркер ограничительной рамки вниз до верхнего края фигур йогов. Размер текстового объекта по вертикали изменится. Обратите внимание, что чем ниже вы перетаскиваете ограничительную рамку, тем больше текста отображается.



5 Используя инструмент **Selection** (Выделение), щелкните по выходному порту  в правом нижнем углу верхнего текстового объекта. Указатель мыши примет вид значка загруженного текста .



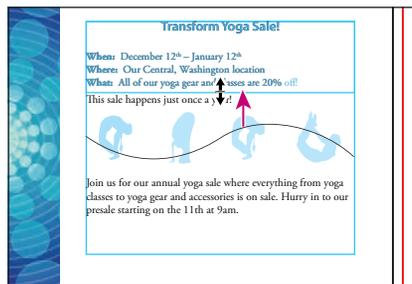
6 Выполните команду **View** ⇒ **Outline** (Просмотр ⇒ Контуры), чтобы отобразить нижний текстовый объект.

7 Установите значок загруженного текста  на край нижнего текстового объекта. Значок изменит свой вид на . Щелкните, чтобы связать два объекта между собой.

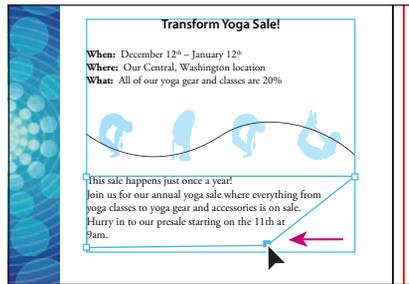
8 Выполните команду меню **View** ⇒ **Preview** (Просмотр ⇒ Иллюстрация).

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

10 Используя инструмент **Selection** (Выделение), щелкните по верхнему текстовому объекту для его выделения. Перетаскивайте вверх нижний средний маркер ограничительной рамки, пока текст «This sale happens just once a year!» не перестанет подсвечиваться голубым цветом.



Это указывает на то, что при отпускании кнопки мыши он будет перемещен в следующий текстовый объект. Отпустите кнопку мыши, чтобы увидеть результат. Связанные текстовые объекты можно перемещать в любое место, при этом связь между ними не будет нарушена.



Вы можете даже связать объекты в разных монтажных областях. При изменении размера текстовых объектов, особенно находящихся в начале связанной группы, текст может перетекать из одних объектов в другие.

11 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

► **Совет.** Вы можете создать текстовый объект уникальной формы. Для этого снимите 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, выполнив команду меню **View** ⇒ **Hide Bounding Box** (Просмотр ⇒ Спрятать ограничительную рамку). Проще всего редактировать контур текстового объекта в режиме просмотра контуров. Для этого выполните команду меню **View** ⇒ **Outline** (Просмотр ⇒ Контуры).

● **Примечание.** Если вы воспользовались предыдущим советом и отредактировали текстовый объект, выполните команду **Edit** ⇒ **Undo** (Редактирование ⇒ Отменить), прежде чем продолжить работу.

Форматирование текста

В этом разделе вы познакомитесь со способами изменения таких атрибутов текста, как размер, шрифт и стиль. Большую часть атрибутов текста можно быстро менять на панели **Control** (Управление).

1 По-прежнему находясь в файле `yoga.ai`, щелкните по кнопке **Previous** (Назад)  в строке состояния, чтобы вернуться к монтажной области 1.

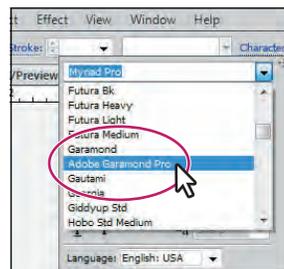
2 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), если плакат виден в окне не полностью.

3 Выберите инструмент **Type** (Текст) **T** на панели **Tools** (Инструменты) и вставьте текстовый курсор в любом месте текстовой области с двумя колонками, которую создали ранее.

4 Выполните команду **Select** ⇒ **All** (Выделение ⇒ Все) или нажмите комбинацию клавиш **Ctrl+A/Command+A**, чтобы выделить весь текст в текстовом объекте.

► **Совет.** Если вы выполните двойной щелчок по тексту с помощью инструмента **Selection** (Выделение) или **Direct Selection** (Прямое выделение), автоматически будет выбран инструмент **Type** (Текст).

Далее вы познакомитесь с двумя способами выбора шрифта. Сначала попробуйте изменить шрифт выделенного текста в раскрывающемся списке **Font** (Шрифт) на панели **Control** (Управление).

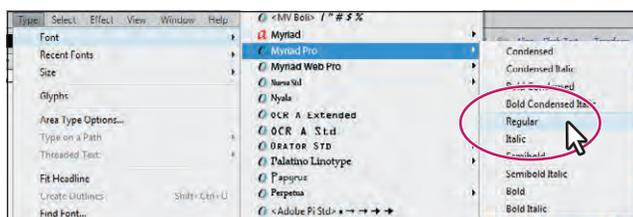


5 Откройте раскрывающийся список **Font** (Шрифт) и выберите шрифт Adobe Garamond Pro.

● **Примечание.** Шрифт Adobe Garamond Pro находится в разделе G (но не A). Вы можете не увидеть на панели **Control** (Управление) раскрывающийся список **Font** (Шрифт). В этом случае для доступа к нему щелкните по слову **Character** (Символ).

● **Примечание.** Чтобы прокрутить список шрифтов, выполняйте щелчки по расположенной в нижнем крае списка стрелке.

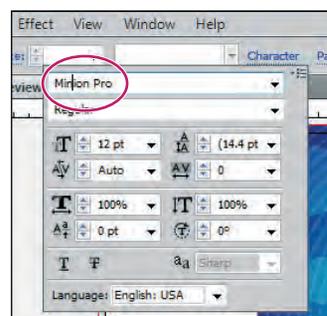
6 Не снимая выделения с текста, раскройте меню **Type** ⇒ **Font** (Текст ⇒ Шрифт), чтобы увидеть список доступных шрифтов. Прокрутите список и выполните команду меню **Myriad Pro** ⇒ **Regular**. Если список шрифтов длинный, вам потребуется прокрутить достаточно далеко.



7 Убедитесь, что текст по-прежнему выделен, и следуйте приведенным ниже инструкциям. Данный способ выбора шрифта является одним из самых быстрых.

► **Совет.** Чтобы палитра **Character** (Символ) оставалась открытой, выполните команду меню **Window** ⇒ **Type** ⇒ **Character** (Окно ⇒ Текст ⇒ Символ).

- щелкните по слову **Character** (Символ) на панели **Control** (Управление), чтобы открыть палитру **Character** (Символ);
- в палитре **Character** (Символ) будет выделен текущий шрифт. Нач-



ните печатать имя шрифта «Minion Pro». Список шрифтов отфильтруется, и в поле ввода отобразится имя шрифта;

- нажмите клавишу **Enter/Return**, чтобы применить новый шрифт.

- 8 Откройте раскрывающийся список **Font Style** (Стиль шрифта) под списком **Font** (Шрифт). Вы увидите все доступные стили для шрифта Minion Pro. Убедитесь, что выбран стиль **Regular**. Для каждого семейства шрифтов доступны различные стили. Кроме того, в системе может присутствовать семейство шрифтов Minion Pro, но может не оказаться жирного и курсивного стилей этого семейства.

Установленные шрифты и шрифты на DVD-диске Illustrator CS5

Следующие шрифты и сопроводительная документация устанавливаются вместе с Illustrator и содержатся в папке Documentation на DVD-диске Illustrator CS5 или в упакованном файле для скачивания, если вы скачиваете Illustrator CS5 с сайта Adobe Store. Для пользователей, использующих пробную версию программы, шрифты недоступны до покупки программы.

Adobe® Caslon® Pro
Adobe® Garamond® Pro
Birch Std

Cooper Black Std

ᄀᄁᄂᄃ Std
Letter Gothic Std

MESQUITE STD

Minion Pro
OCRA Std
Prestige Elite Std

ROSEWOOD STD

Tekton Pro
Kozzuka Gothic Pro
Kozuka Mincho Pro
Adobe Arabic
Adobe Myungjo Std

Adobe Heiti Std

Blackoak Std

Brush Script Std

Chaparral Pro
CHARLEMAGNE STD

LITHOS PRO

Myriad Pro

Nueva Std

ORATOR STD

Poplar Std

STENCIL STD

TRAJAN PRO
Adobe Hebrew
Adobe Ming Std
Adobe Song Std

Шрифты OpenType

Если вы часто пересылаете файлы между различными платформами, необходимо создавать текстовые файлы с использованием шрифтов OpenType.

OpenType® представляет собой новый межплатформенный формат файла шрифта, разработанный совместно компаниями 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 Windows и Mac OS) и поддержка расширенных наборов символов и возможностей разметки, что обеспечивает улучшенную поддержку языков и расширенное 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 компании Adobe с расширенными возможностями можно отличить по слову «Pro», которое является составной частью имени шрифта и отображается в приложениях в списках шрифтов. Шрифты OpenType можно устанавливать и использовать совместно с шрифтами PostScript Type 1 и TrueType.

Из справки Illustrator

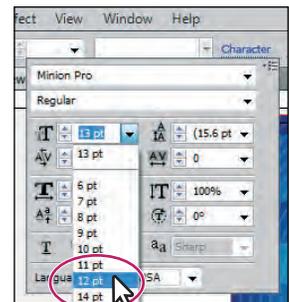
Изменение размера шрифта

Чтобы изменить размер шрифта, выполните следующие действия:

1 Если текст с двумя колонками не выделен, выберите инструмент **Т** (Текст) **Т**, вставьте текстовый курсор в объект текста в области и выполните команду **Select** ⇒ **All** (Выделение ⇒ Все).

2 Введите **13** в поле ввода **Font Size** (Кегль) на панели **Control** (Управление) и нажмите клавишу **Enter/Return**. Обратите внимание на то, как изменится текст. Откройте раскрывающийся список **Font Size** (Кегль) и выберите размер **12** пунктов. 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.



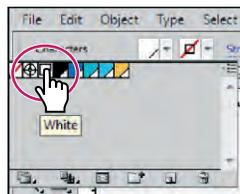
Раскрывающийся список **Font Size** (Кегль) содержит набор предустановленных размеров. Если вы хотите задать пользовательский размер, выделите значение в поле **Font Size** (Кегль), введите значение в пунктах и нажмите клавишу **Enter/Return**.

► **Совет.** Вы можете быстро изменить размер шрифта выделенного текста, используя комбинации клавиш. Для увеличения размера шрифта с шагом в два пункта нажимайте клавиши **Ctrl+Shift+>** (Windows) или **Command+Shift+>** (Mac OS), а для уменьшения размера — клавиши **Ctrl+Shift+<** (Windows) или **Command+Shift+<** (Mac OS).

Изменение цвета шрифта

У выделенного текста можно изменить цвет заливки и обводки шрифта. В данном примере вы измените только цвет заливки.

1 Убедитесь, что текст по-прежнему выделен. Щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление). В открывшейся палитре **Swatches** (Образцы) выберите белый цвет. Цвет заливки текста изменится на белый.

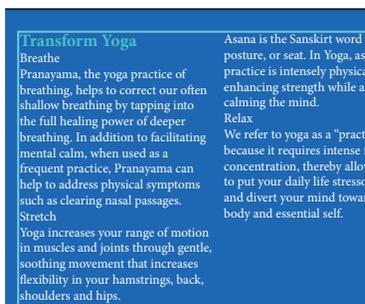


2 Инструментом **Type** (Текст) выделите первую строку текста «Transform Yoga». Для этого перетащите указатель мыши от начала до конца строки или выполните тройной щелчок по этой строке.

► **Совет.** Двойной щелчок выделяет слово, тройной — весь абзац. Конец абзаца определяется по жесткому переводу строки.

3 Поменяйте цвет заливки на панели **Control** (Управление) на цвет Aqua.

4 Не снимайте выделение с первой строки. Выделите значение в поле ввода **Font Size** (Кегль) на панели **Control** (Управление) и введите значение **13**. Нажмите клавишу **Enter/Return**.



5 В раскрывающемся списке **Font Style** (Стиль шрифта) на панели **Control** (Управление) выберите стиль **Bold**. Стиль выделенного шрифта изменится.

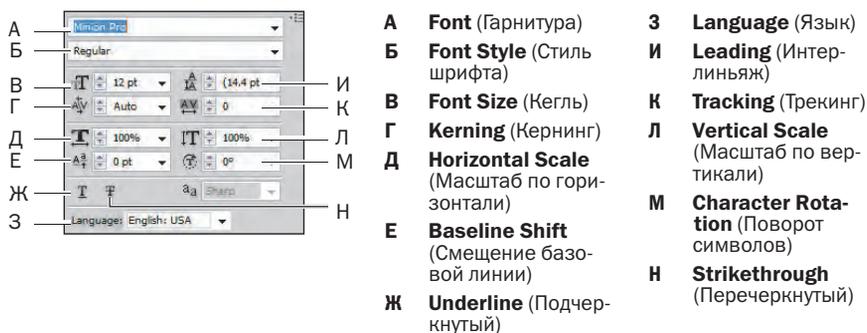
6 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

7 Сохраните выполненные изменения.

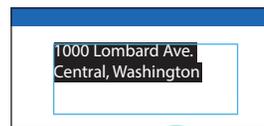
Изменение дополнительных атрибутов текста

Вы также можете изменить множество других атрибутов текста, используя для этого палитру **Character** (Символ), которая разворачивается после щелчка по слову **Character** (Символ) на панели **Control** (Управление).

В этой части урока вы поэкспериментируете с различными способами форматирования текста, применив некоторые доступные атрибуты.



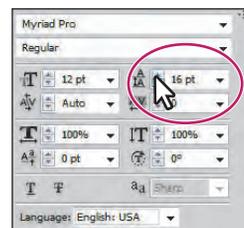
1 Выберите инструмент **Type** (Текст) и щелкните по адресу над верхней фигурой йога в левой части монтажной области. После появления текстового курсора в тексте выполните тройной щелчок для выделения всего абзаца.



2 Активируйте инструмент **Zoom** (Масштаб) и щелкните несколько раз по выделенному тексту для увеличения масштаба отображения.

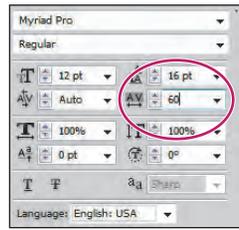
► **Совет.** Чтобы сбросить значение интерлиньяжа к значению по умолчанию, выберите в раскрывающемся списке **Leading** (Интерлиньяж) значение **Auto** (Авто).

3 Щелкните по слову **Character** (Символ) на панели **Control** (Управление), чтобы открыть одноименную палитру. Щелкните несколько раз по направленной вверх стрелке слева от поля ввода **Leading** (Интерлиньяж), чтобы увеличить интерлиньяж до 16 пунктов. *Интерлиньяж* представляет собой вертикальный интервал между строками. Не закрывайте палитру **Character** (Символ). Обратите внимание на изменение вертикального расстояния между строками. Регулировка интерлиньяжа полезна для подгонки текста под размер текстовой области.



Теперь вы измените интервалы между символами.

- 4 Убедитесь, что текст все еще выделен. В палитре **Character** (Символ) щелкните по значку слева от поля ввода **Tracking** (Трекинг), чтобы выделить значение в данном поле. Введите **60** и нажмите клавишу **Enter/Return**.



- **Примечание.** Если происходит переполнение текста, на что указывает появление красного знака «плюс», можно подогнать текст по размеру текстовой области, уменьшив значение трекинга или изменив размер объекта текста в области с помощью инструмента **Selection** (Выделение).

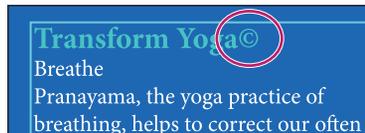
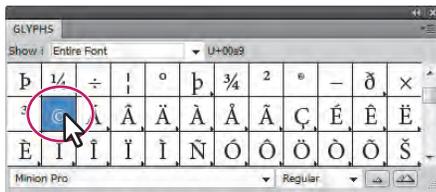
Трекинг изменяет расстояние между символами. Положительное значение увеличивает горизонтальный интервал между символами, а отрицательное уменьшает его.

- 5 Выполните двойной щелчок по инструменту **Hand** (Рука) , чтобы подогнать монтажную область по размеру окна.
- 6 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб) на панели **Tools** (Инструменты) и очертите область вокруг заголовка «Transform Yoga» в верхней части первой колонки текстового объекта.
- 7 Активируйте инструмент **Type** (Текст) **T** на панели **Tools** (Инструменты) и щелкните для размещения текстового курсора в конце заголовка «Transform Yoga».
- 8 Выполните команду **Type** ⇒ **Glyphs** (Текст ⇒ Глифы), чтобы открыть палитру **Glyphs** (Глифы).

Палитра **Glyphs** (Глифы) используется для вставки отдельных символов шрифта, например символа торговой марки (™) или маркеров абзаца (•). Палитра отображает все символы (глифы), доступные для заданного шрифта.

Далее вы вставите в текст символ авторского права.

- 9 Прокручивайте палитру **Glyphs** (Глифы), пока не увидите символ авторского права (©). Дважды щелкните по символу, чтобы вставить его в месте расположения текстового курсора. Закройте палитру **Glyphs** (Глифы).

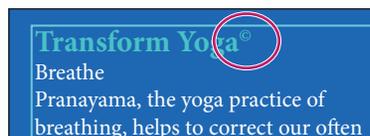


► **Совет.** В нижней части палитры **Glyphs** (Глифы) можно выбрать другой шрифт. Также можно увеличить или уменьшить размер значков глифов, используя для этого кнопки увеличения  и уменьшения  в правом нижнем углу палитры.

10 Используя инструмент **Type** (Текст), выделите символ авторского права (©), который вы только что вставили.

11 Выполните команду **Window** ⇒ **Type** ⇒ **Character** (Окно ⇒ Текст ⇒ Символ), чтобы открыть палитру **Character** (Символ).

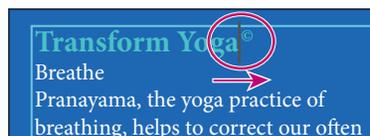
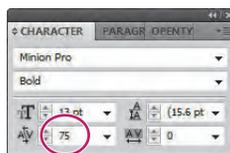
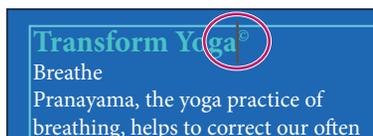
12 В меню палитры **Character** (Символ)  выполните команду **Super-script** (Надиндекс).



13 Используя инструмент **Type** (Текст), установите текстовый курсор между словом «Yoga» и символом авторского права.

14 На панели **Control** (Управление) в раскрывающемся списке **Kerning** (Кернинг) выберите значение **75**. Закройте палитру **Character** (Символ) и выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

► **Совет.** Чтобы отменить изменения кернинга, вставьте текстовый курсор в текст и выберите в раскрывающемся списке **Kerning** (Кернинг) значение **Auto** (Авто).



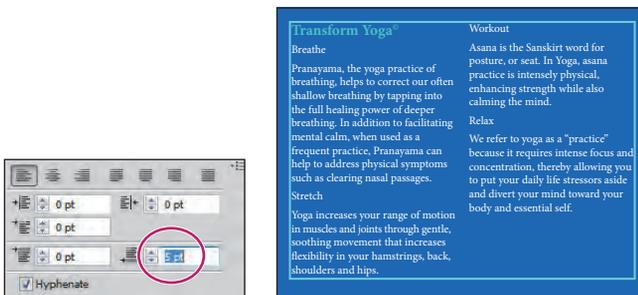
Кернинг по своему действию подобен трекингу, однако, в отличие от последнего, кернинг увеличивает или уменьшает интервал между определенными парами символов. Это полезно в случаях, аналогичных нашему примеру, когда вы работаете с глифами.

Изменение атрибутов абзаца

Как и атрибуты символов, перед вводом нового текста вы можете задавать атрибуты абзаца: выключку и отступы, — или переопределять эти атрибуты для изменения внешнего вида существующего текста. При выделении нескольких текстовых контуров и контейнеров можно задать атрибуты одновременно для всех этих объектов.

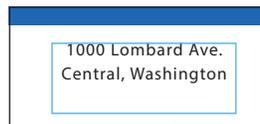
В данном разделе вы увеличите интервал после всех абзацев в колонках текста.

- 1 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Используя инструмент **Type** (Текст) **T**, установите текстовый курсор в любой из колонок текста и выполните команду **Select** ⇒ **All** (Выделение ⇒ Все).
- 3 Щелкните по слову **Paragraph** (Абзац) на панели **Control** (Управление), чтобы открыть палитру **Paragraph** (Абзац).
- 4 Введите **5** в поле **Space After Paragraph** (Отбивка после абзаца) в правом нижнем углу палитры и нажмите клавишу **Enter/Return**. При работе с большими текстовыми объектами рекомендуется задавать размер отбивки после абзаца вместо нажатия клавиши **Enter/Return**.
- 5 Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).



● **Примечание.** Ваш текст может выглядеть не совсем так, как на приведенном выше рисунке.

- 6 Выбрав инструмент **Type** (Текст), щелкните по адресу над верхней фигурой йога в левой части монтажной области, чтобы разместить в адресе текстовый курсор.
- 7 Щелкните по кнопке **Align Center** (Выключка по центру)  на панели **Control** (Управление).



● **Примечание.** Если на панели **Control** (Управление) не отображаются варианты выключки, щелкните по символу подчеркнутому слову **Paragraph** (Абзац), чтобы открыть одноименную палитру.

- 8 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение) и сохраните файл.

Параметры документа

Выбрав команду меню **File** ⇒ **Document Setup** (Файл ⇒ Параметры документа), вы можете получить 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 разделе **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.

Сохранение и использование стилей символов и абзацев

Стили символов и абзацев позволяют форматировать текст единым образом и могут быть полезны при выполнении глобального обновления атрибутов текста. После создания стиля вам требуется лишь отредактировать его. При этом обновится весь текст, отформатированный с помощью данного стиля.

В 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 тексту.

Создание и использование стиля абзаца

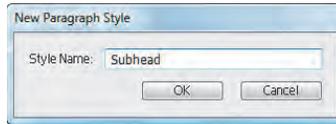
Чтобы создать и использовать стиль абзаца, выполните следующие действия:

- 1 Используя инструмент **Type** (Текст) **T**, выделите подзаголовок «Breathe». На панели **Control** (Управление) в раскрывающемся списке **Font Style** (Стиль шрифта) выберите стиль шрифта **Bold**.
- **Примечание.** На панели **Control** (Управление) может не отображаться раскрывающийся список **Font Style** (Стиль шрифта). В этом случае щелкните по слову **Character** (Символ), чтобы открыть одноименную палитру.

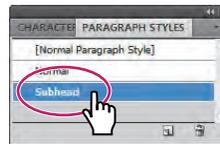
2 Активировав инструмент **Т** (Текст), установите текстовый курсор в любом месте слова «Breathe». Для создания стиля абзаца необязательно выделять текст, однако вы должны разместить текстовый курсор в строке текста с атрибутами, которые хотите сохранить.

3 Выполните команду меню **Window** ⇒ **Type** ⇒ **Paragraph Styles** (Окно ⇒ Текст ⇒ Стили абзацев) и отметьте опцию **New Paragraph Style** (Новый стиль абзаца) в меню палитры **Paragraph Styles** (Стили абзацев) .

4 В диалоговом окне **New Paragraph Style** (Новый стиль абзаца) введите имя стиля **Subhead** (Подзаголовок) и щелкните по кнопке **ОК**. Используемые в абзаце атрибуты текста будут сохранены в стиле абзаца с именем **Subhead** (Подзаголовок).



5 Примените новый стиль абзаца, выделив слово «Breathe», а затем выбрав стиль абзаца **Subhead** (Подзаголовок) в палитре **Paragraph Styles** (Стили абзацев). Атрибуты текста будут применены к выделенному тексту.



● **Примечание.** Если справа от имени стиля отображается знак «плюс», у стиля есть дополнительные настройки. Дополнительные настройки — это любые атрибуты форматирования, отличающиеся от определенных стилем (например, измененный размер шрифта выделенного абзаца). Для переопределения текущих атрибутов выделенного текста при выборе имени стиля удерживайте клавишу **Alt/Option**.

Обратите внимание на стиль **Normal** в палитре **Paragraph Styles** (Стили абзацев). Когда ранее на этом уроке вы импортировали документ Word, стиль **Normal** из Word был перенесен в документ Illustrator.

6 Выделите текст «Stretch» и щелкните, удерживая клавишу **Alt/Option**, по стилю **Subhead** (Подзаголовок) в палитре **Paragraph Styles** (Стили абзацев). Повторите этот шаг, применив стиль **Subhead** (Подзаголовок) к тексту «Workout» и «Relax».

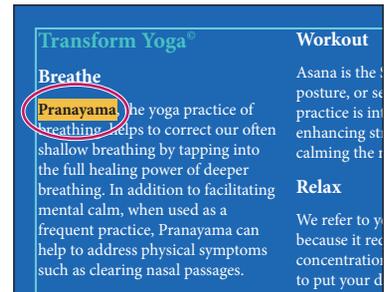
Создание и использование стиля символов

В то время как стили абзацев применяют атрибуты ко всему абзацу целиком, стили символов могут быть применены только к выделенному тексту.

1 Используя инструмент **Т** (Текст) **T**, выделите первое вхождение текста «Pranaama» в первой колонке текста.

2 В раскрывающемся списке **Font Style** (Стиль шрифта) на панели **Control** (Управление) выберите стиль **Bold**.

● **Примечание.** На панели **Control** (Управление) может не отображаться раскрывающийся список **Font Style** (Стиль шрифта). Щелкните по слову **Character** (Символ), чтобы открыть одноименную палитру.



Сейчас вы сохраните атрибуты как стиль символов и примените этот стиль к остальным вхождениям данного текста.

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/Option**, по кнопке **Create New Style** (Создать новый стиль)  в нижней части палитры. Щелчок по этой кнопке с удерживанием клавиши **Alt/Option** позволяет задать имя стиля при добавлении его в палитру. Вы также можете дважды щелкнуть по стилю в палитре, чтобы переименовать и отредактировать стиль.

5 Присвойте стилю имя **Bold** (Жирный) и щелкните по кнопке **OK**. В стиле будут сохранены атрибуты, примененные к выделенному тексту.

Теперь вы примените этот стиль символов к другому тексту.

6 Убедитесь, что по-прежнему выделен текст «Pranayama». Щелкните, удерживая клавишу **Alt/Option**, по стилю **Bold** (Жирный) в палитре **Character Styles** (Стили символов), чтобы назначить данный стиль выделенному тексту. При этом из текста будут удалены любые атрибуты, не являющиеся частью стиля символов.

7 Выделите следующее вхождение текста «Pranayama» и снова примените стиль **Bold** (Жирный).

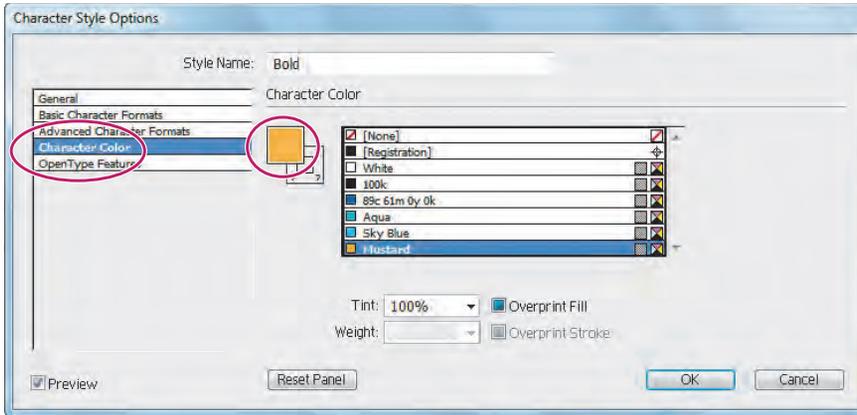
● **Примечание.** Необходимо не просто установить текстовый курсор в тексте, а выбрать весь текст полностью.

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

► **Совет.** Допустим, вы захотели изменить цвет текста, отформатированного стилем символов **Bold** (Жирный). При использовании стилей символов или абзацев можно менять атрибуты текста в исходном стиле. При этом все вхождения текста будут обновлены.

Далее вы измените цвет шрифта для стиля символов **Bold** (Жирный).

- 9 Дважды щелкните по стилю **Bold** (Жирный) в палитре **Character Styles** (Стили символов). Откроется диалоговое окно **Character Style Options** (Параметры стиля символов). В левой части данного окна выберите категорию **Character Color** (Цвет символов) и убедитесь, что активно поле **Fill** (Заливка). В появившейся палитре образцов отметьте цвет **Mustard** (Горчичный).



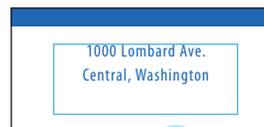
- 10 Установите флажок **Preview** (Просмотр) в левом нижнем углу диалогового окна **Character Style Options** (Параметры стиля символов), если этот флажок еще не установлен. При изменении форматирования стиля **Bold** (Жирный) будет автоматически меняться использующий этот стиль текст.
- 11 Щелкните по кнопке **OK** и закройте палитру **Character Styles** (Стили символов).
- 12 Сохраните изменения, но не закрывайте файл.

Копирование атрибутов текста

Инструмент **Eyedropper** (Пипетка) позволяет быстро скопировать атрибуты текста и применить их к тексту без создания стиля.

- 1 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Выбрав инструмент **Zoom** (Масштаб) , очертите область вокруг текста «1000 Lombard Ave. Central, Washington» над верхней фигурой йога.
- 3 Инструментом **Type** (Текст) **T** выполните тройной щелчок для выделения абзаца.

- 4 На панели **Control** (Управление) измените цвет заливки на синий (**C = 89, M = 61, Y = 0, K = 0**), шрифт — на **Myriad Pro**, а стиль шрифта — на **Condensed**.



- **Примечание.** Если слово «Central» отображается на первой строке текста, то, используя инструмент **Type** (Текст), установите текстовый курсор перед словом «Central» и нажмите клавиши **Shift+Enter/Shift+Return**, чтобы перенести текст на следующую строку.

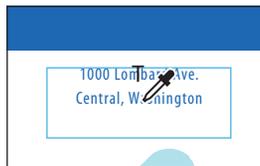
- 5 Дважды щелкните по инструменту **Hand** (Рука) , чтобы подогнать монтажную область по размеру окна.

- 6 Выполните команду **View** ⇒ **Smart Guides** (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы включить «быстрые» направляющие.

- 7 С помощью инструмента **Type** (Текст) выделите текст «info@transformyoga.com» над нижней фигурой йога в левой части монтажной области.

- **Примечание.** Если вы наведете на текст инструмент **Eyedropper** (Пипетка) при включенных «быстрых» направляющих, то текст станет подчеркнутым. Это служит подтверждением того, что вы щелкаете в правильном для копирования атрибутах месте.

- 8 Выберите инструмент **Eyedropper** (Пипетка)  на панели **Tools** (Инструменты) и щелкните в любом месте текста «1000 Lombard Ave. Central, Washington». При этом над указателем мыши появится буква «Т». Атрибуты будут немедленно применены к выделенному тексту. Если адрес электронной почты сдвинется влево, переместите его в исходное положение с помощью инструмента **Selection** (Выделение).



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

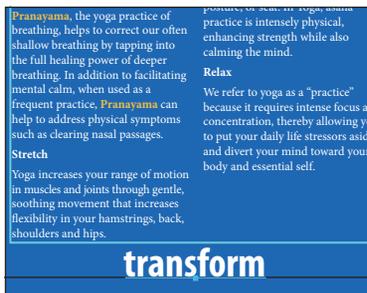
- 10 Сохраните изменения, но не закрывайте файл.

Изменение формы текста с использованием искажения оболочки

Деформирование текста может стать увлекательным процессом, так как это позволяет придавать тексту более интересную форму. Используя искажение оболочки, можно подогнать текст по размеру фигуры. *Оболочка* — это объект, который искажает или изменяет форму выделенных объектов. В качестве оболочки вы можете использовать заранее опреде-

ленную деформированную фигуру или сетку, а также создать и отредактировать собственную фигуру или сетку, используя для этого расположенные в монтажной области объекты.

1 Активируйте инструмент **Type** (Текст) **T** на панели **Tools** (Инструменты). Прежде чем начать ввод текста, на панели **Control** (Управление) выберите семейство шрифтов **Myriad Pro**, стиль шрифта **Bold Condensed** и размер **48** пунктов.



2 Щелкните по плакату ниже двух колонок текста. Появится текстовый курсор.

3 Введите слово «transform».

4 Выберите инструмент **Selection** (Выделение) **A**. Если текст накладывается на расположенный выше текст в двух колонках, перетащите его вниз, чтобы избавиться от наложения. На панели **Control** (Управление) измените цвет заливки на белый.

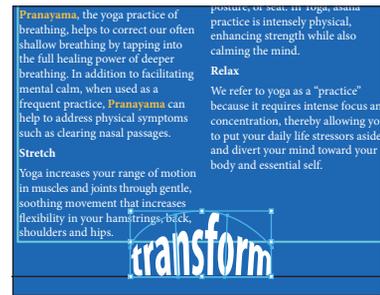
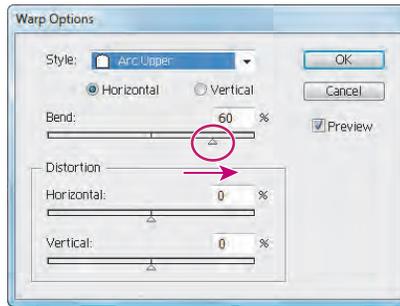
► **Совет.** При выбранном инструменте **Type** (Текст) можно временно переключаться на инструмент **Selection** (Выделение), нажимая клавишу **Ctrl/Command**.

5 Выберите текст с помощью инструмента **Selection** (Выделение). Щелкните по кнопке **Make Envelope** (Создать оболочку)  на панели **Control** (Управление). Откроется диалоговое окно **Warp Options** (Параметры деформации) Установите флажок **Preview** (Просмотр). Текст примет форму дуги.

6 В раскрывающемся списке **Style** (Стиль) выберите вариант **Arc Upper** (Дуга вверх). Переместите вправо ползунковый регулятор **Bend** (Изгиб). При этом дуга еще сильнее выгнется вверх. Можно поэкспериментировать с множеством различных комбинаций. Переместите 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%** и щелкните по кнопке **OK**.

● **Примечание.** Кнопка **Make Envelope** (Создать оболочку)  не применяет эффект. Она просто преобразует текст в объект оболочки. Такой же визуальный результат можно получить, выбрав команду меню **Effect** ⇒ **Warp** ⇒ **Arc Upper** (Эффект ⇒ Деформация ⇒ Дуга вверх). Более подробную информацию об оболочках вы можете найти в разделе справки Illustrator «Искажение объекта с помощью оболочки».

● **Примечание.** Возможно, вам потребуется увеличить масштаб отображения.



7 Используя инструмент **Selection** (Выделение), переместите объект оболочки, приблизительно выровняв нижний край деформированного текста по нижнему краю колонок текста. Если необходимо внести какие-либо изменения, текст и фигуру можно редактировать отдельно друг от друга. Сейчас вы отредактируете текст «transform», а потом — деформированную фигуру.

8 Не снимая выделения с деформированного текста, щелкните по кнопке **Edit Contents** (Редактировать содержимое)  на панели **Control** (Управление). Так вы сможете отредактировать текст в деформированной оболочке.

● **Примечание.** Выполнив двойной щелчок инструментом **Selection** (Выделение), а не инструментом **Type** (Текст), вы перейдете в режим изоляции. Для выхода из режима изоляции нажмите клавишу **Esc**.

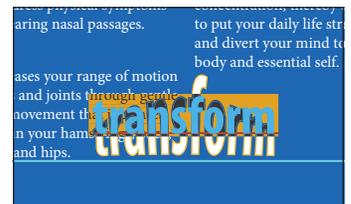
9 Выбрав инструмент **Type** (Текст), установите указатель мыши на деформированный текст. Появится синий подчеркнутый текст «transform» — это «быстрые» направляющие показывают исходный текст. Щелкните по тексту «transform», чтобы вставить в него текстовый курсор, а затем выполните двойной щелчок для выделения текста.



10 Введите текст «workout». 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.

● **Примечание.** Вводимый текст принимает деформированную форму, но он остается доступным для редактирования как текст.

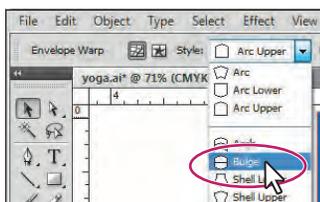
11 На панели **Control** (Управление) измените значение в поле ввода **Stroke Weight** (Толщина линии) на **0,75** пункта. Щелкните по кнопке **Stroke** (Обводка) и выберите образец цвета **Mustard** (Горчичный). Нажмите клавишу **Esc**, чтобы закрыть палитру **Swatches**



(Образцы). Вы увидите, что атрибуты будут применены к деформированному тексту. Далее вы измените деформированную фигуру.

12 Убедитесь, что деформированный текст по-прежнему выделен. Щелкните по кнопке **Edit Envelope** (Редактировать оболочку)  на панели **Control** (Управление).

13 Выберите вариант **Bulge** (Выпуклость) в раскрывающемся списке **Select Warp Style** (Выбрать стиль деформации) на панели **Control** (Управление). Обратите внимание на элементы управления для таких параметров, как **Bend** (Изгиб), **Horizontal** (Искажение по горизонтали) и **Vertical** (Искажение по вертикали). Снова выберите вариант **Arc Upper** (Дуга), чтобы вернуться к форме выгнутой вверх дуги.



● **Примечание.** Возможно, вам потребуется еще раз переместить текст, чтобы вновь выровнять нижний край по нижнему краю колонок текста. При изменении стиля деформации текст может сдвинуться.

14 Выберите инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение)  на панели **Tools** (Инструменты). Обратите внимание на опорные точки вокруг деформированной фигуры. Сначала щелкните для выделения верхней опорной точки над буквой «п» в слове «transform». Затем перетащите выделенную опорную точку вверх, изменяя при этом деформированную фигуру.



► **Совет.** Чтобы достать текст из деформированной фигуры, выделите его с помощью инструмента **Selection** (Выделение) и выполните команду меню **Object** ⇒ **Envelope Distort** ⇒ **Release** (Объект ⇒ Искажение оболочки ⇒ Разобрать). При этом вы получите два объекта: текст и фигуру дуги.

15 Выполните команду **Edit** ⇒ **Undo Move** (Редактирование ⇒ Отменить перемещение), чтобы вернуть форму выгнутой вверх дуги.

Теперь вы добавите к деформированному тексту эффект падающей тени.

16 Переключитесь на инструмент **Selection** (Выделение) и щелкните по слою «transform».

- 17** Выполните команду **Effect** ⇒ **Style** ⇒ **Drop Shadow** (Эффект ⇒ Стилизация ⇒ Тень). В диалоговом окне **Drop Shadow Options** (Тень) задайте следующие значения параметров: **Opacity** (Непрозрачность) – **30%**, **X Offset** (Сдвиг по оси X) – **3** пункта, **Y Offset** (Сдвиг по оси Y) – **3** пункта и **Blur** (Размытие) – **3** пункта. Щелкните по кнопке **OK**.



- 18** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем – **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить). Не закрывайте файл.

Обтекание текстом объекта

С помощью обтекания текстом объекта можно получить интересные результаты. Сейчас вы сделаете так, чтобы текст в колонках обтекал деформированный текст.

- 1** Выбрав инструмент **Selection** (Выделение), щелкните по деформированному тексту «transform» для его выделения.

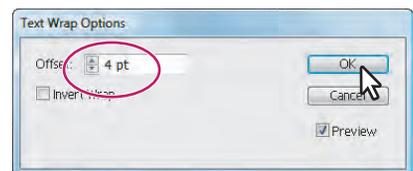
- 2** Выполните команду **Object** ⇒ **Text Wrap** ⇒ **Make** (Объект ⇒ Обтекание текстом ⇒ Создать). Теперь текст в колонках будет обтекать деформированный текст «transform».



- **Примечание.** Для обтекания объекта текстом объект должен находиться в том же слое, что и текст, и располагаться непосредственно над текстом в иерархии слоя.

- 3** Используя инструмент **Selection** (Выделение), перетащите текст «transform», обращая внимание на то, какой эффект это производит на текст в двух колонках.

- 4** Если текст переходит в области, где его расположение нежелательно, выполните команду **Object** ⇒ **Text Wrap** ⇒ **Text Wrap Options** (Объект ⇒ Обтекание текстом ⇒ Параметры обтекания текстом). Откроется диалоговое окно **Text Wrap Options** (Параметры обтекания текстом). Измените параметр **Wrap Options** (Отступы) на **4** и установите флажок **Preview** (Просмотр), чтобы оценить результат. Щелкните по кнопке **OK**.



5 С помощью инструмента **Selection** (Выделение) измените положение текста «transform», чтобы обтекание выглядело наилучшим образом. При этом может произойти переполнение текста.



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

7 Сохраните внесенные изменения, но не закрывайте файл.

Создание текста по открытому контуру

Используя инструмент **Type** (Текст), вы можете вводить текст по контуру, располагая его вдоль края открытого или закрытого контура.

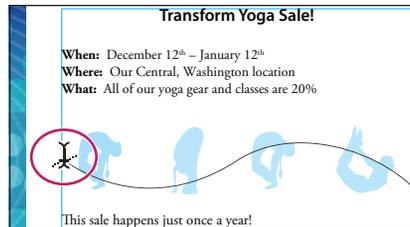
1 Щелкните по кнопке **Next** (Вперед)  в строке состояния в левом нижнем углу окна документа, чтобы перейти ко второй монтажной области.

2 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), если открытка отображается не полностью.

3 С помощью инструмента **Selection** (Выделение)  выделите волнообразный контур, пересекающий фигуры йогов.

► **Совет.** Для быстрого переключения между инструментами **Selection** (Выделение) и **Type** (Текст) используйте клавишу **Ctrl/Command**.

4 Используя инструмент **Type** (Текст) **T**, переместите указатель мыши на левый край контура. Указатель примет вид текстового курсора, пересеченного волнистой линией . Выполните щелчок. Цвет обводки изменится на **None** (Нет), и появится текстовый курсор. Пока ничего не вводите.



5 На панели **Control** (Управление) измените размер шрифта на **20** пунктов. Измените цвет заливки на синий (**C = 89, M = 61, Y = 0, K = 0**). Убедитесь, что выбран шрифт **Myriad Pro**, и измените стиль шрифта на **Condensed**.

6 Напечатайте слово «breathe» и нажмите клавишу **Пробел**, чтобы добавить после слова пробел. Обратите внимание, что вводимый текст повторяет форму контура.

7 Выберите команду меню **Type** ⇒ **Glyphs** (Текст ⇒ Глифы) и найдите в палитре **Glyphs** (Глифы) маркер абзаца. Для вставки маркера выполните по нему двойной щелчок. Не закрывайте палитру **Glyphs** (Глифы). После маркера снова введите пробел.



8 Введите текст «stretch • relax • transform yourself». Добавьте пробел перед каждым маркером абзаца и после него.

9 Закройте палитру **Glyphs** (Глифы).

● **Примечание.** Если текст не помещается на контуре, в нижней части ограничительной рамки появится маленький прямоугольник со знаком «плюс». Для решения этой проблемы можно уменьшить размер шрифта, увеличить длину линии или воспользоваться одним из других способов.

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

● **Примечание.** Если варианты выключки не отображаются, щелкните по слову **Paragraph** (Абзац).

11 Щелкните по только что введенному тексту инструментом **Type** (Текст). Убедитесь в том, что на панели **Control** (Управление) активна кнопка **Align Center** (Выключка по центру) , что обеспечивает центрирование текста относительно контура.

● **Примечание.** К тексту по контуру можно применить любое форматирование символов или абзацев.

12 Убедитесь, что текст по контуру по-прежнему выделен. При необходимости воспользуйтесь инструментом **Selection** (Выделение) для выделения текста. На панели **Control** (Управление) измените значение **Opacity** (Непрозрачность) на **60%**, сделав текст полупрозрачным.

● **Примечание.** Если на панели **Control** (Управление) не отображается поле ввода **Opacity** (Непрозрачность), можно открыть палитру **Transparency** (Прозрачность), выбрав команду **Window** ⇒ **Transparency** (Окно ⇒ Прозрачность).

13 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Создание текста по закрытому контуру

В данном разделе вы создадите текст по закрытому контуру.

1 Щелкните по кнопке **Previous** (Назад) в строке состояния в левом нижнем углу окна документа, чтобы перейти к первой монтажной области.

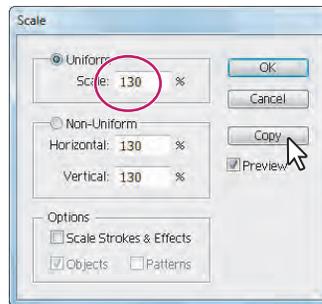
- 2 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), если плакат отображается не полностью. Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и трижды щелкните по голубому кругу в верхнем левом углу плаката, чтобы увеличить масштаб отображения этой области.
- 3 С помощью инструмента **Selection** (Выделение)  выделите голубой круг позади фигуры йога.

Сейчас для размещения текста по контуру вы скопируете этот голубой круг.

В данном случае копирование является необходимым шагом, так как если поместить текст на исходный голубой круг, будут удалены его обводка и заливка.

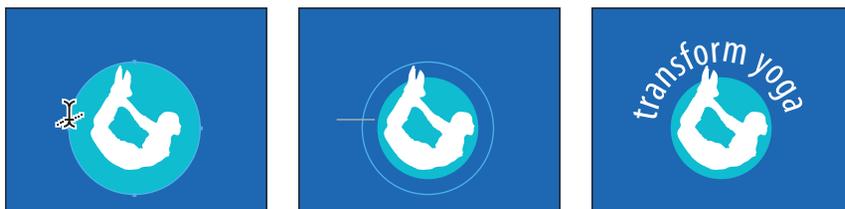
Как вы помните, при размещении текста по контуру обводка и заливка контура удаляются.

- 4 Дважды щелкните по инструменту **Scale** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты). Откроется одноименное диалоговое окно. Измените значение **Uniform Scale** (Масштаб) на **130%** и щелкните по кнопке **Copy** (Копировать), чтобы сделать копию круга. Будет сделана увеличенная копия, составляющая 130% размера исходного круга.



- **Примечание.** Более подробно трансформирование объектов рассмотрено в уроке 4 «Трансформирование объектов».
- 5 Переключитесь на инструмент **Type** (Текст). Удерживая клавишу **Alt/Option**, установите указатель на левый край круга. Указатель примет вид текстового курсора, пересеченного волнистой линией . Выполните щелчок, но пока ничего не вводите. Цвет обводки и заливки контура изменится на **None** (Нет), но для текста будет установлен черный цвет заливки. На контуре круга появится текстовый курсор.
 - 6 На панели **Control** (Управление) измените размер шрифта на **30** пунктов, шрифт — на **Myriad Pro**, стиль шрифта — на **Condensed**, а цвет заливки — на белый.
 - 7 Щелкните по кнопке **Align Left** (Выключка влево)  на панели **Control** (Управление).
 - 8 Введите текст «transform yoga». Текст будет расположен вдоль контура круга.

- **Примечание.** Вместо того чтобы использовать клавишу **Alt/Option**, вы можете выбрать инструмент **Type On A Path** (Текст по контуру). Для этого на панели **Tools** (Инструменты) щелкните по инструменту **Type** (Текст) и удерживайте кнопку мыши.



● **Примечание.** Возможно, вам покажется, что скобок всего две, поскольку открывающая и закрывающая скобки расположены рядом на левой стороне контура.

9 Чтобы настроить положение текста на контуре, переключитесь на инструмент **Selection** (Выделение). При этом отобразится выделение текстового объекта. Появятся скобки в начале текста, в конце контура и в средней точке между открывающей и закрывающей скобками.



10 Установите указатель мыши на центральную скобку. Рядом с указателем появится небольшой значок . Перетаскивайте центральную скобку вдоль внешней стороны контура. Удерживайте клавишу **Ctrl/Command**, чтобы не допустить зеркальное отражение текста на другую сторону контура. Расположите текст так, чтобы он был центрирован относительно верхней точки окружности.



11 Не снимая выделения с объекта текста по контуру, выполните команду меню **Type** ⇒ **Type On A Path** ⇒ **Type On A Path Options** (Текст ⇒ Текст по контуру ⇒ Параметры текста по контуру). Откроется одноименное диалоговое окно. Установите флажок **Preview** (Предварительный просмотр). В раскрывающемся списке **Effect** (Эффект) выберите эффект **Skew** (Асимметрично). Попробуйте отметить другие эффекты, после чего остановитесь на эффекте **Rainbow** (Радуга). В раскрывающемся списке **Align To Path** (Выровнять по контуру) укажите вариант **Descender** (Нижний выносной элемент). Щелкните по кнопке **OK**.



● **Примечание.** Более подробную информацию о параметрах текста по контуру вы можете найти в разделе «Создание текста по контуру» справки Illustrator.

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

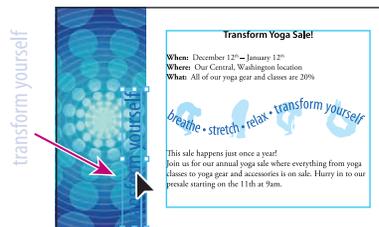
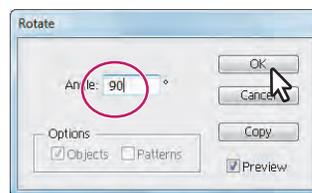
13 Сохраните выполненные изменения при помощи команды **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить), но не закрывайте файл.



Преобразование текста в кривые

При создании иллюстраций, имеющих несколько назначений, полезно выполнять преобразование текста в кривые, чтобы получателю файла не требовалось устанавливать ваши шрифты для корректного открытия и использования файла. При этом всегда следует сохранять оригинальный файл иллюстрации, потому что вы не сможете преобразовать текст в кривых обратно в редактируемый текст.

- 1 Щелкните по кнопке **Next** (Вперед) в строке состояния в левом нижнем углу окна документа, чтобы перейти ко второй монтажной области.
- 2 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), если открытка отображается не полностью.
- 3 Выберите инструмент **Type** (Текст) **T** на панели **Tools** (Инструменты) и щелкните по холсту за левой границей монтажной области открытки.
- 4 На панели **Control** (Управление) измените цвет заливки на синий (**C = 89, M = 61, Y = 0, K = 0**).
- 5 Напечатайте текст «transform yourself».
- 6 Дважды щелкните по инструменту **Rotate** (Поворот)  на панели **Tools** (Инструменты). Откроется диалоговое окно **Rotate** (Поворот). В поле ввода **Angle** (Угол) введите **90**. Щелкните по кнопке **OK**. Текст будет повернут на 90° против часовой стрелки.
- 7 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , расположите текст в правом нижнем углу синего фонового изображения.
- 8 Не переключайтесь с инструмента **Selection** (Выделение). Удерживая клавишу **Shift**, перетащите верхний правый маркер ограничительной рамки текста, увеличив размер текста в соответствии с высотой открытки.



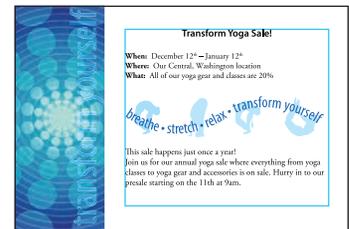
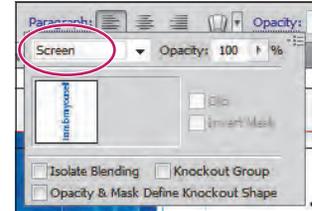
► **Совет.** Одно из преимуществ преобразования текста в кривые заключается в возможности использования градиентной заливки. Если вы хотите применить градиентную заливку, сохранив возможность редактирования текста, выделите текст с помощью инструмента **Selection** (Выделение) и выполните команду меню **Effect** ⇒ **Path** ⇒ **Outline Object** (Эффект ⇒ Контур ⇒ Контурный объект).

● **Примечание.** Если нижние выносные элементы символов заходят на белую область справа, перетащите текст влево.

9 Щелкните по слову **Opacity** (Непрозрачность) на панели **Control** (Управление). Откроется палитра **Transparency** (Прозрачность). В раскрывающемся списке **Blending Mode** (Режим наложения) выберите режим **Screen** (Осветление).

10 Не снимая выделения с текста, выполните команду **Type** ⇒ **Create Outlines** (Текст ⇒ Преобразовать в кривые). Теперь текст уже не ссылается на определенный шрифт, а представляет собой графический объект. Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

11 Выполните команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

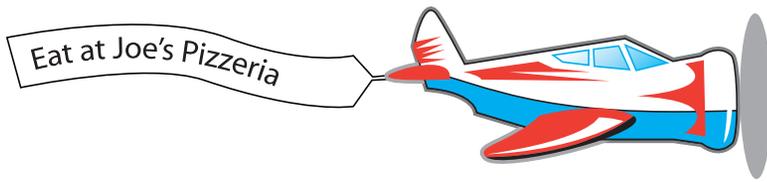


Самостоятельная работа

Поэкспериментируйте с возможностями работы с текстом, размещая в иллюстрациях текст по контуру. Используя иллюстрации из папки Lesson07, попробуйте поработать со следующими приемами работы с текстом:

- coffee.ai — используя инструмент **Pen** (Перо), создайте контуры, изображающие пар, поднимающийся над чашкой кофе. Создайте текст вдоль волнистых контуров и примените различные уровни прозрачности;
- airplane.ai — закончите изображение следующего за самолетом баннера, разместив свой собственный текст.





Продолжите выполнение проекта, создав на основе этой иллюстрации одностраничный рекламный флаер со следующими текстовыми элементами на странице:

- используя файл `placeholder.txt` из папки `Lesson07`, создайте текстовую область с тремя колонками;
- используйте фигуру чашки кофе или самолета для деформирования текста;
- создайте заголовок вдоль верхнего края страницы, расположив текст на кривой;
- создайте стиль абзаца;
- открыв файл плаката на тему йоги, выполните команду **View** ⇒ **Outline** (Просмотр ⇒ Контур), чтобы отобразить все присутствующие на странице контуры. Обратите внимание на спиральную фигуру вверху страницы. Попробуйте расположить текст по этому спиральному контуру, после чего выполните команду меню **Type** ⇒ **Type On A Path** ⇒ **Type On A Path Options** (Текст ⇒ Текст по контуру ⇒ Параметры текста по контуру) и настройте атрибуты текста.

Контрольные вопросы

- 1 Назовите два способа добавления текста в Adobe Illustrator CS5.
- 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 способы (активирован инструмент **Type** (Текст):
 - щелкните по монтажной области и начните печатать строку текста, когда появится текстовый курсор. Размер текстовой строки будет определяться количеством введенных символов;
 - перетащите указатель мыши, создав текстовую область. После появления текстового курсора начинайте печатать;
 - щелкните по открытому или закрытому контуру, чтобы преобразовать его в текст по контуру или в текст в области. Щелчок по закрытому контуру при нажатой клавише **Alt/Option** создает текст по контуру фигуры.
- 2 Два главных преимущества формата OpenType — совместимость с различными платформами (один и тот же файл шрифта работает на компьютерах под управлением операционных систем Windows и Mac OS) и поддержка расширенных наборов символов и возможностей разметки, что обеспечивает улучшенную поддержку языков и расширенное управление печатью.
- 3 Стилль символов может быть применен только к выделенному тексту, а стиль абзаца — к целому абзацу. Стили абзацев 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 преобразовании текста в кривые следует учитывать, что:
 - после преобразования текст не будет доступен для редактирования. Например, нельзя будет изменить содержание 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 пунктов. 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. Если планируется изменение размера шрифта, это следует сделать перед преобразованием;
- необходимо преобразовывать в кривые весь выделенный текст; нельзя преобразовывать отдельный символ в строке текста. Чтобы преобразовать в кривые отдельный символ, создайте отдельный текстовый объект, содержащий только этот символ.

8

РАБОТА СО СЛОЯМИ

Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- работать с палитрой **Layers** (Слои);
- создавать, переупорядочивать, закреплять слои, подслои и группы;
- перемещать объекты между слоями;
- копировать слои объектов 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 этого урока потребуется около 45 минут. При необходимости удалите с жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку Lesson08.



Слои позволяют организовать иллюстрацию в виде отдельных уровней, которые можно редактировать и просматривать независимо друг от друга или одновременно. Каждый документ Adobe Illustrator содержит как минимум один слой. Использование нескольких слоев облегчает контроль над печатью, отображением и редактированием иллюстрации.

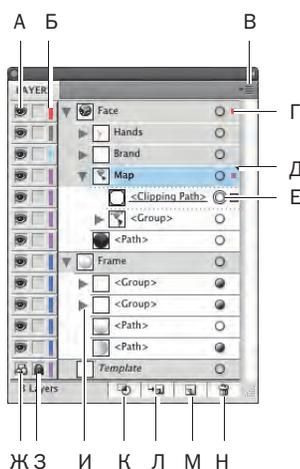
Начало работы

В этом уроке вы завершите иллюстрацию настенных часов, по мере выполнения работы знакомясь с разнообразными способами использования палитры **Layers** (Слой).

- 1 Чтобы инструменты и панели/палитры функционировали так, как описано в уроке, удалите или деактивируйте (переименовав) файл установок Adobe Illustrator CS5 (см. раздел «Восстановление установок по умолчанию»).
- 2 Запустите Adobe Illustrator CS5.
 - **Примечание.** Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск файлы ресурсов данного урока, расположенные в папке Lesson08 на компакт-диске «Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс» (см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса»).
- 3 Выполните команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L8end_1.ai в папке Lesson08 на жестком диске.

● **Примечание.** Если ваша палитра **Layers** (Слой) выглядит не совсем так, как на представленном ниже рисунке, не обращайтесь на это внимания. Пока что вам необходимо лишь ознакомиться с ней.

Отдельные слои используются для объектов, представляющих оформление часов, циферблат, стрелки и цифры, на что указывают имена слоев в палитре **Layers** (Слой). Ниже приведено описание элементов данной палитры, для вызова которой служит команда меню **Window** ⇒ **Layers** (Окно ⇒ Слой).



- А Столбец **Visibility**
- Б Цвет слоя
- В Меню палитры **Layers**
- Г Столбец **Selection**
- Д Индикатор выделенного слоя
- Е Столбец **Target**
- Ж Значок шаблонного слоя
- З Столбец **Edit**
- И Треугольник для сворачивания/разворачивания
- К Кнопка **Make/Release Clipping Mask**
- Л Кнопка **Create New Sublayer**
- М Кнопка **Create New Layer**
- Н Кнопка **Delete Selection**

- 4 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна). Оставьте файл открытым, если хотите сверяться с ним во время работы, или выполните команду меню **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрыть).

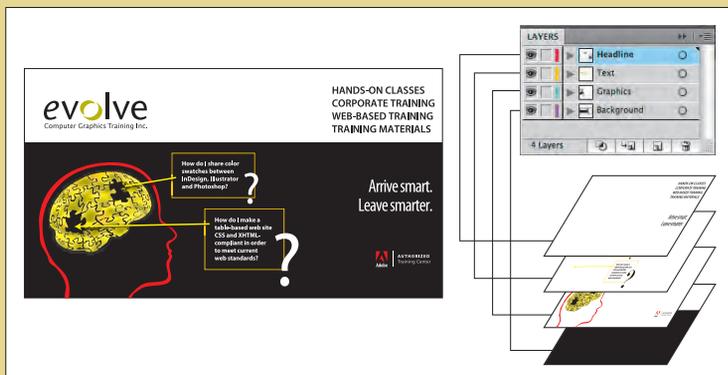
Чтобы начать работу, откройте незавершенный графический файл.

- 5 Выполните команду **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть). Перейдите к папке Lesson08 в папке Lessons. Откройте файл L8start_1.ai.
- 6 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как). Перейдите к папке Lesson08 и присвойте файлу имя «clock.ai». В раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) выберите тип файла **Adobe Illustrator (*.AI/ai)** и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить). В диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте значения по умолчанию и щелкните по кнопке **ОК**.

О слоях

При создании сложной иллюстрации довольно трудно отслеживать все элементы в окне документа. Мелкие элементы скрываются более крупными, и выделение объектов становится затруднительным. Слои позволяют управлять всеми элементами 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 может быть настолько простой или сложной, насколько это необходимо. По умолчанию все элементы расположены в одном родительском слое. Однако можно создавать новые слои и перемещать в них элементы или переносить элементы из одного слоя в другой. 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 Photoshop.



Пример разделения сложной иллюстрации на отдельные слои

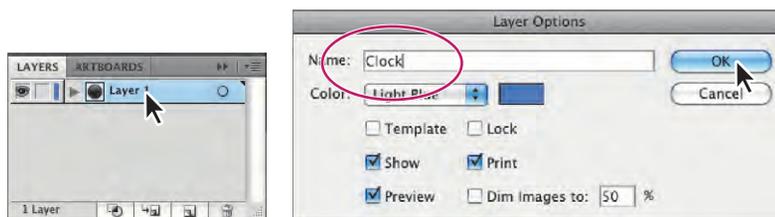
Из справки Illustrator

Создание слоев

По умолчанию каждый новый документ содержит один слой. Во время работы над иллюстрацией можно в любой момент переименовать или добавить слои. Размещение объектов на отдельных слоях позволяет легко выделять и редактировать эти объекты. Например, разместив текст в отдельном слое, можно изменить сразу весь текст, не затронув остальную часть иллюстрации.

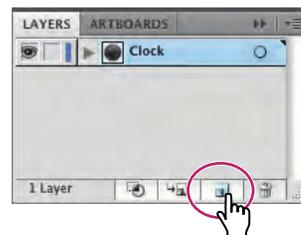
Далее вы измените имя слоя, присвоенное ему по умолчанию, затем создадите новый слой и подслой и узнаете, в чем состоит отличие между слоями и подслоями.

- 1 Если палитра **Layers** (Слои) не отображена, щелкните по ее значку  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, что этот слой активен. Кроме того, в верхнем правом углу слоя отображается треугольник ▾. Это говорит о том, что находящиеся в данном слое объекты доступны для редактирования.
- 2 В палитре **Layers** (Слои) дважды щелкните по имени слоя. Откроется диалоговое окно **Layer Options** (Параметры слоя). Введите «Clock» в поле ввода **Name** (Имя) и щелкните по кнопке **OK**.



Теперь вы создадите слой для элементов циферблата часов и подслой для цифр. Подслои помогают упорядочить содержимое слоя.

- 3 Щелкните по кнопке **Create New Layer** (Создать новый слой)  в нижней части палитры **Layers** (Слои) или выполните команду **New Layer** (Новый слой) в меню палитры .
- 4 Дважды щелкните по слою **Layer 2** (Слой 2). Откроется диалоговое окно **Layer Options** (Параметры слоя). Измените имя слоя на «Face» и убедитесь, что в раскрывающемся списке **Color** (Цвет) выбран красный цвет. Щелкните по кнопке **OK**. Но-

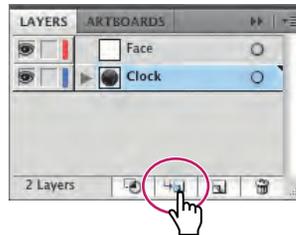


вый слой **Face** появится над слоем **Clock** и станет активным.

- Щелкните по слою **Clock**, а затем, удерживая клавишу **Alt/Option**, — по кнопке **Create New Sublayer** (Создать новый подслой)  в нижней части палитры, чтобы создать новый подслой. Откроется диалоговое окно **Layer Options** (Параметры слоя). При создании нового подслоя слой открывается, показывая уже содержащиеся в нем подслои.

Подслой — это слой, расположенный внутри другого слоя. Подслои используются, чтобы упорядочить содержимое слоя, не прибегая к группировке или разгруппировке объектов.

- В диалоговом окне **Layer Options** (Параметры слоя) измените имя слоя на «Numbers» и щелкните по кнопке **ОК**. Новый подслой появится непосредственно под основным слоем **Clock** и будет выделен.

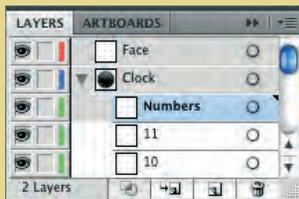


- Примечание.** Для создания нового подслоя без установки параметров и присвоения имени щелкните по кнопке **Create New Sublayer** (Создать новый подслой), не нажимая клавишу **Alt/Option**. По умолчанию слои и подслои нумеруются в порядке их следования, например, второму слою присваивается имя **Layer 2** (Слой 2).

Слои и цвет

По умолчанию в Illustrator каждому слою в палитре **Layers** (Слои) назначается уникальный цвет (до девяти цветов). Цвет отображается в палитре рядом с именем слоя. Он же используется в окне иллюстрации для отображения ограничительной рамки, контура, опорных точек и центра выделенного объекта.

С помощью цвета слоя можно быстро найти соответствующий объекту слой в палитре **Layers** (Слои), при этом вы можете изменять цвет слоя по своему усмотрению.



Каждый слой и подслой могут иметь уникальный цвет

Из справки Illustrator

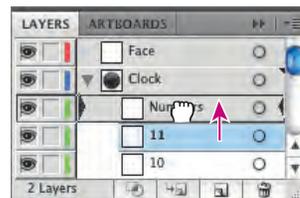
Перемещение объектов и слоев

Изменяя порядок следования слоев в палитре **Layers** (Слой), можно выполнять переупорядочение расположенных в слоях объектов, а также перемещать объекты из одного слоя или подслоя в другой.

Объекты в слоях, занимающих в списке палитры **Layers** (Слой) более высокую позицию, расположены на монтажной области перед объектами в слоях ниже по списку.

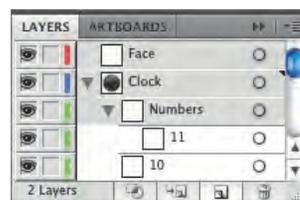
Сначала вы переместите цифры циферблата в отдельный подслой.

- 1 В палитре **Layers** (Слой) щелкните по строке объекта **11** и перетащите эту строку на подслой **Numbers**. Отпустите кнопку мыши, когда увидите большие черные треугольники с обеих сторон подслоя **Numbers**. Черные треугольники говорят о том, что вы выполняете добавление к слою. Обратите внимание, что после отпущения кнопки мыши слева от подслоя **Numbers** появится стрелка. Эта стрелка говорит о том, что у подслоя есть содержимое.



► **Совет.** Вам будет проще найти необходимое содержимое в палитре **Layers** (Слой), если слои и подслои будут отображены в свернутом виде.

- 2 Щелкните по треугольнику слева от миниатюры подслоя **Numbers**, чтобы отобразить его содержимое.
- 3 Повторите шаг 1 для всех остальных подслоев цифр в палитре **Layers** (Слой). Таким образом вы улучшите организацию слоев в палитре, и в последующем будет проще найти необходимое содержимое.

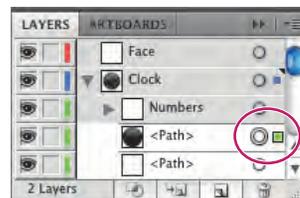


► **Совет.** Вы можете выделить и переместить сразу несколько подслоев, используя клавишу **Shift**.

- 4 Щелкните по треугольнику слева от подслоя **Numbers**, чтобы скрыть содержимое подслоя. Вам будет легче работать с палитрой **Layers** (Слой), если содержимое слоев и подслоев будет скрыто.
- 5 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Сейчас вы переместите циферблат часов в слой **Face**, в который затем добавите карту, стрелки и фирменное название часов. Вы также переименуете слой **Clock**, чтобы новое имя соответствовало новой структуре.

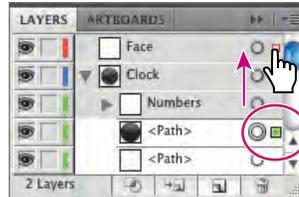
- 6 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , в монтажной области щелкните позади цифр, чтобы выделить циферблат



часов. В палитре **Layers** (Слой) станет активным объект **<Path>** (<Контур>), на что указывает индикатор выделенного слоя ■ справа от верхнего слоя **<Path>** (<Контур>).

► **Совет.** Для выделения объектов за другими объектами можно также нажать клавишу **Ctrl/Command** и щелкнуть несколько раз в месте наложения объектов. Подробные сведения о выделении за объектами вы можете найти в уроке 2 «Выделение и выравнивание».

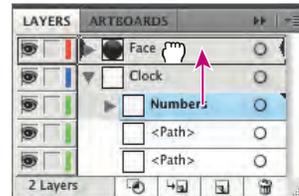
7 В палитре **Layers** (Слой) перетащите индикатор выделенного слоя ■ с подслоя **<Path>** (<Контур>) вверх, разместив его справа от значка **Target** (Цель) ○ для слоя **Face**. При этом объект **<Path>** (<Контур>) будет перемещен в слой **Face**. Цвет линий выделения в монтажной области изменится на цвет слоя **Face** (в данном случае — красный).



Цифры часов скрыты, так как слой **Face** располагается поверх слоя **Clock** и подслоя **Numbers**. Сейчас вы переместите подслой **Numbers** в другой слой и переименуете слой **Clock**.

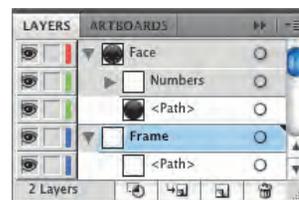
8 Выполните команду меню **Select ⇒ Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

9 В палитре **Layers** (Слой) перетащите подслой **Numbers** в слой **Face**. Отпустите кнопку мыши, когда увидите индикатор в виде двух больших черных треугольников с обеих сторон слоя **Face**.



Вы снова увидите цифры, но теперь они будут располагаться в верхнем слое **Face**.

10 Дважды щелкните по слою **Clock**, чтобы открыть диалоговое окно **Layer Options** (Параметры слоя). Измените имя слоя на **Frame** и щелкните по кнопке **OK**.



11 Выполните команду **File ⇒ Save** (Файл ⇒ Сохранить).

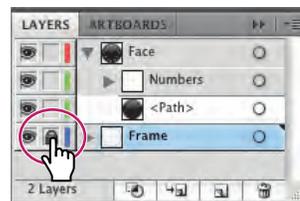
Закрепление слоев

При редактировании объектов слоя используйте палитру **Layers** (Слой) для закрепления других слоев и предотвращения изменения остальной части иллюстрации.

В данном разделе вы закрепите все слои, кроме подслоя **Numbers**, чтобы можно было легко редактировать цифры циферблата, не оказывая влияния на объекты в других слоях. Закрепленные слои становятся недоступными для выделения и редактирования.

1 Щелкните по треугольнику слева от слоя **Frame**, чтобы свернуть его содержимое.

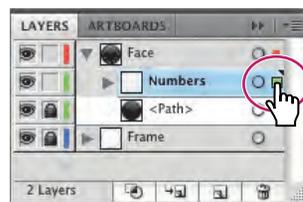
2 Напротив слоя **Frame** щелкните по столбцу **Edit** (Редактирование) справа от значка с изображением глаза, чтобы закрепить этот слой. Значок с изображением замка  указывает на закрепление слоя и всего его содержимого.



3 Повторите предыдущий шаг для подслоя **<Path>** (<Контур>), расположенного ниже подслоя **Numbers**. Вы можете освободить отдельный слой, выполнив щелчок по значку с изображением замка . Если щелкнуть по столбцу **Edit** (Редактирование) еще раз, слой снова будет закреплен. Удерживая во время щелчка клавишу **Alt/Option**, вы можете попеременно закреплять и освобождать остальные слои.

Далее вы измените размер и гарнитуру используемого для цифр шрифта.

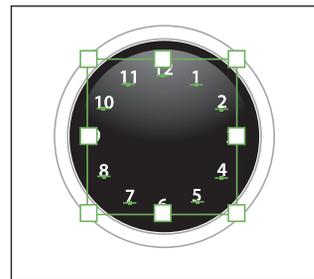
4 Щелкните по столбцу **Selection** (Выделение) справа от подслоя **Numbers** в палитре **Layers** (Слои), чтобы выделить все содержимое этого подслоя. Напротив подслоя **Numbers** появится более крупный зеленый квадрат. Это говорит о выделении всего содержимого данного подслоя. Цифры будут выделены и на монтажной области.



В следующем шаге вы измените для выделенных цифр шрифт, стиль и размер шрифта.

5 На панели **Control** (Управление) в раскрывающемся списке **Font** (Шрифт) выберите шрифт **Myriad Pro**. В раскрывающемся списке **Font Style** (Стиль шрифта) задайте стиль шрифта **Semi-bold**, а в поле ввода **Font Size** (Кегль) введите **28**.

● **Примечание.** Myriad Pro — это шрифт OpenType, поставляемый вместе с Illustrator CS5.



- 6 Если вы хотите изменить цвет выделенных цифр, воспользуйтесь палитрой **Color** (Цвет) .
- 7 В палитре **Layers** (Слой) щелкните по значку с изображением замка  напротив слоев **<Path>** (<Контур>) и **Frame**, чтобы освободить эти слои.
- 8 Отмените выделение при помощи команды **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение) и сохраните файл.

Просмотр слоев

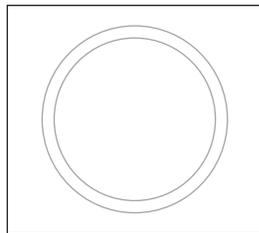
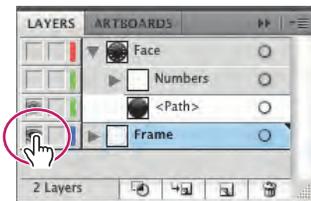
Палитра **Layers** (Слой) позволяет скрывать слои, подслои или отдельные объекты.

При скрытии слоя его содержимое закрепляется и не может быть выделено или распечатано. Помимо этого палитра **Layers** (Слой) предоставляет возможность независимого отображения слоев и объектов в режиме предварительного просмотра или просмотра контуров.

Далее вы отредактируете обрамление часов, применив для создания трехмерного эффекта специальный прием раскрашивания.

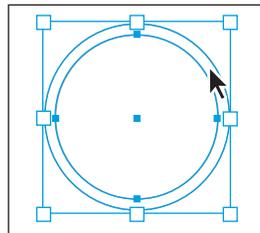
- 1 В палитре **Layers** (Слой) щелкните по слою **Frame** для его выделения. Затем щелкните, удерживая клавишу **Alt/Option**, по значку с изображением глаза  слева от имени слоя, чтобы скрыть все остальные слои.

► **Совет.** Щелчок по значку с изображением глаза при нажатой клавише **Alt/Option** попеременно прячет и показывает слои. Скрытие слоев предотвращает их изменение.

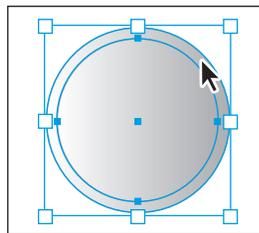
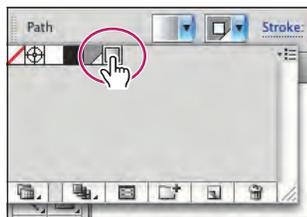


Выполните щелчок, удерживая клавишу **Alt/Option**, чтобы скрыть все остальные слои

- 2 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , щелкните в монтажной области по внутреннему кругу обрамления. Затем щелкните, удерживая клавишу **Shift**, по внешнему кругу, чтобы выделить оба круга.
- 3 После выделения двух кругов щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление) и выберите образец **clock.frame**



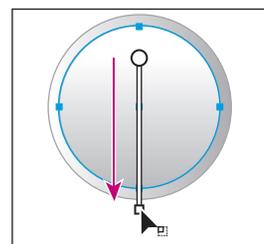
в появившейся палитре образцов, чтобы залить круги пользовательским градиентом.



● **Примечание.** Когда вы выберете инструмент **Gradient** (Градиент) в первый раз, на выделенном круге появится горизонтальная линия. Это направление градиентной заливки, используемое по умолчанию.

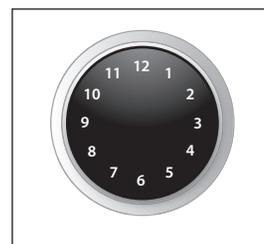
4 Щелкните по большему кругу, удерживая клавишу **Shift**, чтобы снять с него выделение. Внутренний круг останется выделенным.

5 Выберите инструмент **Gradient** (Градиент)  на панели **Tools** (Инструменты). Установите указатель мыши во внутреннем круге, немного ниже верхней точки круга. Удерживая кнопку мыши, переместите указатель вниз в вертикальном направлении, чтобы изменить направление градиента. Отпустите кнопку мыши. Инструмент **Gradient** (Градиент) применяется только к выделенным объектам с градиентной заливкой. Для получения более подробной информации об инструменте **Gradient** (Градиент) см. урок 10 «Создание переходов между цветами и фигурами».

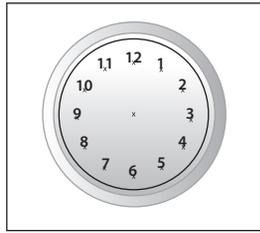
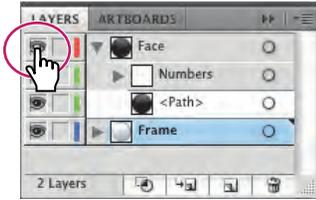


6 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните изменения. Попробуйте выделить внешний круг и поменять направление градиента с помощью инструмента **Gradient** (Градиент).

7 В меню палитры **Layers** (Слои)  выполните команду **Show All Layers** (Показать все слои). При редактировании объектов в нескольких слоях можно отображать отдельные слои в режиме контуров, оставляя остальные слои в режиме предварительного просмотра.



8 Щелкните по значку с изображением глаза  напротив слоя **Face**, удерживая клавишу **Ctrl/Command**, чтобы переключить этот слой в режим просмотра контуров. При этом вы увидите круг с градиентной заливкой, расположенный под циферблатом часов. Отображение слоя в режиме просмотра контуров также может быть полезно для отображения опорных или центральных точек объектов без их выделения.



Щелкните по значку с изображением глаза, удерживая клавишу **Ctrl/Command**, чтобы переключить слой в режим просмотра контуров

- 9 Еще раз щелкните по значку с изображением глаза напротив слоя **Face**, удерживая клавишу **Ctrl/Command**, чтобы вернуть этот слой в режим предварительного просмотра. Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).



Вставка слоев

Чтобы завершить изображение часов, вы скопируете и вставите недостающие элементы иллюстрации из другого файла.

- 1 Выполните команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл **Details.ai** из папки **Lesson08** на жестком диске.
- 2 Чтобы увидеть, как располагаются объекты в каждом слое, поочередно выполняйте щелчки по значкам с изображением глаза напротив слоев в палитре **Layers** (Слои), удерживая клавишу **Alt/Option**. При этом будет отображаться один слой, а остальные окажутся скрытыми. Для более детального ознакомления можно также разворачивать и сворачивать слои, выполняя щелчок по треугольнику слева от имени слоя ▶. Закончив, убедитесь, что отображаются все слои и все они свернуты.



- 3 Выполните команду меню **Select** ⇒ **All** (Выделение ⇒ Все), а затем команду **Edit** ⇒ **Copy** (Редактирование ⇒ Копировать), чтобы выделить и скопировать детали часов в буфер обмена.
- 4 Выполните команду **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрывать) и закройте файл **Details.ai**, отказавшись от сохранения изменений.

5 В файле clock.ai в меню палитры **Layers** (Слой)  отметьте пункт **Paste Remembers Layers** (Вставить скопированные слои). Напротив него появится флажок, означающий, что параметр установлен. Если установлен параметр **Paste Remembers Layers** (Вставить скопированные слои), то при вставке в монтажную область нескольких слоев из другого файла они добавляются на палитру **Layers** (Слой) в виде отдельных слоев. Если же этот параметр не установлен, все объекты вставляются в активный слой.

6 Выполните команду **Edit** ⇒ **Paste In Front** (Редактирование ⇒ Вставить на передний план), чтобы вставить детали часов. Снимите выделение с объекта. Команда **Paste In Front** (Вставить на передний план) вставляет объекты из буфера обмена в ту же позицию, что и в файле Details.ai. А так как установлен параметр **Paste Remembers Layers** (Вставить скопированные слои), слои из файла Details.ai будут вставлены как четыре отдельных слоя в начале списка палитры **Layers** (Слой) — **Highlight**, **Hands**, **Brand**, **Map**.



Сейчас вы измените положение некоторых из этих слоев.

► **Совет.** При перетаскивании слоев в палитре **Layers** (Слой) она автоматически прокручивается вверх и вниз. Вы можете сделать ее длиннее, перетаскивая нижний край или правый нижний угол палитры.

7 Закрывайте и открывайте слои, выполняя щелчки по стрелке слева от имени слоя. Переместите слой **Frame**, разместив его выше слоя **Highlight**. Затем слой **Face** разместите выше слоя **Frame**. При необходимости перетащите вниз нижний край палитры **Layers** (Слой), чтобы отобразить все слои. Отпустите кнопку мыши, когда индикаторная полоса с черными треугольниками растянется на всю ширину списка над слоями **Frame** и **Highlight**. Вам необходимо создать отдельный слой, а не подслой. Если на монтажной области выделены какие-либо объекты, выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).



Теперь вы переместите слои **Hands** и **Brand** в слой **Face**, а слой **Highlight** разместите перед слоем **Frame**.

8 В палитре **Layers** (Слой) выделите слой **Highlight** и перетащите его вверх, разместив между слоями **Face** и **Frame**.





- 9 Щелкните по стрелке слева от слоя **Face**, чтобы отобразить его подслои.
 - 10 Щелкните по слою **Hands**. Удерживая клавишу **Shift**, щелкните по слою **Brand**, чтобы выделить оба слоя.
 - 11 Перетащите выделенные слои вверх и разместите их между подслоями **Numbers** и **<Path>** (**<Контур>**). Отпустите кнопку мыши, когда полоса вставки появится между ними, чтобы сделать слои **Hands** и **Brand** подслоями слоя **Face**.
- **Примечание.** Возможно, вам потребуется увеличить размер палитры **Layers** (Слои). Чтобы найти необходимые слои, перетащите нижний край палитры вниз.



- 12 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

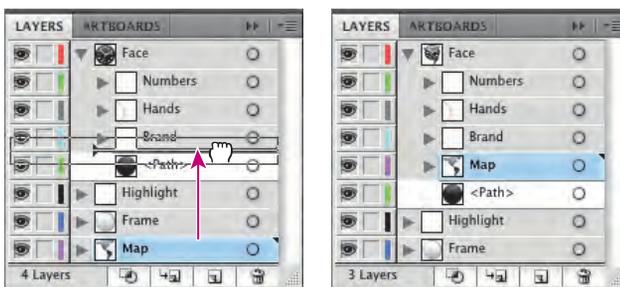
Создание обтравочных масок

Палитра **Layers** (Слои) позволяет создавать обтравочные маски, используемые для контроля над отображением и скрытия графических объектов в слое или группе.

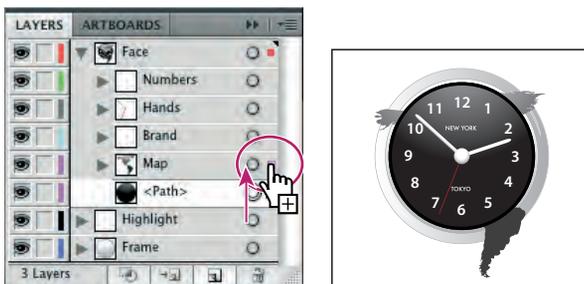
Обтравочная маска представляет собой объект, форма которого маскирует расположенные на заднем плане графические объекты таким образом, что видимой остается только часть иллюстрации, лежащая в пределах маски.

Далее вы создадите обтравочную маску на основе расположенной в слое **Face** круглой фигуры. Вы сгруппируете эту обтравочную маску с подслоем **Map**, чтобы карта отображалась только внутри фигуры.

- 1 Перетащите вниз нижний край палитры **Layers** (Слои), чтобы отобразить весь список слоев.
- 2 В палитре **Layers** (Слои) перетаскивайте слой **Map** вверх, пока полоса вставки не появится выше подслоя **<Path>** (<Контур>) внутри слоя **Face**. Отпустите кнопку мыши. Объект, используемый в качестве маски, должен находиться в палитре **Layers** (Слои) выше объектов, которые он маскирует. Так как вы хотите маскировать только карту, то перед созданием обтравочной маски скопируете круглый объект **<Path>** (<Контур>) и расположите копию выше подслоя **Map**.



- 3 Щелкните в палитре **Layers** (Слои) по столбцу **Selection** (Выделение) справа от подслоя **<Path>** (<Контур>). Обратите внимание, что контур будет выделен в монтажной области.
- 4 Нажмите и удерживайте клавишу **Alt/Option**. Перетащите вверх индикатор выделения ■ для подслоя **<Path>** (<Контур>) и разместите его справа от значка **Target** (Цель) ○ подслоя **Map**.
- 5 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).



6 Щелкните по треугольнику ▶ слева от подслоя **Map** в палитре **Layers** (Слой), чтобы отобразить вложенные подслои.

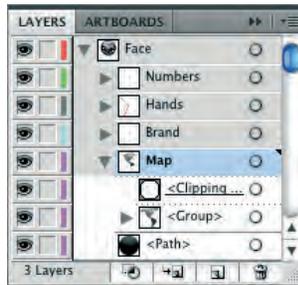
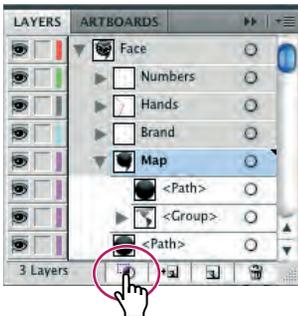
7 Убедитесь, что подслоем <Path> (<Контур>) расположен в начале списка вложенных подслоев, выше подслоя <Group> (<Группа>). При необходимости переместите подслои. Обтравочная маска должна располагаться в слое или группе на переднем плане.

● **Примечание.** Для выполнения следующих шагов необязательно снимать с объектов выделение, но это может сделать более удобным просмотр иллюстрации.

8 Выделите подслоем **Map** в палитре **Layers** (Слой).

9 Щелкните по кнопке **Make/Release Clipping Mask** (Создать/Отменить обтравочную маску)  в нижней части палитры **Layers** (Слой). Обратите внимание, что вложенные подслои теперь разделены пунктирными линиями, а имя первого подслоя изменилось на <Clipping Path> (<Обтравочный контур >). Кроме того, имя <Clipping Path> (<Обтравочный контур >) подчеркнуто, указывая на то, что данный объект является обтравочной фигурой. В монтажной области подслоем <Path> (<Контур>) обрезал части карты, которые выходили за пределы циферблата часов.

● **Примечание.** Возможно, имя <Clipping Path> (<Обтравочный контур >) не отобразится в палитре **Layers** (Слой) полностью.



10 В палитре **Layers** (Слой) щелкните по треугольнику напротив подслоя **Map**, чтобы свернуть вложенные подслои.

11 Выполните команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Объединение слоев

Чтобы упростить структуру иллюстрации, можно объединять слои. При этом содержимое всех выделенных слоев объединяется в одном результирующем слое.

● **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.

1 Щелкните в палитре **Layers** (Слои) по подслою **Numbers** для его выделения. Затем щелкните, удерживая клавишу **Shift**, по подслою **Hands**. Будут выделены оба подслоя. Обратите внимание, что индикатор выделенного слоя **▼** указывает на последний из выделенных подслоев, который и считается активным. Последний выделенный слой определяет имя и цвет объединенного слоя.

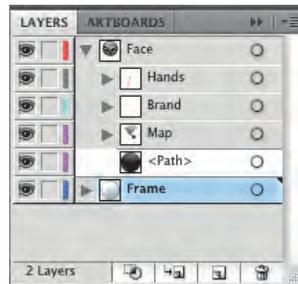


2 В меню палитры **Layers** (Слои) **☰** выполните команду **Merge Selected** (Объединить выделенные), чтобы добавить подслою **Numbers** в подслою **Hands**. В добавляемых слоях сохраняется исходный порядок наложения объектов, и эти объекты добавляются поверх объектов целого слоя.



3 Щелкните по подслою **Highlight** для его выделения, а затем щелкните, удерживая клавишу **Shift**, по подслою **Frame**.

4 В меню палитры **Layers** (Слои) **☰** выполните команду **Merge Selected** (Объединить выделенные), чтобы добавить объекты подслоя **Highlight** в подслою **Frame**.



5 Сохраните выполненные изменения.

Чтобы объединить слои и группы

Объединение и сведение слоев похожи, поскольку позволяют объединять объекты, группы и подслои в единый слой или группу. При объединении можно выбрать, какие элементы будут объединены; при сведении в одном слое объединяются все видимые элементы изображения. При любой из этих операций сохраняется порядок наложения объектов, однако утрачиваются другие атрибуты на уровне слоя, такие как обтравочные маски.

Для сведения слоев щелкните по имени слоя, в котором необходимо объединить графические объекты. Затем в меню палитры **Layers** (Слой) выполните команду **Flatten Artwork** (Выполнить сведение).

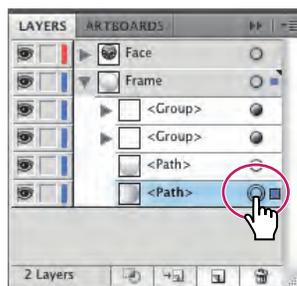
Из справки Illustrator

Применение к слоям атрибутов оформления

Используя палитру **Layers** (Слой), вы можете применять к слоям, группам и объектам такие атрибуты оформления, как стили, эффекты и уровни прозрачности. Если атрибут оформления применяется к слою, он будет применен и ко всем объектам данного слоя. Если же атрибут оформления применяется к отдельному объекту слоя, то распространяется только на этот объект, не оказывая влияния на весь слой. Более подробно работа с атрибутами оформления рассмотрена в уроке 12 «Применение атрибутов оформления и стилей графики».

Далее вы примените эффект к расположенному в слое объекту, затем скопируете этот эффект на другой слой, изменив все объекты слоя.

- 1 В палитре **Layers** (Слой) сверните слой **Face** и разверните слой **Frame**, открыв все его содержимое.
- 2 Щелкните для выделения нижнего подслоя **<Path>** (**<Контур>**) в слое **Frame**.
- 3 Щелкните по значку **Target** (Цель)  справа от имени подслоя **<Path>** (**<Контур>**). Выполняя щелчок по этому значку, вы указываете, что хотите применить эффект, стиль или изменить уровень прозрачности.
- 4 Выполните команду меню **Effect** ⇒ **Stylize** ⇒ **Drop Shadow** (Эффект ⇒ Стилизация ⇒ Тень). В диалоговом окне **Drop**



● **Примечание.** При щелчке по значку **Target** (Цель) также происходит выделение объектов на монтажной области.

Shadow (Тень) оставьте без изменений значения по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**. Вокруг часов появится тень.



- **Примечание.** В меню **Effect** (Эффект) присутствуют две команды **Stylize** (Стилизация). Выполните команду из раздела эффектов Illustrator.

Обратите внимание, что теперь значок **Target** (Цель)  для нижнего подслоя **<Path>** (<Контур>) затенен. Это говорит о том, что к объекту применены атрибуты оформления.

- 5 Щелкните по значку палитры **Appearance** (Оформление)  в правой части рабочей среды, чтобы развернуть данную палитру. Если она не отображается, выполните команду **Window** ⇒ **Appearance** (Окно ⇒ Оформление). Обратите внимание, что эффект **Drop Shadow** (Тень) был добавлен в список атрибутов оформления для выделенного объекта.



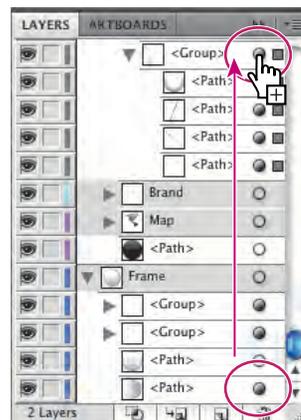
- 6 На панели **Control** (Управление) измените значение в поле ввода **Stroke Weight** (Толщина линии) на **0**.
- 7 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

Теперь вы используете палитру **Layers** (Слой), чтобы скопировать в слой и отредактировать атрибут оформления.

- 8 Щелкните по значку палитры **Layers** (Слой) в правой части рабочей среды, чтобы открыть палитру. Щелкните по стрелке слева от слоя **Face**, чтобы развернуть его содержимое. При необходимости перетащите нижний край палитры **Layers** (Слой) вниз, чтобы отобразить весь список. Убедитесь, что подслой **Hands**, **Brand** и **Map** находятся в свернутом состоянии.

- 9 Активируйте инструмент **Selection** (Выделение)  и выделите стрелки часов в монтажной области.

- 10 В меню палитры **Layers** (Слой)  выполните команду **Locate Object** (Найти объект). При этом в палитре **Layers** (Слой) будет выделена и отображена группа **<Group>** (<Группа>) со стрелками. Для выполнения следующего шага вам, возможно, потребуется прокрутить список палитры.



11 Удерживая клавишу **Alt/Option**, перетаскивайте затененный значок **Target** (Цель) для подслоя **<Path>** (<Контур>) в слое **Frame** на значок **Target** (Цель) для подслоя со стрелками часов **<Group>** (<Группа>). Знак «плюс», отображаемый рядом с указателем мыши, говорит о том, что копируется оформление.

12 Когда значок **Target** (Цель) для подслоя **<Group>** (<Группа>) станет светло-серым, отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Alt/Option**. Эффект тени будет применен ко всему подслою **<Group>** (<Группа>), на что укажет затененный значок **Target** (Цель).

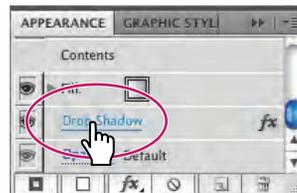


Сейчас вы отредактируете атрибут **Drop Shadow** (Тень) для текста и стрелок часов, смягчив этот эффект.

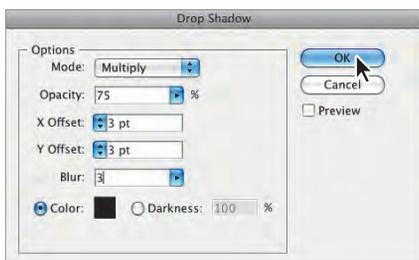
13 Щелкните по треугольнику слева от подслоя **<Group>** (<Группа>) в слое **Hands**, чтобы свернуть его содержимое.

14 В палитре **Layers** (Слои) щелкните по значку **Target** (Цель)  для подслоя **<Group>** (<Группа>) со стрелками часов. При этом автоматически будут выделены объекты подслоя **<Group>** (<Группа>), а с объекта в слое **Frame** выделение снимется.

15 Щелкните по значку палитры **Appearance** (Оформление)  в правой части рабочей среды, чтобы развернуть эту палитру. В палитре **Appearance** (Оформление) щелкните по тексту **Drop Shadow** (Тень). При необходимости прокрутите список вниз.



16 В диалоговом окне **Drop Shadow** (Тень) измените значения параметров **X Offset** (Сдвиг по оси X), **Y Offset** (Сдвиг по оси Y) и **Blur** (размытие) на **3** пункта. Щелкните по кнопке **OK**.



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

● **Примечание.** Затененный значок **Target** (Цель) можно перетаскивать в любой слой или подслою, применив свойства, отображаемые в палитре **Appearance** (Оформление).

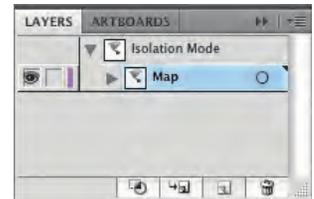
18 Сохраните изменения в файле.

Информацию о том, как в Illustrator открывать содержащие слои файлы Photoshop и работать с содержащими слои файлами Illustrator в Photoshop, вы можете найти в уроке 15 «Комбинирование графики Illustrator CS5 с другими приложениями Adobe».

Изолирование слоев

Когда слой находится в режиме изоляции, его объекты изолированы, что позволяет с легкостью выполнять их редактирование, не оказывая влияния на другие слои. Далее вы переведете слой в режим изоляции и внесете несколько простых изменений.

- 1 Откройте палитру **Layers** (Слой), щелкнув по значку палитры.
- 2 В палитре **Layers** (Слой) сверните все подслои, выполняя щелчки по треугольникам слева от имени подслоя. Убедитесь, что отображаются все подслои слоя **Face**.
- 3 Щелкните по подслою **Map** для его выделения.
- 4 В меню палитры **Layers** (Слой)  выполните команду **Enter Isolation Mode** (Войти в режим изоляции). В режиме изоляции содержимое подслоя **Map** отображается поверх всех остальных объектов монтажной области, которые недоступны для выделения и закреплены. Теперь в палитре **Layers** (Слой) отображается слой с именем **Isolation Mode** (Режим изоляции) и подслоем, содержащим объекты карты.
- 5 Активируйте инструмент **Selection** (Выделение)  и щелкните для выделения по карте на монтажной области.
- 6 Выполните команду **View** ⇒ **Smart Guides** (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы временно отключить «быстрые» направляющие.
- 7 Перетащите карту вверх, расположив ее ближе к верхнему краю внутреннего черного круга.
- 8 Нажмите клавишу **Esc** для выхода из режима изоляции. Обратите внимание, что содержимое больше не закреплено и в палитре **Layers** (Слой) снова отображаются все слои и подслои.



- 9** Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

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 может предотвратить такие нежелательные последствия, такие как скрывание слоев и печать иллюстрации без некоторых ее элементов.



- **Совет.** Чтобы свести отдельные слои, не удаляя при этом скрытые слои, выберите слои, которые требуется свести, и выполните команду **Merge Selected** (Объединить выделенные) в меню палитры **Layers** (Слой).

Чтобы ознакомиться с полным списком комбинаций клавиш для работы с палитрой **Layers** (Слой), см. раздел «Комбинации клавиш» в справке Illustrator.

- 10** Сохраните выполненные изменения и закройте файл.

Самостоятельная работа

При печати файла со слоями печатаются только видимые слои с соблюдением того же порядка, в котором они располагаются в палитре **Layers** (Слой). Исключение составляют шаблонные слои, которые не печатаются, даже если являются видимыми. Шаблонные слои представляют собой закрепленные, недоступные для выделения, непечатаемые слои. Объекты шаблонных слоев нельзя ни распечатать, ни экспортировать.

Теперь, когда вы знаете, как работать со слоями, попробуйте создать иллюстрацию со слоями, выполнив трассировку изображения на шаблонном слое. Вы можете использовать для практики растровое изображение золотой рыбки, собственный рисунок или фотографию.

- 1** Выполните команду меню **File** ⇒ **New** (Файл ⇒ Новый), чтобы создать для иллюстрации новый файл.
- 2** Выполните команду **File** ⇒ **Place** (Файл ⇒ Поместить). В диалоговом окне выберите файл `goldfish.ai` в папке `Lesson08` на жестком диске или укажите свой файл с рисунком или изображением, которое будет использовано в качестве шаблона. Щелкните по кнопке **Place** (Поместить), чтобы добавить файл в слой **Layer 1** (Слой 1).
- 3** Создайте шаблонный слой. Для этого выберите в меню палитры **Layers** (Слой) команду **Template** (Шаблон). Также вы можете отметить команду **Options for Layer 1** (Параметры слоя «Слой 1») и в открывшемся диалоговом окне **Layer Options** (Параметры) установить флажок **Template** (Трафарет).

- 4** Щелкните по значку **Create New Layer** (Создать новый слой), чтобы создать новый слой для рисования.
 - 5** Активируется слой **Layer 2** (Слой 2). Используя любой подходящий инструмент рисования, выполните трассировку шаблона, создав новую иллюстрацию.
 - 6** Создайте дополнительные слои для разделения и редактирования составных частей новой иллюстрации.
 - 7** При желании по завершении работы удалите шаблонный слой, чтобы уменьшить размер файла.
- **Совет.** Для получения информации о создании пользовательских видов см. раздел справки Illustrator «Использование нескольких окон и видов».

Контрольные вопросы

- 1 Назовите два преимущества использования слоев при создании иллюстрации.
- 2 Как можно скрыть слой? Как отобразить отдельный слой?
- 3 Как изменить порядок наложения слоев в файле?
- 4 Как закрепить слои?
- 5 В чем заключается цель изменения цвета выделения для слоя?
- 6 Что произойдет, если вставить содержащий слои файл в другой файл? Чем полезен параметр **Paste Remembers Layers** (Вставить скопированные слои)?
- 7 Как выполнить перемещение объектов из одного слоя в другой?
- 8 Как создать обтравочную маску слоя?
- 9 Как применить к слою эффект? Как этот эффект можно отредактировать?
- 10 Какова цель использования режима изоляции?

Ответы

- 1 Среди преимуществ использования слоев при создании иллюстрации можно выделить следующие: защита частей иллюстрации, которые вы не хотите изменять; скрытие отвлекающих внимание частей иллюстрации, с которыми вы не работаете; и контроль над тем, что выводится на печать.
- 2 Чтобы скрыть слой, щелкните по значку с изображением глаза слева от имени слоя. Чтобы отобразить слой, щелкните по пустой ячейке крайнего слева столбца **Visibility** (Видимость).
- 3 Чтобы изменить порядок наложения слоев, выберите слой в палитре **Layers** (Слои) и перетащите его на новое место. Порядок следования слоев в палитре **Layers** (Слои) задает порядок наложения слоев в документе — верхний слой располагается в иллюстрации на переднем плане.
- 4 Существует несколько способов закрепления слоев:
 - щелкнуть по столбцу **Edit** (Редактирование) слева от имени слоя. Появится значок с изображением замка, указывающий на закрепление слоя;
 - выбрать команду **Lock Others** (Закрепить остальные) в меню палитры **Layers** (Слои). Будут закреплены все слои, кроме активного;
 - скрыть слой для его защиты.

- 5** Цвет выделения определяет цвет, который используется для отображения на монтажной области опорных точек и ограничительных рамок, и помогает идентифицировать различные слои документа.
- 6** По умолчанию файлы со слоями или скопированные с различных слоев объекты вставляются в активный слой. Параметр **Paste Remembers Layers** (Вставить скопированные слои) позволяет сохранить без изменений исходные слои вставляемых объектов.
- 7** В палитре **Layers** (Слои) выделите объект, который хотите переместить, и перетащите в другой слой индикатор выделения, отображаемый справа от значка **Target** (Цель).
- 8** Чтобы создать обтравочную маску слоя, выделите слой и щелкните по кнопке **Make/Release Clipping Mask** (Создать/Отменить обтравочную маску). Самый верхний объект слоя будет использован в качестве обтравочной маски.
- 9** Щелкните по значку **Target** (Цель) для слоя, к которому вы хотите применить эффект. Затем выберите эффект из меню **Effect** (Эффект). Чтобы отредактировать эффект, убедитесь, что слой выделен, и щелкните по имени данного эффекта в палитре **Appearance** (Оформление). В открывшемся диалоговом окне вы сможете изменить параметры эффекта.
- 10** Режим изоляции изолирует объекты, позволяя с легкостью выбирать и редактировать содержимое отдельного слоя или подслоя.

9

РИСОВАНИЕ ПЕРСПЕКТИВЫ

Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- выполнять рисование перспективы;
- 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 символы к перспективе.



Для выполнения этого урока потребуется около полутора часов. При необходимости удалите с жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку Lesson09.



В Adobe Illustrator CS5 можно выполнять рисование и визуализацию иллюстрации в перспективе, используя сетку перспективы. Сетка перспективы позволяет создать представление сцены на плоской поверхности примерно так, как эту сцену воспринимает человеческий глаз. Например, вы можете визуализировать дорогу или пару железнодорожных путей, которые сходятся вдали и исчезают из поля зрения.

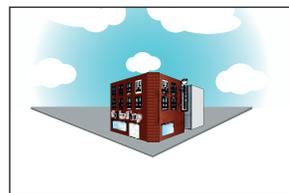
Начало работы

Чтобы познакомиться с сеткой перспективы, вы выполните добавление и редактирование содержимого в данной сетке.

Прежде чем начать работу, восстановите установки Adobe Illustrator CS5 по умолчанию. Затем, чтобы увидеть, что вам предстоит создать, откройте файл с окончательным вариантом иллюстрации для этого урока.

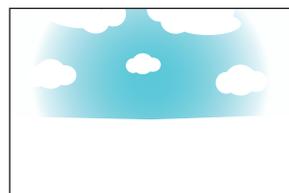
- 1** Чтобы инструменты и панели/палитры функционировали так, как описано в уроке, удалите или деактивируйте (переименовав) файл установок Adobe Illustrator CS5 (см. раздел «Восстановление установок по умолчанию»).
- 2** Запустите Adobe Illustrator CS5.
 - **Примечание.** Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск файлы ресурсов данного урока, расположенные в папке Lesson09 на компакт-диске «Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс» (см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса»).

- 3** Выполните команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L9end_1.ai в папке Lesson09 на жестком диске.



- 4** Выполните команду **View** ⇒ **Zoom Out** (Просмотр ⇒ Уменьшение) и уменьшите законченную иллюстрацию, если хотите, чтобы она оставалась на экране во время работы. С помощью инструмента **Hand** (Рука)  переместите иллюстрацию в удобное для вас место экрана. Оставьте файл открытым или выполните команду меню **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрыть).

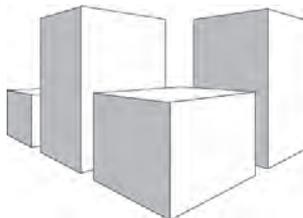
- 5** Выполните команду **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть). Перейдите на жестком диске к папке Lesson09 в папке Lessons. Откройте файл L9start_1.ai.



- 6** Выполните команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как). Перейдите к папке Lesson09 и присвойте файлу имя «city.ai». В раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) выберите тип файла **Adobe Illustrator (*.AI/ai)** и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить). В диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте значения по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**.

Представление о перспективе

В Illustrator CS5 вы можете легко рисовать или визуализировать объект в перспективе, используя набор функций, работа которых основана на существующих законах рисования перспективы. Перспектива в рисовании является приближенным представлением на плоской поверхности изображения в том виде, как его воспринимает 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.

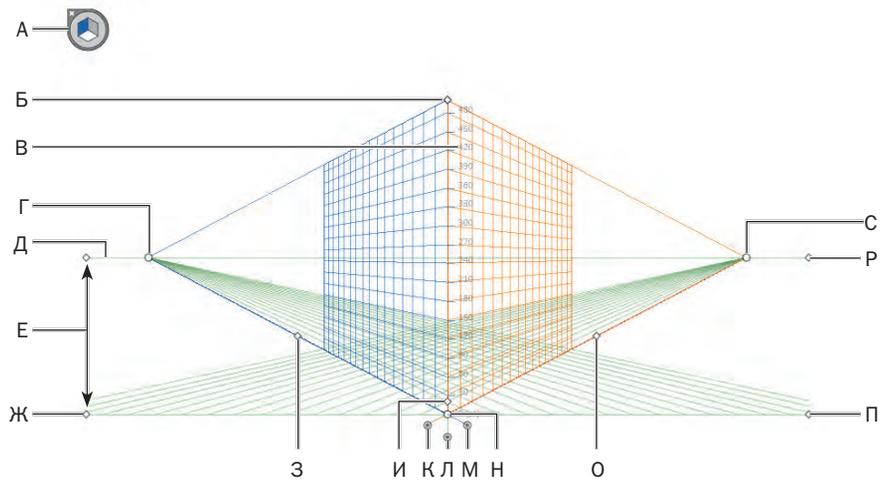
Представление о сетке перспективы

Сетка перспективы позволяет создать на плоской поверхности приближенное представление изображения в том виде, как его воспринимает человеческий глаз, например, визуализировать дорогу или пару железнодорожных путей, которые сходятся вдали и исчезают из поля зрения. Используя сетку перспективы, вы можете создавать и визуализировать иллюстрации в перспективе.

- 1** Выберите пункт **Essentials** (Основные сведения) в переключателе рабочих сред 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)  на панели **Tools** (Инструменты). При этом по умолчанию на монтажной области отобразится двухточечная сетка перспективы.

На представленном ниже рисунке показана сетка перспективы и ее составные части. По мере прохождения этого урока вы познакомитесь со всеми составными частями сетки.

● **Примечание.** При выполнении урока для вас может оказаться полезным возвращаться для справки к этому рисунку, на котором показаны параметры сетки перспективы.



- | | | | |
|---|---------------------------------------|---|--|
| А | Виджет переключения между плоскостями | К | Элемент управления правой плоскостью сетки |
| Б | Протяженность вертикальной сетки | Л | Элемент управления горизонтальной плоскостью |
| В | Линейка сетки перспективы | М | Элемент управления левой плоскостью сетки |
| Г | Левая исчезающая перспектива | Н | Начало координат |
| Д | Линия горизонта | О | Протяженность сетки |
| Е | Высота горизонта | П | Нулевая отметка |
| Ж | Нулевая отметка | Р | Уровень горизонта |
| З | Протяженность сетки | С | Правая исчезающая перспектива |
| И | Размер ячеек сетки | | |

Работа с сеткой перспективы

Чтобы начать работу с содержимым в перспективе, полезно выполнить настройку сетки перспективы в соответствии с вашими предпочтениями.

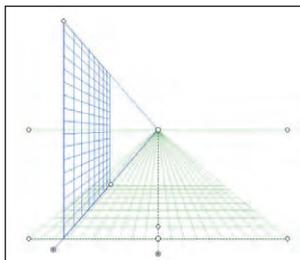
Использование сетки перспективы

В начале урока вы поработаете с сеткой перспективы, используя некоторые из предустановленных стилей Illustrator.

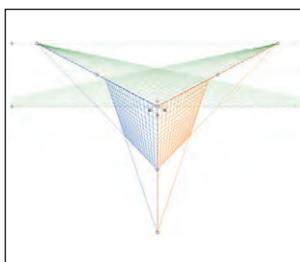
По умолчанию сетка перспективы задается как двухточечная перспектива, однако вы легко можете изменить данную сетку с помощью стилей. Для редактирования и перемещения сетки перспективы используется инструмент **Perspective Grid** (Сетка перспективы). С его помощью вы можете нарисовать и выполнить привязку объектов в перспективе. Сетка перспективы не выводится на печать. В Illustrator может быть до трех точек перспективы.

► **Совет.** Вы можете отобразить сетку перспективы, не выбирая инструмент **Perspective Grid** (Сетка перспективы). Для этого выполните команду **View** ⇒ **Perspective Grid** ⇒ **Show Grid** (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Показать сетку).

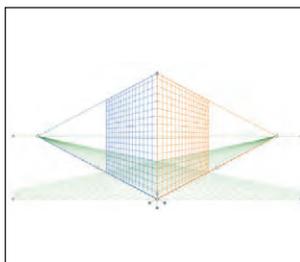
1 Выполните команду меню **View** ⇒ **Perspective Grid** ⇒ **One Point Perspective** ⇒ **[1P-Normal View]** (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Одноточечная перспектива ⇒ [1т-обычный вид]). Вы увидите, что сетка изменится, отображая одноточечную перспективу. Одноточечная перспектива может быть полезной для рисования дорог, железнодорожных путей или зданий, расположенных фасадом к наблюдателю.



2 Выполните команду **View** ⇒ **Perspective Grid** ⇒ **Three Point Perspective** ⇒ **[3P-Normal View]** (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Трехточечная перспектива ⇒ [3т-обычный вид]). Сетка изменится, отображая трехточечную перспективу. 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 **View** ⇒ **Perspective Grid** ⇒ **Two Point Perspective** ⇒ **[2P-Normal View]** (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Двухточечная перспектива ⇒ [2т-обычный вид]).



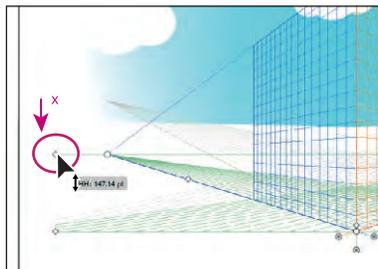
Редактирование сетки перспективы

В данном разделе вы научитесь редактировать сетку перспективы. Для этого можно использовать инструмент **Perspective Grid** (Сетка перспективы) или команду меню **Define Grid** (Определить сетку). Редактирование сетки перспективы можно выполнять и при наличии на сетке содержимого, но осуществить настройку будет гораздо проще до размещения на ней содержимого. Вы можете создать только одну сетку для одного документа Illustrator.

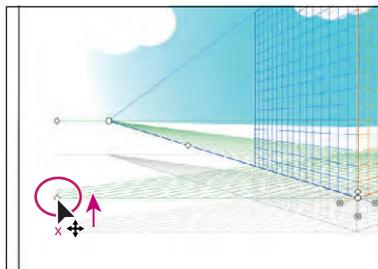
● **Примечание.** В этой части урока розовый крестик на рисунках показывает место, из которого необходимо выполнять перетаскивание.

● **Примечание.** Серые линии на некоторых из этих рисунков показывают исходное положение сетки перспективы до ее изменения.

1 При отображении двухточечной перспективы выберите инструмент **Perspective Grid** (Сетка перспективы) . Перетащите точку линии горизонта вниз, расположив горизонт ниже нижнего края голубого неба, как показано на рисунке. Метка измерения должна показать значение приблизительно 147 пунктов. Положение линии горизонта указывает уровень, на котором расположен глаз наблюдателя.

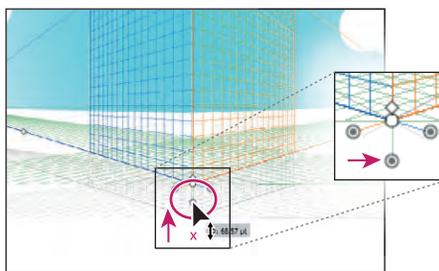


2 Используя инструмент **Perspective Grid** (Сетка перспективы), перетаскивайте вверх точку левой нулевой отметки, перемещая при этом всю сетку перспективы. Выполняйте перетаскивание до тех пор, пока линия горизонта не сравняется с нижним краем голубого неба. Точка нулевой отметки позволяет перемещать сетку перспективы в любое место монтажной области или даже в другую монтажную область.



● **Примечание.** Обратите внимание, что при перетаскивании сетки перспективы за точку нулевой отметки данную сетку можно перемещать в любом направлении. Убедитесь, что сетка перспективы 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 пунктов, расположив точку ближе к линии горизонта.

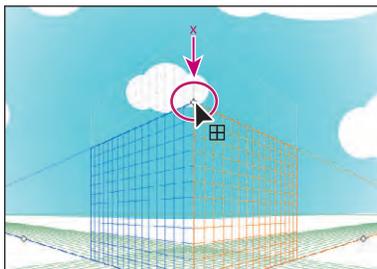


► **Совет.** Положение нулевой отметки относительно линии горизонта будет определять, насколько ниже или выше уровня глаз находится наблюдаемый объект.

4 С помощью инструмента **Perspective Grid** (Сетка перспективы) перетащите вниз точку протяженности вертикальной сетки, уменьшив вертикальную протяженность. Уменьшение вертикальной протяженности позволяет при рисовании объектов, не требующих большой

точности, сделать размер сетки минимальным, как вы увидите немного позже в этом уроке.

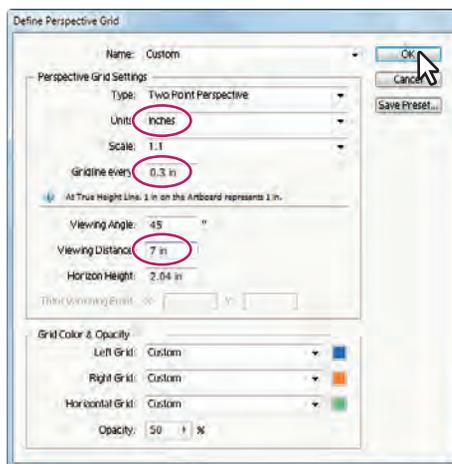
- 5 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить). Сделанные вами изменения сетки перспективы будут сохранены только для текущего документа.



Задание параметров сетки перед рисованием является важным шагом. Далее вы получите доступ к этим параметрам с помощью команды меню **Define Grid** (Определить сетку).

- 6 Выполните команду **View** ⇒ **Perspective Grid** ⇒ **Define Grid** (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Определить сетку).

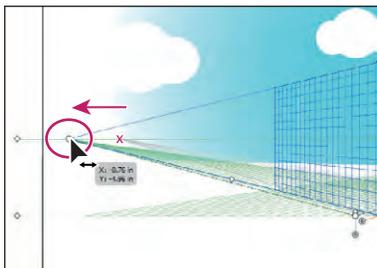
- 7 В диалоговом окне **Define Perspective Grid** (Определить сетку перспективы) измените значения параметров следующим образом: **Units** (Единицы измерения) — дюймы, **Gridline Every** (Линия через каждые) — **0,3** дюйма, **Viewing Distance** (Расстояние обзора) — **7** дюймов. Расстояние обзора представляет собой расстояние между сценой и наблюдателем.



► **Совет.** После установки параметров диалогового окна **Define Perspective Grid** (Определить сетку перспективы) вы можете сохранить их в виде стиля для последующего использования. Для этого после внесения правок в диалоговом окне щелкните по кнопке **Save Preset** (Сохранить стиль).

Обратите внимание, что вы можете изменить значение **Scale** (Масштаб). Это полезно при использовании реальных размеров. Также можно задать параметры **Horizon Height** (Высота горизонта) и **Viewing Angle** (Угол обзора), которые меняются и на монтажной области инструментом **Perspective Grid** (Сетка перспективы). Оставьте установки **Grid Color & Opacity** (Цвет и прозрачность сетки) по умолчанию. После внесения всех изменений щелкните по кнопке **OK**.

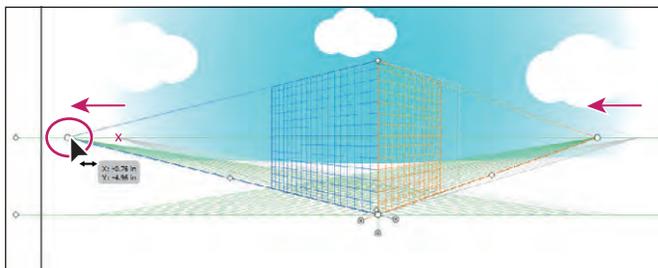
- 8 Используя инструмент **Perspective Grid** (Сетка перспективы), перетащите точку левой исчезающей перспективы влево на $-0,75$ дюйма, пока точка не поравняется с ле-



► **Совет.** Более подробные сведения о параметрах диалогового окна **Define Perspective Grid** (Определить сетку перспективы) см. в разделе справки Illustrator «Определение стилей сетки».

вой точкой линии горизонта. Обратите внимание, что при этом изменится только левая (синяя) сетка двухточечной сетки перспективы.

- 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 **View** ⇒ **Perspective Grid** ⇒ **Lock Station Point** (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Закрепить точку наблюдения). Эта команда закрепляет точки левой и правой исчезающей перспективы так, чтобы они перемещались одновременно.
- 11** С помощью инструмента **Perspective Grid** (Сетка перспективы) снова перетаскивайте точку левой исчезающей перспективы влево на $-0,75$ дюйма, пока она не поравняется с левой точкой линии горизонта. Обратите внимание, что теперь изменятся обе сетки двухточечной сетки перспективы.



- 12** Сохраните внесенные изменения.
 - 13** Выполните команду **View** ⇒ **Perspective Grid** ⇒ **Lock Grid** (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Закрепить сетку). Эта команда ограничивает перемещение сетки и другие возможности редактирования сетки перспективы с помощью инструмента **Perspective Grid** (Сетка перспективы). Можно будет настраивать только отображение сетки и положение плоскостей, с этим вы поработаете чуть позже.
- **Примечание.** Сетка перспективы доступна для редактирования только при выборе инструмента **Perspective Grid** (Сетка перспективы). Если сетка перспективы закреплена, вы все еще можете ее отредактировать с помощью команды меню **View** ⇒ **Perspective Grid** ⇒ **Define Grid** (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Определить сетку).

Теперь, когда сетка закреплена в правильном положении, пора приступить к созданию городского ландшафта путем добавления к сетке содержимого.

Рисование объектов в перспективе

Для рисования объектов в перспективе используйте инструменты создания линий или фигур, за исключением инструмента **Flare** (Блик). Прежде чем начать рисование с помощью любого из этих инструментов, необходимо выбрать плоскость сетки, к которой будет прикрепляться содержимое, используя для этого виджет переключения между плоскостями или комбинацию клавиш.

Виджет переключения между плоскостями

При включении сетки перспективы по умолчанию, помимо самой сетки, в левом верхнем углу окна документа также появляется виджет переключения между плоскостями. Этот виджет используется для выбора активной плоскости сетки.

В сетке перспективы активной является плоскость, на которой рисуется объект, чтобы создать проекцию этой части сцены с точки зрения наблюдателя.



- A. **Left Grid** (1)
- Б. **No Active Grid** (4)
- В. **Horizontal Grid** (2)
- Г. **Right Grid** (3)

Из справки *Illustrator*

► **Совет.** Цифра в скобках, например **Left Grid (1)**, представляет собой назначенную плоскости комбинацию клавиш.

Далее, используя сетку перспективы, вы нарисуете несколько объектов в перспективе.

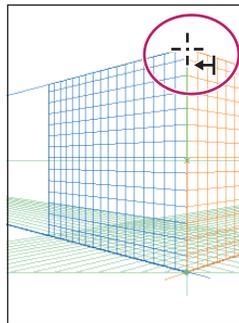
- 1** Щелкните по значку палитры **Layers** (Слои) , чтобы открыть эту палитру. Щелкните по значку с изображением глаза  напротив слоя **Background**, чтобы скрыть содержимое данного слоя на монтажной области. Выделите слой **Left face**, чтобы создаваемое вами содержимое было размещено на этом слое.
- 2** Щелкните по значку палитры **Layers** (Слои) , чтобы свернуть палитру.
- 3** Выберите инструмент **Rectangle** (Прямоугольник)  на панели **Tools** (Инструменты).
- 4** В виджете переключения между плоскостями щелкните по плоскости **Left Grid** (Сетка слева). Какую бы плоскость вы ни выбрали с помощью виджета, эта плоскость сетки перспективы становится плоскостью, к которой вы будете добавлять содержимое.



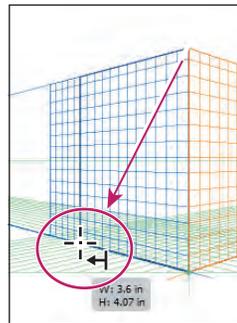
● **Примечание.** По мере практики вы разовьете привычку перед рисованием или добавлением содержимого проверять, какая плоскость сетки перспективы является активной.

► **Совет.** При рисовании в перспективе вы по-прежнему можете использовать обычные комбинации клавиш для рисования объектов, например перетаскивания, удерживая клавишу **Shift/Alt**.

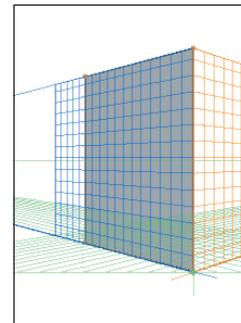
- 5 Установите указатель мыши в верхнюю точку сетки перспективы, где соединяются две плоскости. Обратите внимание на появление рядом с указателем направленной влево стрелки **←**. Это говорит о том, что рисование будет выполняться на левой плоскости сетки. Щелкните и перетаскивайте указатель вниз и влево к нижней перпендикулярной линии, как показано на рисунке. Отображаемые на метке измерения значения могут немного отличаться от показанных на рисунке. По умолчанию при рисовании на плоскости сетки объекты не привязываются к линиям сетки. Однако вы можете выполнить привязку к углам и краям с помощью «быстрых» направляющих.
- 6 Не снимая выделения с прямоугольника, на панели **Control** (Управление) измените цвет заливки на серый (**C = 0, M = 0, Y = 0, K = 40**).



Начните рисование



Создайте прямоугольник



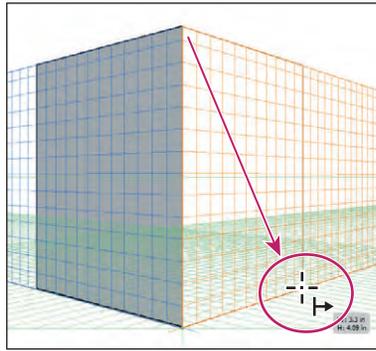
Измените цвет заливки

В следующем шаге вы нарисуете еще один прямоугольник, чтобы создать другую сторону здания. На этот раз вы выполните привязку к сетке перспективы.

● **Примечание.** Работа со слоями подробно рассмотрена в уроке 8 «Работа со слоями».

- 7 Выполните команду меню **View** ⇒ **Perspective Grid** ⇒ **Snap To Grid** (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Привязать к сетке).
- 8 Нажмите два раза клавиши **Ctrl++** (Windows) или **Cmd++** (Mac OS), чтобы увеличить масштаб отображения сетки перспективы. Если масштаб недостаточно велик, привязка к сетке не подействует.
- 9 Щелкните по значку палитры **Layers** (Слои) , чтобы раскрыть ее. Выделите слой **Right face**, чтобы новое содержимое было добавлено к нему.
- 10 По-прежнему используя инструмент **Rectangle** (Прямоугольник), щелкните по плоскости **Right Grid** (Сетка справа) в виджете переключения между плоскостями, чтобы начать рисование на правой плоскости сетки. Рядом с указателем мыши теперь появится стрелка, направленная вправо **→**. Это говорит о том, что рисование будет выполняться на правой плоскости сетки. Перетаскивайте указатель

от верхней точки вниз и вправо. Отпустите кнопку мыши, когда на метке измерения будет отображаться значение ширины в 3,3 дюйма и указатель поравняется с нижним краем правой плоскости сетки.



11 Не снимая выделения с прямоугольника, измените на панели **Control** (Управление) цвет заливки на светло-серый (**C = 0, M = 0, Y = 0, K = 10**).

12 Щелкните по кнопке скрытия сетки в левом верхнем углу виджета переключения между плоскостями. Сетка перспективы скроется.

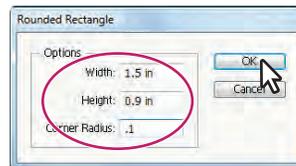
13 Выполните команду **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).

Сейчас вы нарисуете прямоугольник, который будет представлять собой дверь здания. Но сначала необходимо снова отобразить сетку.

14 Для отображения сетки нажмите клавиши **Shift+Ctrl+I** (Windows) или **Shift+Cmd+I** (Mac OS).

► **Совет.** Для отображения сетки можно также активировать инструмент **Perspective Grid** (Сетка перспективы) или выполнить команду **View** ⇒ **Perspective Grid** ⇒ **Show Grid** (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Показать сетку).

15 Выберите инструмент **Rounded Rectangle** (Прямоугольник со скругленными углами)  на панели **Tools** (Инструменты), щелкнув по инструменту **Rectangle** (Прямоугольник)  и удерживая кнопку мыши. Установите указатель на центр только что нарисованного прямоугольника. Выполните щелчок, при этом откроется диалоговое окно **Rounded Rectangle** (Прямоугольник со скругленными углами). Задайте следующие значения: **Width** (Ширина) — **1,5** дюйма, **Height** (Высота) — **0,9** дюйма, **Corner Radius** (Радиус скругления) — **0,1** дюйма. Щелкните по кнопке **OK**. Этот прямоугольник будет окном здания.



16 Нажмите три раза клавиши **Ctrl++** (Windows) или **Cmd++** (Mac OS) для увеличения масштаба отображения.

17 Активируйте инструмент **Selection** (Выделение) . Перетащите прямоугольник вниз и влево, разместив его в левой нижней части светло-серого прямоугольника. При перемещении нарисованного в перспективе объекта с помощью инструмента **Selection** (Выделе-

► **Совет.** Для скрытия сетки можно также выбрать команду **View** ⇒ **Perspective Grid** ⇒ **Hide Grid** (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Скрыть сетку).

ние) исходная перспектива объекта сохраняется и не изменяется в соответствии с сеткой перспективы.

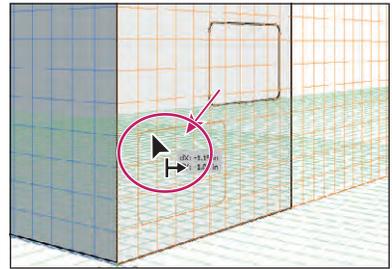
- 18** Выполните команду **Edit** ⇒ **Undo Move** (Редактирование ⇒ Отменить перемещение).

Выделение и трансформирование объектов в перспективе

Объекты в перспективе можно выделять с помощью инструмента **Perspective Selection** (Выбор перспективы) . Данный инструмент для выделения объектов использует установки активной плоскости.

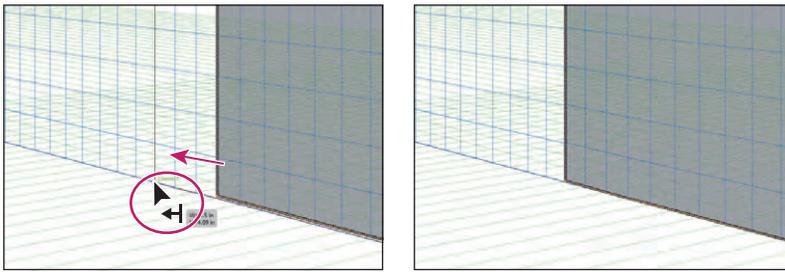
В этом разделе вы выполните перемещение и изменение размера только что нарисованного прямоугольника.

- 1** Выберите на панели **Tools** (Инструменты) инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы) , который расположен в той же группе, что и инструмент **Perspective Grid** (Сетка перспективы). Перетащите закругленный прямоугольник вниз и влево, в левый нижний угол светло-серого прямоугольника. Обратите внимание, что при перетаскивании прямоугольник привязывается к сетке.



- 2** Не снимая выделения с прямоугольника, щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление) и выберите градиент **window** (окно).
- 3** По-прежнему используя инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы), выделите темно-серый прямоугольник на левой плоскости сетки. Обратите внимание, что в режиме переключения между плоскостями теперь будет выделена левая плоскость сетки. 
- 4** Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и очертите область вокруг левого нижнего угла темно-серого прямоугольника на левой плоскости сетки.
- 5** Активируйте инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы) и перетаскивайте левый нижний угол вверх и влево вдоль нижней линии плоскости сетки, ведущей к точке левой исчезающей перспективы. Сверяйтесь с приведенным ниже рисунком. Отпустите кнопку мыши, когда на метке измерения отобразится значение ширины около 4,5 дюйма.

► **Совет.** Высоту обоих прямоугольников можно сделать одинаковой с помощью палитры **Transform** (Трансформирование). Для открытия палитры выполните команду **Window** ⇒ **Transform** (Окно ⇒ Трансформирование).



● **Примечание.** Совсем 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.

Масштабирование объектов в перспективе

Объекты в перспективе масштабируются с помощью инструмента **Perspective Selection** (Выбор перспективы). При масштабировании объектов в перспективе действуют следующие правила:

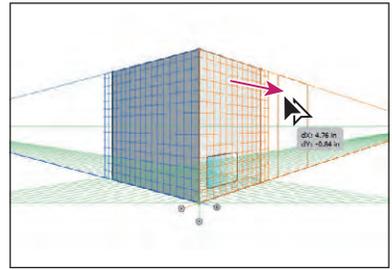
- масштабирование выполняется в плоскости объекта. При изменении масштаба объекта высота или расстояние масштабируются на основе плоскости объекта, а не текущей или активной плоскости;
- несколько объектов масштабируются на одной плоскости. Например, если выбрать объекты на правой и левой плоскостях, смасштабируются все объекты на одной плоскости с 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 справки Illustrator

В следующем шаге вы скопируете объект в перспективе, после чего переместите его в перпендикулярном направлении относительно 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/Option**. Перетаскивайте вправо светло-серый прямоугольник на правой плоскости сетки. Когда на метке измерения будет отображаться значение пройденного расстояния (dX) около 4,75 дюйма, отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующую клавишу. Вы используете эту копию в качестве

фасада другого здания. Как и при выполнении иных видов рисования, удерживание клавиши **Alt/Option** позволяет создать копию объекта, а удерживание клавиши **Shift** ограничивает перемещение.



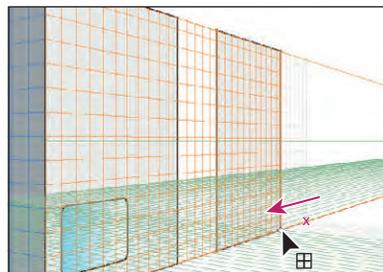
Расположив копию прямоугольника в перспективе, вы отрегулируете сетку перспективы, чтобы линии сетки покрывали и новую фигуру. Для этого нужно изменить протяженность сетки.

- 8** Активируйте инструмент **Perspective Grid** (Сетка перспективы) , на панели **Tools** (Инструменты).
- 9** Нажмите два раза клавиши **Ctrl++** (Windows) или **Cmd++** (Mac OS) для увеличения масштаба отображения. Вы увидите, что линии сетки перспективы стали расширяться вправо и влево.
- 10** Выполните команду **View** ⇒ **Perspective Grid** ⇒ **Unlock Grid** (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Открепить сетку).
- 11** Используя инструмент **Perspective Grid** (Сетка перспективы), установите указатель мыши на правый виджет протяженности сетки и перетащите его влево до правого края скопированного прямоугольника, как показано на рисунке ниже. Розовым крестиком на рисунке обозначено приблизительное исходное положение правого виджета протяженности сетки.

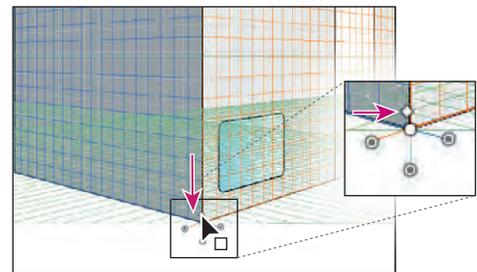
Сейчас вы настроите размер ячейки сетки.

● **Примечание.** Линии сетки отображаются при наличии между ними зазора в 1 пиксел. При последовательном увеличении масштаба отображения видны дополнительные линии сетки, расположенные ближе к исчезающей перспективе.

- 12** Перетащите виджет ячейки сетки немного вниз, уменьшив размер ячеек. Обратите внимание: если вы перетащите виджет на слишком большое расстояние, левая и правая протяженность сетки сдвинутся в направлении от соответствующей исчезающей перспективы. Перетаскивание виджета вверх будет увеличивать размер ячеек сетки.



Перетащите виджет протяженности сетки



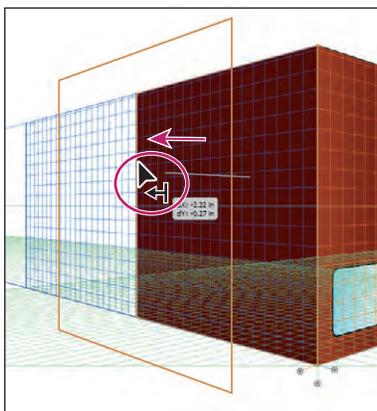
Измените размер ячейки сетки

13 Выберите инструмент **Selection** (Выделение) и щелкните для выделения темно-серого прямоугольника на левой плоскости сетки. Щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление) и измените цвет заливки на **building face 1**. Выделите второй прямоугольник (другую сторону фасада того же здания). Измените цвет заливки на **building face 2**.

14 Сохраните изменения при помощи команды **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

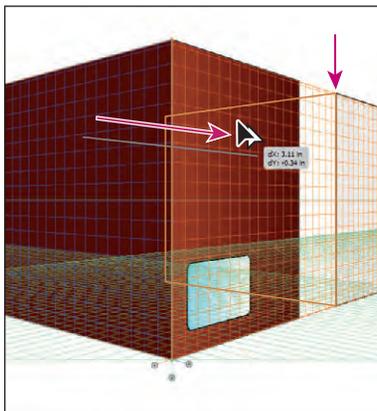
Теперь, когда скопированный прямоугольник размещен и ячейки отображаются правильно, вы скопируете расположенный на левой плоскости сетки прямоугольник, создав левую сторону фасада второго здания. Сейчас вы увидите, как перемещать объект параллельно его текущей позиции.

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 **Edit** ⇒ **Undo Perspective Move** (Редактирование ⇒ Отменить: Переместить перспективу).

3 Не переключаясь с инструмента **Perspective Selection** (Выбор перспективы), нажмите и удерживайте клавишу **Alt/Option** и клавишу **5**. Перетащите тот же прямоугольник вправо, расположив его в качестве левой стороны фасада второго здания. Отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующие клавиши. Таким образом можно скопировать объект и разместить копию в новой позиции, не изменяя исходный объект. В режиме



рисования **Draw Behind** (Рисовать за объектами) при выполнении этой операции объект будет создан позади исходного объекта.

- 4 Не снимая выделения с копии прямоугольника, выполните команду **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 = 40**).

Теперь вы скопируете закругленный прямоугольник окна и переместите копию на левой плоскости красного здания, используя при перетаскивании комбинацию клавиш для переключения плоскостей.

● **Примечание.** Возможно, при перетаскивании вам потребуется нажать клавишу **1** несколько раз.

- 5 С помощью инструмента **Perspective Selection** (Выбор перспективы) выделите голубое окно на правой стороне фасада здания. Выполните команду **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 влево копию закругленного прямоугольника окна. 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 (левой стороны фасада красного здания).

- 7 Выполните команду меню **Edit** ⇒ **Cut** (Редактирование ⇒ Вырезать).

- 8 Щелкните по значку палитры **Layers** (Слой) , чтобы развернуть ее. Убедитесь, что в палитре выделен слой **Left face**. Щелкните по значку палитры **Layers** (Слой), чтобы снова свернуть палитру.



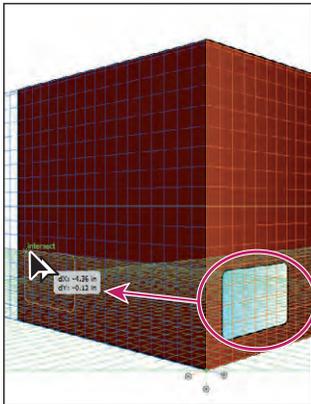
- 9 Выполните команду **Edit** ⇒ **Paste In Front** (Редактирование ⇒ Вставить на передний план).

● **Примечание.** Если закругленный прямоугольник не появится поверх всех остальных объектов, выполните команду **Object** ⇒ **Arrange** ⇒ **Bring To Front** (Объект ⇒ Монтаж ⇒ На передний план).

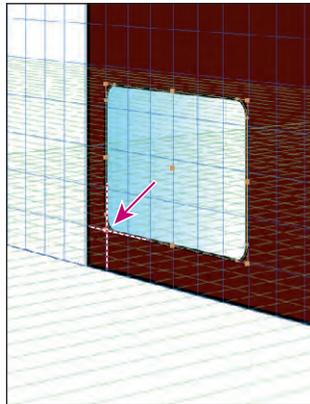
● **Примечание.** Расстояние, на которое объект перемещается с помощью клавиш со стрелками, определяется размером ячейки.

- 10 Не снимая выделения с закругленного прямоугольника, нажмите клавишу **→**, а затем клавишу **↑**. Обратите внимание, что при нажатии данных клавиш закругленный прямоугольник привязывается к сетке перспективы. Используя клавиши со стрелками, расположите окно в левом нижнем углу красного прямоугольника, как показано на рисунке.

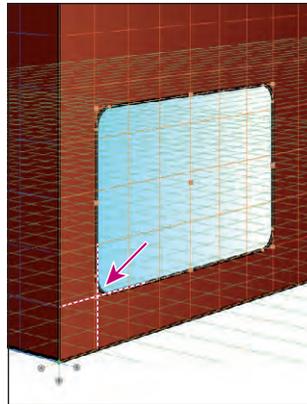
- 11 Выделите исходный закругленный прямоугольник на правой плоскости сетки. Используя клавиши со стрелками для привязки к сетке, измените положение прямоугольника, выровняв его по тем же линиям сетки, по которым выровнена копия, как показано на рисунке.



Скопируйте и расположите прямоугольник



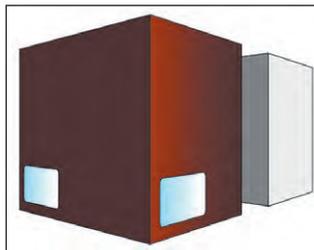
С помощью клавиш со стрелками измените положение прямоугольника на левой плоскости сетки



С помощью клавиш со стрелками измените положение прямоугольника на правой плоскости сетки

- 12 Нажмите клавиши **Ctrl+Shift+I** (Windows) или **Cmd+Shift+I** (Mac OS), чтобы временно скрыть сетку перспективы.

- 13 Выполните команду меню **Select ⇒ Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните работу.



Прикрепление объектов к перспективе

В Illustrator вам предоставляется возможность прикрепить уже созданные объекты к активной плоскости сетки перспективы. Сейчас вы добавите вывеску кафе на одну из сторон фасада здания.

- 1 Выполните команду меню **View ⇒ Perspective Grid ⇒ Show Grid** (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Показать сетку), чтобы отобразить сетку.
- 2 Выполните команду **View ⇒ Fit All In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна), чтобы отобразить две монтажные области.

- 3 Выберите инструмент **Selection** (Выделение)  и 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 месту основной монтажной области с сеткой перспективы. Эта монтажная область станет активной.
- 4 Выполните команду меню **View ⇒ Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 5 Нажмите два раза клавиши **Ctrl++** (Windows) или **Cmd++** (Mac OS) для увеличения масштаба отображения сетки перспективы.

Далее вы переместите выделенную вывеску на правую сторону красного здания, поместив эту вывеску в перспективе вместе с остальными объектами основной монтажной области.

► **Совет.** Вы также можете выбрать активную плоскость, нажимая следующие клавиши: **1 — Left Grid** (Сетка слева), **2 — Horizontal Grid** (Горизонтальная сетка), **3 — Right Grid** (Сетка справа), **4 — No Active Grid** (Без активной сетки).

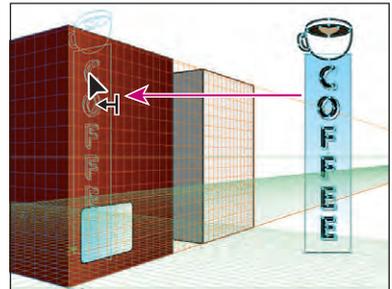
► **Совет.** Вместо того чтобы перетаскивать объект на плоскость с помощью инструмента **Perspective Selection** (Выбор перспективы), вы можете выделить объект данным инструментом, выбрать плоскость в виджете переключения между плоскостями, а затем выполнить команду **Object ⇒ Perspective ⇒ Attach to Active Plane** (Объект ⇒ Перспектива ⇒ Прикрепить к активной плоскости).

- 6 Активируйте инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы) , на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните по плоскости **Left Grid** (Сетка слева) в виджете переключения между плоскостями, что обеспечит размещение вывески на левой плоскости сетки.



- **Примечание.** Это важный шаг, который можно легко забыть!

- 7 Инструментом **Perspective Selection** (Выбор перспективы) перетащите вывеску так, чтобы верхний край вывески был выровнен по верхнему краю вертикальной протяженности сетки. Вывеска будет добавлена на сетку, выбранную в виджете переключения между плоскостями.



- **Примечание.** Вывеска кафе представляет собой группу объектов. С той же легкостью вы можете прикрепить к сетке перспективы один объект.

- 8 Не снимая выделения с вывески, выполните команду **Edit ⇒ Cut** (Редактирование ⇒ Вырезать).

- 9 Щелкните по значку палитры **Layers** (Слой)  в правой части рабочей среды, чтобы развернуть эту палитру. Выделите слой **Right face**. Выполните команду **Edit ⇒ Paste In Place** (Редактирование ⇒ Вставить на то же место). Вывеска будет вставлена на слой **Right face**.



- 10 Щелкните по значку палитры **Layers** (Слой), чтобы свернуть палитру.

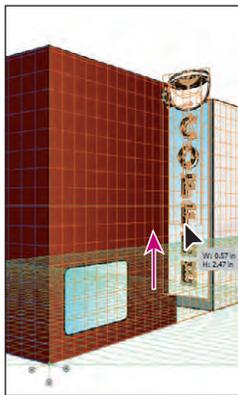
Прикрепив вывеску кафе к левой плоскости перспективы, вы выполните перемещение вывески в перпендикулярном направлении относительно текущего положения, разместив ее на правой стороне здания.

11 Используя инструмент **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 модифицирующую клавишу.

12 Не переключаясь с инструмента **Perspective Selection** (Выбор перспективы), нажмите и удерживайте клавишу **Shift**. Перетаскивайте вверх нижнюю среднюю точку вывески, уменьшая размер самой вывески. Когда на метке измерения отобразится высота 2,4 или 2,5 дюйма, отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**.



Перетащите и разместите вывеску



Выполните масштабирование вывески

● **Примечание.** Если после изменения размеров вывески она будет расположена слишком близко или слишком далеко от красного здания, вы можете переместить вывеску с помощью инструмента **Perspective Selection** (Выбор перспективы).

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

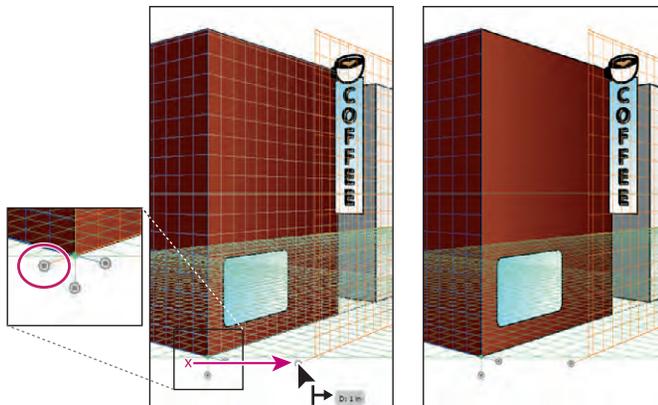
Редактирование плоскостей вместе с объектами

Плоскости сетки перспективы можно редактировать как до, так и после создания иллюстрации в перспективе. Вы можете перемещать объекты в перпендикулярном направлении, перетаскивая объекты или перемещающая плоскость сетки с помощью соответствующих элементов управления.

В данном разделе вы отредактируете плоскости сетки и иллюстрацию.

● **Примечание.**
В этой части урока розовый крестик на рисунках показывает место, из которого необходимо выполнять перетаскивание.

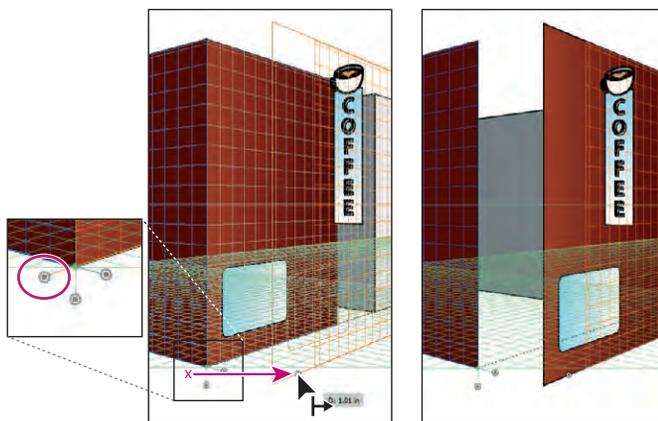
- 1 По-прежнему используя инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы) , перетащите элемент управления правой плоскостью сетки вправо, чтобы на метке измерения отобразилось значение расстояния приблизительно 1 дюйм, как показано на рисунке. При этом переместится плоскость сетки, но не расположенные на ней объекты.



- 2 Выполните команду **Edit** ⇒ **Undo Perspective Grid Edit** (Редактирование ⇒ Отменить: Редактировать сетку перспективы), чтобы вернуть плоскость сетки в исходное положение.

► **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 переместятся только выделенные объекты.

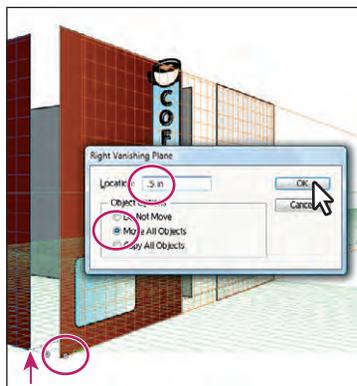
- 3 Не переключаясь с инструмента **Perspective Selection** (Выбор перспективы), нажмите и удерживайте клавишу **Shift**. Перетаскивайте элемент управления правой плоскостью сетки вправо, пока метка измерения не отобразит значение 1 дюйм. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**. Удерживание 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/Shift+Option** вместе с плоскостью будут перемещены копии объектов.

Перетаскивание плоскости сетки не позволяет добиться большой точности. Для достижения большей точности вы можете переместить правую плоскость сетки, вводя значения в диалоговом окне, что и сделаете на следующем шаге.

4 Дважды щелкните по элементу управления правой плоскостью сетки, перетаскивание которого выполняли. Откроется диалоговое окно **Right Vanishing Plane** (Правая плоскость исправления перспективы). Измените значение в поле ввода **Location** (Положение) на **0,5** дюйма и установите переключатель в положение **Move All Objects** (Переместить все объекты). Щелкните по кнопке **OK**. Устанавливая в этом диалоговом окне переключатель в положение **Do Not Move** (Не перемещать), вы можете выполнять перемещение плоскости сетки без перемещения расположенных на ней объектов. При выборе положения **Copy All Objects** (Копировать все объекты) плоскость будет перемещена вместе с копиями объектов.



Значение положения отсчитывается от 0, что соответствует точке наблюдения, которая обозначена маленьким зеленым ромбом над элементом управления горизонтальной сеткой (на рисунке показана стрелкой).

Далее вы с помощью того же способа переместите левую плоскость сетки.

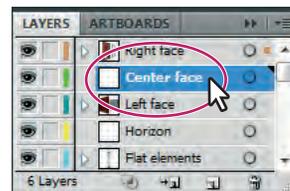
5 Дважды щелкните по элементу управления левой плоскостью сетки. Измените значение в поле ввода **Location** (Положение) на **-0,4** дюйма, после чего установите переключатель в положение **Move All Objects** (Переместить все объекты). Щелкните по кнопке **OK**. При вводе положительного значения плоскости сетки перемещаются вправо, а при вводе отрицательного значения — влево.

Теперь плоскости сетки и объекты находятся в нужном положении, за исключением выве-



ски кафе и левой стороны второго серого здания, которые вы переместите позже. Сейчас вы добавите прямоугольник, который будет представлять собой угол красного здания.

6 Щелкните по значку палитры **Layers** (Слой)  в правой части рабочей среды, чтобы развернуть палитру. Выделите слой **Center face** (Центр фасада).



7 Щелкните по значку палитры **Layers** (Слой), чтобы скрыть палитру.

8 Активируйте инструмент **Rectangle** (Прямоугольник)  на панели **Tools** (Инструменты), который расположен в той же группе, что и инструмент **Rounded Rectangle** (Прямоугольник со скругленными углами). Щелкните по плоскости **No Active Grid** (Без активной сетки) в виджете переключения между плоскостями. Это позволит рисовать без использования перспективы.

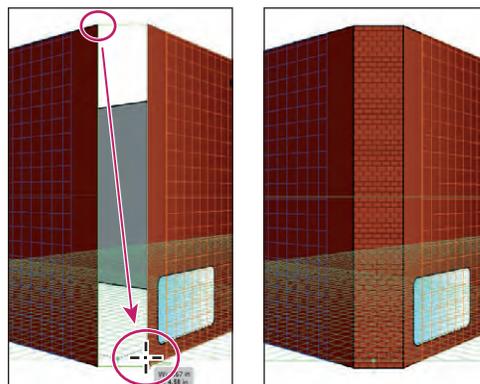


9 Установите указатель мыши в правый верхний угол расположенного на левой плоскости сетки красного прямоугольника. Выполняйте перетаскивание вниз и вправо к левому нижнему углу красного прямоугольника, расположенного на правой плоскости сетки, как показано на рисунке ниже.

● **Примечание.** Углы прямоугольников могут не получиться идеально выровненными. Если вы хотите идеального выравнивания, выберите инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы) и выделите оба красных прямоугольника. После этого, если включены «быстрые» направляющие, углы прямоугольников будут привязываться друг к другу.

10 Не снимая выделения с прямоугольника, на панели **Control** (Управление) измените цвет заливки на **building corner** (угол здания).

11 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.



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 потре-

буется переместить плоскость сетки так, чтобы она соответствовала вывеске.

1 Активируйте 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 ⇒ Перспектива ⇒ Переместить плоскость для подгонки по объекту). Эта 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 **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение). Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и очертите область вокруг вывески кафе для ее увеличения.

3 Убедитесь, что в виджете переключения между плоскостями выбрана плоскость **Left Grid** (Сетка слева). Активируйте инструмент **Rectangle** (Прямоугольник) на панели **Tools** (Инструменты).



Сейчас, чтобы прикрепить вывеску к зданию, вы нарисуете несколько прямоугольников между вывеской и зданием.

4 Установите указатель мыши 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 снимая выделения с прямоугольника, щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление) и выберите цвет **light blue**.

6 Выберите инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы)  на панели **Tools** (Инструменты). Удерживая клавиши **Shift+Alt** (Windows) или **Shift+Option** (Mac OS), перетащите новый прямоугольник вниз, создав копию ближе к нижнему краю вывески. Отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующую клавишу.

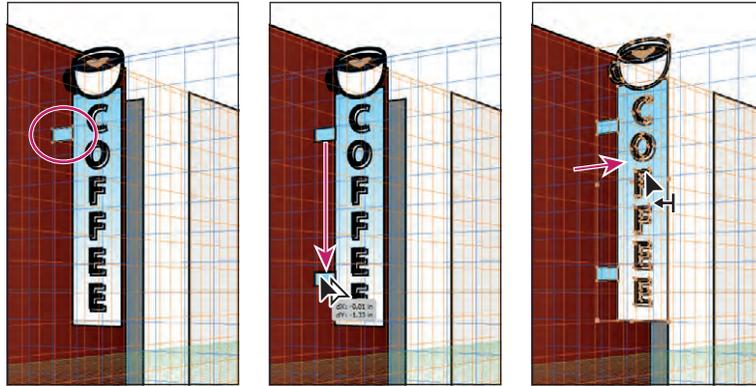
7 Не снимая выделения с копии, щелкните, удерживая клавишу **Shift**, по только что нарисованному прямоугольнику и вывеске кафе. Выполните команду **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).

► **Совет.** Виджет переключения между плоскостями можно скрыть или переместить в другое место. Для этого дважды щелкните по инструменту **Perspective Grid** (Сетка перспективы) , или **Perspective Selection** (Выбор перспективы) , а затем измените параметры в диалоговом окне **Perspective Grid Options** (Параметры сетки перспективы).

► **Совет.** К объектам в перспективе можно применять эффекты. Например, к группе вывески кафе можно было бы применить эффект вытягивания. Для этого выполните команду меню **Effect** ⇒ **3D** ⇒ **Extrude & Bevel** (Эффект ⇒ Объемное изображение ⇒ Вытягивание и скос).

► **Совет.** Для вращения плоскости сетки на поверхность здания можно также дважды щелкнуть по элементу управления левой плоскости сетки, после чего изменить значение параметра **Location** (Положение) на **-0,4** дюйма, установить переключатель в положение **Do Not Move** (Не перемещать) и щелкнуть по кнопке **OK**.

- 8** Удерживая клавишу **Shift**, перетащите группу вывески вправо, чтобы вывеска выглядела прикрепленной к зданию. При этом положение вывески может немного отличаться от показанного на рисунке.



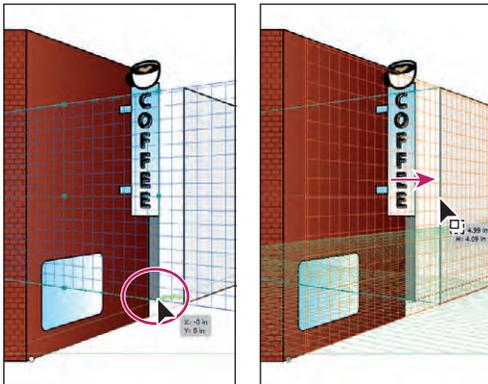
- 9** Выполните команду **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 10** Используя инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы), выделите красный прямоугольник, представляющий левую сторону здания. Выполните команду **Object** ⇒ **Perspective** ⇒ **Move Plane To Match Object** (Объект ⇒ Перспектива ⇒ Переместить плоскость для подгонки по объекту).
- 11** Снимите выделение со всех объектов.
- Теперь необходимо переместить темно-серый прямоугольник, представляющий левую часть второго здания, в надлежащую позицию. Чтобы при перемещении прямоугольника видеть плоскость сетки, вы можете временно выровнять левую плоскость сетки по объекту.
- 12** Нажмите два раза клавиши **Ctrl++** (Windows) или **Cmd++** (Mac OS), чтобы увеличить масштаб отображения сетки перспективы и иллюстрации.
- 13** Используя инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы), выделите темно-серый прямоугольник за вывеской кафе, как показано на рисунке ниже.

● **Примечание.** Если вам трудно выделить темно-серый прямоугольник позади вывески кафе, выполните команду меню **View** ⇒ **Outline** (Просмотр ⇒ Контуры) и выделите прямоугольник, щелкнув по его краю. Затем выполните команду **View** ⇒ **Pre-view** (Просмотр ⇒ Иллюстрация).

14 Удерживая клавишу **Shift**, установите указатель мыши на точку в правом нижнем углу темно-серого прямоугольника. Отпустите клавишу **Shift**. Левая плоскость сетки временно выровнена по темно-серому прямоугольнику. Это означает, что вы можете рисовать или добавлять содержимое в перспективе на этой плоскости. Выровнять плоскость по объекту можно, наводя указатель мыши на любую из угловых точек, удерживая клавишу **Shift**.

● **Примечание.** Для автоматической установки плоскости с использованием клавиши **Shift** должны быть включены «быстрые» направляющие. «Быстрые» направляющие можно включить командой **View** ⇒ **Smart Guides** (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие).

15 Перетащите правую среднюю точку темно-серого прямоугольника вправо, выровняв его по краю светло-серого прямоугольника.



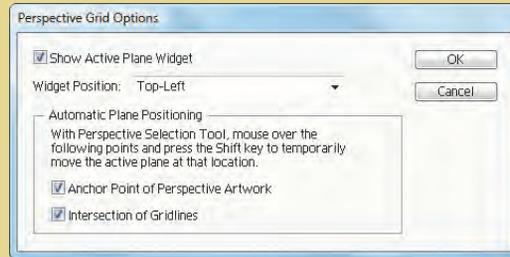
После перетаскивания обратите внимание, что левая плоскость сетки вернулась в свое исходное положение. Таким образом можно временно изменять положение плоскости сетки.

16 Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение) и сохраните файл.

● **Примечание.** Чтобы изменить положение или размер объекта в перспективе с помощью инструмента **Perspective Selection** (Выбор перспективы), необязательно изменять положение плоскости сетки.

Автоматическое размещение плоскости

Вы можете установить параметры автоматического размещения плоскости таким образом, чтобы временное перемещение активной плоскости выполнялось при наведении указателя мыши на опорную точку или точку пересечения линий сетки с нажатой клавишей **Shift**.



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)  или **Perspective Selection** (Выбор перспективы) , на панели **Tools** (Инструменты).

Из справки Illustrator

Добавление и редактирование текста в перспективе

● **Примечание.** Возможно, вы захотите увеличить масштаб отображения иллюстрации. Для этого нажмите два раза клавиши **Ctrl++** (Windows) или **Cmd++** (Mac OS).

● **Примечание.** Если на панели **Control** (Управление) не отображены параметры форматирования, щелкните по слову **Character** (Символ), чтобы открыть дополнительную палитру.

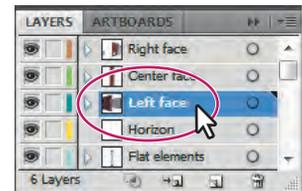
Вы не можете добавлять текст непосредственно на плоскость перспективы при отображении сетки. Однако текст можно перенести в перспективу после его создания в обычном режиме. В данном разделе вы добавите надпись над одним из окон.

1 Щелкните по значку палитры **Layers** (Слои) , чтобы развернуть эту палитру. Убедитесь, что выбран слой **Left face**. Щелкните по значку палитры **Layers** (Слои), чтобы снова свернуть палитру.

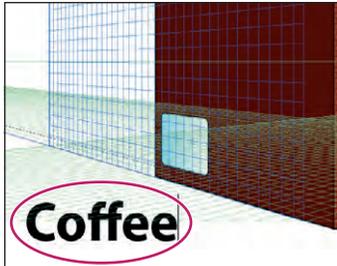
2 Выберите инструмент **Type** (Текст) **T** на панели **Tools** (Инструменты).

3 Щелкните по пустому месту на монтажной области и напечатайте слово «Coffee».

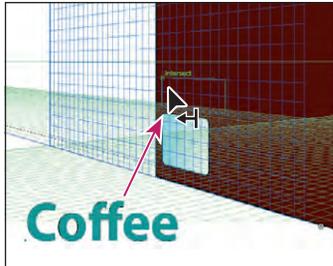
4 Выделите текст с помощью инструмента **Type** (Текст) и задайте параметры текста на панели **Control** (Управление): **Font** (Шрифт) — **Myriad Pro**, **Font Style** (Стиль шрифта) — **Bold**, **Font Size** (Кегль) — **48** пунктов.



- 5** Активируйте инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы)  на панели **Tools** (Инструменты). Нажмите цифровую клавишу **1** для выбора плоскости **Left Grid** (Сетка слева), после чего перетащите текст, расположив его над закругленным прямоугольником окна на левой стене.



Создайте текст «Coffee»



Перетащите текст в перспективу

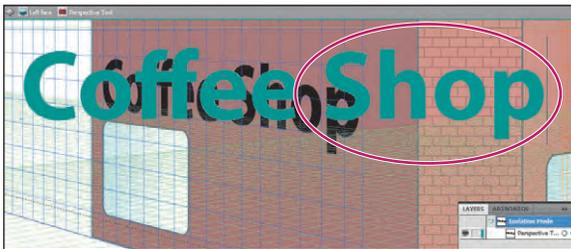
Далее вы выполните редактирование текста в перспективе.

- 6** Не снимая выделения с текстового объекта, дважды щелкните по тексту с помощью инструмента **Perspective Selection** (Выбор перспективы). Это позволит вам перейти в режим изоляции и отредактировать непосредственно сам текст, а не объект в перспективе.
- 7** При переходе в режим изоляции будет автоматически выбран инструмент **Type** (Текст) **T**. Вставьте текстовый курсор после текста **Coffee**, 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 документа.

- 8** Активировав инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы), нажмите и удерживайте клавишу **Shift**. Перетащите правый верхний угол текстового объекта вверх и вправо, немного увеличив его размер. Мы сделали ширину равной 3,8 дюйма. Отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующую клавишу.

► **Совет.** Перейти в режим изоляции для редактирования текста можно также, выполнив щелчок по кнопке **Edit Text** (Редактировать текст)  на панели **Control** (Управление).



Отредактируйте текст «Coffee»



Измените размер текста

● **Примечание.** Работа со стилями графики подробно рассмотрена в уроке 13 «Применение атрибутов оформления и стилей графики».

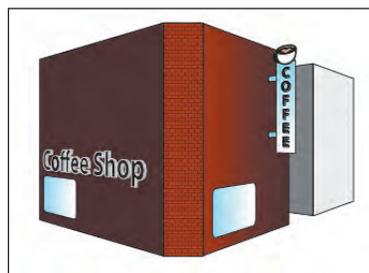
9 Щелкните по значку палитры **Graphic Styles** (Стили графики)  в правой части рабочей среды. При выделенном текстовом объекте щелкните в палитре по стилю с именем **Text** (Текст). Сверните палитру, щелкнув по значку палитры **Graphic Styles** (Стили графики). Вы увидите, что к текстовому объекту будет применен объемный эффект вытягивания, а также заливка, обводка и эффект тени. К тексту в перспективе можно применять разнообразные эффекты, обводки и заливки.



10 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).

11 Нажмите клавиши **Ctrl+Shift+I** (Windows) или **Cmd+Shift+I** (Mac OS), чтобы временно скрыть сетку перспективы.

12 Выполните команду **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 «Работа с символами».

Добавление символов на плоскость перспективы при отображении сетки представляет собой отличный способ добавления таких повторяющихся объектов, как окна. Как и текст, символы можно перенести в перспективу после создания в обычном режиме. Далее вы добавите в красном здании несколько окон, используя уже созданный символ окна.

Добавление символов на сетку перспективы

Чтобы добавить символ на сетку перспективы, выполните следующие действия:

1 Нажмите клавиши **Ctrl+Shift+I** (Windows) или **Cmd+Shift+I** (Mac OS), чтобы отобразить сетку перспективы. Затем нажмите два раза клавиши **Ctrl++** (Windows) или **Cmd++** (Mac OS), чтобы увеличить масштаб отображения сетки и иллюстрации.

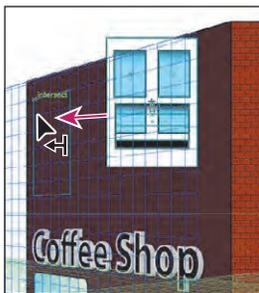
2 Выберите инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы)  и щелкните по левой стороне красного здания на левой плоскости сетки.

Сейчас вы прикрепите окно к левой плоскости сетки и разместите его в слое **Left face**.

- Щелкните по значку палитры **Symbols** (Символы)  в правой части рабочей среды, чтобы развернуть эту палитру. Перетащите символ **window1** из палитры на левую сторону фасада красного здания. Обратите внимание, что окно не находится в перспективе.
- Чтобы прикрепить окно к левой плоскости перспективы, перетащите его с помощью инструмента **Perspective Selection** (Выбор перспективы), разместив над текстом «Coffee Shop». Затем перетащите окно в левый верхний угол левой стороны красного здания, выполнив привязку окна к сетке.



Перетащите символ на монтажную область



Перетащите символ в перспективу

● **Примечание.**

Щелчок по левой стороне красного здания позволяет выполнить сразу две операции: включить левую плоскость сетки в виджете переключения между плоскостями и выбрать слой **Left face** в палитре **Layers** (Слои), так как красный прямоугольник расположен именно в этом слое.

● **Примечание.**

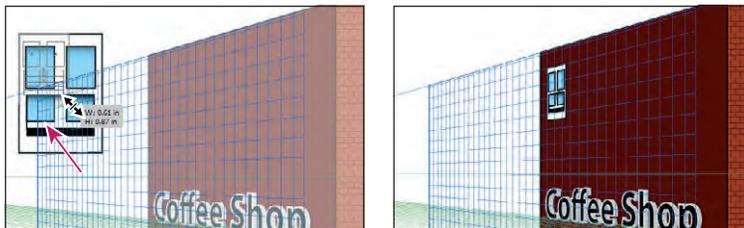
Убедитесь, что окно расположено близко к верхнему краю здания, поскольку ниже этого ряда окон вы добавите еще один. Положение окна показано на рисунке.

Трансформирование символов в перспективе

Трансформирование символов в перспективе осуществляется следующим образом:

- Используя инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы) , дважды щелкните по окну на левой плоскости сетки. Откроется диалоговое окно с предупреждением о том, что вы собираетесь изменить определение символа. Это означает, что при изменении содержания будут изменены все размещенные в монтажной области символы окна, которые также называются *образцами символа*. Щелкните по кнопке **ОК**.
- Активируйте инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты). Выполните команду **Select** ⇒ **All On Active Artboard** (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области). Удерживая клавишу **Shift**, перетащите правый нижний угол окна вверх, уменьшив размер окна. Когда отображаемая на метке измерения ширина составит приблизительно 0,6 дюйма, отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**.

- 3** Нажмите клавишу **Esc** для выхода из режима изоляции. Обратите внимание, что размер окна уменьшился.



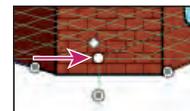
Окно на сетке необходимо выровнять по закругленному прямоугольнику окна в нижней части фасада здания. Для этого вы измените положение начала координат сетки. Сдвиг начала координат окажет влияние на координаты X и Y горизонтальной плоскости и координату X вертикальных плоскостей. Если при отображении сетки выделен объект в перспективе, то при сдвиге начала координат изменятся координаты X и Y, отображаемые в палитрах **Transform** (Трансформирование) и **Info** (Информация).

► **Совет.** На сетке перспективы можно отобразить линейки, выбрав команду **View** ⇒ **Perspective Grid** ⇒ **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.

- 4** Выберите инструмент **Selection** (Выделение) на панели **Tools** (Инструменты). Выделите закругленное прямоугольное окно на левой стороне красного здания, под текстом «Coffee Shop». Выполните команду **Window** ⇒ **Transform** (Окно ⇒ Трансформирование), чтобы открыть палитру **Transform** (Трансформирование). Обратите внимание на значения координат X и Y.

- 5** Активируйте инструмент **Perspective Grid** (Сетка перспективы)  на панели **Tools** (Инструменты). Установите указатель мыши на точку начала координат в нижней части центральной кирпичной стороны фасада красного здания. Рядом с указателем мыши появится маленький кружок . Перетащите точку начала координат в левый нижний угол красного прямоугольника на левой плоскости сетки. При этом в данной новой точке будет установлена точка 0,0 (начало координат) для координат X и Y горизонтальной плоскости и координаты X вертикальных плоскостей.

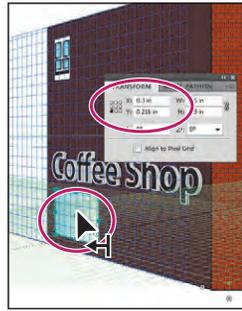


- 6** Активируйте инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы) на панели **Tools** (Инструменты). Выделите закругленный прямоугольник окна. Затем в палитре **Transform** (Трансформирование) щелкните по левой нижней контрольной точке . Измените значение X на **0,3** дюйма.

- 7** Выделите окно, расположенное выше закругленного прямоугольника, и измените значение X на **0,3** дюйма. При этом левые края обоих объектов будут выровнены на одной линии на указанном вами расстоянии от начала координат.



Перетащите точку начала координат



Измените положение окна



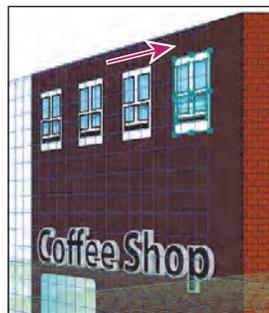
Измените положение второго окна

- 8** Закройте палитру **Transform** (Трансформирование).
- 9** Удерживая клавиши **Shift+Alt/Shift+Option**, перетаскивайте окно вправо, пока значение расстояния dX на метке измерения не составит приблизительно 1 дюйм. Отпустите кнопку мыши, а затем клавиши. При этом будет создана копия окна в перспективе.
- 10** Выполните команду **Object** ⇒ **Transform** ⇒ **Transform Again** (Объект ⇒ Трансформировать ⇒ Повторить трансформирование). Нажмите клавиши **Ctrl+D/Cmd+D**, чтобы повторить трансформирование. Обратите внимание, что копии находятся в перспективе.
- 11** Используя инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы), выполните щелчки, удерживая клавишу **Shift**, по окнам в ряду, чтобы выделить все окна.
- 12** Удерживая клавиши **Shift+Alt/Shift+Option**, 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 окон).

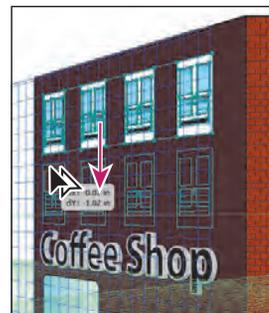
● **Примечание.** Выполняя щелчки, можно случайно сдвинуть окно. Если это произойдет, выполните команду **Edit** ⇒ **Undo Perspective Move** (Редактирование ⇒ Отменить: Переместить перспективу) и попробуйте еще раз.



Перетащите копию окна



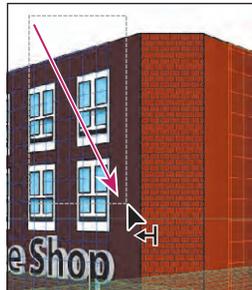
Повторите трансформирование



Перетащите копии окон

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

- 14** Используя инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы), очертите область вокруг четырех окон над словом «Shop». Щелкните, удерживая клавишу **Shift**, по красному прямоугольнику на левой плоскости сетки, чтобы снять с него выделение.



Очертите область для выделения окон



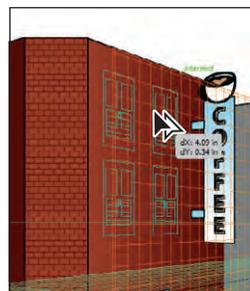
Щелкните, удерживая клавишу **Shift**, чтобы снять выделение

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/Option**, 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 модифицирующую клавишу. Оставьте окна выделенными. Скопированные окна находятся в слое, который располагается позади красного прямоугольника на правой стороне здания. Вам нужно переместить скопированные окна в слой с прямоугольником.



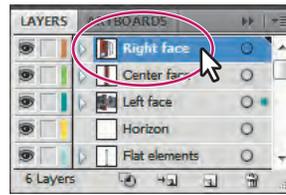
Перетаскивайте и переключите плоскости



Перетащите копии окон

16 Выполните команду **Edit** ⇒ **Cut** (Редактирование ⇒ Вырезать).

17 Щелкните по значку палитры **Layers** (Слои)  в правой части рабочей среды, чтобы развернуть эту палитру. Щелкните по слою **Right face** для его выделения.



18 Выполните команду **Edit** ⇒ **Paste In Place** (Редактирование ⇒ Вставить на то же место).

19 Снимите выделение с объектов при помощи команды **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

20 Выполните команду **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), а затем сохраните изменения.

Открепление содержимого от перспективы

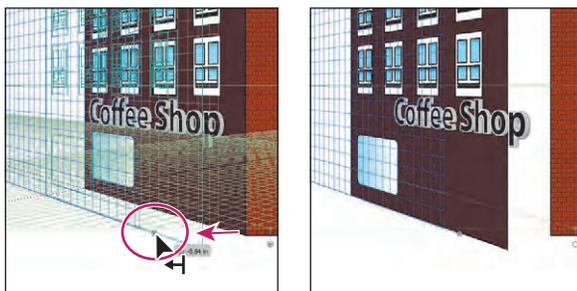
Иногда может возникнуть необходимость использовать расположенные в перспективе объекты в другом месте или открепить объекты от плоскости сетки. В Illustrator вам предоставляется возможность открепить объект от соответствующей ему плоскости перспективы и сделать доступным в виде обычной иллюстрации. Именно это вы сейчас и осуществите.

1 Активируйте инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы) , и выделите текст «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 **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 –1 дюйм. Отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующую клавишу. Вы увидите, что текст «Coffee Shop» останется на своем месте, поскольку был откреплён 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** (Слой) щелкните напротив слоя **Background** в столбце **Visibility** (Видимость), чтобы отобразить этот слой.
- 7** Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните изменения с помощью команды **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).



Самостоятельная работа

С целью дальнейшего освоения рисования перспективы вы создадите тротуар и двери.

- 1** Щелкните по значку палитры **Layers** (Слой) , чтобы развернуть эту палитру. Выделите слой **Horizon** (Горизонт).
- 2** Выберите инструмент **Rectangle** (Прямоугольник) и нажмите клавишу **2** для переключения на плоскость **Horizontal Grid** (Горизонтальная сетка). Установите указатель мыши приблизительно на 1 дюйм ниже нижнего края кирпичной стороны фасада здания. Перетащите указатель вверх до линии горизонта. Это будет тротуар. Выберите инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы) , и перетащите угловые точки прямоугольника, чтобы он выглядел так же, как серая фигура под зданиями на приведенном ниже рисунке.

3 Щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление) и измените цвет заливки тротуара на серый.



4 В палитре **Layers** (Слои) выделите слой **Left face**.

5 С помощью инструмента **Rectangle** (Прямоугольник)  создайте дверь для красного здания, расположив ее на левой плоскости сетки.

6 Выполните команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить), а затем команду **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрывать).

Контрольные вопросы

- 1 Существуют три стиля сетки. Кратко 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 содержимого, чтобы обеспечить создание объекта на правильной плоскости сетки?
- 4 Опишите шаги, которые необходимо выполнить для перемещения содержимого с одной плоскости сетки на другую.
- 5 Что позволяет выполнить двойной щелчок по элементу управления плоскостью сетки?
- 6 Как можно переместить объект относительно сетки в перпендикулярном направлении?

Ответы

- 1 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, можно выбрать инструмент **Perspective Grid** (Сетка перспективы)  на панели **Tools** (Инструменты) или команду меню **View** ⇒ **Perspective Grid** ⇒ **Show Grid/Hide Grid** (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Показать сетку/Скрыть сетку). Можно также нажать клавиши **Ctrl+Shift+I/Cmd+Shift+I**.
- 3 Необходимо выбрать правильную плоскость сетки. Для этого выберите плоскость в виджете переключения между плоскостями; используйте 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); или же выделите с помощью инструмента **Perspective Selection** (Выбор перспективы)  содержимое на плоскости сетки, которую хотите выбрать.
- 4 После выделения одного или нескольких объектов начните их перетаскивание. Нажмите клавишу **1**, **2**, **3** или **4** для переключения на выбранную для размещения объектов плоскость перспективы.

- 5** Двойной щелчок по элементу управления плоскостью сетки позволяет перемещать плоскость сетки. Вы можете указать, требуется ли при перемещении плоскости переместить связанное с ней содержимое или скопировать его.
- 6** Выберите инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы). Нажмите и удерживайте клавишу **5**. Перетаскивайте объект перпендикулярно плоскости.

10

СОЗДАНИЕ ПЕРЕХОДОВ МЕЖДУ ЦВЕТАМИ И ФИГУРАМИ

Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- создавать и сохранять градиенты;
- 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 перехода;
- видоизменять объект с переходом, его контур, форму и цвет.



Для выполнения этого урока потребуется около одного часа. При необходимости удалите с 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 одноименная палитра позволяют создавать и видоизменять градиентную заливку. 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 собственных градиентов и переходов между цветами и фигурами с помощью палитры **Gradient** (Градиент) и инструмента **Blend** (Переход).

Прежде чем начать работу, восстановите установки Adobe Illustrator CS5 по умолчанию. Затем, чтобы увидеть, что вам предстоит создать, откройте файл с окончательным вариантом иллюстрации для этого урока.

1 Чтобы инструменты и панели/палитры функционировали так, как описано в уроке, удалите или деактивируйте (переименовав) файл установок Adobe Illustrator CS5 (см. раздел «Восстановление установок по умолчанию»).

2 Запустите Adobe Illustrator CS5.

● **Примечание.** Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск файлы ресурсов данного урока, расположенные в папке Lesson10 на компакт-диске «Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс» (см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса»).

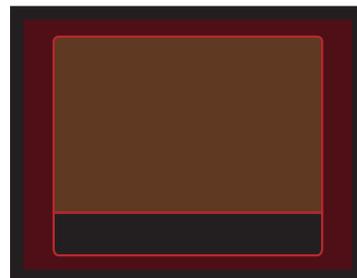
3 Выполните команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L10end_1.ai в папке Lesson10 на жестком диске. Для текста, фона, пара и кофе в чашке используется градиентная заливка. Объекты, представляющие разноцветные кофейные зерна на чашке и кофейные зерна слева от нее, были получены в результате создания переходов между объектами.



4 Выполните команду меню **View** ⇒ **Zoom Out** (Просмотр ⇒ Уменьшение) и уменьшите законченную иллюстрацию, если хотите, чтобы она оставалась на экране во время работы. С помощью инструмента **Hand** (Рука)  переместите иллюстрацию в удобное для вас место. 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 на жестком диске к папке Lesson10 в папке Lessons. Откройте файл L10start_1.ai.



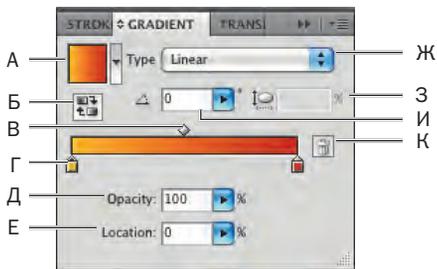
- 6 Выполните команду **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как). В качестве имени файла введите «coffee.ai» и перейдите к папке Lesson10. В раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) выберите тип файла **Adobe Illustrator (*.AI/ai)** и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить). В диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте значения по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**.

Работа с градиентами

Градиентная заливка представляет собой постепенный переход между двумя или более цветами. Вы можете создавать собственные градиентные заливки или использовать заливки, 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** ⇒ **Gradient** (Окно ⇒ Градиент) или инструмент **Gradient** (Градиент) .

В палитре **Gradient** (Градиент) поле **Gradient Fill** (Градиентная заливка) отображает текущие цвета и тип градиента. При щелчке по полю **Gradient Fill** (Градиентная заливка) выделенный объект заполняется градиентом. Меню **Gradient** (Градиент)  содержит все заданные по умолчанию и сохраненные градиенты.



- А Поле **Gradient Fill**
- Б **Reverse Gradient**
- В Шкала градиента
- Г Цвет градиента
- Д **Opacity**
- Е **Location**
- Ж **Gradient Type**
- З **Aspect Ratio**
- И **Angle**
- К **Delete Stop**

По умолчанию палитра содержит начальный и конечный узлы градиента. Вы можете добавить дополнительные узлы, щелкнув ниже шкалы градиента. При двойном щелчке по узлу градиента открывается палитра, в которой можно выбрать цвет, используя образцы цвета, ползунковые регуляторы или пипетку.

В палитре **Gradient** (Градиент) расположенный ниже шкалы левый узел градиента соответствует начальному, а правый узел — конечному цвету.

Узел градиента представляет собой точку, в которой один цвет переходит в другой.

Создание и применение линейного градиента

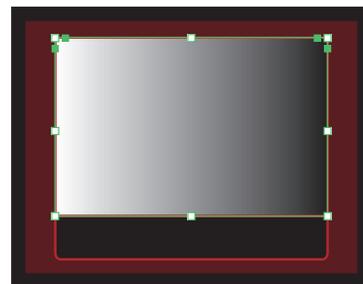
Вы начнете урок с создания градиентной заливки для фона иллюстрации.

- 1** Выполните команду **Essentials** (Основные сведения) в переключателе рабочих сред на панели приложения.
- 2** Выполните команду **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 3** Используя инструмент **Selection** (Выделение) , выделите верхний, более крупный прямоугольник со скругленными углами, представляющий часть фона иллюстрации.

Прямоугольник окрашен с использованием коричневой заливки и красной обводки, на что указывают поля **Fill** (Заливка) и **Stroke** (Обводка) в нижней части панели **Tools** (Инструменты). В поле **Gradient** (Градиент) под полями **Fill** (Заливка) и **Stroke** (Обводка) отображается последний использованный градиент. По умолчанию используется черно-белая градиентная заливка. Если вы выделите объект с градиентной заливкой или образец градиента в палитре **Swatches** (Образцы), то градиентная заливка в поле **Gradient** (Градиент) на панели **Tools** (Инструменты) изменится на заливку выделенного объекта или выбранного в палитре образца.



- 4** 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.



- 5** Выполните команду **Window** ⇒ **Gradient** (Окно ⇒ Градиент), если палитра **Gradient** (Градиент) еще не отображена в правой части рабочей среды.
- 6** В палитре **Gradient** (Градиент) дважды щелкните по крайнему слева белому узлу градиента, чтобы выделить его начальный цвет. Верхушка узла градиента станет темной, что указывает на его выделение. После двойного щелчка по узлу градиента отобразится новая палитра. В ней можно изменить цвет узла, используя образцы цветов или палитру **Color** (Цвет).

7 В палитре, появившейся под палитрой **Gradient** (Градиент), щелкните по кнопке **Swatches** (Образцы) . Выберите образец с именем **Light Brown**. Обратите внимание, что градиентная заливка на монтажной области изменилась. Нажмите клавишу **Esc** или щелкните по пустому месту палитры **Gradient** (Градиент), чтобы вернуться на данную палитру.

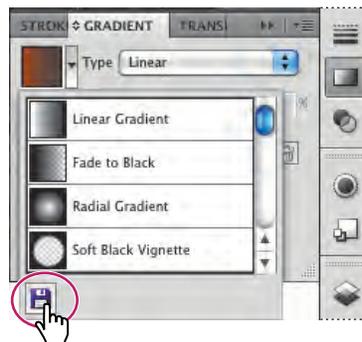
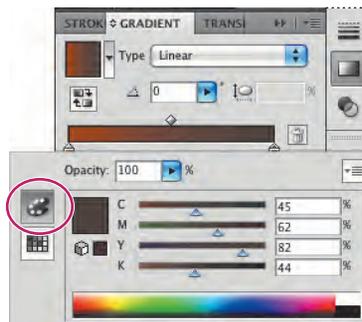
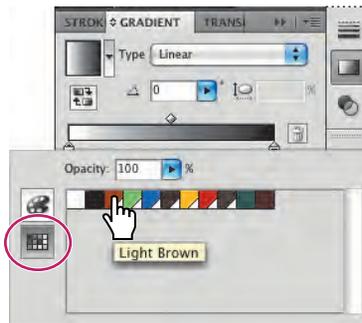
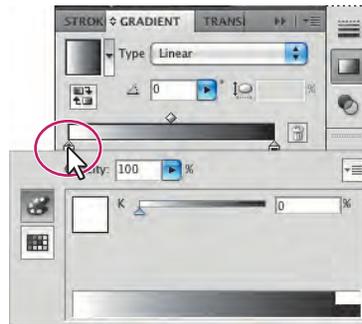
8 Дважды щелкните по черному узлу градиента в палитре **Gradient** (Градиент), чтобы изменить цвет.

9 В палитре, появившейся под палитрой **Gradient** (Градиент), щелкните по кнопке **Color** (Цвет) , чтобы открыть палитру **Color** (Цвет). В меню палитры **Color** (Цвет)  выберите цветовой режим **CMYK**, если он еще не выбран. Измените значения на **C = 45**, **M = 62**, **Y = 82** и **K = 44**. Нажмите клавишу **Esc** или щелкните по пустому месту палитры **Gradient** (Градиент), чтобы вернуться на данную палитру.

Далее вы сохраните градиент в палитре **Swatches** (Образцы).

10 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 заданные по умолчанию и предварительно сохраненные градиенты. Вы можете выбрать любой из этих градиентов.

11 Щелкните по значку палитры **Swatches** (Образцы) в правой части рабочей среды, чтобы развернуть эту палитру. В палитре **Swatches** (Об-



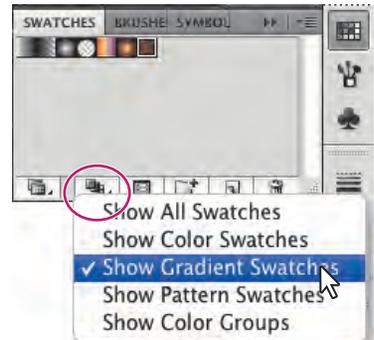
► **Совет.** Для перехода от одного поля ввода к другому нажимайте клавишу **Tab**. Нажмите клавишу **Enter/Return**, чтобы применить последнее введенное значение.

► **Совет.** Для сохранения градиента можно 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).

разцы) дважды щелкните по образцу **New Gradient Swatch 1** (Новый образец градиентной заливки 1). Откроется диалоговое окно **Swatch Options** (Параметры образцов). В поле ввода **Swatch Name** (Имя образца) введите «Background» и щелкните по кнопке **OK**.



12 Чтобы в палитре **Swatches** (Образцы) отображались только образцы градиентной заливки, щелкните по кнопке **Show Swatch Kinds Menu** (Показать меню «Виды образцов»)  в нижней части палитры и выберите пункт **Show Gradient Swatches** (Показать образцы градиентной заливки).



13 Не снимая выделения с прямоугольника в монтажной области, попробуйте применить к нему различные градиенты, выбирая образцы в палитре **Swatches** (Образцы). Прежде чем перейти к следующему шагу, активируйте сохраненный образец **Background**. Обратите внимание, что в некоторых градиентах используется больше двух цветов. О создании градиента с несколькими цветами вы узнаете чуть ниже.

14 Щелкните по кнопке **Show Swatch Kinds Menu** (Показать меню «Виды образцов»)  в нижней части палитры **Swatches** (Образцы) и выберите пункт **Show All Swatches** (Показать все образцы).

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

16 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

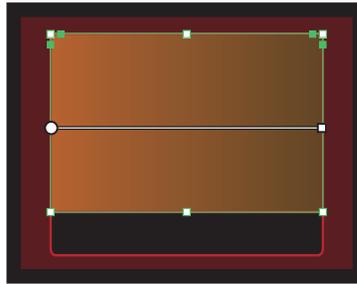
Регулирование направления и угла градиентного перехода

После применения к объекту градиентной заливки вы можете настроить направление градиента, положение его центральной точки, начальной и конечной точек, используя для этого инструмент **Gradient** (Градиент).

Сейчас вы отрегулируете заливку фоновой фигуры.

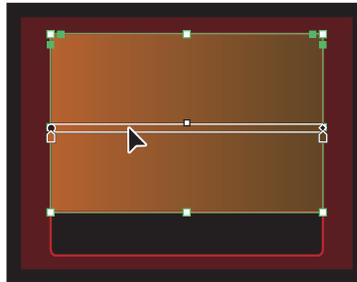
1 Выделите прямоугольник фона с помощью инструмента **Selection** (Выделение) .

- 2** Активируйте 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 аннотатор градиента. Аннотатор указывает направление градиента. Более крупный кружок соответствует начальной точке градиента, а квадрат меньшего размера — его конечной точке.



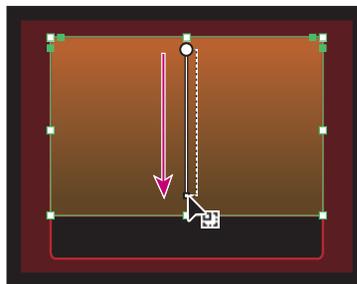
- **Совет.** Аннотатор градиента можно скрыть, выбрав команду меню **View** ⇒ **Hide Gradient Annotator** (Просмотр ⇒ Спрятать градиентный аннотатор). Чтобы снова отобразить аннотатор, выполните команду **View** ⇒ **Show Gradient Annotator** (Просмотр ⇒ Показать градиентный аннотатор).

- 3** Установите указатель мыши на аннотатор градиента. Аннотатор примет вид шкалы градиента, аналогичной шкале в палитре **Gradient** (Градиент). С помощью этой шкалы вы можете выполнять редактирование цветов и других параметров градиентной заливки, не открывая палитру **Gradient** (Градиент).



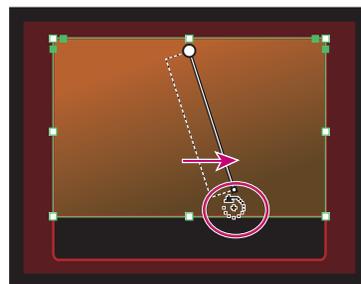
- **Примечание.** При наведении указателя мыши на различные части шкалы градиента внешний вид указателя будет изменяться. Это указывает на активирование различной функциональности.

- 4** 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. Удерживание клавиши **Shift** ограничивает направление градиента углом, кратным 45° . Поупражняйтесь в изменении градиентной заливки прямоугольника. Например, перетащите указатель мыши 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.



Далее вы измените угол и положение градиента.

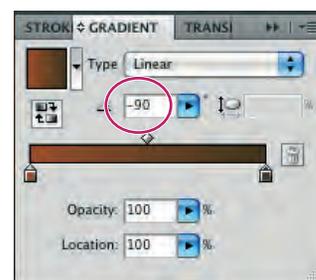
- 5 Выбрав инструмент **Gradient** (Градиент), расположите указатель мыши возле маленького белого квадрата на нижнем конце аннотатора градиента. Появится значок поворота . Перетаскивайте указатель вправо, вращая градиентную заливку в прямоугольнике. Таким образом вы повернете аннотатор градиента и градиентную заливку, однако, когда вы отпустите кнопку мыши, аннотатор градиента останется в центре прямоугольника.



Далее вы осуществите поворот с помощью палитры **Gradient** (Градиент).

● **Примечание.** Задавая угол поворота градиента в палитре **Gradient** (Градиент), вместо того чтобы выполнять настройку непосредственно на монтажной области, вы можете добиться соблюдения большей точности и последовательности.

- 6 Щелкните по значку палитры **Gradient** (Градиент)  в правой части рабочей среды, чтобы открыть палитру, если она не отображена. Измените угол поворота в поле ввода **Angle** (Угол) на **-90**, чтобы возвратить градиент в вертикальное положение. Нажмите клавишу **Enter/Return**, чтобы применить это значение.



- 7 Убедитесь, что фоновый прямоугольник все еще выделен, и выполните команду меню **Object** ⇒ **Lock** ⇒ **Selection** (Объект ⇒ Закрепить ⇒ Выделенное).
- 8 Сохраните произведенные изменения.

Создание радиального градиента

Можно создавать линейные или радиальные градиенты. У обоих типов градиентов есть начальный и конечный цвет. Для радиального градиента начальный цвет (крайний слева узел градиента) определяет цвет центральной точки заливки, который, распространяясь от центра наружу, переходит к конечному цвету (крайний справа узел градиента). В данном разделе вы создадите и отредактируете радиальный градиент.

- 1 Откройте палитру **Layers** (Слой), щелкнув по значку палитры  в правой части рабочей среды. Щелкните по столбцу **Visibility** (Видимость) слева от слоя **Coffee Cup**, сделав этот слой видимым. Возможно, вам потребуется прокрутить палитру.



2 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , выделите эллипс с коричневой заливкой, расположенный в верхней части чашки кофе. Это поверхность напитка в чашке.

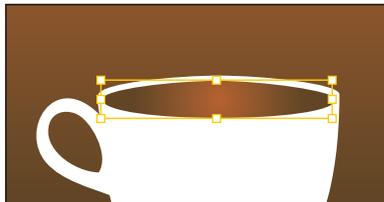


3 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и несколько раз щелкните по чашке с кофе, чтобы увеличить масштаб отображения.

4 Не снимая выделения с эллипса, щелкните по полю **Gradient** (Градиент)  в нижней части панели **Tools** (Инструменты), чтобы применить последний выбранный градиент, это должен быть градиент **Background**. В правой части рабочей среды появится палитра **Gradient** (Градиент). Эллипс будет заполнен линейным градиентом, который вы создали и сохранили ранее. Сейчас вы поменяете линейный градиент на радиальный, после чего отредактируете его.



5 В раскрывающемся списке **Type** (Тип) палитры **Gradient** (Градиент) выберите тип **Radial** (Радиальный), чтобы преобразовать градиент в радиальный. Оставьте эллипс выделенным.

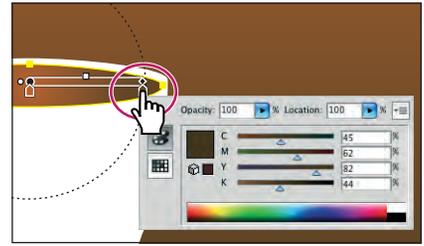


Изменение цветов и настройка градиента

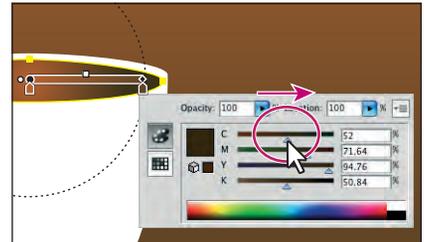
После заполнения объекта градиентной заливкой можно использовать инструмент **Gradient** (Градиент) для добавления или изменения градиентов, в том числе изменения направления, цвета или положения центральной точки. Также можно перемещать начальную и конечную точки градиента. Далее вы используете инструмент **Gradient** (Градиент) для настройки цвета каждого узла градиента.

1 Активируйте инструмент **Zoom** (Масштаб)  и щелкните один раз для увеличения эллипса в верхней части чашки кофе.

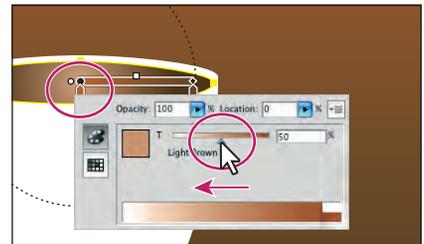
2 Используя инструмент **Gradient** (Градиент) , установите указатель мыши на аннотатор градиента. Появится шкала градиента с пунктирной окружностью вокруг нее. Это указывает на то, что градиент радиальный. Дважды щелкните по крайнему справа узлу градиента, чтобы отредактировать цвет. В появившейся палитре щелкните по кнопке **Color** (Цвет) , если эта кнопка еще не активирована.



3 Удерживая клавишу **Shift**, переместите немного вправо ползунковый регулятор компонента цвета **C**, чтобы сделать цвет темнее. Нажмите клавишу **Esc**, чтобы закрыть палитру.



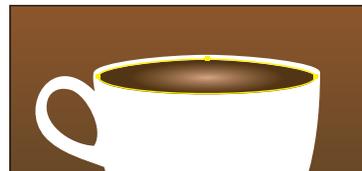
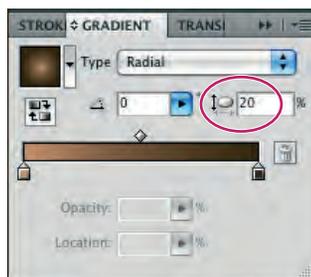
4 На шкале градиента дважды щелкните по крайнему слева узлу градиента. В появившейся палитре щелкните по кнопке **Color** (Цвет)  и измените значение **Tint** (Интенсивность) на **50%**, переместив соответствующий ползунковый регулятор влево, или введите **50** в поле ввода. Нажмите клавишу **Esc**, чтобы закрыть палитру.



Далее вы измените пропорцию, центральную точку и радиус градиента.

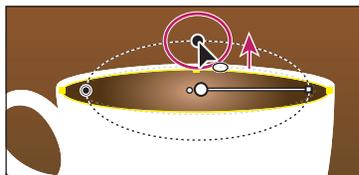
● **Примечание.** Пропорция может принимать значение в диапазоне от 0,5 до 32767%. По мере уменьшения пропорции эллипс становится более плоским и широким.

5 В палитре **Gradient** (Градиент) измените значение **Aspect Ratio** (Пропорция) на **20** и нажмите клавишу **Enter/Return**, чтобы применить изменение. Такая пропорция преобразует радиальный градиент в эллиптический. Благодаря этому кофе будет выглядеть более реалистично.

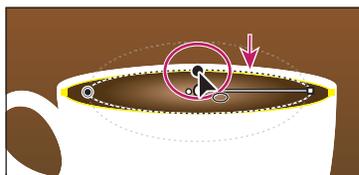


Теперь вы измените пропорцию с помощью инструмента **Gradient** (Градиент).

- 6** Используя инструмент **Gradient** (Градиент), щелкните по верхнему черному кружку на пунктирной окружности и перетащите этот кружок вверх для изменения пропорции. Отпустив кнопку мыши, обратите внимание на градиент в эллипсе. Если палитра **Gradient** (Градиент) не отображается, щелкните по значку этой палитры. Значение пропорции теперь будет больше ранее установленного значения 20.

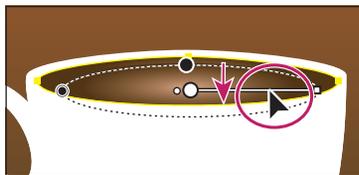


- 7** Перетащите вниз верхний черный кружок на пунктирной окружности, чтобы значение пропорции в палитре **Gradient** (Градиент) стало равным приблизительно 14%.



Далее вы перетащите шкалу градиента, чтобы изменить положение градиентной заливки в эллипсе.

- 8** Используя инструмент **Gradient** (Градиент), щелкните по шкале градиента и перетащите ее немного вниз, переместив градиент в эллипсе.

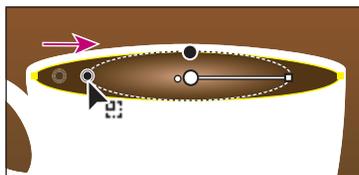


- 9** Выполните команду меню **Edit** ⇒ **Undo Gradient** (Редактирование ⇒ Отменить: Градиент), чтобы вернуть градиент в исходное положение.

- 10** Выполните команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Необходимо изменить радиус и положение центральной точки градиента.

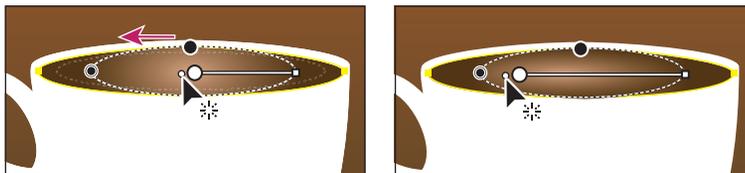
- 11** Используя инструмент **Gradient** (Градиент), установите указатель мыши на эллипс, чтобы отобразить шкалу градиента. Щелкните по черному кружку на пунктирной окружности слева и перетащите его вправо, чтобы уменьшить радиус. При этом будет сокращен переход между крайними левым и правым узлами градиента. Попробуйте перетаскивать левый черный кружок влево и вправо, обращая внимание на эффект, который это производит на градиент. По завершении экспериментов оставьте кружок в положении, соответствующем предыдущему рисунку.



► **Совет.** Чтобы изменить радиус градиента, можно также перетаскивать влево или вправо второй узел градиента.

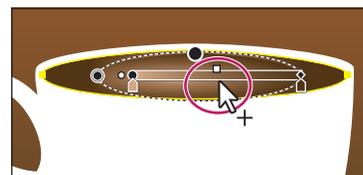
Далее вы измените положение центральной точки градиента.

12 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 и его радиус, не меняя положения шкалы градиента. Каждый градиент задается по крайней мере двумя узлами. Изменяя цвет каждого узла и добавляя новые узлы с помощью палитры **Gradient** (Градиент) или инструмента **Gradient** (Градиент), можно создавать пользовательские градиенты.

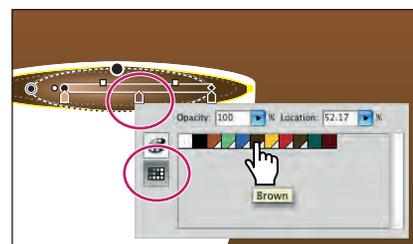


В следующих шагах вы добавите третий цвет в эллипс поверхности кофе в чашке, а затем отредактируете этот цвет.

13 Используя инструмент **Gradient** (Градиент), установите указатель мыши немного ниже нижнего края шкалы градиента. Указатель примет вид белой стрелки со знаком плюса. Щелкните ниже шкалы градиента, чтобы добавить новый узел градиента примерно посередине шкалы.



14 Дважды щелкните по новому узлу градиента, чтобы отредактировать цвет. В открывшейся палитре щелкните по кнопке **Swatches** (Образцы) и выберите образец цвета **Brown**. Нажмите клавишу **Esc**, чтобы закрыть палитру.



Теперь, когда градиент содержит три узла, вы произведете настройку цветов, изменив порядок их следования.

15 Щелкните по крайнему слева узлу градиента инструментом **Gradient** (Градиент) и перетащите его вправо, установив этот узел возле центрального узла градиента.

16 Перетащите центральный узел градиента влево до самого конца шкалы градиента, чтобы поменять два цвета местами.



Перетащите крайний левый узел градиента вправо, а центральный узел — влево

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

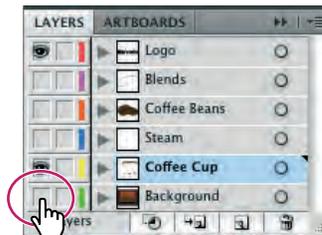
Применение градиентов к нескольким объектам

Градиент можно применить к нескольким объектам. Для этого нужно выделить все эти объекты и применить градиентный цвет, после чего, выбрав инструмент **Gradient** (Градиент), перетащить через данные объекты указатель мыши.

Сейчас вы примените линейную градиентную заливку к преобразованному в кривые тексту, а затем отредактируете цвета градиента.

- 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. Щелкните по столбцу **Visibility** (Видимость) слева от слоя **Logo** (Логотип), включив видимость данного слоя. Возможно, вам потребуется прокрутить палитру вниз. Щелкните по значку с изображением глаза  слева от слоя **Background**, чтобы сделать этот слой невидимым.



- **Примечание.** Помимо текста по-прежнему отображаются кофейные зерна и эллипс.

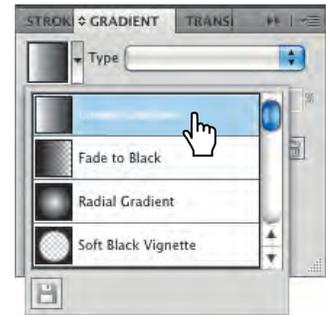
- 3 Выберите инструмент **Selection** (Выделение)  и щелчком выделите текст «Mike's Coffee». Он «Mike's Coffee» уже преобразован в кривые, и вы можете применить к нему градиентную заливку. Фигуры текста «Mike's Coffee» сгруппированы. Группировка букв позволяет применить одинаковый градиент сразу ко всем буквам. Также благодаря группировке можно выполнять изменение заливки сразу всех букв.



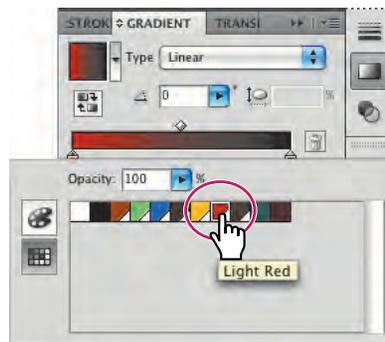
- **Примечание.** Чтобы преобразовать текст в кривые, выделите его с помощью инструмента **Selection** (Выделение) и выполните команду **Type** ⇒ **Create Outlines** (Текст ⇒ Преобразовать в кривые). Более подробную информацию вы можете найти в уроке 7 «Работа с текстом».

● **Примечание.** Обратите внимание, что каждая буква отдельно залита градиентом. Вы можете изменить это с помощью инструмента **Gradient** (Градиент).

4 Щелкните по значку палитры **Gradient** (Градиент)  в правой части рабочей среды, чтобы открыть эту палитру. Щелкните по кнопке меню **Gradient** (Градиент)  и выберите в меню градиент **Linear Gradient** (Линейный градиент). Будет применен черно-белый градиент.



5 В палитре **Gradient** (Градиент) дважды щелкните по крайнему слева узлу градиента, чтобы выбрать этот узел и настроить начальный цвет градиента. Щелкните по кнопке **Swatches** (Образцы)  и выберите образец **Light Red**. Нажмите клавишу **Esc**, чтобы закрыть палитру.



Сейчас вы измените градиентную заливку букв таким образом, чтобы буквы были залиты градиентом как единый объект, и добавите в градиент промежуточные цвета, создав заливку с множественными переходами цветов.

6 Выберите инструмент **Gradient** (Градиент)  на панели **Tools** (Инструменты). Выполняя щелчки, удерживая клавишу **Shift**, выделите все буквы. Перетащите указатель мыши через буквы сверху вниз, как показано на рисунке, чтобы применить градиент ко всем буквам.



Теперь вы добавите в градиент цвет, задав еще один узел градиента. При добавлении нового узла над шкалой градиента появляется дополнительный ромб, обозначающий новую среднюю точку цветов.

7 В палитре **Gradient** (Градиент) щелкните ниже шкалы градиента напротив ползунка, чтобы добавить узел между двумя другими узлами градиента.

8 Дважды щелкните по новому узлу градиента, чтобы отредактировать цвет. В появившейся палитре щелкните по кнопке **Swatches** (Образцы) и выберите образец **Dark Red** (Темно-красный). Нажмите клавишу **Esc**, чтобы закрыть палитру.

9 Чтобы отрегулировать среднюю точку между цветами, перетащите вправо значок ромба между темно-красным и черным узлами градиента. В результате этого действия в градиенте будет больше красного и меньше черного цвета.

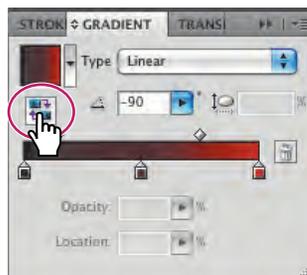
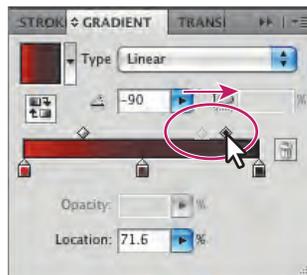
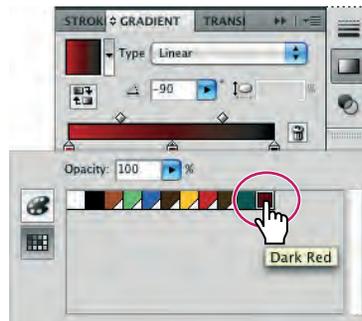
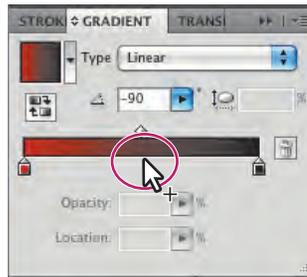
● **Примечание.** Чтобы удалить из градиента промежуточный цвет, перетащите соответствующий узел градиента вниз за пределы палитры **Gradient** (Градиент).

Далее вы измените порядок цветов градиента на противоположный.

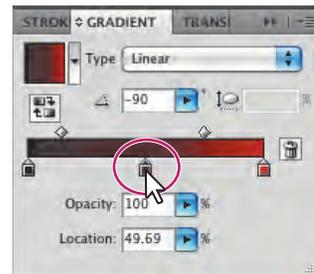
10 Убедитесь, что текст по-прежнему выделен. Щелкните по кнопке **Reverse Gradient** (Обратный градиент) в палитре **Gradient** (Градиент). Крайний левый и правый узлы градиента поменяются местами. Чтобы изменить порядок цветов градиента на противоположный, можно также, используя инструмент **Gradient** (Градиент), перетащить указатель мыши в противоположном направлении.

Еще один способ задания цвета градиента состоит в том, чтобы взять образец цвета на монтажной области с помощью инструмента **Eyedropper** (Пипетка) или перетащить образец цвета на узел градиента.

11 Щелкните по центральному узлу градиента в палитре **Gradient** (Градиент).



- 12** Активируйте инструмент **Eyedropper** (Пипетка)  на панели **Tools** (Инструменты). В монтажной области щелкните, удерживая клавишу **Shift**, по крайнему справа кофейному зерну (в том месте, где была чашка). Щелчок инструментом **Eyedropper** (Пипетка) при нажатой клавише **Shift** применяет образец цвета к выбранному узлу градиента, вместо того чтобы заменять этим цветом градиентную заливку выделенных в монтажной области объектов. Попробуйте взять образцы цвета других объектов, но обязательно закончите темно-пурпурным цветом крайнего справа кофейного зерна.



Далее вы сохраните новый градиент.

- 13** Щелкните по кнопке меню **Gradient** (Градиент) , а затем по кнопке **Add To Swatches** (Добавить в образцы)  в нижней части появившейся палитры.
- 14** Откройте палитру **Layers** (Слои), щелкнув по ее значку в правой части рабочей среды. Щелкните по столбцу **Visibility** (Видимость) слева от слоя **Background**, чтобы включить видимость этого слоя.
- 15** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение) и сохраните изменения.

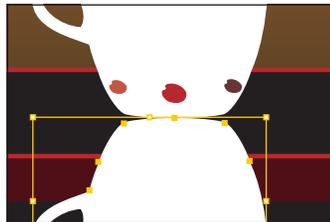
Добавление прозрачности к градиентам

Вы можете задавать уровень прозрачности используемых в градиентах цветов. Указывая различные значения непрозрачности для разных узлов градиента, можно создавать градиенты с плавным нарастанием или снижением прозрачности, создающие эффект плавного угасания или появления расположенных на заднем плане изображений.

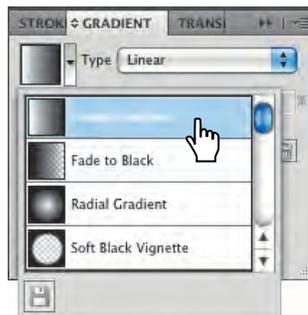
Далее вы создадите зеркальное отражение кофейной чашки и примените к нему градиент с плавным переходом к прозрачности.

- 1** Используя инструмент **Selection** (Выделение) , щелкните по кофейной чашке для ее выделения.

- 2** Выполните команду **Object** ⇒ **Transform** ⇒ **Transform Each** (Объект ⇒ Трансформировать ⇒ Трансформировать каждый). Откроется диалоговое окно **Transform Each** (Трансформировать каждый). Щелкните по нижней средней точке в локаторе контрольной точки . Установите флажок **Reflect X** (Отразить зеркально по оси X) и измените значение в поле ввода **Angle** (Угол) на **180**. Установите флажок **Preview** (Просмотр), чтобы увидеть изменения. Щелкните по кнопке **Copy** (Копировать), чтобы одновременно выполнить операции зеркального отражения, вращения и копирования чашки кофе.

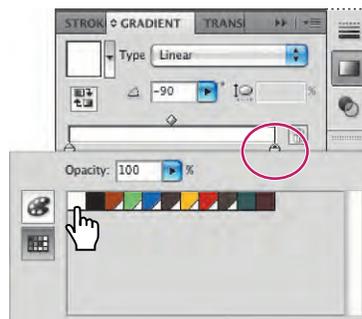


- 3** Не снимая выделения с копии чашки кофе, откройте палитру **Gradient** (Градиент), щелкнув по значку палитры. Щелкните по кнопке меню **Gradient** (Градиент)  и выберите градиент **Linear Gradient** (Линейный градиент). К чашке кофе будет применена черно-белая градиентная заливка.



► **Совет.** В этом документе есть два градиента с прозрачностью, **Fade to Black** и **Soft Black Vignette**, которые хорошо подходят для создания плавного перехода к прозрачности.

- 4** В поле ввода **Angle** (Угол) измените значение на **-90**. Дважды щелкните по крайнему справа узлу градиента (черного цвета). В открывшейся палитре щелкните по кнопке **Swatches** (Образцы)  и выберите образец белого цвета.

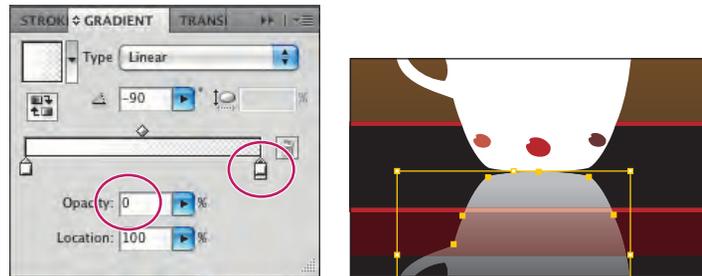


- 5** Нажмите клавишу **Esc** или щелкните по пустому месту палитры **Gradient** (Градиент), чтобы вернуться к палитре **Gradient** (Градиент).

- 6** Щелкните по крайнему справа узлу градиента. Введите **0** в поле ввода

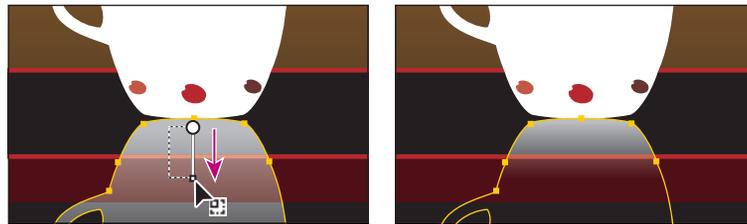
● **Примечание.** Смысл создания градиента с переходом от белого цвета к белому станет понятен при выполнении следующего шага, когда вы измените прозрачность крайнего правого узла градиента на 0%, в результате чего копия чашки кофе будет плавно угасать.

Opacity (Непрозрачность) или щелкните по стрелке справа от поля ввода и переместите ползунковый регулятор в крайнее левое положение. Нажмите клавишу **Enter/Return**.



7 Щелкните по крайнему слева узлу градиента в палитре **Gradient** (Градиент) и измените значение в поле ввода **Opacity** (Непрозрачность) на **70**.

8 Активируйте инструмент **Gradient** (Градиент)  на панели **Tools** (Инструменты). Удерживая клавишу **Shift**, перетащите указатель мыши вниз от верхнего края выделенного отражения кофейной чашки. Отпустите кнопку мыши, когда указатель будет чуть выше нижнего края красного прямоугольника фона. Работа с градиентами и прозрачностью может быть увлекательным и творческим процессом. Попробуйте изменить прозрачность узлов градиента кофейной чашки. Также попрактикуйтесь в изменении направления и длины градиента с помощью инструмента **Gradient** (Градиент).



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

10 Щелкните по значку палитры **Gradient** (Градиент)  в правой части рабочей среды, чтобы свернуть палитру, и сохраните файл.

Создание переходов между объектами

Вы можете создать переход между двумя отдельными объектами, создав равномерное распределение фигур между ними. Фигуры объектов,

между которыми создается переход, могут быть либо одинаковыми, либо различными. Можно также создать переход между двумя открытыми контурами, создав плавный переход цвета от одного объекта к другому, или сочетать переходы цветов с переходами объектов, создавая цветовые переходы в фигуре каждого отдельного объекта.

При создании перехода объекты перехода рассматриваются как один объект, называемый *объектом с переходом*. Если переместить один из исходных объектов или изменить опорные точки исходного объекта, переход поменяется соответствующим образом. Вы также можете разобрать переход, разделив его на отдельные объекты.



Параметры перехода для инструмента Blend

Существуют три метода перехода: **Smooth Color** (Оптимальные цвета), **Specified Steps** (Заданное число шагов) и **Specified Distance** (Заданные интервалы). Описание параметров перехода приведено ниже:

- **Smooth Color** (Оптимальные цвета). Позволяет Illustrator автоматически вычислить количество шагов перехода. Если объекты закрашены заливкой или обводкой разного цвета, шаги вычисляются так, чтобы обеспечить оптимальное количество шагов для плавного перехода цвета. Если объекты содержат идентичные цвета, градиенты или узор, то количество шагов будет вычисляться на основе максимального расстояния между ограничительными рамками двух объектов;
- **Specified Steps** (Заданное число шагов). Задаёт число шагов между началом и окончанием перехода;
- **Specified Distance** (Заданные интервалы). Задаёт интервал между шагами перехода. Указываемый интервал измеряется от границы одного объекта до соответствующей границы следующего объекта (например, от правой границы одного объекта до правой границы следующего объекта);
- **Align to Page** (Выводить по странице). Ориентирует переход перпендикулярно оси X страницы;
- **Align to Path** (Выводить по контуру). Ориентирует переход перпендикулярно контуру.

Из справки Illustrator

Создание перехода с заданным числом шагов

В данном разделе вы создадите набор объектов перехода с помощью инструмента **Blend** (Переход), используя три разноцветные фигуры, составляющие оформление кофейной чашки, и задав число шагов перехода.

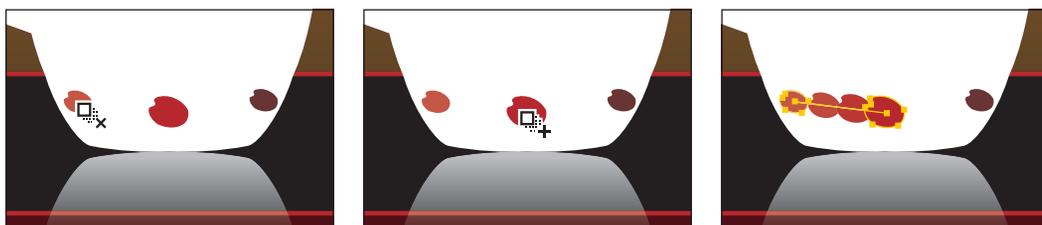
1 Дважды щелкните по инструменту **Blend** (Переход)  на панели **Tools** (Инструменты). Откроется диалоговое окно **Blend Options** (Параметры перехода).

2 В раскрывающемся списке **Spacing** (Метод) выберите метод **Specified Steps** (Заданное число шагов) и измените число шагов на **2**. Щелкните по кнопке **OK**.

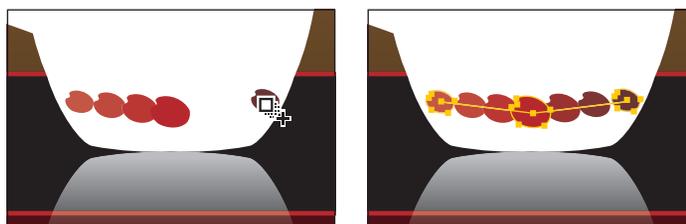


► **Совет.** Для создания перехода можно также выделить объекты и выбрать команду меню **Object** ⇒ **Blend** ⇒ **Make** (Объект ⇒ Переход ⇒ Создать).

3 Используя инструмент **Blend** (Переход), установите указатель мыши на крайнее слева кофейное зерно. Выполните щелчок, когда рядом с указателем появится крестик . После этого установите указатель на красное кофейное зерно посередине чашки. Рядом с ним появится знак «плюс» . Это говорит о возможности добавления объекта в переход. Щелкните по красному кофейному зерну, чтобы добавить его в переход. Между двумя объектами появится переход.



4 Щелкните по крайнему справа кофейному зерну, при этом рядом с указателем мыши будет отображаться знак «плюс». Таким образом вы добавите это зерно в переход и завершите создание контура перехода.

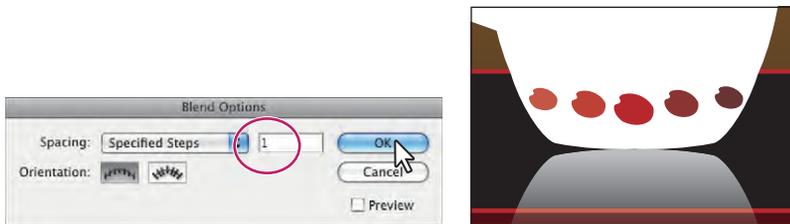


- **Примечание.** Чтобы завершить текущий контур перехода и приступить к созданию перехода по другому контуру, выполните щелчок по инструменту **Blend** (Переход) на панели **Tools** (Инструменты), после чего выделите другие объекты.

Модификация перехода

Теперь вы модифицируете объект с переходом, используя диалоговое окно **Blend Options** (Параметры перехода). Вы также примените инструмент **Convert Anchor Point** (Преобразовать опорную точку), чтобы изменить форму контура, вдоль которого располагаются кофейные зерна. Этот контур называется *траекторией перехода*.

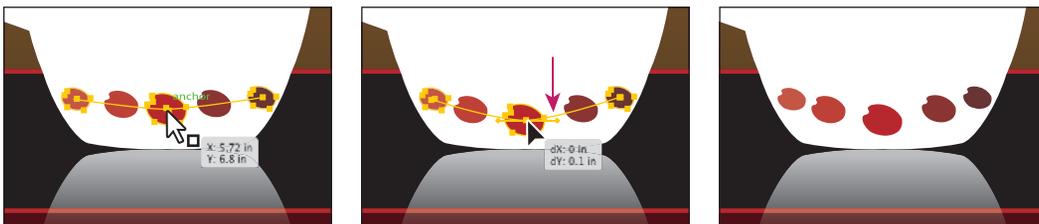
- 1 Убедитесь, что кофейные зерна с переходом по-прежнему выделены, и выполните команду меню **Object** ⇒ **Blend** ⇒ **Blend Options** (Объект ⇒ Переход ⇒ Параметры перехода). В диалоговом окне **Blend Options** (Параметры перехода) измените значение **Specified Steps** (Заданное число шагов) на **1** 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 Активируйте инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение) на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните по центру красного центрального кофейного зерна, чтобы выделить эту опорную точку. 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 опорную точку вниз.

- **Примечание.** Вы редактируете траекторию перехода. При изменении траектории объекты перехода последуют за ней.



Чтобы изменить траекторию перехода, выделите опорную точку, преобразуйте ее в гладкую и перетащите

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

► **Совет.** Для быстрого изменения формы траектории можно сместить траекторию перехода на другой контур или объект. Выделите объект с переходом, затем выделите другой объект или контур. После этого выполните команду **Object** ⇒ **Blend** ⇒ **Replace Spine** (Объект ⇒ Переход ⇒ Заменить траекторию).

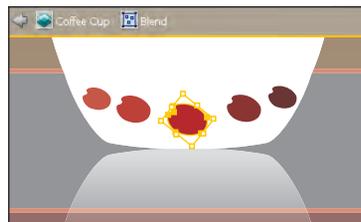
Переход можно мгновенно видоизменить, поменяв форму, цвет или расположение исходных объектов. Далее вы измените цвет и положение центрального красного кофейного зерна и посмотрите, как это повлияет на весь переход.

► **Совет.** После преобразования нижней опорной точки в гладкую изменились интервалы между кофейными зёрнами. Чтобы выровнять интервалы, преобразуйте в гладкие точки крайние слева и справа опорные точки траектории, а затем отрегулируйте управляющие линии с помощью инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение).

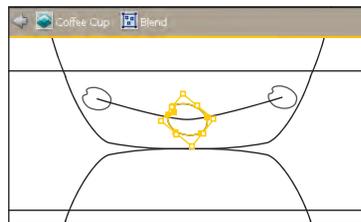
5 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и для увеличения масштаба очертите область вокруг кофейных зёрен.

6 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , выделите объекты перехода.

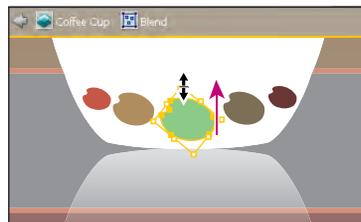
7 Дважды щелкните по красному кофейному зерну в центре перехода, чтобы перейти в режим изоляции. При этом объекты перехода будут временно разгруппированы, и вы сможете отредактировать каждое из исходных зёрен (но не зерна, полученные при создании перехода), а также изменить траекторию перехода. Щелкните для выделения красного кофейного зерна.



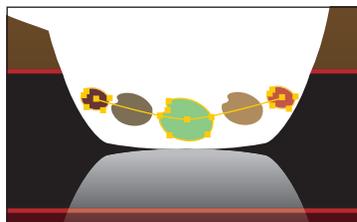
8 Выполните команду меню **View** ⇒ **Outline** (Просмотр ⇒ Контуры), чтобы увидеть составные части перехода. Выберите **View** ⇒ **Preview** (Просмотр ⇒ Иллюстрация), чтобы снова отобразить объекты с заливкой.



9 На панели **Control** (Управление) измените цвет заливки выделенного зерна на цвет **Light Green**. Обратите внимание, как изменится остальная часть перехода.

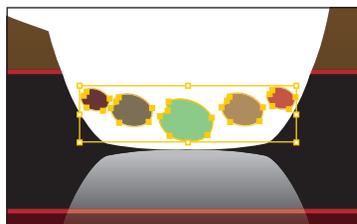


- 10** Используя инструмент **Selection** (Выделение), нажмите и удерживайте клавиши **Shift+Alt/Shift+Option** и перетащите угловую точку ограничительной рамки выделенного кофейного зерна, увеличив его размер. Попробуйте изменить форму зерна, выполняя вращение или используя инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение) .
- 11** Нажмите клавишу **Esc** для выхода из режима изоляции.
- 12** Снова выделите объекты перехода инструментом **Selection** (Выделение). Выполните команду **Object** ⇒ **Blend** ⇒ **Reverse Spine** (Объект ⇒ Переход ⇒ Изменить направление). Порядок следования зерен изменится на противоположный. Не снимайте выделения с объектов перехода. Они рассматриваются как единый объект с переходом. Если вам нужно отредактировать все кофейные зерна (в том числе зерна, образованные при создании перехода), разберите переход. Разбор объекта с переходом преобразует его в отдельные объекты. После этого вы не сможете редактировать переход как единый объект, потому что он станет группой зерен.



Сейчас вы выполните разбор зерен.

- 13** Выполните команду **Object** ⇒ **Blend** ⇒ **Expand** (Объект ⇒ Переход ⇒ Разобрать). Не снимая выделения с зерен, 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 других.
- 14** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение) и сохраните изменения в файле.



Создание 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.

В данном разделе вы скомбинируете две фигуры кофейных зерен, создав плавный цветовой переход.

1 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).

2 Откройте палитру **Layers** (Слои) и щелкните по столбцу **Visibility** (Видимость) напротив слоев **Blends** и **Coffee Beans**, включив видимость этих слоев.



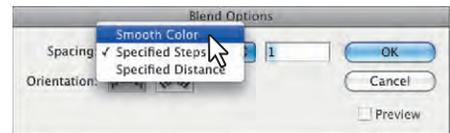
Вы создадите переход цветов, чтобы кофейные зерна выглядели более реалистично.

3 Щелкните по значку с изображением глаза, сделав слой **Coffee Beans** невидимым. Так будет проще следить за объектами, переход между которыми вы сейчас создадите. Не закрывайте палитру **Layers** (Слои).

4 Активируйте инструмент **Zoom** (Масштаб) на панели **Tools** (Инструменты) и очертите область вокруг линий слева от чашки кофе.

5 Дважды щелкните по инструменту **Blend** (Переход) на панели **Tools** (Инструменты), чтобы открыть диалоговое окно **Blend Options** (Параметры перехода).

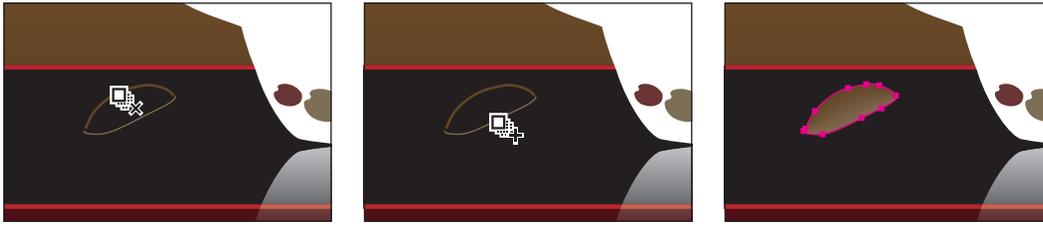
6 В раскрывающемся списке **Spacing** (Метод) отметьте метод **Smooth Color** (Оптимальные цвета). Эта установка будет действовать до тех пор, пока вы не выберете другой метод создания перехода. Щелкните по кнопке **OK**.



► **Совет.** Чтобы восстановить исходные объекты и удалить переход, выделите объект с переходом и выполните команду меню **Object** ⇒ **Blend** ⇒ **Release** (Объект ⇒ Переход ⇒ Отменить).

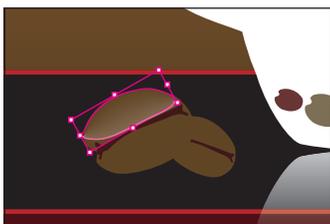
Далее вы создадите плавный цветовой переход, используя две линии слева от чашки кофе. У обоих объектов есть обводка и нет заливки. Переход, создаваемый между объектами с обводкой, отличается от перехода между объектами без обводки.

7 Выберите инструмент **Blend** (Переход). Установите указатель мыши на верхнюю линию. Когда рядом с указателем появится крестик, щелкните по линии. Установите указатель на нижнюю линию. Щелкните по линии, когда рядом с указателем появится знак «плюс», добавив линию в переход. Между линиями отобразится плавный цветовой переход.

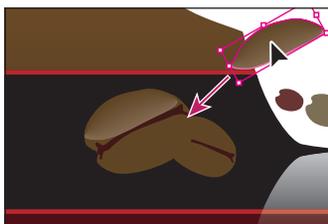


- 8** Выполните команду меню **Select ⇒ Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение). При создании плавного цветового перехода Illustrator автоматически вычисляет число необходимых для его создания промежуточных шагов. После создания перехода между объектами вы можете отредактировать его.
- 9** Используя инструмент **Selection** (Выделение) , дважды щелкните по объекту с переходом, чтобы войти в режим изоляции. Выделите один из контуров и измените цвет обводки на панели **Control** (Управление) на любой другой цвет. Обратите внимание на изменения в цветовом переходе. Выполните команду **Edit ⇒ Undo Apply Swatch** (Редактирование ⇒ Отменить применение образца), чтобы вернуться к исходному цвету обводки.
- 10** Дважды щелкните за пределами контуров перехода, чтобы выйти из режима изоляции.
- 11** В палитре **Layers** (Слои) щелкните по столбцу **Visibility** (Видимость) для слоев **Coffee Beans** и **Steam**, сделав эти объекты видимыми на монтажной области.
- 12** Чтобы закончить изображение зерна, выделите контуры перехода с помощью инструмента **Selection** (Выделение) и выполните команду **Edit ⇒ Copy** (Редактирование ⇒ Копировать), а затем вставьте копию объекта с переходом.
- 13** Переместите полученный объект на нижнюю часть того же кофейного зерна, расположенного слева от чашки кофе.
- 14** Активируйте инструмент **Rotate** (Поворот)  на панели **Tools** (Инструменты). Выполняя перетаскивание указателя мыши, поверните объект с переходом таким образом, чтобы этот объект подходил к нижней части зерна. После этого переключитесь на инструмент **Selection** (Выделение) и более точно разместите объект с переходом на нижней части зерна.

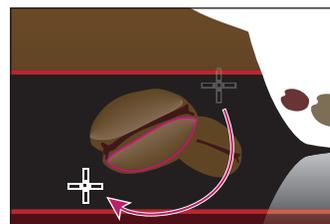
► **Совет.** Иногда затруднительно создать плавный цветовой переход. Например, если линии пересекаются или слишком изогнуты, вы можете получить не те результаты, которых ожидали.



Скопируйте объект с переходом



Вставьте и переместите объект с переходом



Поверните объект с переходом и расположите в нужном месте

- 15** Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 16** Отмените выделение и сохраните файл.

Самостоятельная работа

Градиенты и переходы предоставляют множество возможностей для творчества. С целью дальнейшего изучения этих возможностей вы создадите объект с переходом для изображения пара, поднимающегося над чашкой кофе. Затем откроете новый документ и получите переход на основе более сложного контура.

- 1** Убедитесь, что включена видимость слоя **Steam**. Выделите изображение пара на монтажной области с помощью инструмента **Selection** (Выделение) .
- 2** Выполните команду **Essentials** (Основные сведения) в переключателе рабочих сред на панели приложения.
- 3** Откройте палитру **Gradient** (Градиент) и выберите градиент **Fade To Black**.
- 4** Активируйте инструмент **Gradient** (Градиент)  на панели **Tools** (Инструменты) и установите указатель мыши на пар. Для изменения направления градиента перетащите указатель от верхнего края рисунка пара до его нижнего края.
- 5** Добавьте узел градиента, чтобы на шкале градиента отображались три узла.
- 6** Измените цвет всех узлов градиента на белый, выполняя двойной щелчок по каждому узлу инструментом **Gradient** (Градиент). Поменяйте значение **Opacity** (Непрозрачность) на **10** для верхнего узла градиента и на **5** для нижнего узла. Попробуйте изменить цвет и прозрачность каждого узла градиента.
- 7** Сохраните все выполненные изменения и закройте файл.

Далее вы создадите более сложный объект с переходом.



- 1** Выполните команду меню **File** ⇒ **New** (Файл ⇒ Новый), чтобы создать новый документ. Нарисуйте прямую линию инструментом **Line Segment** (Отрезок линии).
- 2** Выделите линию, удалите заливку, примените цветную обводку и задайте толщину обводки в **20** пунктов.
- 3** Если палитра **Stroke** (Обводка) не отображена, выполните команду меню **Window** ⇒ **Stroke** (Окно ⇒ Обводка). Убедитесь, что линия по-прежнему выделена. Установите флажок **Dashed Line** (Пунктирная линия). Введите **25** в первом поле ввода **Dash** (Штрих) и нажмите клавишу **Enter/Return**.
- 4** Выполните команду **Object** ⇒ **Path** ⇒ **Outline Stroke** (Объект ⇒ Контур ⇒ Преобразовать обводку в кривые). Обратите внимание, что цвета заливки и обводки поменялись местами, и теперь вы сможете применить к объекту градиентную заливку.
- 5** Заполните объект любым градиентом по вашему выбору.
- 6** Выполните копирование и вставку объекта. Переместите копию в сторону от исходного объекта, используя инструмент **Selection** (Выделение). Дважды щелкните по инструменту **Blend** (Переход) на панели **Tools** (Инструменты). Выберите метод **Smooth Color** (Оптимальные цвета) в диалоговом окне **Blend Options** (Параметры перехода) и щелкните по кнопке **OK**. Чтобы создать переход, щелкните по каждому из двух объектов инструментом **Blend** (Переход). Поупражняйтесь в редактировании отдельных объектов в переходе.

Контрольные вопросы

- 1 Что представляет собой градиентная заливка?
- 2 Назовите два способа заполнения выделенного объекта градиентной заливкой.
- 3 В чем заключается разница между градиентной заливкой и переходом?
- 4 Как можно настроить переход цвета в градиенте?
- 5 Назовите два способа добавления цвета в градиент.
- 6 Как можно изменить направление градиента?
- 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 Градиентная заливка — это плавный переход между двумя и более цветами или между оттенками одного и того же цвета.
- 2 Выделите объект и выполните одно из следующих действий:
 - щелкните по полю **Gradient** (Градиент) на панели **Tools** (Инструменты), чтобы заполнить выделенный объект используемым по умолчанию черно-белым градиентом или последним использованным градиентом;
 - щелкните по образцу градиента в палитре **Swatches** (Образцы);
 - создайте новый градиент. Для этого щелкните по образцу градиента в палитре **Swatches** (Образцы) и выполните его редактирование в палитре **Gradient** (Градиент), создав собственный образец;
 - используйте инструмент **Eyedropper** (Пипетка), чтобы взять образец градиента из объекта на монтажной области, а затем примените его к выделенному объекту.
- 3 Разница между градиентной заливкой и переходом заключается в способе комбинирования цветов. В первом случае цвета переходят внутри градиентной заливки, а во втором создается переход цветов между разными объектами.
- 4 Для настройки перехода цвета в градиенте перетаскивайте ползунки в форме ромба или узлы градиента в палитре **Gradient** (Градиент).

- 5 В палитре **Gradient** (Градиент) щелкните под шкалой градиента, чтобы добавить новый узел градиента. Затем задайте новый цвет с помощью палитры **Color** (Цвет) или щелкните по образцу цвета в палитре **Swatches** (Образцы), удерживая клавишу **Alt/Option**. Можно также выбрать инструмент **Gradient** (Градиент) на панели **Tools** (Инструменты) и навести указатель мыши на объект с градиентной заливкой, после чего для добавления нового узла выполнить щелчок под появившейся шкалой градиента.
- 6 Чтобы изменить направление градиента, перетащите указатель мыши, предварительно выбрав инструмент **Gradient** (Градиент). Перетаскивание на более длинное расстояние сделает изменение цвета более плавным, перетаскивание на более короткое расстояние — более резким. Используя инструмент **Gradient** (Градиент), можно также вращать градиент, изменять его радиус, пропорцию и положение центральной точки.
- 7 Переходы между фигурами и цветами объектов можно создать одним из следующих способов:
 - щелкнуть по каждому объекту инструментом **Blend** (Переход), чтобы создать переход между объектами с использованием промежуточных шагов перехода, в соответствии с предварительно установленными параметрами перехода;
 - выделить объекты и выполнить команду **Object** ⇒ **Blend** ⇒ **Blend Options** (Объект ⇒ Переход ⇒ Параметры перехода), чтобы задать число промежуточных шагов, а затем выбрать 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. Задавая количество шагов, вы можете указывать число промежуточных шагов, отображаемых в переходе. Также можно задать интервал между промежуточными шагами.
- 9 Вы можете выделить и изменить фигуру исходного объекта с помощью инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение), таким образом изменив форму перехода. Также можно поменять цвета исходных объектов, изменив при этом промежуточные цвета перехода. Для изменения формы траектории перетаскивайте опорные точки или управляющие маркеры, используя для этого инструмент **Convert Anchor Point** (Преобразовать опорные точки).

11

РАБОТА С КИСТЯМИ

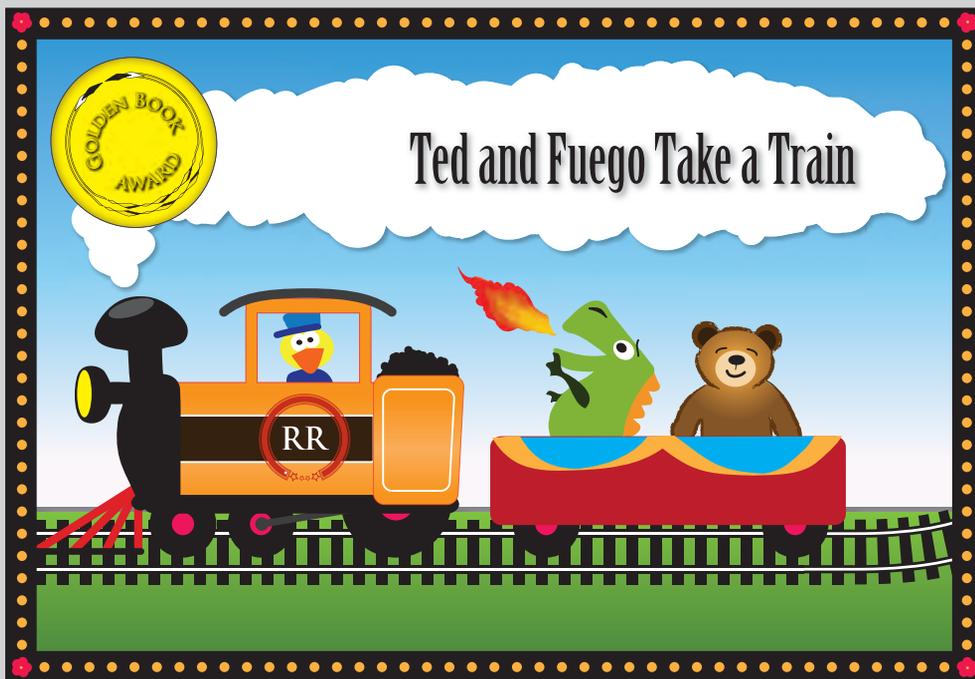
Обзор урока

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 этого урока потребуется около одного часа. При необходимости удалите с жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку Lesson11.



Разнообразие типов кистей в Adobe Illustrator CS5 позволяет создавать неограниченное количество эффектов, просто выполняя раскрашивание или рисование с помощью инструмента **Paintbrush** (Кисть) или инструментов рисования. Вы можете работать инструментом **Blob Brush** (Кисть-клякса), 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 работать с инструментами **Blob Brush** (Кисть-клякса) и **Eraser** (Ластик), а также узнаете, как использовать кисти четырех типов в палитре **Brushes** (Кисти), в том числе изменять их параметры и создавать собственные кисти. Прежде чем начать работу, восстановите установки Adobe Illustrator CS5 по умолчанию. Затем откройте законченный графический файл этого урока, чтобы рассмотреть окончательный вариант иллюстрации.

1 Чтобы инструменты и панели/палитры функционировали так, как описано в уроке, удалите или деактивируйте (переименовав) файл установок Adobe Illustrator CS5. Смотрите раздел «Восстановление установок по умолчанию».

2 Запустите Adobe Illustrator CS5.

● **Примечание.** Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск файлы ресурсов данного урока, расположенные в папке Lesson11 на компакт-диске «Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс» (см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса»).

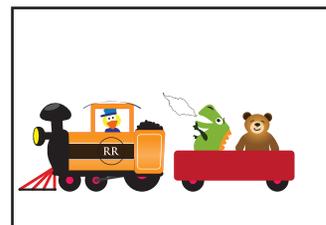
3 Выполните команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L11end_1.ai в папке Lesson11 на жестком диске.



4 Если вы хотите, чтобы законченная иллюстрация оставалась на экране во время работы, выполните команду **View** ⇒ **Zoom Out** (Просмотр ⇒ Уменьшение) и переместите образец в удобное для вас место экрана с помощью инструмента **Hand** (Рука) . 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 на жестком диске к папке Lesson11 в папке Lessons. Откройте файл L11start_1.ai.

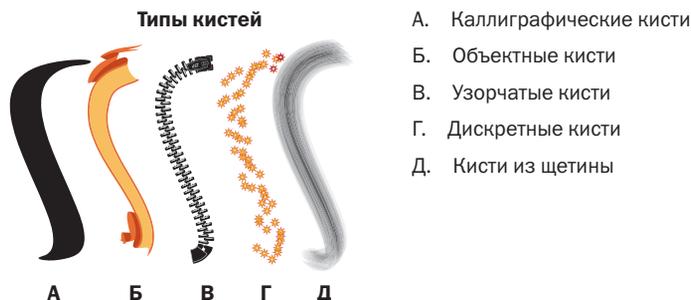


6 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как). Назовите файл «bookcover.ai» и укажите для сохранения папку Lesson11. В раскрываемом списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) выберите тип файла **Adobe Illustrator (*.AI/ai)** и щелкните по кнопке

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

Работа с кистями

Используя кисти, можно оформить контуры узорами, фигурами, мазками, текстурами или наклонными штрихами. Вы можете видоизменять предлагаемые в Illustrator кисти и создавать собственные образцы.



Вы можете применять мазки кисти к существующим контурам или, используя инструмент **Paintbrush** (Кисть), рисовать контур с одновременным применением мазков кисти, изменять цвет, размер и другие свойства кисти. Также вы можете редактировать контуры уже после применения к ним мазков.

Палитра **Brushes** (Кисти), открыть которую можно с помощью команды меню **Window** ⇒ **Brushes** (Окно ⇒ Кисти), содержит пять типов кистей: каллиграфические кисти, объектные кисти, узорчатые кисти, дискретные кисти и кисти из щетины. В этом уроке вы научитесь работать со всеми типами кистей, за исключением дискретных.



Использование каллиграфических кистей

Каллиграфические кисти создают мазки, имитирующие наклонное каллиграфическое перо. Внешний вид мазков определяется эллиптической

фигурой, центр которой следует по контуру. Вы можете использовать этот тип кистей для создания рукописных линий, как будто полученных с помощью плоского наклонного кончика пера.

В данном разделе вы используете каллиграфическую кисть, чтобы нарисовать украшение на вагончике поезда.



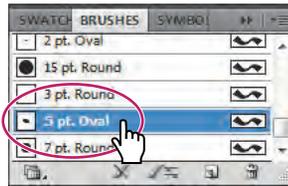
Примеры каллиграфических кистей

● **Примечание.** Флажок напротив типа кистей в меню палитры **Brushes** (Кисти) указывает, что данный тип кистей отображается в палитре.

- 1 Выполните команду меню **View ⇒ Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Щелкните по значку палитры **Brushes** (Кисти)  в правой части рабочей среды, чтобы развернуть эту палитру.
- 3 В меню палитры **Brushes** (Кисти)  выполните команду **List View** (Только имена).
- 4 Активируя команды меню палитры **Brushes** (Кисти) , 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 только каллиграфические кисти.
- 5 На панели **Control** (Управление) щелкните по кнопке **Stroke** (Обводка) и выберите образец **light orange**. Измените значение в поле ввода **Stroke Weight** (Толщина линии) на **2** пункта и убедитесь, что в качестве цвета заливки выбран образец **None** (Нет). При применении мазков к иллюстрации каллиграфические кисти используют текущий цвет обводки.
- 6 Дважды щелкните по инструменту **Pencil** (Карандаш)  на панели **Tools** (Инструменты). В диалоговом окне **Pencil Tool Options** (Параметры инструмента «Карандаш») измените значение параметра **Smoothness** (Плавность) на **100%**. Щелкните по кнопке **OK**.
- 7 Установите указатель мыши на левый верхний угол красной фигуры вагончика поезда. Нарисуйте на вагончике две дуги одним непрерывным движением слева направо. Полученная фигура будет украшением вагончика.
- 8 Не снимая выделения с нарисованной фигуры, щелкните по кисти **5 pt. Oval** в палитре **Brushes** (Кисти), чтобы применить эту кисть к линии. Обратите внимание, что на панели **Control** (Управление) изменится толщина обводки.



Нарисуйте украшение



Примените кисть



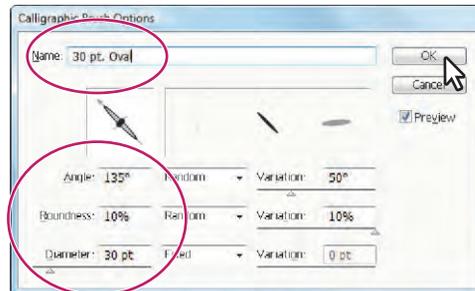
Полученный результат

Редактирование кисти

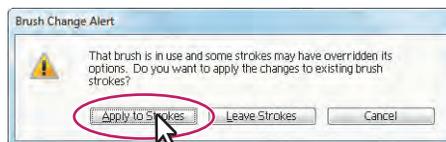
Для изменения параметров кисти можно выполнить двойной щелчок по кисти в палитре **Brushes** (Кисти). Изменения будут сохранены только для текущего документа. Кроме того, по вашему выбору изменения могут повлиять и на иллюстрацию, к которой была применена данная кисть. Сейчас вы измените внешний вид кисти **5 pt. Oval**.

1 В палитре **Brushes** (Кисти) дважды щелкните по кисти **5 pt. Oval**. Откроется диалоговое окно **Calligraphic Brush Options** (Параметры каллиграфической кисти). Вы можете изменить форму, определяющую кончик кисти, устанавливая следующие параметры: **Angle** (Угол) — угол кисти по отношению к горизонтальной линии; **Roundness** (Форма) — степень закругленности кисти, от плоской до круглой; **Diameter** (Диаметр) — в диапазоне от 0 до 1296 пунктов. Кроме того, вы можете изменить внешний вид создаваемых кистью мазков.

2 В поле ввода **Name** (Имя) введите **30 pt. Oval**. Задайте значение **135** для угла, **10%** для формы и **30** пунктов для диаметра. Установите флажок **Preview** (Просмотр) и обратите внимание, что мазки кисти на монтажной области изменятся. Щелкните по кнопке **OK**.



3 В появившемся диалоговом окне с предупреждением щелкните по кнопке **Apply To Strokes** (Применить к мазкам), чтобы применить изменения к мазкам на мон-



► **Примечание.** Производимые вами правки изменят кисти только в данном документе.

► **Совет.** Область предварительного просмотра в диалоговом окне, расположенная ниже поля **Name** (Имя), отображает выполненные изменения.

тажной области. Поскольку вы редактируете кисть в палитре **Brushes** (Кисти), щелчок по кнопке **Apply To Strokes** (Применить к мазкам) позволит обновить объекты на монтажной области, к которым была применена эта кисть.

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

Использование цвета заливки с кистями

При применении мазков кисти к обводке объекта можно также применить цвет заливки для закрашивания цветом внутренней части объекта. При использовании цвета заливки с кистями объекты кисти располагаются поверх заливки в местах, где заливка и объекты кисти накладываются. Сейчас вы заполните заливкой созданную фигуру украшения вагончика.



Контур с цветной заливкой, к обводке которого применены мазки кисти

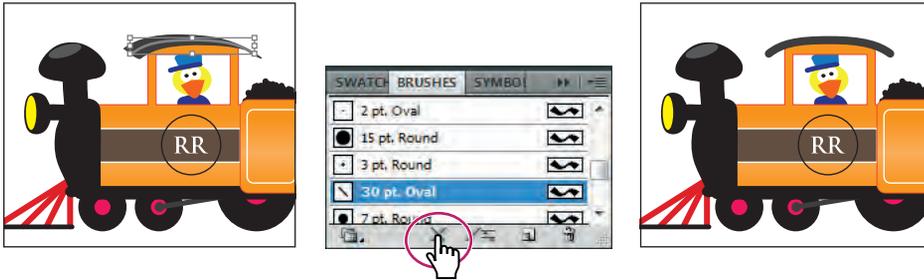
- 1 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , выделите нарисованную фигуру.
- 2 Щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление) и выберите образец **СМЯК Cyan**.
- 3 Щелкните за пределами объекта, чтобы снять с него выделение.



Удаление мазков кисти

При необходимости вы можете легко удалить примененные к иллюстрации мазки. Сейчас вы удалите мазки кисти на расположенном над утенком контуре крыши паровоза. К этому контуру применена кисть **5 pt. Oval**, которую вы отредактировали.

- 1 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , выделите темно-серый контур над утенком.
- 2 Щелкните по кнопке **Remove Brush Stroke** (Удалить мазок кисти)  в нижней части палитры **Brushes** (Кисти).
- 3 На панели **Control** (Управление) измените значение в поле ввода **Stroke Weight** (Толщина линии) на **10** пунктов.
- 4 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).



Использование объектных кистей

Объектные кисти, в число которых входят кисти со стрелками, декоративные кисти, художественные кисти и т. д., равномерно вдоль всей длины контура отображают форму кисти, например **Rough Charcoal** (Грубый уголь), или форму объекта.

Объектные кисти включают типы мазков, передающие различные графические эффекты. Примером может служить кисть **Charcoal-Feather** (Угольное перо).



Примеры объектных кистей

Рисование с помощью инструмента Paintbrush

В данном разделе вы воспользуетесь инструментом **Paintbrush** (Кисть) для применения мазков объектной кисти к медвежонку, чтобы он выглядел пушистым.

- 1** Выполните команду **Essentials** (Основные сведения) в переключателе рабочих сред на панели приложения.
- 2** Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и очертите область вокруг плюшевого медвежонка для его увеличения.
- 3** Активируйте инструмент **Selection** (Выделение)  и выделите медвежонка. При этом будет выбран слой, в котором расположен медвежонок, и все, что вы нарисуете, разместится в этом же слое. Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 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

- **Примечание.** Флажок напротив типа кистей в меню палитры **Brushes** (Кисти) указывает, что данный тип кистей отображается в палитре.

флажок напротив пункта **Show Calligraphic Brushes** (Показать Каллиграфические кисти). Затем установите флажок напротив пункта **Show Art Brushes** (Показать Объектные кисти), чтобы отобразить в палитре **Brushes** (Кисти) кисти этого типа.

- 6** Щелкните по кнопке **Brush Libraries Menu** (Меню «Библиотеки кистей») , в нижней части палитры **Brushes** (Кисти) и выберите в появившемся меню команду **Artistic** ⇒ **Artistic_ChalkCharcoalPencil** (Художественный ⇒ Худож_мел и уголь).
- 7** В меню палитры **Artistic_ChalkCharcoalPencil** (Худож_мел и уголь) выполните команду **List View** (Только имена). Щелкните по кисти **Charcoal – Thick**, чтобы добавить эту кисть в палитру **Brushes** (Кисти) данного документа. Закройте палитру **Artistic_ChalkCharcoalPencil** (Худож_мел и уголь).

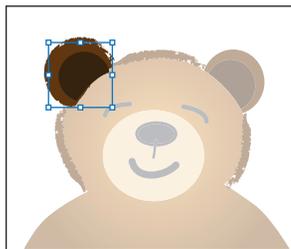
Сейчас вы выполните рисование вдоль внешнего края фигуры медвежонка, придав медвежонку пушистый вид.

- 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 на **0,5** пункта. Нанесите длинный мазок кисти снизу вверх, чтобы создать левый край головы медвежонка, от плеча до уха. Не волнуйтесь, если мазок кисти не проходит точно по краю фигуры. Затем выполните перетаскивание вдоль верхнего края головы от левого до правого уха. И наконец, нанесите длинный мазок сверху вниз, создав правый край головы медвежонка от правого уха до правого плеча.
- 9** Активируйте инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты). Дважды щелкните по левому уху, чтобы перейти в режим изоляции. Выделите часть уха с более светлой коричневой заливкой.



- 10** Щелкните по кисти **Charcoal – Thick** в палитре **Brushes** (Кисти), чтобы применить эту кисть. На панели **Control** (Управление) измените толщину обводки на **0,5** пункта, а цвет заливки — на **bear brown**.

- 11 Нажмите клавишу **Esc** для выхода из режима изоляции. Повторите эти шаги для другого уха.
- 12 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение) и сохраните документ.

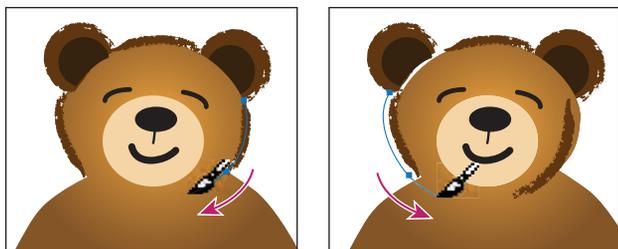


Редактирование контуров с помощью инструмента Paintbrush

Теперь вы используете инструмент **Paintbrush** (Кисть) для редактирования выделенного контура.

- 1 Выделите с помощью инструмента **Selection** (Выделение) последний нарисованный вами контур на правой стороне головы медвежонка.
- 2 Выберите инструмент **Paintbrush** (Кисть)  на панели **Tools** (Инструменты). Установите указатель мыши на нижнюю точку выделенного контура, а затем перетащите вниз и влево, чтобы продолжить контур, создавая нижний край головы медвежонка. Выделенный контур редактируется с точки, в которой вы начали рисование.
- 3 Нажмите и удерживайте клавишу **Ctrl/Command**, чтобы переключиться на инструмент **Selection** (Выделение), и выделите первый нарисованный вами контур на левой стороне головы медвежонка.
- 4 По-прежнему используя инструмент **Paintbrush** (Кисть), установите указатель мыши 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) под инструментом **Pencil** (Карандаш) .



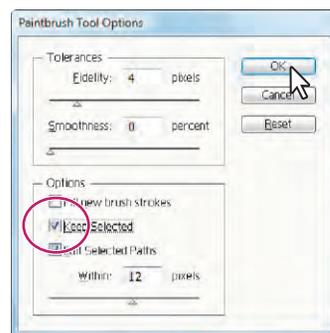
- 5 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Далее вы отредактируете параметры инструмента **Paintbrush** (Кисть).

- 6 Дважды щелкните по инструменту **Paintbrush** (Кисть) . Откроется диалоговое окно **Paintbrush Tool Options** (Параметры инструмента

► **Совет.** Вы можете увеличить значение параметра **Smoothness** (Сглаживание), чтобы сделать рисуемый контур более сглаженным, используя меньшее количество точек.

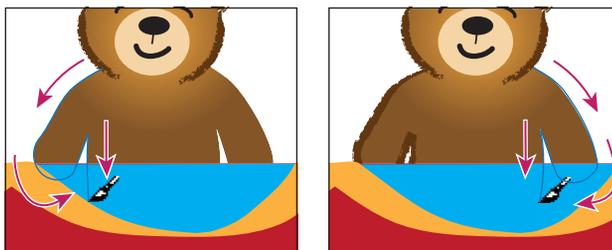
«Кисть»). Установите флажок **Keep Selected** (Сохранять выделенным) и щелкните по кнопке **ОК**. Диалоговое окно **Paintbrush Tool Options** (Параметры инструмента «Кисть») позволяет изменить способ действия инструмента. При установке флажка **Keep Selected** (Сохранять выделенным) по окончании рисования контуры будут оставаться выделенными.



7 Используя инструмент **Paintbrush** (Кисть), установите указатель мыши на левое плечо и перетащите вниз и влево, проследив контур левой руки. Обведите полностью левую лапу и левую сторону туловища медвежонка.

● **Примечание.** Вы можете отпустить кнопку мыши в определенной точке, а затем продолжить рисование контура. Контур останется выделенным благодаря установке флажка **Keep Selected** (Сохранять выделенным).

8 Не переключаясь с инструмента **Paintbrush** (Кисть), установите указатель мыши на правое плечо и перетащите вниз и вправо вдоль контура правой лапы. Обведите полностью правую лапу и правую сторону туловища медвежонка.

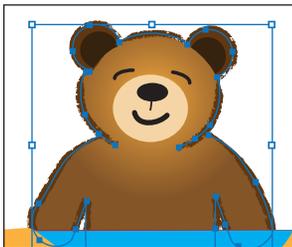


● **Примечание.** Если флажок **Keep Selected** (Сохранять выделенным) не установлен, вы можете редактировать контур, выделяя его с помощью инструмента **Selection** (Выделение)  или обозначая участок/точку контура инструментом **Direct Selection** (Прямое выделение) , а затем перерисовывая контур инструментом **Paintbrush** (Кисть).

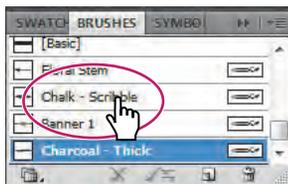
9 Дважды щелкните по инструменту **Paintbrush** (Кисть). В диалоговом окне **Paintbrush Tool Options** (Параметры инструмента «Кисть») сбросьте флажок **Keep Selected** (Сохранять выделенным) и щелкните по кнопке **ОК**. Теперь по завершении рисования контуры не будут оставаться выделенными, и вы сможете рисовать, не меняя ранее нарисованные контуры.

10 Снимите выделение со всех объектов, а затем выполните команду **Select** ⇒ **Object** ⇒ **Brush Strokes** (Выделение ⇒ По типу объектов ⇒ Мазки кисти). Эта команда выделит объекты, к которым применены мазки кисти, во всех монтажных областях.

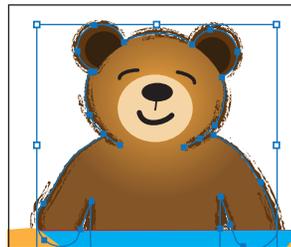
- 11** Выберите инструмент **Selection** (Выделение) на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните, удерживая клавишу **Shift**, по украшению вагончика, чтобы снять с него выделение.
- 12** Попробуйте выбрать другие кисти в палитре **Brushes** (Кисти), чтобы увидеть производимый ими эффект. Закончив, щелкните 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 Illustrator. Для доступа к этим кистям щелкните по кнопке **Brush Libraries Menu** (Меню «Библиотеки кистей»)  в левом нижнем углу палитры **Brushes** (Кисти).

- 13** Щелкните за пределами рисунка, чтобы снять с него выделение.
- 14** Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Создание объектной кисти

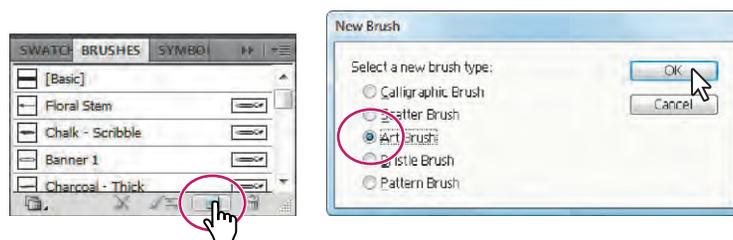
Вы можете создавать новые каллиграфические, дискретные, объектные, узорчатые кисти, а также кисти из щетины, используя собственные настройки. Для создания дискретных, объектных и узорчатых кистей сначала необходимо подобрать соответствующую иллюстрацию. В данном разделе вы воспользуетесь иллюстрацией, прилагаемой к этому уроку, чтобы создать новую объектную кисть для логотипа на паровозике.

- 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** Инструментом **Selection** (Выделение)  выделите группу звезд.

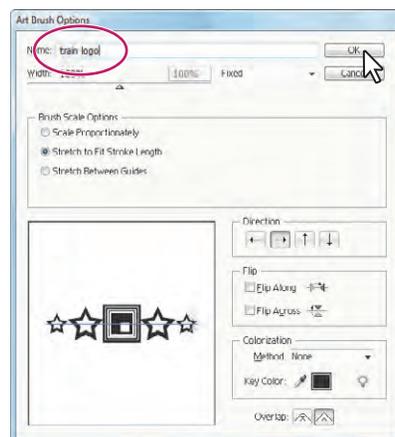
● **Примечание.** Для получения более подробных указаний по созданию кистей см. раздел справки Illustrator «Создание или изменение кистей».

Далее вы создадите объектную кисть на основе выделенной иллюстрации. Кисть можно создать и на основе векторной иллюстрации, но она не должна содержать градиенты, переходы, мазки других кистей, сетчатые объекты, растровые изображения, диаграммы, помещенные файлы, маски или не преобразованный в кривые текст.

- Щелкните по кнопке **New Brush** (Новая кисть)  в нижней части палитры **Brushes** (Кисти). При этом будет создана новая кисть на основе выделенной иллюстрации.
- В диалоговом окне **New Brush** (Новая кисть) выберите тип кисти **Art Brush** (Объектная кисть) и щелкните по кнопке **OK**.



- В диалоговом окне **Art Brush Options** (Параметры объектной кисти) введите имя «train logo» в поле **Name** (Имя). Щелкните по кнопке **OK**.



- Выберите монтажную область **1** в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям).
- Выберите инструмент **Selection** (Выделение) на панели **Tools** (Инструменты) и выделите на паровозике круг с буквами «RR».

- Активируйте инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и очертите область круга и буквы «RR» для их увеличения.

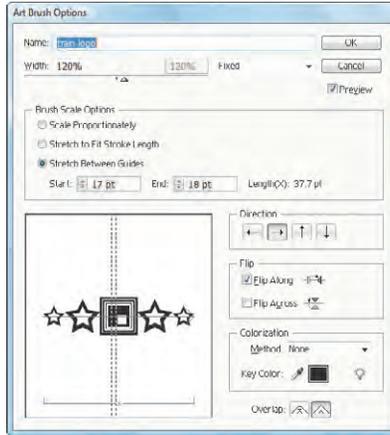
- Щелкните по кисти **train logo** в палитре **Brushes** (Кисти), чтобы применить ее. Обратите внимание, что исходная иллюстрация будет растянута вдоль контура. Таким образом объектная кисть применится по умолчанию.



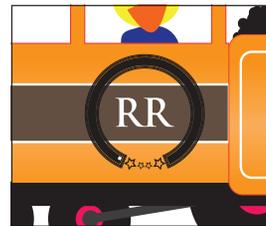
Редактирование объектной кисти

В данном разделе вы отредактируете объектную кисть **train logo**.

- 1 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). Измените значение в поле ввода **Width** (Ширина) на **120%**. Это увеличит размер иллюстрации по сравнению с исходной шириной. Выберите положение переключателя **Stretch Between Guides** (Растягивать между направляющими), а затем измените значение в поле **Start** (В начале) на **17** пунктов, а в поле **End** (В конце) — на **18** пунктов. 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), чтобы применить изменения к мазкам на монтажной области.
- 3 Выполните команду **View ⇒ Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 4 Снимите выделение со всех объектов при помощи команды **Select ⇒ Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение) и сохраните файл.



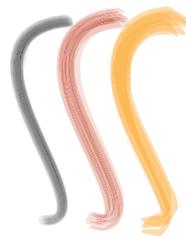
► **Совет.** Для получения более подробной информации о диалоговом окне **Art Brush Options** (Параметры объектной кисти) см. раздел справки Illustrator «Параметры объектной кисти».



● **Примечание.** Если у вас звезды расположены не в нижней части круга, поверните круг с помощью инструмента **Rotate** (Поворот) , расположив звезды как показано на рисунке.

Использование кистей из щетины

Кисти из щетины позволяют создавать мазки, имитирующие мазки обычной кисти из щетины. Сначала вы настроите параметры кисти, а затем, выполняя рисование с помощью инструмента **Paintbrush** (Кисть), создадите эффект пламени.



Примеры кистей из щетины

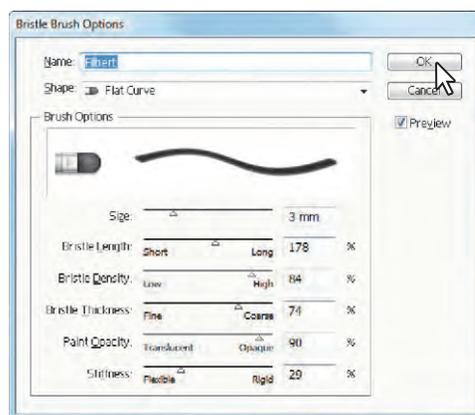
Изменение параметров кисти из щетины

Вы уже знаете, что внешний вид кисти можно настраивать в диалоговом окне параметров кисти как до, так и после ее применения к иллюстрации. При рисовании кистью из щетины создаются векторные контуры. Обычно лучше выполнить настройку параметров данной кисти до начала рисования, поскольку на обновление примененных мазков может потребоваться значительное время.

► **Совет.** В 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 выполните команду **Bristle Brush** ⇒ **Bristle Brush Library** (Кисть из щетины ⇒ Библиотека кистей из щетины).

● **Примечание.** Для получения более подробной информации о диалоговом окне **Bristle Brush Options** (Параметры кисти из щетины) см. раздел справки Illustrator «Использование кисти из щетины».

- 1 В меню палитры **Brushes** (Кисти)  установите флажок напротив пункта меню **Show Bristle Brushes** (Показать Кисти из щетины) и сбросьте флажок **Show Art Brushes** (Показать Объектные кисти).
- 2 Дважды щелкните по кисти **Filbert**. Откроется диалоговое окно **Bristle Brush Options** (Параметры кисти из щетины).
- 3 В диалоговом окне **Bristle Brush Options** (Параметры кисти из щетины) оставьте в раскрывающемся списке **Shape** (Форма) значение **Flat Curve** (Плоская кривая) и нажмите клавишу **Tab**, чтобы перейти к следующему полю. Установите следующие значения:



- убедитесь, что в поле ввода **Size** (Размер) установлено значение **3 мм**. Размер кисти представляет ее диаметр;
- измените значение **Bristle Length** (Длина щетины) на **178%**. Длина щетины измеряется от места крепления щетины к ручке кисти;
- измените значение **Bristle Density** (Плотность щетины) на **84%**. Плотность щетины представляет число щетинок в определенной области крепления;
- для параметра **Bristle Thickness** (Толщина щетины) задайте значение **74%**. Толщина щетины может варьироваться от тонкой до грубой (от 1 до 100%);
- для параметра **Paint Opacity** (Прозрачность рисования) измените значение на **90%**. Этот параметр определяет степень непрозрачности мазков при рисовании;

- измените значение параметра **Stiffness** (Жесткость) на **29%**. Этот параметр определяет степень жесткости щетины.

4 Щелкните по кнопке **ОК**.

Рисование кистью из щетины

Сейчас вы используете кисть **Filbert** для рисования огня. Рисование с помощью кисти из щетины позволяет создать очень естественно выглядящие мазки. Для ограничения области рисования вы будете рисовать внутри фигуры. При этом наносимые мазки будут маскироваться, оставаясь в фигуре пламени.

1 Активируйте инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и очертите область вокруг фигуры пламени рядом с диктофоном, чтобы увеличить эту фигуру.

2 Выберите инструмент **Selection** (Выделение)  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 разместится в этом же 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 **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), чтобы снять выделение с фигуры пламени. Вы по-прежнему сможете рисовать внутри фигуры, на что указывают пунктирные линии в ее углах.

5 Активируйте инструмент **Paintbrush** (Кисть)  на панели **Tools** (Инструменты). Выберите кисть **Filbert** в раскрывающемся списке **Brush Definition** (Описание кисти) на панели **Control** (Управление).

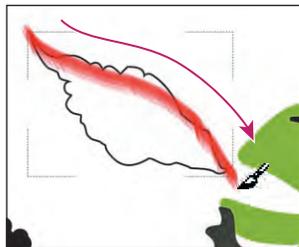
6 На панели **Control** (Управление) измените цвет заливки на образец **None** (Нет), а цвет обводки — на **flame red**.

7 Перетаскивайте указатель мыши из левого верхнего конца фигуры пламени вниз и вправо, неточно следуя верхнему краю фигуры пламени. Отпустите кнопку мыши за правым нижним концом фигуры. После этого обратите внимание, что нарисованный контур маскируется фигурой пламени.

● **Примечание.** Режимы рисования подробно рассмотрены в уроке 3 «Создание и редактирование фигур».

► **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 закрасить фигуру.

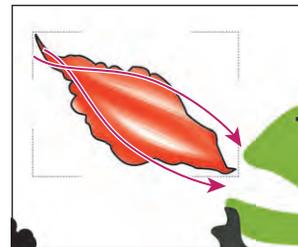
- 8** Используя инструмент **Paintbrush** (Кисть) , нанесите еще несколько мазков кистью **Filbert** внутри фигуры пламени, создав определенную текстуру.



Нарисуйте контур кистью со щетиной



Маскированный контур



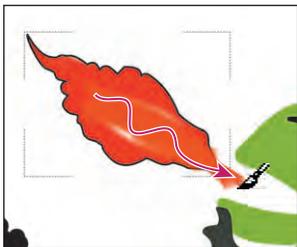
Результат

- **Совет.** Если вас не устраивает полученный мазок, отмените свои действия, выполнив команду **Edit** ⇒ **Undo Bristle Stroke** (Редактирование ⇒ Отменить Мазок кисти из щетины).

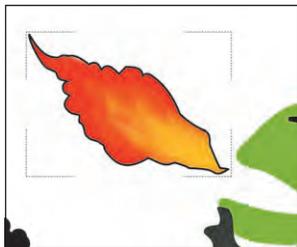
Далее вы отредактируете кисть и выполните закрашивание с использованием другого цвета, чтобы создать пламя с накладывающимися друг на друга контурами.

- 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) измените **Paint Opacity** (Прозрачность рисования) на **30%** и щелкните по кнопке **OK**.
- 11** В диалоговом окне с предупреждением щелкните по кнопке **Leave Strokes** (Оставить мазки). При этом параметры кисти поменяются без изменения уже нарисованного вами красного пламени.
- 12** Нарисуйте еще несколько контуров поверх красного пламени с помощью инструмента **Paintbrush** (Кисть). Сфокусируйте оранжевые контуры ближе к пасти динозаврика.
- 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) измените значение **Bristle Density** (Плотность щетины) на **18%** и **Stiffness** (Жесткость) — на **60%**. Щелкните по кнопке **OK**.
- 15** В открывшемся диалоговом окне щелкните по кнопке **Leave Strokes** (Оставить мазки).

- 16** Нарисуйте еще несколько контуров поверх оранжевого пламени с помощью инструмента **Paintbrush** (Кисть). Сфокусируйте желтые контуры ближе к пасти динозаврика.



Примените оранжевое пламя



Закончите пламя,
используя желтый цвет

- 17** Выполните команду меню **View** ⇒ **Outline** (Просмотр ⇒ Контуры).

- 18** Выполните команду **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 использованием кисти из щетины **Filbert**.



- 19** Сгруппируйте объекты, а затем отметьте опцию **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 была выделена только эта фигура.

- 22** На панели **Control** (Управление) щелкните по кнопке **Edit Clipping Path** (Редактировать обтравочный контур) . Затем нажмите кнопку **Stroke** (Обводка) и измените цвет обводки на **None** (Нет).



- 23** Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Кисть из щетины и графические планшеты

При рисовании кистью из щетины на графическом планшете Illustrator в интерактивном режиме отслеживает движение пера по планшету. Программа проверяет все параметры входных данных ориентации и нажима кисти во всех точках траектории рисования. Выходной результат в Illustrator 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 и более поздней версией с пером Art (6D). В Illustrator поддерживаются все шесть степеней свободы, доступных при работе с этими устройствами. Однако при использовании других устройств, включая перо Wacom Grip и кисть Art, такие атрибуты, как поворот, могут не поддерживаться. 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, например угол наклона, направление наклона, поворот и сила нажима, остаются неизменными. В результате нарисованные мазки получаются равномерными и однородными.

При создании мазков кисти из щетины перетаскивание данного инструмента визуализируется. Визуализация позволяет получить приблизительное представление о конечном мазке.

- **Примечание.** Мазки кисти из щетины формируются несколькими накладывающимися прозрачными контурами с заливкой. Как и любые другие контуры с заливкой в Illustrator, эти контуры взаимодействуют с заливкой других объектов, в том числе других контуров кисти из щетины. Однако заливка мазков не взаимодействует сама с собой. Поэтому многослойные отдельные мазки кисти из щетины накапливаются и взаимодействуют, а один мазок накапливается, но не взаимодействует сам с собой.

Из справки Illustrator

Использование узорчатых кистей

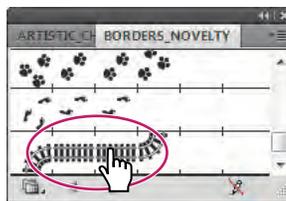
Узорчатые кисти создают узор, составленный из отдельных участков, или *элементов*. При применении узорчатых кистей к иллюстрации их элементы применяются к различным участкам контура, в зависимости от того, в каком месте контура расположен участок: в конце, середине или в угле. При реализации проектов вы можете выбирать из сотен интересных узорчатых кистей: от следов собаки до городского пейзажа. Далее

вы откроете библиотеку узорчатых кистей и выберете узор рельсового пути, чтобы нарисовать железную дорогу.



Примеры узорчатых кистей

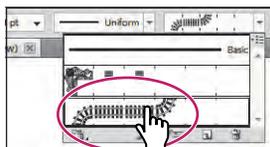
- 1 Выполните команду **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 В меню палитры **Brushes** (Кисти)  установите флажок напротив пункта **Show Pattern Brushes** (Показать Узорчатые кисти) и сбросьте флажок **Show Bristle Brushes** (Показать Кисти 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 палитру библиотеки кистей **Borders_Novelty** (Границы_нов) и щелкните по кисти **Train Tracks**, чтобы добавить ее в палитру **Brushes** (Кисти). Закройте палитру библиотеки кистей.



Далее вы примените кисть, после чего отредактируете свойства кисти.

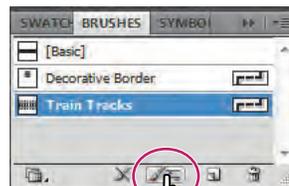
- 5 Щелкните по значку палитры **Layers** (Слои)  в правой части рабочей среды, чтобы развернуть эту палитру.
- 6 Щелкните по столбцу **Visibility** (Видимость) напротив слоя **Railroad tracks**, чтобы отобразить на монтажной области контур для рельсового пути. Щелкните по значку палитры **Layers** (Слои), чтобы свернуть палитру.
- 7 Активируйте инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните по появившемуся под поездом контуру для его выделения.
- 8 Выберите узорчатую кисть **Train Tracks** в раскрывающемся списке **Brush Definition** (Описание кисти) на панели **Control** (Управление).
- 9 На панели **Control** (Управление) измените значение в поле ввода **Stroke Weight** (Толщина линии) на 4 пункта. Обратите внимание, что рельсовый путь точно следует вдоль кривой. Как уже было упомянуто ранее, узорчатая кисть содержит элементы, соответствующие различным частям контура.





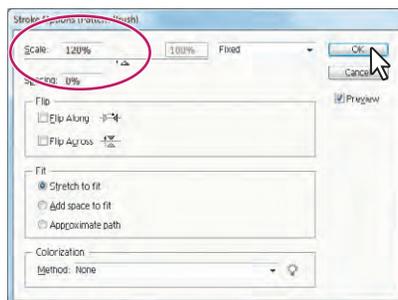
Далее вы отредактируете свойства кисти для выделенного рельсового пути.

- Щелкните по значку палитры **Brushes** (Кисти)  в правой части рабочей среды, чтобы развернуть эту палитру. Щелкните по кнопке **Options Of Selected Object** (Параметры выделенного объекта)  в нижней части палитры, чтобы отредактировать параметры кисти только для выделенного на монтажной области рельсового пути. Откроется диалоговое окно **Stroke Options (Pattern Brush)** (Параметры мазка (узорчатая кисть)).



► **Совет.** Чтобы изменить размер железнодорожного пути, вы также можете поменять толщину обводки линии на монтажной области.

- Измените значение **Scale** (Масштаб) на **120%**, перемещая ползунковый регулятор или напечатав значение в поле ввода. Щелкните по кнопке **OK**. При редактировании параметров кисти выделенного объекта доступны только некоторые из них. Диалоговое окно **Stroke Options (Pattern Brush)** (Параметры мазка (узорчатая кисть)) используется для изменения свойств контура с примененными мазками кисти без изменения соответствующей кисти.



- Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Создание узорчатой кисти

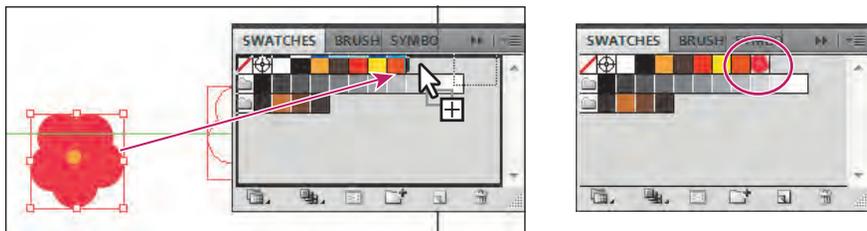
Существует несколько способов создания узорчатой кисти. Для создания простого узора, применяемого к прямой линии, можно, например, выделить объект, используемый в качестве узора, и щелкнуть по кнопке **New Brush** (Новая кисть)  в нижней части палитры **Brushes** (Кисти). Чтобы создать более сложный 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, а затем задать новую кисть. Например, чтобы создать узорчатую кисть для применения к прямой линии с углами, потребуется три образца узоров: для прямой линии, внутреннего угла и внешнего углов. Далее вы создадите образцы для использования в узорчатой кисти.

- 1 Щелкните по значку палитры **Layers** (Слой)  в правой части рабочей среды, чтобы развернуть эту палитру.
- 2 Щелкните по столбцу **Visibility** (Видимость) напротив слоя **Frame**, чтобы отобразить содержимое этого слоя.
- 3 Откройте палитру **Swatches** (Образцы) .

Сейчас вы создадите образец узора.

- 4 Выберите монтажную область **2** в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям).
- 5 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , перетащите цветок на палитру **Swatches** (Образцы). В палитре появится новый образец узора.

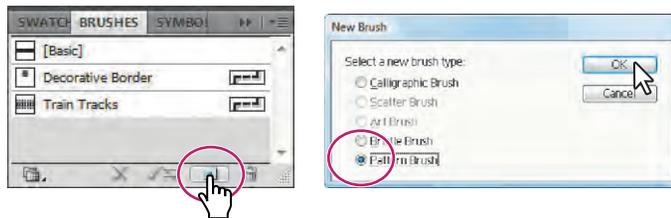


- 6 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 7 В палитре **Swatches** (Образцы) дважды щелкните по только что созданному образцу узора. Откроется диалоговое окно **Swatch Options** (Параметры образцов). Назовите образец «Corner» и щелкните по кнопке **OK**.
- 8 Повторите шаги 5–7, чтобы создать образец узора из оранжевого круга, расположенного на монтажной области слева от 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 примените только что созданные образцы, создав новую узорчатую кисть.

● **Примечание.**
Более подробную информацию о создании узоров вы можете найти в разделе справки Illustrator «Об узорах».

- 9 Щелкните по значку палитры **Brushes** (Кисти) , чтобы развернуть эту палитру.
- 10 Если выделены какие-либо объекты, выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение). Этот шаг очень важен! Любые выделенные объекты станут частью кисти.
- 11 В палитре **Brushes** (Кисти) щелкните по кнопке **New Brush** (Новая кисть) .
- 12 В диалоговом окне **New Brush** (Новая кисть) выберите тип **Pattern Brush** (Узорчатая кисть). Обратите внимание, что вы не можете выбрать типы **Art Brush** (Объектная кисть) и **Scatter Brush** (Дискретная кисть). Для создания этих типов необходимо сначала выделить объект в документе. Щелкните по кнопке **OK**.

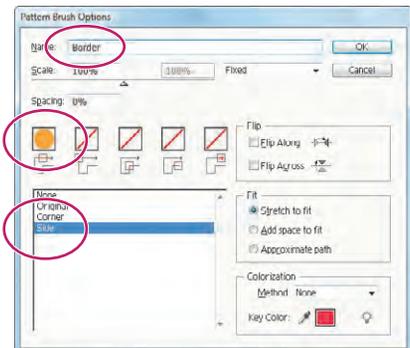


Примените образцы к элементам новой узорчатой кисти.

- 13 В диалоговом окне **Pattern Brush Options** (Параметры узорчатой кисти) назовите кисть **Border**.

► **Совет.** При наведении указателя мыши на поля элементов появится всплывающая подсказка с указанием типа элемента.

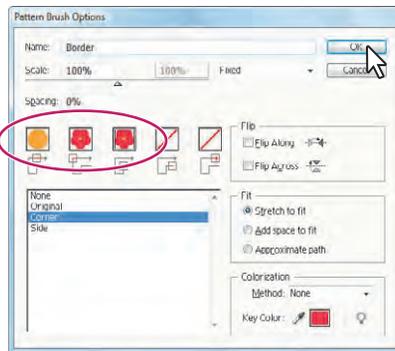
- 14 Убедитесь, что ниже поля ввода **Spacing** (Интервалы) выделено поле **Side Tile** (Боковой фрагмент). В списке образцов узора, расположенном ниже полей элементов, выберите образец **Side**. Этот образец появится в поле элемента **Side Tile** (Боковой фрагмент). В диалоговом окне **Pattern Brush Options** (Параметры узорчатой кисти) показаны элементы создаваемой кисти. Первый элемент слева представляет собой боковой элемент, который используется для срединных участков контура. Второй элемент — это элемент для внешнего угла, а третий — для внутреннего угла. Узорчатые кисти могут содержать до пяти элементов: боковой, начальный и конечный элементы, а также элементы внутреннего и внешнего углов, предназначенные для закрасивания острых углов контура. Некоторые ки-



сти не содержат угловых элементов, так как предназначены для изогнутых линий.

В следующей части урока вы создадите собственную узорчатую кисть, содержащую угловые элементы. Сейчас вы примените образец **Corner** к элементам внутреннего и внешнего углов новой узорчатой кисти.

15 В диалоговом окне **Pattern Brush Options** (Параметры узорчатой кисти) выберите поле элемента **Outer Corner Tile** (Внешний угол) — второе поле слева. В списке образцов узора выберите **Corner**. Образец появится в поле элемента **Outer Corner Tile** (Внешний угол).



16 Выберите поле элемента **Inner Corner Tile** (Внутренний угол) — среднее поле. В списке образцов узора укажите **Corner**. Образец появится в поле элемента **Inner Corner Tile** (Внутренний угол). Щелкните по кнопке **OK**. Создавать начальный и конечный элементы для новой кисти не нужно, потому что новая кисть будет применяться на монтажной области к замкнутому контуру. Если вам потребуется создать узорчатую кисть с начальным и конечным элементами, добавьте их таким же образом, как добавляли боковой и угловые элементы. Кисть **Border** отобразится в палитре **Brushes** (Кисти).

● **Примечание.** После создания новой кисти она отображается только в палитре **Brushes** (Кисти) для текущего документа.

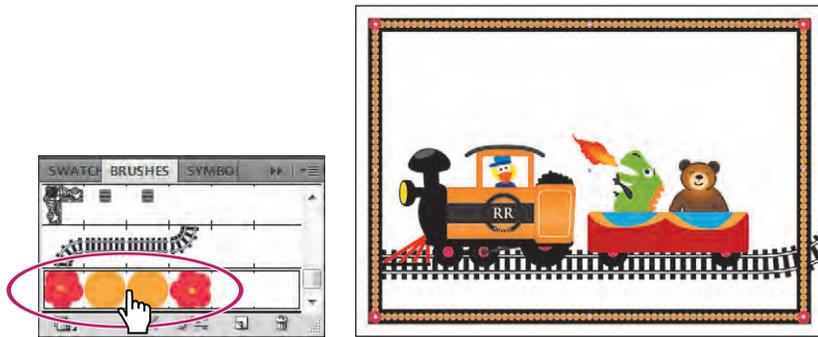
► **Совет.** Чтобы сохранить кисть и повторно ее использовать в другом файле, можно создать библиотеку кистей с образцами, которые вы хотите использовать. Более подробную информацию см. в разделе справки Illustrator «Работа с библиотеками кистей».

Применение узорчатой кисти

В этом разделе урока вы примените мазки кисти **Border** (Граница) к прямоугольной рамке вокруг иллюстрации. Если для применения кистей вы используете инструменты рисования, сначала необходимо нарисовать контур с помощью инструмента рисования, а затем применить к нему мазки, выбрав кисть в палитре **Brushes** (Кисти).

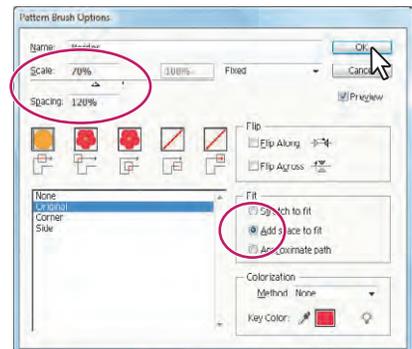
- 1** Щелкните по кнопке **First** (Первая)  в левом нижнем углу окна документа, чтобы вернуться к первой монтажной области и подогнать ее по размеру окна.
- 2** С помощью инструмента **Selection** (Выделение)  щелкните по белой обводке прямоугольной рамки.

- 3 На панели **Tools** (Инструменты) щелкните по полю **Fill** (Заливка) и убедитесь, что выбран образец **None** (Нет) . Затем отметьте образец **None** (Нет) в поле **Stroke** (Обводка).
- 4 В меню палитры **Brushes** (Кисти)  выполните команду **Thumbnail View** (Просмотр миниатюр). Обратите внимание, что в режиме просмотра миниатюр в палитре **Brushes** (Кисти) узорчатые кисти разбиты на сегменты, каждый из которых соответствует определенному элементу узорчатой кисти. При этом боковой элемент повторяется.
- 5 Не снимая выделения с прямоугольника, щелкните по кисти **Border** в палитре **Brushes** (Кисти). Прямоугольник будет закраснен узорчатой кистью. Боковой элемент кисти размещается на сторонах прямоугольника, а угловой элемент — в его углах.



Сейчас вы отредактируете кисть **Border**.

- 6 В палитре **Brushes** (Кисти) дважды щелкните по узорчатой кисти **Border**. Откроется диалоговое окно **Pattern Brush Options** (Параметры узорчатой кисти).
- 7 В поле ввода **Scale** (Масштаб) измените значение на **70%**, в поле ввода **Spacing** (Интервалы) введите **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), щелкните для выделения крыши паровозика над головой утенка. Щелкните по кисти **Border** в палитре **Brushes** (Кисти), чтобы применить эту кисть. Обратите внимание, что к данному контуру не были применены цветки. Контур закрашен образцом узора **Side** кисти **Border**, который используется для бокового элемента кисти. Поскольку контур не содержит острых углов, в нем не применяются элементы внешнего и внутреннего углов.
- 10 Выполните команду меню **Edit** ⇒ **Undo Apply Pattern Brush** (Редактирование ⇒ Отменить: Применить узорчатую кисть), чтобы убрать мазки кисти с крыши.

● **Примечание.** Выше в этом уроке вы научились удалять мазки кисти из объекта с помощью щелчка по кнопке **Remove Brush Stroke** (Удалить мазок кисти) ✕ в палитре **Brushes** (Кисти). В данном случае вы использовали команду меню **Edit** ⇒ **Undo Apply Pattern Brush** (Редактирование ⇒ Отменить: Применить узорчатую кисть), так как при щелчке по кнопке **Remove Brush Stroke** (Удалить мазок кисти) с крыши паровозика было бы удалено 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).

Для изменения элементов узорчатой кисти можно также, удерживая клавишу **Alt/Option**, 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, используется цвет кисти по умолчанию. Например, объектная кисть **train logo** была применена с цветом по умолчанию (а не с черным цветом, 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 этих

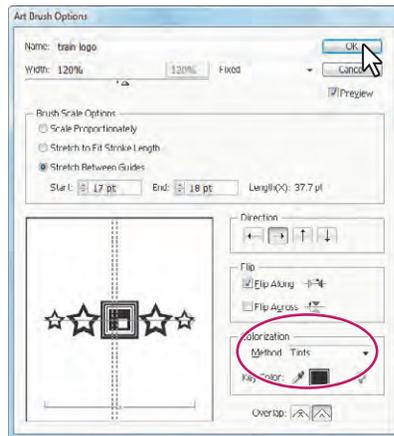
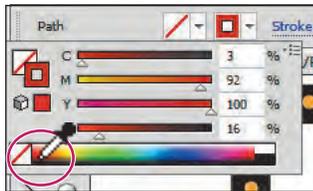
методов вы можете найти в разделе справки Illustrator «Параметры окраски для дискретной, объектной и узорчатой кистей».

● **Примечание.** При использовании для окрашивания белого цвета обводки могут быть получены полностью белые мазки кистей, а при использовании черного — полностью черные мазки. Результаты зависят от того, какие цвета были выбраны изначально.

Изменение цвета кисти с использованием метода окраски **Tints**

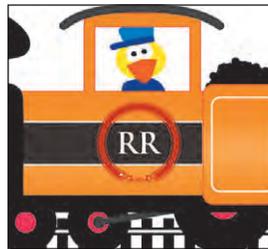
В данном разделе вы измените цвет объектной кисти **train logo**, используя метод окраски **Tints** (Полутона).

- 1** В меню палитры **Brushes** (Кисти)  установите флажок напротив пункта меню **Show Art Brushes** (Показать Объектные кисти) и сбросьте флажок **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 кнопке **Stroke** (Обводка) на панели **Control** (Управление). Откроется палитра **Color** (Цвет).
- 4** Щелкните по полосе спектра цветов для выбора цвета. Мы выбрали оранжево-красный образец.
- 5** Дважды щелкните по кисти **train logo** в палитре **Brushes** (Кисти). Откроется диалоговое окно **Art Brush Options** (Параметры объектной кисти). Установите флажок **Preview** (Просмотр) и перетащите диалоговое окно в сторону от логотипа поезда, чтобы видеть производимые изменения. Чтобы изменить цвет кисти, необходимо выбрать метод окраски. При выборе методов **Tints** (Полутона), **Tints and Shades** (Полутона и тени) или **Hue Shift** (Сдвиг цветового тона) к мазкам кисти в монтажной области будет автоматически применен текущий цвет обводки.
- 6** В разделе **Colorization** (Окраска) диалогового окна **Art Brush Options** (Параметры объектной кисти) укажите метод окраски **Tints** (Полутона) в раскрывающемся списке **Method** (Метод). Выделенный контур, к которому применена кисть **train logo**, поменяет цвет и будет окрашен в оттенки текущего цвета обводки. Черные участки иллюстрации окрашиваются в цвет обводки, менее интенсивные — в оттенки цвета обводки, а 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.

7 При желании можно выбрать в диалоговом окне **Art Brush Options** (Параметры объектной кисти) метод окраски **Tints and Shades** (Полутона и тени), чтобы посмотреть, как изменится рисунок. Вернитесь к методу **Tints** (Полутона) и щелкните по кнопке **OK**. В появившемся диалоговом окне с предупреждением щелкните по кнопке **Apply To Strokes** (Применить к мазкам), чтобы применить изменения окраски к мазкам кисти на монтажной области. Вы также можете выбрать изменение только последующих мазков кисти. При выборе метода окраски для кисти новый цвет обводки применяется к выделенным мазкам кисти и к новым контурам, окрашиваемым этой кистью.



8 Щелкните по значку палитры **Color** (Цвет) в правой части рабочей среды, чтобы развернуть эту палитру. Щелкните по полю **Stroke** (Обводка), чтобы перевести его на передний план, и, выполняя щелчки в разных местах полосы спектра цветов, попробуйте применить другие цвета обводки к выделенной иллюстрации.

9 Когда вы будете удовлетворены цветом логотипа поезда, щелкните за его пределами, чтобы снять выделение.

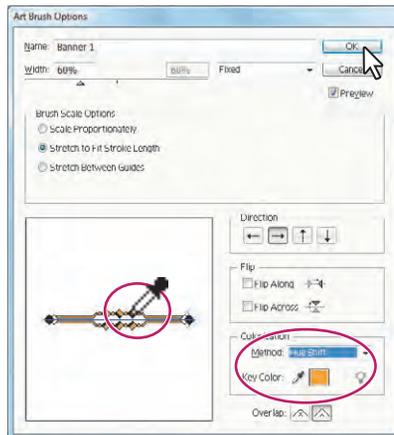
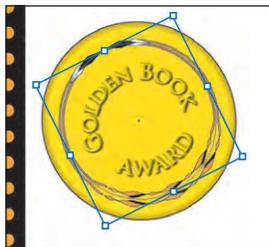
10 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Hue Shift

Сейчас вы примените новый цвет к кисти **Banner 1** в палитре **Brushes** (Кисти).

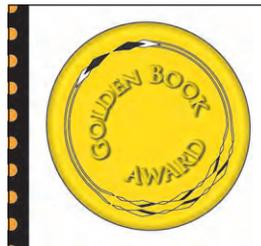
- 1** Щелкните по значку палитры **Layers** (Слой)  в правой части рабочей среды, чтобы развернуть эту палитру. Щелкните по столбцу **Visibility** (Видимость) напротив слоя **Text**, чтобы показать содержимое этого слоя.
- 2** Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и очертите область вокруг печати «Golden Book Award» для ее увеличения.
- 3** Используя инструмент **Selection** (Выделение) , выделите круг, к которому применена кисть.
- 4** Щелкните по значку палитры **Brushes** (Кисти) , чтобы развернуть эту палитру, и откройте диалоговое окно **Art Brush Options** (Параметры объектной кисти) кисти **Banner 1**. 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 он еще не установлен. В разделе **Colorization** (Окраска) выберите метод окраски **Hue Shift** (Сдвиг цветового тона) в раскрывающемся списке **Method** (Метод). Обычно данный метод выбирается для кистей, использующих несколько цветов. При изменении цвета обводки новый цвет передается всем участкам рисунка, окрашенным в ключевой цвет.
- 6** В разделе **Colorization** (Окраска) нажмите кнопку **Key Color Eyedropper** (Пипетка ключевого цвета)  и выполните щелчок по оранжевому цвету в области предварительного просмотра слева от параметров окраски, как показано на рисунке. Ключевой цвет, образец которого вы только что взяли, будет использован при следующем применении цвета обводки к иллюстрации, после того как вы закроете диалоговое окно. Оранжевые участки контура, к которому применена кисть, теперь окрашены в текущий цвет обводки. Этот цвет будет отображаться, когда вы примените метод окраски **Hue Shift** (Сдвиг цветового тона).

► **Совет.** Сведения о том, какой эффект на иллюстрацию производят различные методы окраски, можно получить, щелкнув по кнопке с изображением лампочки  в диалоговом окне **Art Brush Options** (Параметры объектной кисти).



7 Щелкните по кнопке **OK**. В диалоговом окне с предупреждением щелкните по кнопке **Apply To Strokes** (Применить к мазкам), чтобы применить изменения окраски к мазкам на монтажной области. Вы также можете выбрать изменение только последующих мазков, оставив существующие мазки кисти без изменений. При выборе метода окраски для кисти новый цвет обводки применяется к выделенным мазкам и новым контурам, окрашиваемым данной кистью.

8 На панели **Control** (Управление) щелкните по кнопке **Stroke** (Обводка) и измените цвет обводки на **flame red**. Попробуйте выбрать другие цвета для выделенных мазков и закончите выбор на цвете **flame yellow**, как показано на рисунке справа.



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

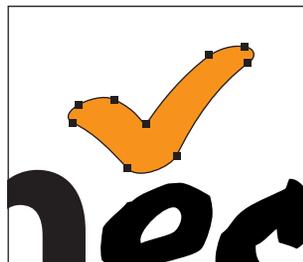
Работа с инструментом **Blob Brush**

Инструмент **Blob Brush** (Кисть-клякса) можно использовать для рисования фигур с заливкой, которые пересекаются и объединяются с другими фигурами с заливкой того же цвета. Данный инструмент позволяет достичь той же степени художественности исполнения, что и при использовании инструмента **Paintbrush** (Кисть). Однако, в отличие от последнего, который создает открытые контуры, инструмент **Blob Brush** (Кисть-клякса) формирует замкнутые фигуры, окрашенные только заливкой (без обводки). Их можно редактировать с помощью инструментов **Eraser**

(Ластик) и **Blob Brush** (Кисть-клякса). Инструмент **Blob Brush** (Кисть-клякса) не позволяет редактировать фигуры с обводкой.



Контур, созданный с использованием инструмента **Paintbrush** (Кисть)



Контур, созданный с помощью инструмента **Blob Brush** (Кисть-клякса)

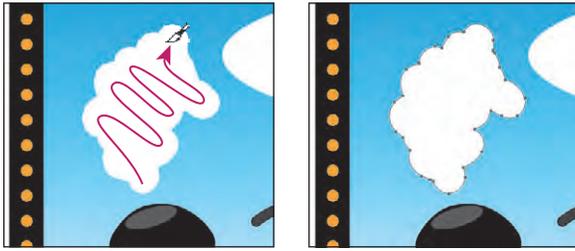
В данном разделе, используя инструмент **Blob Brush** (Кисть-клякса), вы создадите изображение дыма, идущего из трубы паровозика.

Рисование с помощью инструмента **Blob Brush**

Инструмент **Blob Brush** (Кисть-клякса) использует параметры кисти по умолчанию, идентичные параметрам каллиграфических кистей.

- 1 Выберите пункт **Essentials** (Основные сведения) в переключателе рабочих сред на панели приложения.
- 2 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 3 Щелкните по значку палитры **Layers** (Слои) в правой части рабочей среды, чтобы развернуть эту палитру. Щелкните по значку с изображением глаза напротив слоя **Text**, чтобы скрыть содержимое данного слоя. Затем щелкните по столбцу **Visibility** (Видимость) напротив слоев **Background** и **Smoke**. Выделите слой **Smoke**.
- 4 На панели **Control** (Управление) измените цвет заливки на белый, а цвет обводки — на **None** (Нет) .
- 5 Дважды щелкните по инструменту **Blob Brush** (Кисть-клякса) на панели **Tools** (Инструменты). Откроется диалоговое окно **Blob Brush Tool Options** (Параметры инструмента «Кисть-клякса»). Установите флажок **Keep Selected** (Сохранять выделенным) и измените значение параметра **Size** (Размер) на **30** пунктов. Щелкните по кнопке **OK**.
- 6 Установите указатель мыши чуть выше дымовой трубы слева от утенка. Перетащите указатель по зигзагообразной кривой вверх и немного вправо, нарисовав дым.

● **Примечание.** Если при использовании инструмента **Blob Brush** (Кисть-клякса) до начала рисования установлены цвета и заливки, и обводки, то цветом заливки создаваемой фигуры становится цвет обводки. Если же до начала рисования задан только цвет заливки, то в качестве цвета заливки создаваемой фигуры будет использован именно он.

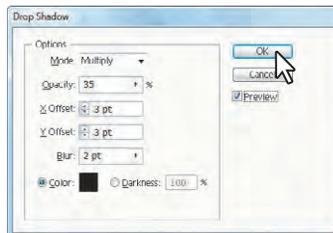


- 7 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение). Далее вы отредактируете нарисованную фигуру дыма, придав ей более стильный вид.

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 фигуру дыма с расположенным справа белым эллипсом.

- 1 Щелкните по значку палитры **Appearance** (Оформление)  в правой части рабочей среды, чтобы развернуть эту палитру. В меню палитры  сбросьте флажок **New Art Has Basic Appearance** (Новый объект с основным оформлением). При отключении этого параметра инструмент **Blob Brush** (Кисть-клякса) использует атрибуты выделенного объекта.
- 2 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , выделите фигуру дыма, которую 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, который вы сейчас примените, не был применен только к заливке или только к обводке.
- 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** пункта, **Y Offset** (Сдвиг по оси Y) – **3** пункта, **Blur** (Размытие) – **2** пункта. Щелкните по кнопке **OK**.
- 5 Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).



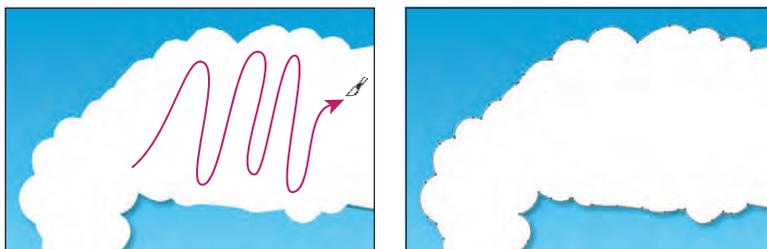
- **Примечание.** При рисовании с использованием инструмента **Blob Brush** (Кисть-клякса) создаются замкнутые фигуры с заливкой. Для этих фигур может быть использован любой тип заливки, включая градиенты, сплошные цвета, узоры и т. д.

● **Примечание.** Обратите внимание, что при рисовании и редактировании рисунка тень применяется ко всей фигуре целиком.

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 мыши из нарисованной вами фигуры дыма в расположенный справа эллипс, соединив две фигуры.

● **Примечание.** Объекты, объединяемые с помощью инструмента **Blob Brush** (Кисть-клякса), должны иметь одинаковые атрибуты оформления и не иметь обводки. Кроме того, данные объекты должны находиться в одном слое или группе и следовать один за другим в порядке наложения.

7 Продолжите рисование с использованием инструмента **Blob Brush** (Кисть-клякса), сделав дым больше похожим на облако. При отпускании кнопки мыши применяется эффект тени.



8 Используя инструмент **Blob Brush** (Кисть-клякса), измените форму эллипса, чтобы своим видом он напоминал облако.

9 Снимите выделение со всех объектов и сохраните файл при помощи команды **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Редактирование с использованием инструмента **Eraser**

При рисовании и объединении фигур с помощью инструмента **Blob Brush** (Кисть-клякса) у вас могут получиться слишком большие фигуры, что потребует их корректировки. Для изменения формы фигуры используйте инструмент **Eraser** (Ластик).

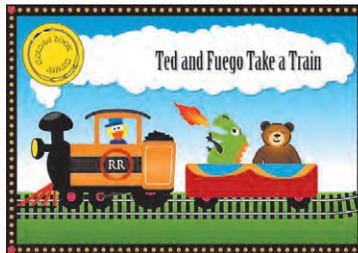
► **Совет.** При рисовании инструментами **Blob Brush** (Кисть-клякса) и **Eraser** (Ластик) рекомендуется рисовать более короткие линии и чаще отпускать кнопку мыши. В случае необходимости вы можете отменить внесенное изменение, однако, рисуя длинные линии и долго не отпуская кнопку мыши, при отмене последнего изменения вы удалите более длинный отрезок.

- 1 Выберите инструмент **Selection** (Выделение)  и выделите фигуру дыма.
- 2 Активируйте инструмент **Eraser** (Ластик)  на панели **Tools** (Инструменты). Приступайте к выполнению следующих шагов, помня о том, что вы всегда можете остановиться и отменить последнее изменение.
- 3 Используя инструмент **Eraser** (Ластик), перетаскивайте указатель мыши вдоль нижнего края фигуры дыма, удаляя ее часть. При использовании инструментов **Blob Brush** (Кисть-клякса) и **Eraser** (Ластик) указатель принимает вид круга, показывающего диаметр кисти. Далее вы измените размер кисти, чтобы облегчить редактирование фигуры дыма.



- 4 Нажмите несколько раз клавишу **J**, чтобы увеличить диаметр кисти.

- 5 Попробуйте переключаться между инструментами **Eraser** (Ластик) и **Blob Brush** (Кисть-клякса), продолжая редактировать фигуру дыма.



- 6 Щелкните по значку палитры **Layers** (Слои)  в правой части рабочей среды, чтобы развернуть эту палитру. Щелкните по столбцу **Visibility** (Видимость) напротив слоя **Text**.

- 7 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить). Оставьте файл открытым для выполнения самостоятельной работы.

● **Примечание.** Выбор фигуры перед выбором инструмента **Eraser** (Ластик) ограничивает этот инструмент таким образом, что выполняется стирание только выделенной фигуры.

● **Примечание.** Возможно, вам потребуется изменить положение текста «Ted and Fuego Take a Train» с помощью инструмента **Selection** (Выделение), чтобы разместить текст по центру облака.

Указания по применению инструмента Blob Brush

При использовании инструмента **Blob Brush** (Кисть-клякса) нужно иметь в виду следующее:

- чтобы контуры могли объединиться, они должны быть соседними 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** (Кисть-клякса) новые контуры объединяются с самым верхним обнаруженным совпадающим контуром. Если новый контур соприкасается с несколькими совпадающими контурами в пределах одной группы или слоя, все пересекающиеся контуры объединяются;
- для применения к инструменту **Blob Brush** (Кисть-клякса) таких атрибутов раскрашивания, как эффекты или прозрачность, выберите инструмент и задайте атрибуты в палитре **Appearance** (Оформление) до начала рисования;
- инструмент **Blob Brush** (Кисть-клякса) можно использовать для объединения контуров, созданных другими инструментами. Для этого следует убедиться, что существующая иллюстрация не имеет обводки; затем необходимо задать для инструмента **Blob Brush** (Кисть-клякса) такой же цвет заливки, после чего нарисовать новый контур, пересекающийся со всеми контурами, которые вы хотите объединить.

Из справки Illustrator

Самостоятельная работа

Использование кистей предоставляет множество возможностей для творчества. Попробуйте в применении кисти из щетины.

- 1** Выделите фигуру дыма с помощью инструмента **Selection** (Выделение) .
 - 2** Щелкните по кнопке **Draw Inside** (Рисовать внутри объектов) в нижней части панели **Tools** (Инструменты).
- **Примечание.** Если вы не можете выбрать режим рисования **Draw Inside** (Рисовать внутри объектов), возможно, облако представляет собой группу. Выполните команду меню **Object** ⇒ **Ungroup** (Объект ⇒ Разгруппировать), а затем команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение). Щелкните по фигуре дыма еще раз для ее выделения.

- 3** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
 - 4** Щелкните по значку палитры **Brushes** (Кисти) , чтобы развернуть эту палитру. Щелкните по кнопке **Brush Libraries Menu** (Меню «Библиотеки кистей») , и в открывшемся меню выполните команду **Bristle Brush** ⇒ **Bristle Brush Library** (Кисть из щетины ⇒ Библиотека кистей из щетины).
 - 5** Активируйте одну из кистей в палитре **Bristle Brush Library** (Библиотека кистей из щетины).
 - 6** Выберите инструмент **Paintbrush** (Кисть)  на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните по кнопке **Stroke** (Обводка) на панели **Control** (Управление) и укажите светло-серый цвет обводки. Поупражняйтесь в добавлении текстуры к внутренней части фигуры дыма. Поэкспериментируйте с параметрами кисти из щетины.
 - 7** Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить), а затем команду **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрыть).
- **Примечание.** При сохранении файла может появиться диалоговое окно с сообщением о том, что документ содержит контуры с прозрачностью, выполненные кистью из щетины. В данном случае щелкните по кнопке **ОК**.

Поупражняйтесь в применении мазков кисти к контурам, созданным при помощи инструментов рисования.

- 1** Выполните команду меню **File** ⇒ **New** (Файл ⇒ Новый) и создайте документ, который будете использовать для практики.
- 2** Щелкните по кнопке **Brush Libraries Menu** (Меню «Библиотеки кистей») , в палитре **Brushes** (Кисти) и выполните в появившемся меню команду **Decorative** ⇒ **Decorative_Scatter** (Декоративный ⇒ Декоратив_дискрет).
- 3** Используя инструменты рисования или любой из инструментов основных фигур, нарисуйте несколько объектов. Используйте цвета заливки и обводки по умолчанию.
- 4** Выделив один из объектов, щелкните по кисти в палитре **Decorative_Scatter** (Декоратив_дискрет), чтобы применить мазки кисти к контуру выделенного объекта. При выборе дискретной кисти она автоматически добавляется на палитру **Brushes** (Кисти).
- 5** Повторите шаг 4 для каждого нарисованного объекта.
- 6** В палитре **Brushes** (Кисти) дважды щелкните по одной из дискретных кистей, которые использовали в шаге 4. Откроется диалоговое окно **Scatter Brush Options** (Параметры дискретной кисти). Измените цвет, размер и другие параметры кисти. После закрытия диалогового окна щелкните по кнопке **Apply To Strokes** (Применить к мазкам), чтобы применить изменения к мазкам кисти на монтажной области.

Контрольные вопросы

- 1 Опишите каждый из пяти типов кисти: объектные, каллиграфические, узорчатые, кисти из щетины и дискретные кисти.
- 2 В чем разница между применением мазков кисти к иллюстрации с использованием инструмента **Paintbrush** (Кисть) и применением мазков с использованием одного из инструментов рисования?
- 3 Как можно отредактировать контуры при рисовании с помощью инструмента **Paintbrush** (Кисть)? Какое влияние на данный инструмент 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 типы кистей:
 - объектные кисти равномерно растягивают иллюстрацию вдоль всей длины контура. Они включают типы мазков, передающие различные графические эффекты. Примером может служить кисть **Charcoal-Feather**. Объектные кисти также включают такие объекты, как стрелки;
 - каллиграфические кисти определяются эллиптической фигурой, центр которой следует по контуру. Каллиграфические кисти создают мазки, напоминающие рукописные линии, полученные с помощью плоского наклонного кончика пера;
 - узорчатые кисти создают узор, составленный из отдельных участков, или элементов, для сторон, концов и углов контура. При применении узорчатой кисти к иллюстрации различные элементы данной кисти применяются к различным участкам контура, в зависимости от того, в каком месте контура расположен участок;
 - кисти из щетины позволяют создавать мазки, имитирующие рисование обычной кистью из щетины;
 - дискретные кисти случайным образом распределяют вдоль контура копии объектов, например листьев. Для видоизменения мазков можно настраивать такие параметры, как размер, интервал, разброс и поворот.

- 2** Чтобы применить мазки кисти с использованием инструмента **Paintbrush** (Кисть), необходимо выбрать кисть в палитре **Brushes** (Кисти) и выполнить рисование в монтажной области. Мазки кисти применяются к контуру непосредственно при рисовании. Чтобы применить мазки, используя инструменты рисования, необходимо выбрать инструмент и нарисовать контур. После этого следует выделить контур и выбрать кисть в палитре **Brushes** (Кисти). Мазки будут применены к выделенному контуру.
- 3** Чтобы отредактировать контур с помощью инструмента **Paintbrush** (Кисть), выполняйте перетаскивание поверх выделенного контура, перерисовывая его. Установка флажка **Keep Selected** (Сохранять выделенным) оставляет выделенным последний нарисованный с помощью инструмента **Paintbrush** (Кисть) контур. Этот флажок установлен по умолчанию. Поставьте данный флажок, если вы хотите иметь возможность легко редактировать предыдущий контур при рисовании. Сбросьте флажок **Keep Selected** (Сохранять выделенным), если вы хотите рисовать накладывающиеся контуры, не изменяя контуры, нарисованные ранее. В этом случае контур можно будет отредактировать, выделив его с помощью инструмента **Selection** (Выделение).
- 4** Чтобы изменить метод окраски кисти, дважды щелкните по кисти в палитре **Brushes** (Кисти). Откроется диалоговое окно параметров кисти. Для выбора метода окраски используйте раскрывающийся список **Method** (Метод) в разделе диалогового окна **Colorization** (Окраска). 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 образец в области предварительного просмотра. Щелкните по кнопке **OK**, чтобы применить настройки и закрыть диалоговое окно параметров кисти. Щелкните по кнопке **Apply To Strokes** (Применить к мазкам) в появившемся диалоговом окне с предупреждением, если вы хотите применить изменения к уже существующим в монтажной области мазкам кисти. Существующие мазки окрашиваются с использованием цвета обводки, который был выбран при применении мазков к иллюстрации. Новые мазки окрашиваются с использованием текущего цвета обводки. Чтобы изменить цвет существующих мазков кисти после изменения метода окраски, выделите эти мазки и выберите 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** Используйте инструмент **Blob Brush** (Кисть-клякса) 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: **Pathfinder** (Обработка контуров) и **Distort & Transform** (Исказить и трансформировать), **Offset Path** (Создать параллельный контур) и **Drop Shadow** (Тень);
- применять эффект **Warp** (Деформация), создав логотип для заголовка;
- накладывать эффекты Photoshop для добавления текстуры объектам;
- создавать трехмерные объекты из двухмерных иллюстраций;
- проецировать иллюстрации на плоскости трехмерных объектов.



Для выполнения этого урока потребуется около одного часа. При необходимости удалите с жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку Lesson12.



Эффекты изменяют внешний вид объекта. Они являются «живыми», то есть вы можете применить эффект к объекту, а затем в любое время модифицировать или удалить данный эффект с помощью палитры **Appearance** (Оформление). Используя эффекты, легко создать тени, преобразовать двухмерную иллюстрацию в трехмерную фигуру, а также сделать многое другое.

Начало работы

В этом уроке вы создадите несколько объектов и примените к ним разнообразные эффекты. Прежде чем начать работу, вам необходимо восстановить установки Adobe Illustrator по умолчанию. Затем вы откроете файл, содержащий окончательный вариант иллюстрации, чтобы ознакомиться с тем, что вам предстоит создать.

- 1 Чтобы инструменты и панели/палитры функционировали, как описано в уроке, удалите или деактивируйте (переименовав) файл установок Adobe Illustrator CS5 (см. раздел «Восстановление установок по умолчанию»).
- 2 Запустите Adobe Illustrator CS5.
 - **Примечание.** Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск файлы ресурсов данного урока, расположенные в папке Lesson12 на компакт-диске «Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс» (см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса»).

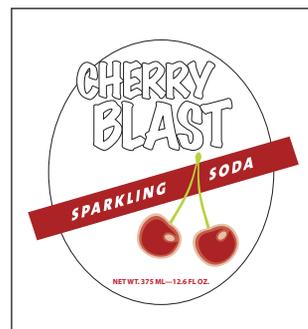
- 3 Выполните команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L12end_1.ai в папке Lesson12 на жестком диске. Этот файл содержит завершенную иллюстрацию банки для содовой воды.



- 4 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 ее в удобное для вас место экрана, используя инструмент **Hand** (Рука) . Если вы не хотите оставлять файл открытым, выполните команду меню **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрыть).

Чтобы начать работу, откройте существующий графический файл.

- 5 Выполните команду **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть). Откройте на жестком диске папку Lesson12 в папке Lessons. Откройте файл L12start_1.ai.
- 6 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как). Назовите файл «sodacan.ai» и выберите для сохранения папку Lesson12. В раскрывающем-



ся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) выберите тип файла **Adobe Illustrator (*.AI/ai)** и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить). В диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте значения по умолчанию и щелкните по кнопке **ОК**.

Использование «живых» эффектов

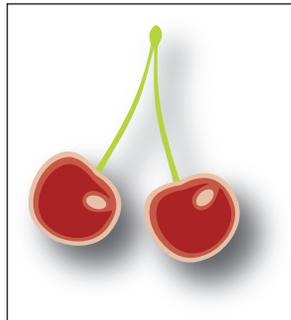
Команды меню **Effect** (Эффект) изменяют внешний вид объекта, не меняя при этом базовый объект. Примененный эффект автоматически добавляется к атрибутам оформления объекта. К объекту можно применить несколько эффектов. Вы можете в любое время отредактировать, переместить, удалить или скопировать эффект, используя палитру **Appearance** (Оформление). При этом для редактирования создаваемых эффектом точек сначала необходимо разобрать объект.

В Illustrator существуют два типа эффектов: *векторные* и *растровые*. Откройте в окне программы меню **Effect** (Эффект):

- *эффекты Illustrator* (векторные эффекты). Верхняя половина меню **Effect** (Эффект) содержит векторные эффекты. Их можно применить только к векторным объектам или к заливке и обводке растрового объекта в палитре **Appearance** (Оформление). Однако следующие векторные эффекты 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* (растровые эффекты). Нижняя половина меню **Effect** (Эффект) содержит растровые эффекты. Их можно применять как к векторным, так и к растровым объектам.

Применение эффекта

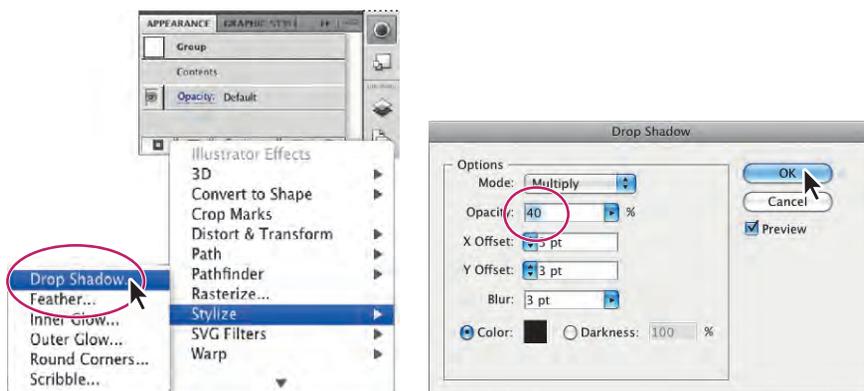
Эффекты можно применить к объектам или группам, используя меню **Effect** (Эффект) или палитру **Appearance** (Оформление). В этой части урока вы сначала узнаете, как можно применить эффект к этикетке банки для содовой, используя команду меню, а затем примените эффект в палитре **Appearance** (Оформление).



Объект, к которому применен эффект тени

- **Примечание.** При применении растрового эффекта исходные векторные данные растрируются с использованием параметров растровых эффектов в документе, определяющих разрешение конечного изображения. Более подробную информацию об этих параметрах вы можете найти в разделе справки Illustrator «Параметры растровых эффектов в документе».

- 1 Выберите пункт **Essentials** (Основные сведения) в переключателе рабочих сред на панели приложения.
- 2 Выполните команду **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 **Effect** ⇒ **Stylize** ⇒ **Drop Shadow** (Эффект ⇒ Стилизация ⇒ Тень).
- 5 В диалоговом окне **Drop Shadow** (Тень) введите значение 3 пункта для параметров **X Offset** (Сдвиг по оси X), **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**.
 
- 6 Используя инструмент **Selection** (Выделение), щелкните по вишням, чтобы выделить эту группу.
- 7 После выделения группы щелкните по значку палитры **Appearance** (Оформление)  в правой части рабочей среды, чтобы развернуть эту палитру. В верхней части палитры 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 появившемся меню команду **Stylize** ⇒ **Drop Shadow** (Стилизация ⇒ Тень) из раздела эффектов Illustrator.
- 10 В диалоговом окне **Drop Shadow** (Тень) измените значение **Opacity** (Непрозрачность) на 40% и оставьте без изменений значение 3 пункта для параметров **X Offset** (Сдвиг по оси X), **Y Offset** (Сдвиг по оси Y) и **Blur** (Размытие). Установите флажок **Preview** (Просмотр), чтобы просмотреть применяемый к группе эффект тени. Щелкните по кнопке **OK**.



Обратите внимание, что в палитре **Appearance** (Оформление) ниже слова **Group** (Группа) теперь отображается эффект **Drop Shadow** (Тень).

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

12 Сохраните изменения в файле.



Далее вы отредактируете примененные эффекты тени.

Редактирование эффекта

Эффекты являются «живыми». Это означает, что их можно изменять после применения к объекту. Для редактирования эффекта вы можете выделить объект, а затем в палитре **Appearance** (Оформление) либо щелкнуть по имени эффекта, либо дважды щелкнуть по строке атрибута. В результате откроется диалоговое окно данного эффекта. Изменения, которые вы внесете в эффект, будут применены к объектам на монтажной области. В этом разделе вы отредактируете эффект тени, примененный к вишням.

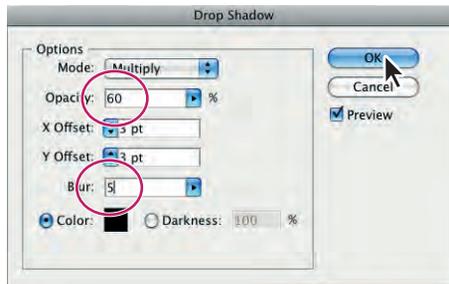
1 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , щелкните по сгруппированным фигурам вишен. Убедитесь, что открыта палитра **Appearance** (Оформление), в противном случае выполните команду **Window** ⇒ **Appearance** (Окно ⇒ Оформление) или щелкните по значку палитры . Обратите внимание, что список палитры **Appearance** (Оформление) содержит эффект **Drop Shadow** (Тень).



- В палитре **Appearance** (Оформление) щелкните по синему подчеркнутому имени эффекта **Drop Shadow** (Тень). Откроется диалоговое окно **Drop Shadow** (Тень). Измените значение **Opacity** (Непрозрачность) на **60%** и установите флажок **Preview** (Просмотр) для предварительного просмотра результата. Попробуйте изменить другие параметры, чтобы проверить, как эти параметры влияют на результат (например, мы установили значение **5** пунктов для параметра **Blur**). Затем щелкните по кнопке **OK**.



Щелкните по имени эффекта **Drop Shadow**



Отредактируйте установки эффекта **Drop Shadow**

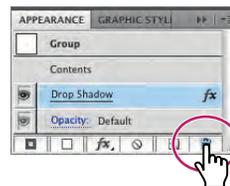


Результат

Далее вы удалите эффект из фигур текста «Sparkling Soda».

● **Примечание.** Будьте внимательны и не щелкните по самому слову **Drop Shadow** (Тень), в результате чего откроется одноименное диалоговое окно.

- Используя инструмент **Selection** (Выделение), щелкните по фигурам текста «Sparkling Soda».
- В палитре **Appearance** (Оформление) щелкните слева или справа от синего подчеркнутого имени эффекта **Drop Shadow** (Тень), чтобы выделить строку атрибута данного эффекта. Выделив строку атрибута, щелкните по кнопке **Delete Selected Item** (Удалить выбранный объект) в нижней части палитры.



- С помощью инструмента **Selection** (Выделение) снова выделите группу вишен.
- Выполните команду меню **Object** ⇒ **Ungroup** (Объект ⇒ Разгруппировать). Обратите внимание, что эффект тени на группе вишен больш-

ше не отображается. Если эффект применяется к группе, его действие относится к ней как к целому. Если объекты группы больше не сгруппированы, эффект прекращает свое действие.

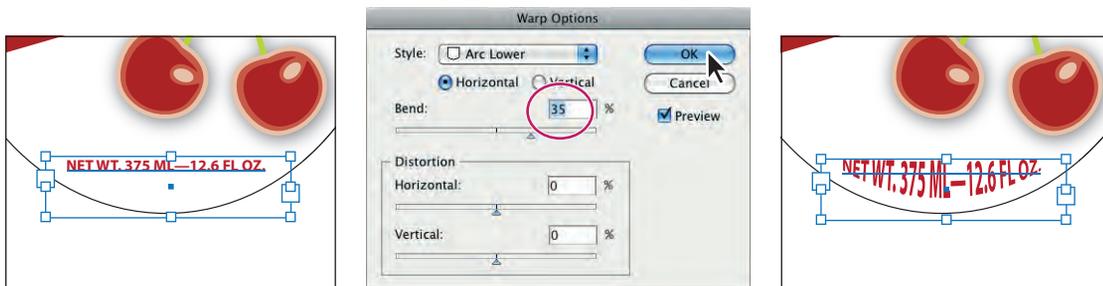
- 7 Выполните команду меню **Edit** ⇒ **Undo Ungroup** (Редактирование ⇒ Отменить: Разгруппировать).
- 8 Снимите выделение со всех объектов при помощи команды **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

● **Примечание.** После разгруппирования вишен в верхней части палитры **Appearance** (Оформление) по-прежнему отображается слово **Group** (Группа). Это происходит, поскольку каждая отдельная вишня тоже представляет собой группу.

Стилизация текста с помощью эффектов

Искажающую оболочку можно создать из объектов иллюстрации либо использовать в качестве оболочки заранее определенную деформированную фигуру или сетчатый объект. В данном разделе вы используете эффект деформации, чтобы деформировать текст в нижней части этикетки.

- 1 Активируйте инструмент **Selection** (Выделение)  на панели **Tools** (Инструменты), а затем щелкните по тексту «NET WT...» в нижней части этикетки.
- 2 Выполните команду **Effect** ⇒ **Warp** ⇒ **Arc Lower** (Эффект ⇒ Деформация ⇒ Дуга вниз).
- 3 В диалоговом окне **Warp Options** (Параметры деформации) установите значение **35%** для параметра **Bend** (Изгиб). Установите флажок **Preview** (Просмотр) для предварительного просмотра изменений. Попробуйте выбрать другие стили в раскрывающемся списке **Style** (Стиль), после чего вернитесь к стилю **Arc Lower** (Дуга вниз). В разделе **Distortion** (Искажение) попробуйте переместить ползунковые регуляторы **Horizontal** (По горизонтали) и **Vertical** (По вертикали), наблюдая за тем, как это сказывается на результате. Затем верните параметрам в разделе **Distortion** (Искажение) значение **0**. Щелкните по кнопке **OK**.



- 4 Не снимая выделения с деформированного текста, щелкните в палитре **Appearance** (Оформление) по значку видимости  слева от

● **Примечание.** Подробную информацию о палитре **Appearance** (Оформление) см. в уроке 13 «Применение атрибутов оформления и стилей графики».

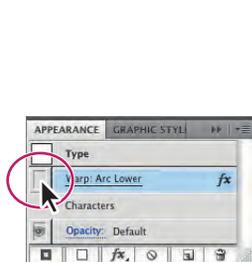
строки **Warp: Arc Lower** (Деформация: Дуга вниз), чтобы отключить видимость этого эффекта. Деформирование с текста на монтажной области будет снято.

5 Выберите инструмент **Type** (Текст) **T** на панели **Tools** (Инструменты). Выделите текст **375** и измените его на **380**.

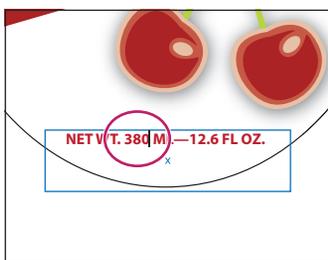
6 Активируйте инструмент **Selection** (Выделение). В палитре **Appearance** (Оформление) установите значок видимости  слева от строки **Warp: Arc Lower** (Деформация: Дуга вниз). Обратите внимание, что текст на монтажной области опять деформирован.

● **Примечание.** Вы снова выбрали инструмент **Selection** (Выделение) на этом шаге, потому что изначально применяли эффект к тексту, используя данный инструмент.

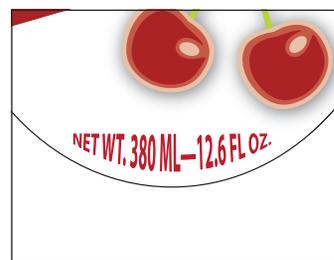
7 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).



Отключите эффект деформации



Отредактируйте текст на монтажной области



Результат с включенным эффектом

► **Совет.** Для редактирования текста на монтажной области необязательно отключать эффект деформации, однако при отключении эффекта сделать это значительно легче.

Далее вы примените эффекты к фигурам текста «CHERRY BLAST» в верхней части этикетки содовой.

8 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , выделите группу текста «CHERRY BLAST».

9 Выполните команду **Effect** ⇒ **Warp** ⇒ **Rise** (Эффект ⇒ Деформация ⇒ Подъем).

10 Откроется диалоговое окно **Warp Options** (Параметры деформации). Оставьте переключатель в положении **Horizontal** (По горизонтали) и измените значение **Bend** (Изгиб) на **20%**. Щелкните по кнопке **ОК**. Обратите внимание, что выделение фигур текста (синего цвета) по-прежнему сохраняет



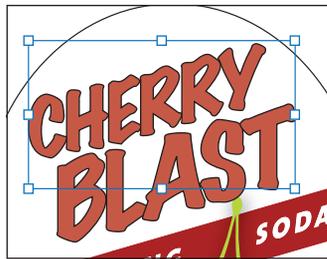
форму оригинальных фигур, хотя сам текст деформирован. Это демонстрирует, как «живой» эффект позволяет печатать фигуры текста с примененным эффектом **Rise** (Подъем), не изменяя оригинальный объект.

- 11 Если не отображена палитра **Appearance** (Оформление), выполните команду меню **Window** ⇒ **Appearance** (Окно ⇒ Оформление). Обратите внимание, что список данной палитры содержит эффект **Warp: Rise** (Деформация: Подъем), который вы применили к фигурам текста.

Далее вы скроете опорные точки выделения, чтобы сосредоточиться на результате.

- 12 Не отменяя выделения фигур текста «CHERRY BLAST», выполните команду меню **View** ⇒ **Hide Edges** (Просмотр ⇒ Спрятать границы).

- 13 На панели **Control** (Управление) измените цвет заливки на **banner** (заголовков). Оставьте без изменений черный цвет обводки и толщину обводки в 1 пункт.



- 14 Выполните команду **Edit** ⇒ **Copy** (Редактирование ⇒ Копировать).

- 15 Убедитесь, что фигуры текста по-прежнему выделены. Выполните команду **Object** ⇒ **Hide** ⇒ **Selection** (Объект ⇒ Спрятать ⇒ Выделенное).

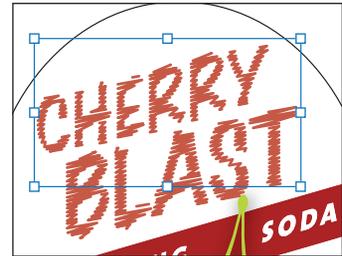
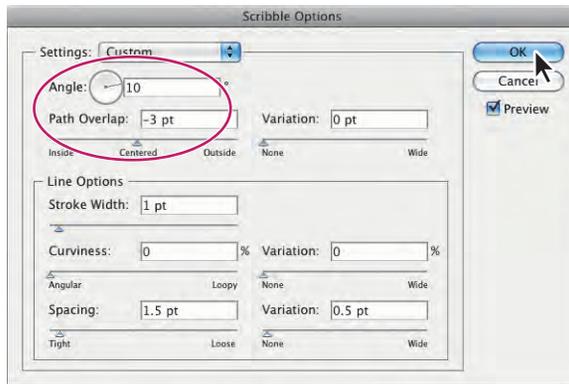
- 16 Выполните команду меню **Edit** ⇒ **Paste In Front** (Редактирование ⇒ Вставить на передний план).

- 17 Не снимайте выделения с копии текста. На панели **Control** (Управление) измените цвет заливки на **scribble** (каракули), а цвет обводки — на **None** (Нет).

Теперь необходимо применить к фигурам текста эффект **Scribble** (Каракули).

- 18 Выполните команду **Effect** ⇒ **Stylize** ⇒ **Scribble** (Эффект ⇒ Стилизация ⇒ Каракули).

- 19 В раскрывающемся списке **Settings** (Стиль) диалогового окна эффекта **Scribble** (Каракули) выберите стиль **Tight** (Тонкие линии). Установите флажок **Preview** (Просмотр) для отображения изменений. Измените **Angle** (Угол) на **10°**, **Path Overlap** (Наложение контуров) на **-3** пункта и оставьте остальные параметры без изменений. Щелкните по кнопке **OK**.



20 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Show All** (Объект ⇒ Показать все).

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



Редактирование фигур с помощью эффекта Pathfinder

Эффекты **Pathfinder** (Обработка контуров) сходны по своему действию с командами в палитре **Pathfinder** (Обработка контуров), только применяются они как эффекты и не изменяют исходные объекты.

Далее вы примените эффект **Pathfinder** (Обработка контуров) к нескольким фигурам.

- 1** Используя инструмент **Selection** (Выделение) , выполните щелчки, удерживая клавишу **Shift**, чтобы выделить красный прямоугольник позади текста «SPARKLING SODA» и овал на заднем плане.
 - 2** Выполните команду меню **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать). Вы сгруппировали объекты, потому что эффект **Pathfinder** (Обработка контуров) можно применить только к группе, слою или текстовому объекту.
 - 3** Выполните команду **Effect** ⇒ **Pathfinder** ⇒ **Intersect** (Эффект ⇒ Обработка контуров ⇒ Пересечение), чтобы создать фигуру, показывающую пересечение двух фигур.
- **Примечание.** Если при выборе команды меню **Effect** ⇒ **Pathfinder** ⇒ **Intersect** (Эффект ⇒ Обработка контуров ⇒ Пересечение) появится диалоговое окно с предупреждением, объекты не будут сгруппированы.

4 Обратите внимание, что эффект **Intersect** (Пересечение) появился в палитре **Appearance** (Оформление). Щелкнув по имени эффекта **Intersect** (Пересечение), вы сможете изменить параметры обработки контуров и отредактировать этот эффект.

● **Примечание.** Более подробно палитра **Appearance** (Оформление) рассмотрена в уроке 13 «Применение атрибутов оформления и стилей графики».

5 Не снимая выделения с группы, выполните команду меню **View** ⇒ **Outline** (Просмотр ⇒ Контур). Две фигуры по-прежнему на своем месте и доступны для редактирования, поскольку вы применили «живой» эффект.

● **Примечание.** Чтобы получить пересечение фигур, можно также использовать палитру **Pathfinder** (Обработка контуров), которая по умолчанию сразу разбирает фигуры. Использование меню **Effect** (Эффект) позволяет редактировать отдельные фигуры.

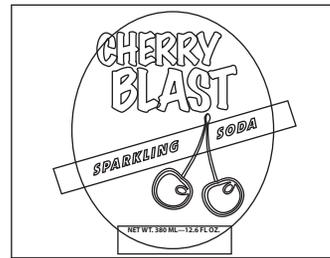
● **Примечание.** Чтобы удалить из группы эффект **Intersect** (Пересечение), который вы только что применили, щелкните по строке атрибута для эффекта **Intersect** (Пересечение) в палитре **Appearance** (Оформление), а затем — по кнопке **Delete Selected Item** (Удалить выбранный объект) в нижней части палитры.



Сгруппируйте объекты



Примените эффект **Pathfinder** (Обработка контуров)



Выполните команду **View** ⇒ **Outline** (Просмотр ⇒ Контур)

Теперь вы скопируете овальную фигуру из группы, к которой применен эффект **Pathfinder** (Обработка контуров).

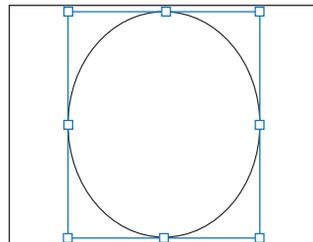
6 Используя инструмент **Selection** (Выделение), дважды щелкните по контуру овальной фигуры для перехода в режим изоляции. Это позволит вам редактировать только две фигуры, входящие в группу.

● **Примечание.** Вы выполнили двойной щелчок по контуру фигуры, потому что фигуры в режиме просмотра контуров не имеют заливки и их нельзя выделить, щелкнув внутри фигуры.

7 Щелкните по контуру овальной фигуры для ее выделения. Выполните команду меню **Edit** ⇒ **Copy** (Редактирование ⇒ Копировать).

8 Нажмите клавишу **Esc** для выхода из режима изоляции. Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

9 Выполните команду меню **Edit** ⇒ **Paste In Front** (Редактирование ⇒ Вставить на передний план), чтобы вставить копию поверх остальных объектов.

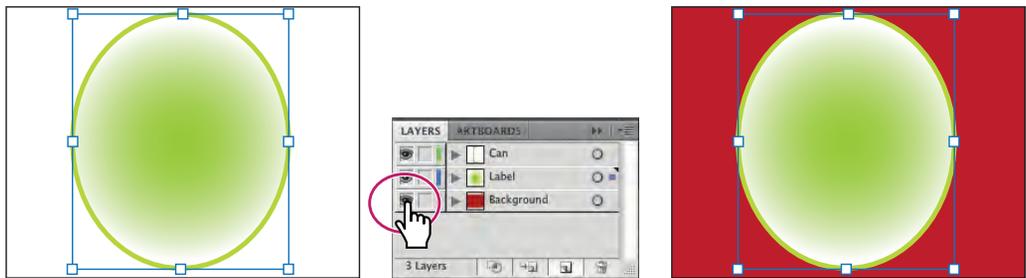


- 10 Выберите команду меню **View** ⇒ **Preview** (Просмотр ⇒ Иллюстрация) и оставьте овальную фигуру выделенной.
- 11 Сохраните выполненные изменения.

Смещение контуров

В данном разделе вы отредактируете овальную фигуру, применив к ней несколько обводок, затем отредактируете сами обводки, сместив их относительно овальной фигуры. Это позволит создать впечатление нескольких накладывающихся фигур.

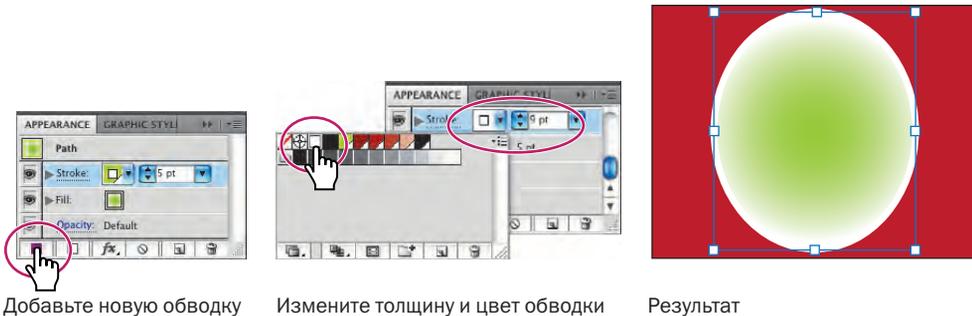
- 1 Убедитесь, что овальная фигура по-прежнему выделена. На панели **Control** (Управление) измените цвет обводки на **green**, цвет заливки — на зеленый градиент **center**, а толщину обводки — на **5** пунктов.
- 2 Разверните палитру **Layers** (Слои) , щелкнув по ее значку в правой части рабочей среды. Щелкните по столбцу **Visibility** (Видимость) напротив слоя **Background**, чтобы отобразить фоновую фигуру.



Сейчас вы добавите к фигуре еще одну обводку, после чего отредактируете градиентную заливку.

- 3 Щелкните по значку палитры **Appearance** (Оформление) , чтобы развернуть эту палитру. Не снимая выделения с зеленой фигуры, выделите в палитре строку обводки, а затем щелкните по кнопке **Add New Stroke** (Добавить новую обводку)  в нижней части палитры. Новая обводка отобразится в палитре, однако внешний вид фигуры не изменится. У фигуры теперь две обводки одинакового цвета и толщины, которые расположены одна поверх другой.
- 4 В палитре **Appearance** (Оформление) измените толщину выделенной обводки, задав значение **9** пунктов.
- 5 Щелкните по кнопке **Stroke** (Обводка) в палитре **Appearance** (Оформление) и выберите белый цвет в появившейся палитре **Swatches** (Образцы). Нажмите клавишу **Enter/Return**, чтобы закрыть палитру **Swatches** (Образцы) и вернуться к палитре **Appear-**

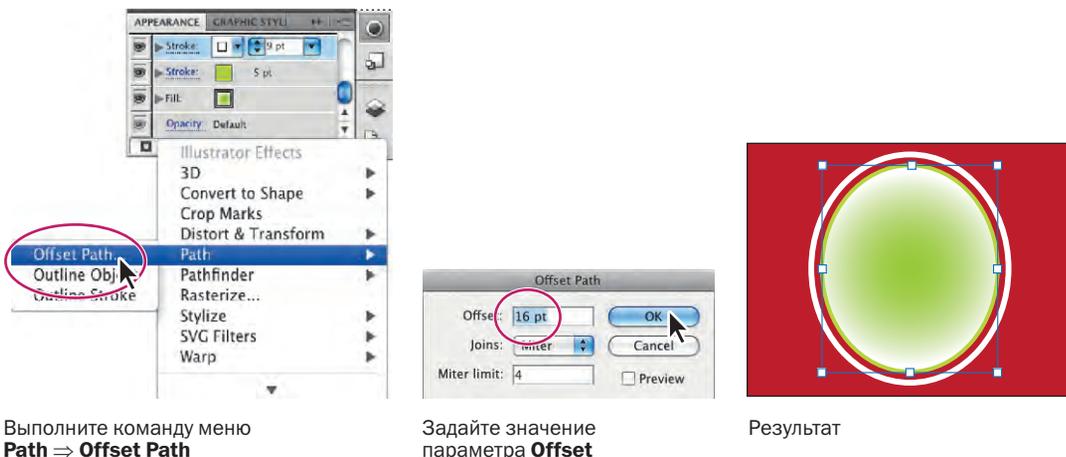
ance (Оформление). Вы можете добавлять к объекту несколько обводок и применять различные эффекты к каждой из них. Это позволяет создавать уникальные и очень интересные иллюстрации.



● **Примечание.** Подробную информацию о палитре **Appearance** (Оформление) вы можете найти в уроке 13 «Применение атрибутов оформления и стилей графики».

6 При выделенной обводке в палитре **Appearance** (Оформление) щелкните по кнопке **Add New Effect** (Добавить новый эффект) **fx**, в нижней части палитры. В открывшемся меню выполните команду **Path** ⇒ **Offset Path** (Контур ⇒ Создать параллельный контур).

7 В диалоговом окне **Offset Path** (Создать параллельный контур) измените значение параметра **Offset** (Смещение) на **16** пунктов и щелкните по кнопке **OK**.

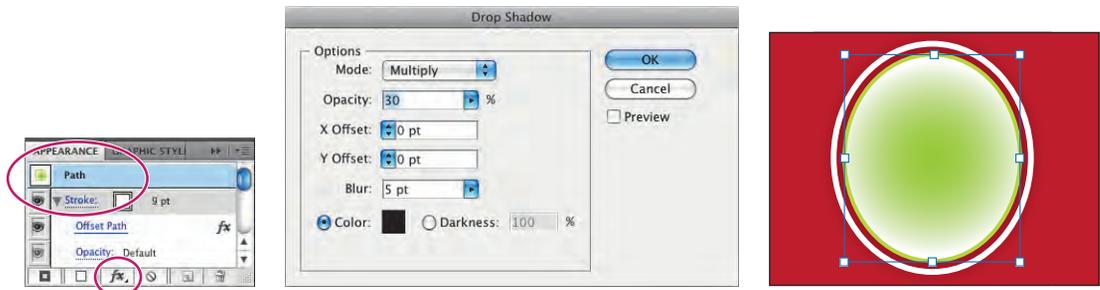


8 В палитре **Appearance** (Оформление) щелкните по стрелке слева от слова **Stroke** (Обводка) для обводки толщиной в 9 пунктов, чтобы развернуть этот пункт. Обратите внимание, что эффект **Offset Path** (Создать параллельный контур) является подмножеством пунк-

та **Stroke** (Обводка). Это говорит о том, что данный эффект применен только к обводке в 9 пунктов.



- 9 Щелкните по слову **Path** (Контур) в верхней части палитры **Appearance** (Оформление). Это позволит в следующем шаге применить эффект тени ко всей фигуре, а не только к смещенной обводке.
- **Примечание.** Возможно, вам потребуется прокрутить палитру **Appearance** (Оформление) или изменить ее размер для более удобного просмотра.
- 10 Щелкните по кнопке **Add New Effect** (Добавить новый эффект) **fx**, в нижней части палитры **Appearance** (Оформление). В появившемся меню выполните команду **Stylize** ⇒ **Drop Shadow** (Стилизация ⇒ Тень).
- 11 В диалоговом окне **Drop Shadow** (Тень) задайте следующие значения параметров: **Opacity** (Непрозрачность) — **30%**, **X Offset** (Сдвиг по оси X) — **0**, **Y Offset** (Сдвиг по оси Y) — **0**, и **Blur** (Размытие) — **5** пунктов. Щелкните по кнопке **OK**.



Щелкните по слову **Path** Настройте параметры эффекта **Drop Shadow** Результат

- **Совет.** Обратите внимание на поле **Color** (Цвет) в диалоговом окне **Drop Shadow** (Тень). При щелчке по этому полю откроется окно **Color Picker** (Палитра цветов), с помощью которого можно выбрать цвет тени.

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

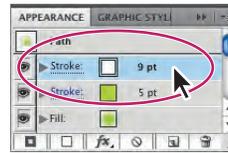
Применение эффекта Photoshop

Как уже было упомянуто выше, нижняя половина меню **Effect** (Эффект) содержит эффекты Photoshop (растровые эффекты). Их можно применять как к векторным, так и к растровым объектам. Растровые эффекты генерируют не векторные данные, а пиксели. К растровым эффектам 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** ⇒ **Stylize** (Эффект ⇒ Стилизация).

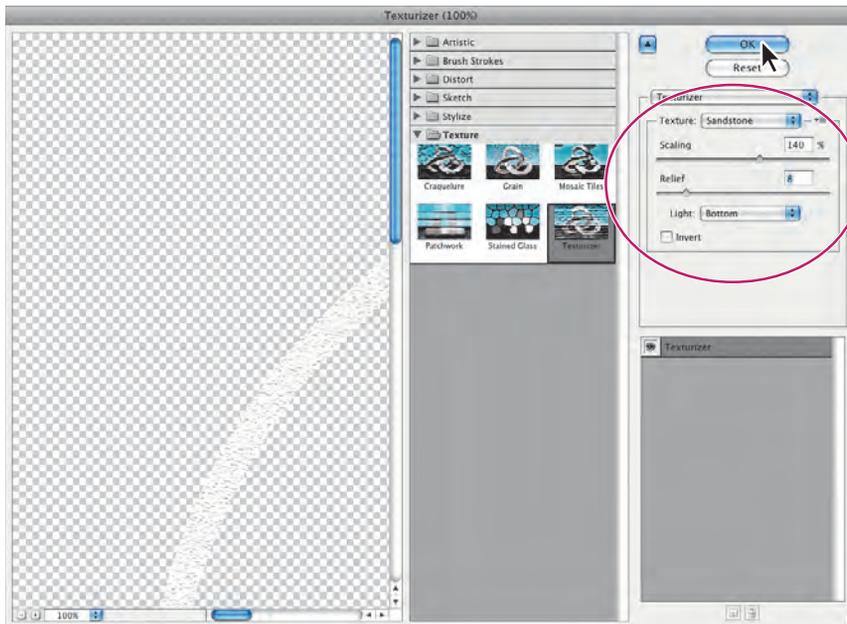
Далее вы примените эффект Photoshop к фону этикетки.

1 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , выделите овальную фигуру с примененной белой обводкой. В палитре **Appearance** (Оформление) выделите строку белой обводки. Будьте внимательны и не щелкните по слову **Stroke** (Обводка). Сейчас вы примените эффект Photoshop к белой обводке.



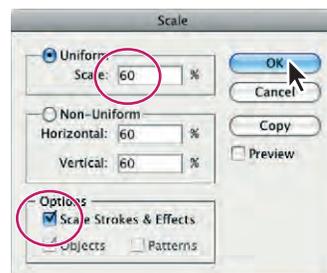
Примечание. После применения растрового эффекта фигура фона будет состоять из пикселей, а не из векторных данных.

2 Выполните команду меню **Effect** ⇒ **Texture** ⇒ **Texturizer** (Эффект ⇒ Текстура ⇒ Текстуризатор). Откроется окно **Effect Gallery** (Галерея эффектов). В правой части окна задайте следующие параметры эффекта **Texturizer** (Текстуризатор): **Texture** (Текстура) – **Sandstone** (Известняк), **Scaling** (Масштаб) – **140**, **Relief** (Рельеф) – **8** и **Light** (Свет) – **Bottom** (Снизу). В окне **Effect Gallery** (Галерея эффектов) можно применить к объекту один или сразу несколько растровых эффектов. Эти эффекты содержатся в средней части окна и организованы в виде папок, соответствующих пунктам меню **Effect** (Эффект). Если есть такое желание, попробуйте применить различные эффекты и поэкспериментировать с настройками параметров. Щелкните по кнопке **OK**, чтобы применить параметры эффекта **Texturizer** (Текстуризатор).



Теперь, когда иллюстрация завершена, вы можете изменить ее размер и сохранить как символ в палитре **Symbols** (Символы). Затем вы создадите объемное изображение банки для содовой и примените к нему этот символ.

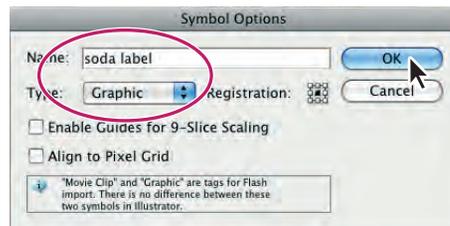
- Используя инструмент **Selection** (Выделение), щелкните, удерживая клавишу **Shift**, по красному прямоугольнику фона, чтобы выделить обе фигуры. Выполните команду **Object** ⇒ **Arrange** ⇒ **Send To Back** (Объект ⇒ Монтаж ⇒ На задний план).
- Выполните команду меню **Select** ⇒ **All On Active Artboard** (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области), а затем команду **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).
- Не снимая выделения с группы, дважды щелкните по инструменту **Scale** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты).
- В диалоговом окне **Scale** (Масштабирование) измените значение в поле ввода **Uniform Scale** (Масштаб) на **60%** и установите флажок **Scale Strokes & Effects** (Масштабировать обводки и эффекты). Щелкните по кнопке **OK**.



- Примечание.** Если при масштабировании объектов вы не установите флажок **Scale Strokes & Effects** (Масштабировать обводки и эффекты), толщина обводок и размеры эффектов не изменятся.

► **Совет.** Подробную информацию о символах вы можете найти в уроке 14 «Работа с символами».

- Щелкните по значку палитры **Symbols** (Символы)  или выполните команду **Window** ⇒ **Symbols** (Окно ⇒ Символы), чтобы развернуть палитру **Symbols** (Символы). Выберите инструмент **Selection** (Выделение) и перетащите выделенное содержимое на палитру **Symbols** (Символы), чтобы создать символ. Откроется диалоговое окно **Symbol Options** (Параметры символа). Назовите символ «soda Label» и выберите пункт **Graphic** (Графика) в качестве типа символа. Щелкните по кнопке **OK**.



- Снимите выделение с объектов и сохраните файл, выполнив команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить). Оставьте файл открытым.

Параметры растровых эффектов в документе

При каждом применении растрового эффекта Illustrator использует параметры растровых эффектов в документе, чтобы определить разрешение конечного изображения. Поэтому перед работой с эффектами важно проверить параметры растровых эффектов в документе.



Параметры растривания 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 растривания векторного объекта.

В число устанавливаемых параметров входят: **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».

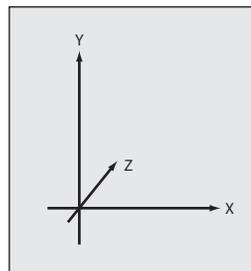
Из справки Illustrator

Использование объемного эффекта

Используя объемный эффект, можно управлять оформлением объемных изображений с помощью освещения, теней, вращения и других атрибутов. В этой части урока вы используете двухмерные фигуры в качестве основы для создания трехмерных объектов.

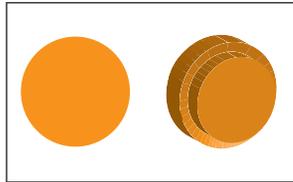
Существуют три типа объемных эффектов, которые вы можете применить:

- **Extrude & bevel** (Вытягивание и скос) — двухмерные объекты вытягиваются вдоль оси Z, что добавляет объектам глубину. Например, эллипс становится цилиндром;

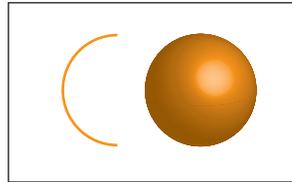


Объемный эффект использует оси координат X, Y и Z

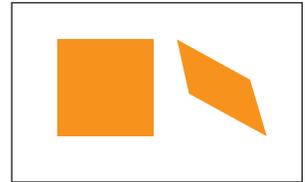
- **Revolve** (Вращение) — для создания трехмерного объекта контур или профиль поворачивается вокруг глобальной оси Y (оси вращения);
- **Rotate** (Поворот) — двухмерное изображение поворачивается в трехмерном пространстве относительно оси Z, что изменяет перспективу изображения.



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 для содовой воды, используя существующий контур во второй монтажной области.

- 1 Выполните команду **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Essentials** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения).
 - 2 Щелкните по значку палитры **Artboards** (Монтажные области) , чтобы развернуть эту палитру.
 - 3 Дважды щелкните в палитре по монтажной области **2**, чтобы подогнать ее по размеру окна документа. Сверните палитру **Artboards** (Монтажные области).
 - 4 Выполните команду меню **Select** ⇒ **All On Active Artboard** (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области). Этот контур представляет собой половину фигуры банки для содовой. 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) .
- **Примечание.** При вращении объекта цвет обводки переопределяет цвет заливки.



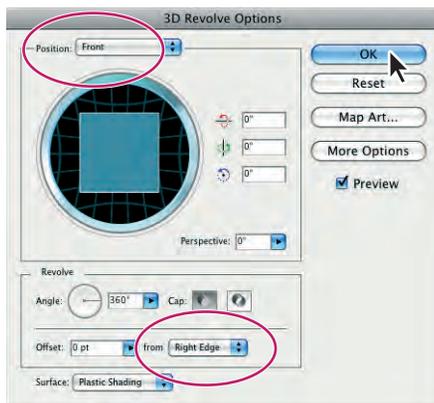
6 Щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) На панели **Control** (Управление) и выберите белый цвет.

7 Выполните команду **Effect** ⇒ **3D** ⇒ **Revolve** (Эффект ⇒ Объемное изображение ⇒ Вращение). Откроется диалоговое окно **3D Revolve Options** (Параметры вращения 3D-изображения). В раскрывающемся списке **Position** (Положение) укажите 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 компьютера изменение параметров в диалоговом окне **3D Revolve Options** (Параметры вращения 3D-изображения) может происходить с определенной задержкой. В таком случае сбросьте флажок **Preview** (Просмотр), выполните несколько изменений, после чего снова установите флажок. Таким образом, фигура не будет перерисовываться на монтажной области после каждого изменения.

8 Для параметра **Offset From** (От) выберите вариант **Right Edge** (Правого края). Это край, вокруг которого будет выполнено вращение контура. Полученный результат в значительной степени будет определяться тем, какой край фигуры вы выберете, и тем, применена к исходному объекту обводка или заливка. Щелкните по кнопке **OK**.

► **Совет.** Параметр **Angle** (Угол) задает значение угла, на который необходимо выполнить вращение. Вы можете установить значение меньше 360°, если хотите создать изображение объекта в разрезе.



Выберите край, вокруг которого 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.

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, от 0 до 360;
- **Cap** (Концы) определяет, должен ли объект выглядеть сплошным: **Revolve Cap On** (Отображать торец), — или пустотелым: **Revolve Cap Off** (Не отображать торец);
- **Offset** (Сдвиг) добавляет расстояние между осью вращения и контуром для создания кольцеобразных объектов. Можно указать значение от 0 до 1000.

Из справки Illustrator

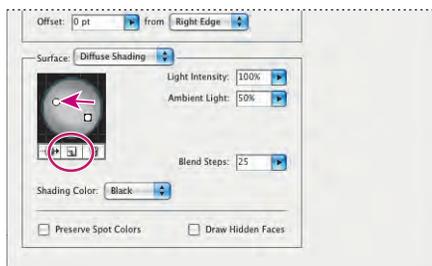
Изменение освещения трехмерного объекта

Эффект **Revolve** (Вращение) позволяет добавить один или несколько источников света, варьировать интенсивность освещения, изменять цвет тени объекта и перемещать вокруг него источники света.

В этой части урока вы измените интенсивность и направление освещения.

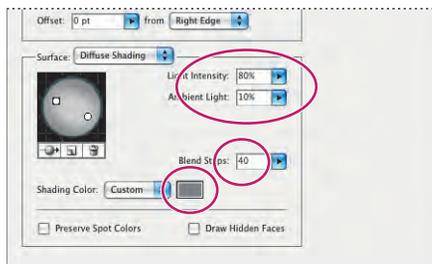
- 1** Убедитесь, что фигура банки для содовой по-прежнему выделена. Щелкните по имени эффекта **3D Revolve** (Вращение 3D-изображения) в палитре **Appearance** (Оформление). Если эта палитра не отображена, выполните команду меню **Window** ⇒ **Appearance** (Окно ⇒ Оформление). Возможно, вам потребуется прокрутить палитру или изменить ее размер для более удобного 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** Укажите в раскрывающемся списке **Surface** (Поверхность) вариант **Diffuse Shading** (Размытая тень).

4 В области предварительного просмотра, содержащей изображение затененной сферы, перетащите влево белый квадрат, представляющий собой источник света. При этом изменится направление освещения. Щелкните по кнопке **New Light** (Новый источник света)  чтобы добавить еще один источник света. Перетащите второй источник света вниз и вправо. Попробуйте использовать другие варианты расположения. Сместите диалоговое окно в сторону, чтобы видеть изменения на монтажной области.



5 В раскрывающемся списке **Shading Color** (Цвет тени) отметьте пункт **Custom** (Заказной). Щелкните по красному квадрату справа от слова **Custom** (Заказной). Откроется диалоговое окно **Color Picker** (Палитра цветов). Измените цвет на серый (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** (Интенсивность освещения) 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.



● **Примечание.** В зависимости от производительности компьютера для обработки изменений в диалоговом окне **3D Revolve Options** (Параметры вращения 3D-изображения) может потребоваться некоторое время.

7 Измените значение параметра **Blend Steps** (Шагов перехода) на **40** и щелкните по кнопке **OK**.

8 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Параметры заливки поверхности

Параметр **Surface** (Поверхность) в диалоговых окнах для эффектов **Extrude & bevel** (Вытягивание и снос) и **Revolve** (Вращение) позволяет выбрать один из следующих вариантов заливки поверхности:

- **Wireframe** (Каркас) — выводятся контуры геометрии объекта, все поверхности прозрачны;
 - **No Shading** (Без тени) — объекту не добавляется новых свойств поверхности. Трехмерный объект имеет тот же цвет, что и исходный двухмерный объект;
 - **Diffuse Shading** (Размытая тень) — делает отраженный от объекта свет мягким и размытым;
 - **Plastic Shading** (Четкая тень) — объект отражает свет так, как если бы был сделан из материала с высоким блеском.
- **Примечание.** В зависимости от выбранного варианта доступны различные параметры освещения. Если объект использует только эффект **Rotate** (Поворот), то для параметра **Surface** (Поверхность) доступны лишь варианты **Diffuse Shading** (Размытая тень) и **No Shading** (Без тени).

Из справки Illustrator

Проецирование символа на трехмерный объект

На трехмерный объект можно проецировать иллюстрации из Illustrator, а также импортировать иллюстрации из других приложений, например 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 для содовой этикетку, которую сохранили как символ в предыдущей части урока.

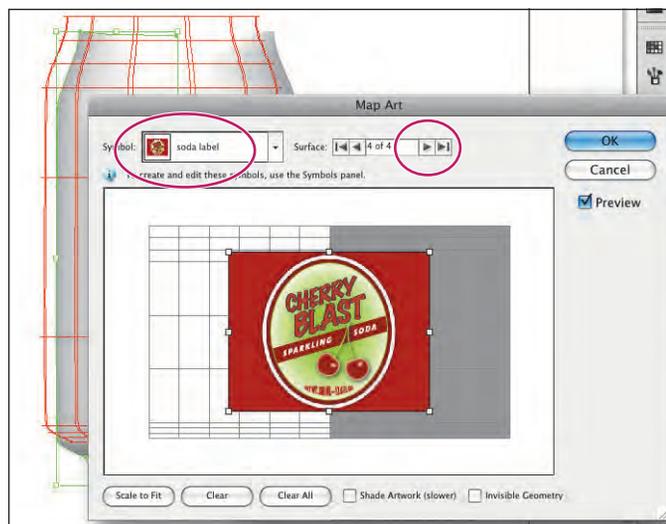
- 1 Убедитесь, что фигура банки для содовой воды по-прежнему выделена. Щелкните по имени эффекта **3D Revolve** (Вращение 3D-изображения) в палитре **Appearance** (Оформление). Перетащите в сторону диалоговое окно **3D Revolve Options** (Параметры вращения 3D-изображения), чтобы видеть банку. Также убедитесь, что установлен флажок **Preview** (Просмотр).
- 2 Щелкните по кнопке **Map Art** (Проецирование) в диалоговом окне **3D Revolve Options** (Параметры вращения 3D изображения).

При выполнении проецирования иллюстрации на трехмерный объект необходимо выбрать поверхность, на которую будет спроецирована иллюстрация. Каждый трехмерный объект состоит из нескольких поверхностей. Например, подвергнутый вытягиванию квадрат становится кубом, состоящим из шести поверхностей: передней и задней граней, а также четырех боковых граней. Сейчас вы выберете поверхность, на которую будет выполняться проецирование.

3 Перетащите диалоговое окно **Map Art** (Проецирование) в сторону. Выполняйте щелчки по кнопке **Next Surface** (Следующая поверхность)  до тех пор, пока в поле ввода для поверхности не появится текст **4 of 4** (4 из 4). Обратите внимание, что на монтажной области отображается каркас объекта и выделенная поверхность подсвечивается красным цветом.

4 Выберите в раскрывающемся списке **Symbol** (Символ) этикетку содовой. 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.

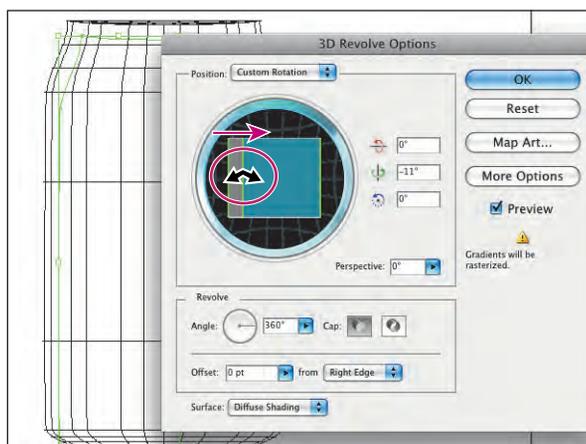
6 Перетащите символ в светлую часть схемы в диалоговом окне **Map Art** (Проецирование). Светло-серым цветом помечены поверхности, которые видимы в настоящий момент. Темно-серым помечены поверхности, невидимые при текущем положении объекта.

► **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 от символа.

► **Совет.** Вы можете работать с символами в диалоговом окне **Map Art** (Проецирование), используя обычные маркеры ограничительной рамки для перемещения, масштабирования и вращения объектов.

7 Установите флажок **Shade Artwork (Slower)** (Реалистичные тени (медленно)). Поставьте флажок **Preview** (Просмотр), чтобы увидеть результат проецирования символа на объект, — возможно, вы захотите изменить положение или размер символа. После этого щелкните по кнопке **OK**, чтобы закрыть диалоговое окно **Map Art** (Проецирование).

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, перемещайте указатель вправо, поворачивая трехмерный объект вокруг оси Y. Если установлен флажок **Preview** (Просмотр), то после того как вы отпустите кнопку мыши, изображение объекта на монтажной области обновится. Щелкните по кнопке **OK**.



Теперь текстура обернута вокруг банки. Осталось отредактировать контур и цвет банки для содовой воды.

9 Выберите инструмент **Selection** (Выделение). Убедитесь, что выделен трехмерный объект. На панели **Control** (Управление) щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) и измените ее цвет на черный. Обратите внимание, что вся фигура изменит свой цвет, за исключением того места, где на поверхность спроецирована иллюстрация символа. На данном этапе вы еще можете отредактировать исходную фигуру. Если вам необходимо повернуть трехмерный объект, это лучше всего сделать в диалоговом окне **3D Revolve Options** (Параметры вращения 3D-изображения).

Проецирование иллюстрации на трехмерный объект

При проецировании иллюстраций на трехмерные объекты учитывайте следующее:

- поскольку для проецирования используются символы, можно отредактировать экземпляр символа, и он автоматически обновится на всех поверхностях, на которые был спроецирован;
- 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 применении тех же эффектов к новому объекту может оказаться, что сторон больше или меньше, чем у исходного объекта. Если поверхностей меньше, чем определено для исходного объекта, лишние иллюстрации игнорируются;
- поскольку символ занимает положение относительно центра поверхности объекта, при изменении геометрии поверхности символ будет спроецирован заново относительно нового центра;
- 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 справки Illustrator

► **Совет.** При необходимости отредактировать исходную фигуру рекомендуется сначала в палитре **Appearance** (Оформление) отключить видимость для эффекта **3D Revolve (Mapped)** (Вращение объемного изображения (Проецирование)).

10 Выполните команду меню **View** ⇒ **Show Edges** (Просмотр ⇒ Показать границы), чтобы отобразить границы для выполнения следующих заданий.

11 Выполните команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить). Оставьте файл открытым для самостоятельной работы.



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, чтобы облегчить процесс вывода документа на печать. Наборы параметров в этом окне организованы таким образом, чтобы направлять вас на всех этапах процесса печати. Подробную информацию о работе с диалоговым окном печати вы можете найти в разделе справки Illustrator «Параметры диалогового окна “Печатать”».

Для получения информации об управлении цветом в Illustrator см. раздел справки Illustrator «Печать и управление цветом».

Для получения информации об оптимальных способах печати документа, включая сведения об управлении цветом, обмене документами в формате PDF и многом другом, посетите сайт <http://www.adobe.com/studio/print>.

Для получения информации о печати в приложениях программного пакета Creative Suite посетите сайт http://www.adobe.com/designcenter/cs4/articles/cs4_printguide.html.

Для получения указаний по работе с прозрачностью и печати иллюстраций с прозрачностью в приложениях программного пакета Creative Suite посетите сайт http://www.adobe.com/designcenter/creativesuite/articles/cs3ip_transguide.html.

Самостоятельная работа

Далее вы поработаете еще с одним эффектом, чтобы привнести штрих изысканности в файл `sodacan.ai`, который по-прежнему открыт.

- 1** Выберите монтажную область **1** в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям).
- 2** Инструментом **Selection** (Выделение) выделите экземпляр символа на монтажной области. Щелкните по кнопке **Break Link** (Разорвать связь) на панели **Control** (Управление), чтобы отредактировать фигуру.
- 3** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 4** Щелкните для выделения овальной фигуры с белой обводкой.
- 5** Выполните команду **Effect** ⇒ **Convert to Shape** ⇒ **Rounded Rectangle** (Эффект ⇒ Преобразовать в фигуру ⇒ Прямоугольник со скругленными углами).

6 В диалоговом окне **Shape Options** (Параметры фигур) установите переключатель в положение **Relative** (Относительная), а затем измените значения в полях ввода **Extra Width** (Добавочная ширина) и **Extra Height** (Добавочная высота) на **0**. Установите флажок **Preview** (Просмотр) и задайте желаемый радиус скругления. Щелкните по кнопке **ОК**.

7 Выполните команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить), а затем закройте файл.

Создайте дополнительный элемент для иллюстрации этого урока.

1 Откройте файл L12start_2.ai в папке Lesson12.

2 Выберите инструмент **Selection** (Выделение) , а затем выполните команду **Select** ⇒ **All** (Выделение ⇒ Все).

3 Перетащите иллюстрацию на палитру **Symbols** (Символы).

4 В диалоговом окне **Symbols Options** (Параметры символа) измените имя на **Soap** и в раскрывающемся списке **Type** (Тип) выберите тип **Graphic** (Графика). Щелкните по кнопке **ОК**.

5 Убедитесь, что иллюстрация все еще выделена, выполните команду **Edit** ⇒ **Clear** (Редактирование ⇒ Очистить) или нажмите клавишу **Delete**.

6 Активируйте инструмент **Rectangle** (Прямоугольник)  и щелкните по монтажной области. Введите значение **325** пунктов для ширины и **220** пунктов для высоты. Щелкните по кнопке **ОК**.

7 Выполните команду **Effect** ⇒ **3D** ⇒ **Extrude & Bevel** (Эффект ⇒ Объемное изображение ⇒ Вытягивание и скос) и поэкспериментируйте с различными позициями и настройками.

● **Примечание.** Изменение параметра **Bevel** (Скос) может значительно увеличить сложность трехмерного объекта и количество поверхностей для проецирования.

8 Щелкните по кнопке **Map Art** (Проецирование) и спроецируйте созданный вами символ **Soap** на одну из поверхностей трехмерного объекта.

9 Закончив, закройте оба диалоговых окна.

Продолжите работу над иллюстрацией, создав собственные символы и спроецировав их на другие грани объекта.

10 Закройте файл и откажитесь от сохранения изменений.

Контрольные вопросы

- 1 Назовите два способа применения эффекта к объекту.
- 2 Как можно отредактировать эффекты после их применения к объекту?
- 3 Назовите три типа доступных объемных эффектов. Приведите примеры, в которых 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

- 1 Применить эффект к объекту можно, выделив объект, а затем выбрав эффект в меню **Effect** (Эффект). Эффект также можно применить, выделив объект, щелкнув по кнопке **Add New Effect** (Добавить новый эффект) **fx** 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 двумерному объекту глубины путем вытягивания объекта. Например, круг становится цилиндром;
 - **Revolve** (Вращение) — использует ось Y для вращения объекта вокруг оси. Например, дуга становится кругом;
 - **Rotate** (Поворот) — использует ось Z для поворота двумерного 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:
- A** Выбрать иллюстрацию и щелкнуть по кнопке **New Symbol** (Новый символ) в палитре **Symbols** (Символы), удерживая клавишу **Alt/Option**.
 - B** Выделить объект и выполнить команду **Effect** ⇒ **3D** ⇒ **Extrude & bevel** (Эффект ⇒ Объемное изображение ⇒ Вытягивание и скос) или **Effect** ⇒ **3D** ⇒ **Revolve** (Эффект ⇒ Объемное изображение ⇒ Вращение).
 - B** Щелкнуть по кнопке **Map Art** (Проецирование).
 - Г** Перейти к нужной поверхности при помощи кнопок **Next Surface** (Следующая поверхность) или **Previous Surface** (Предыдущая поверхность) и выбрать символ в раскрывающемся списке **Symbol** (Символ).

13

ПРИМЕНЕНИЕ АТТРИБУТОВ 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.



Для выполнения этого урока потребуется около одного часа. При необходимости удалите с жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку Lesson13.



Внешний вид объекта можно изменить, не изменяя его структуру и 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 отредактировать стиль графики — а это значительно 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, восстановите установки Adobe Illustrator CS5 по умолчанию. Затем откройте файл с окончательным вариантом иллюстрации для этого урока, чтобы ознакомиться с тем, что вам предстоит создать.

1 Чтобы инструменты и панели/палитры функционировали так, как описано в уроке, удалите или деактивируйте (переименовав) файл установок Adobe Illustrator CS5 (см. раздел «Восстановление установок по умолчанию»).

2 Запустите Adobe Illustrator CS5.

● **Примечание.** Если вы еще не сделали это, скопируйте на жесткий диск файлы ресурсов данного урока, расположенные в папке **Lesson13** на компакт-диске «Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс» (см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса»).

3 Выполните команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L13end_1.ai в папке Lesson13 на жестком диске, чтобы ознакомиться с законченной иллюстрацией. На 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** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрыть). Дизайн законченной веб-страницы включает несколько стилей графики и эффектов, в том числе градиенты, полупрозрачный текст, тени, текстурированную и затененную графику.



● **Примечание.** Если появится диалоговое окно с предупреждением о цветовом профиле, щелкните по кнопке **ОК**.

4 Откройте файл L13start_1.ai в папке Lesson13 на жестком диске.

● **Примечание.** Если появится диалоговое окно с предупреждением о цветовом профиле, щелкните по кнопке **ОК**.

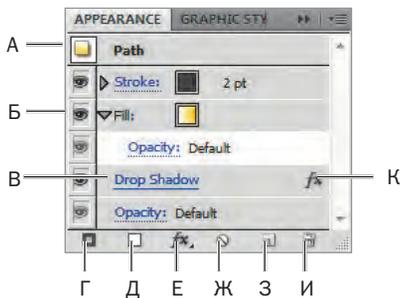
5 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как). Назовите файл «tech_design.ai» и выберите для сохранения папку Lesson13. В раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) выберите тип файла **Adobe**



Illustrator (*.AI/ai) и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить). В диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте установки по умолчанию и щелкните по кнопке **ОК**.

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, — заливка, обводка, прозрачность или эффект, — которое изменяет внешний вид объекта, не меняя его базовой структуры.



- А Контур с обводкой, заливкой и эффектом **Drop Shadow**
- Б Столбец **Visibility**
- В Ссылка на параметры эффекта
- Г Кнопка **Add New Stroke**
- Д Кнопка **Add New Fill**
- Е Кнопка **Add New Effect**
- Ж Кнопка **Clear Appearance**
- З Кнопка **Duplicate Selected Item**
- И Кнопка **Delete Selected Item**
- К Указывает на то, что применен эффект

Например, применив к объекту эффект **Drop Shadow** (Тень), вы сможете изменить длину тени, размытие или цвет, а также скопировать этот эффект и применить к его другим объектам, группам или слоям. Вы даже сможете сохранить данный эффект как стиль графики и использовать его для других объектов или файлов.

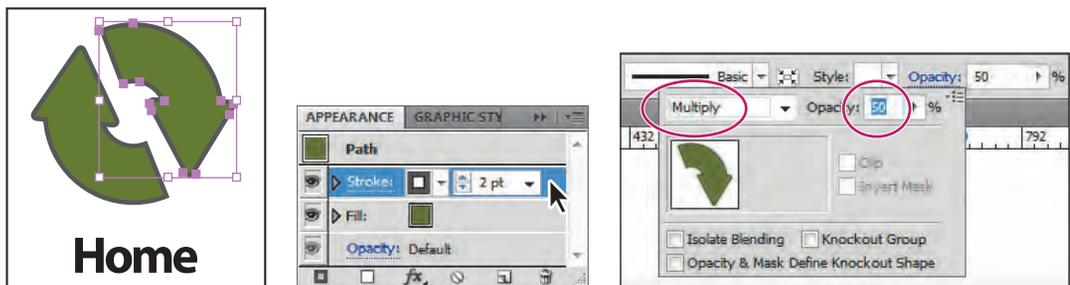
Палитра **Appearance** (Оформление) содержит следующие типы редактируемых атрибутов:

- обводку — толщина, цвет и эффекты;
- заливку — тип, цвет, прозрачность и эффекты;
- прозрачность, включая непрозрачность и режим наложения;
- меню эффектов.

Редактирование и добавление атрибутов оформления

Вы начнете с выделения фигуры стрелкой и применения к ней основного оформления с помощью палитры **Appearance** (Оформление).

- 1 Выполните команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Essentials** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения).
- 2 В файле `tech_design.ai`, используя инструмент **Selection** (Выделение) , выделите верхнюю зеленую фигуру стрелки в кнопке **Home** (Главная страница).
- 3 Откройте палитру **Appearance** (Оформление), щелкнув по ее значку  в правой части рабочей области. Выделите в палитре строку атрибута **Stroke** (Обводка), при этом будьте внимательны и не щелкните по слову **Stroke** (Обводка), щелчок нужно выполнить справа или слева от него. Выбрав строку, вы сможете изменить только обводку фигуры.
- 4 Щелкните по слову **Opacity** (Непрозрачность) на панели **Control** (Управление). Откроется палитра **Transparency** (Прозрачность). В этой палитре выберите режим наложения **Multiply** (Умножение). Измените значение параметра **Opacity** (Непрозрачность) на **50%**. Нажмите клавишу **Enter/Return**, чтобы применить изменения, и закройте палитру **Transparency** (Прозрачность).

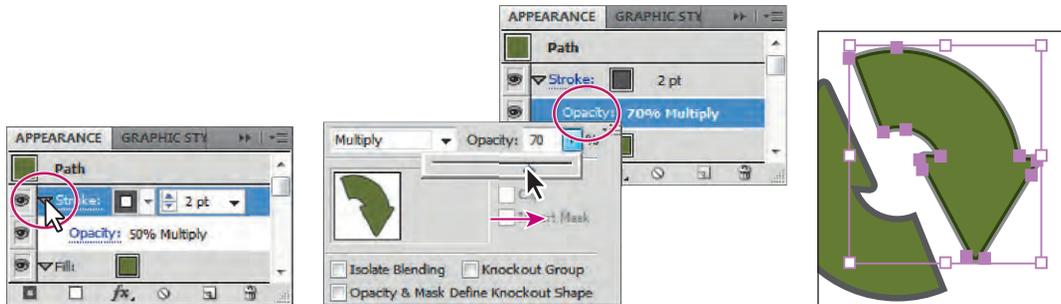


- 5 Используя инструмент **Selection** (Выделение), нажмите и удерживайте клавиши **Ctrl+Пробел/Command+Пробел** и несколько раз щелкните по стрелке, чтобы увеличить масштаб отображения примерно до 200%. Внимательно рассмотрите обводку вокруг стрелки, чтобы увидеть, как она изменилась. Результат применения режима наложения **Multiply** (Умножение) напоминает рисование на странице полупрозрачным маркером. Обводки центрируются по контуру: половина цвета обводки перекрывает цвет заливки стрелки, а вторая ее половина — белый цвет фона.

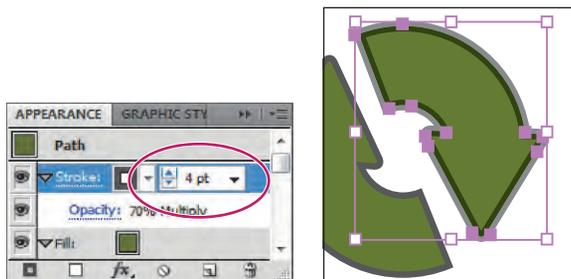
Далее вы отредактируете обводку стрелки, используя палитру **Appearance** (Оформление).

- 6 В палитре **Appearance** (Оформление) раскройте список атрибутов обводки, щелкнув по треугольнику  слева от слова **Stroke** (Обводка).

- Щелкните по слову **Opacity** (Непрозрачность), чтобы открыть палитру **Transparency** (Прозрачность).
- В данной палитре измените значение параметра **Opacity** (Непрозрачность) на **70%**. Щелкните по строке атрибута **Opacity** (Непрозрачность) в палитре **Appearance** (Оформление), чтобы скрыть палитру **Transparency** (Прозрачность).



- Щелкните по значению **2** пункта в палитре **Appearance** (Оформление) и измените значение толщины обводки на **4** пункта. При желании можно также изменить цвет обводки.



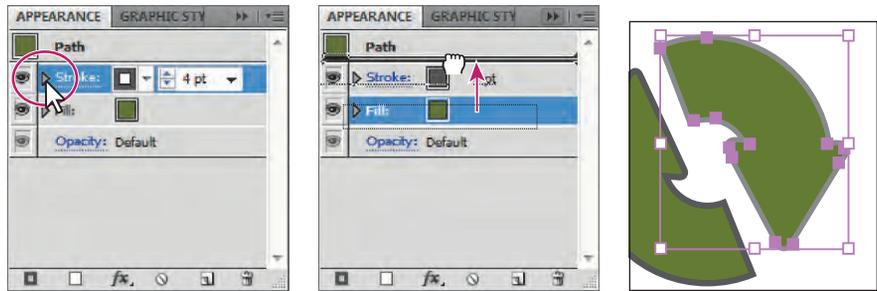
- Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Переупорядочение атрибутов оформления

Теперь вы измените отображение режима наложения **Multiply** (Умножение), поменяв порядок размещения атрибутов в палитре **Appearance** (Оформление).

- Измените размер палитры **Appearance** (Оформление), чтобы отобразилось все ее содержимое. Щелкните по треугольнику ▸ слева от слова **Stroke** (Обводка), чтобы скрыть свойства обводки. Если отображаются свойства заливки, скройте и эти свойства, щелкнув по треугольнику ▸ слева от слова **Fill** (Заливка).

- 2 Перетащите атрибут **Fill** (Заливка), расположив его над атрибутом **Stroke** (Обводка). Этот способ аналогичен перетаскиванию слоев в палитре **Layers** (Слои) для изменения порядка наложения объектов. Размещение атрибута **Fill** (Заливка) над атрибутом **Stroke** (Обводка) меняет отображение режима **Multiply** (Умножение) для обводки. Половина обводки теперь закрыта. Режимы наложения воздействуют только на объекты, расположенные ниже в порядке наложения.



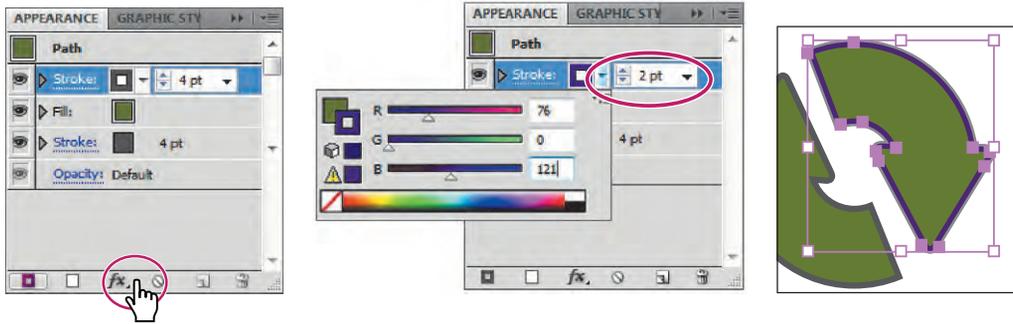
Добавление дополнительной обводки и заливки

В данном разделе вы добавите к объекту еще одну обводку, используя палитру **Appearance** (Оформление).

Применение второй обводки позволяет добавить к иллюстрации интересные элементы дизайна.

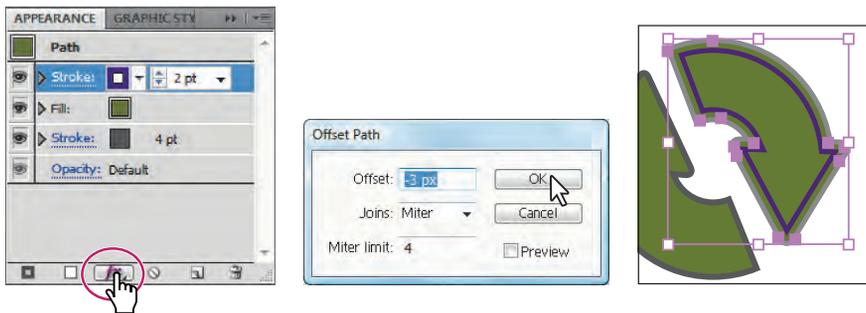
► **Совет.** Существуют другие способы закрыть палитру, появившуюся в палитре **Appearance** (Оформление). В число этих способов входит нажатие клавиши **Esc** или щелчок по строке атрибута **Stroke** (Обводка).

- 1 Убедитесь, что фигура стрелки по-прежнему выделена. Щелкните по кнопке **Add New Stroke** (Добавить новую обводку)  в нижней части палитры **Appearance** (Оформление). В начале списка атрибутов оформления появится новая обводка с такими же цветом и толщиной, как у первой обводки.
- 2 Измените толщину новой обводки в палитре **Appearance** (Оформление) на **2** пункта.
- 3 Щелкните по кнопке **Stroke** (Обводка), удерживая клавишу **Shift**, чтобы открыть палитру **Color** (Цвет) вместо палитры **Swatches** (Образцы). В меню этой палитры  выберите цветовой режим **RGB**. Измените значения на **R = 76**, **G = 0** и **B = 121**. Нажмите клавишу **Enter/Return**, чтобы закрыть палитру **Color** (Цвет) и вернуться к палитре **Appearance** (Оформление). Цветовой режим RGB используется, поскольку вы работаете над веб-документом.

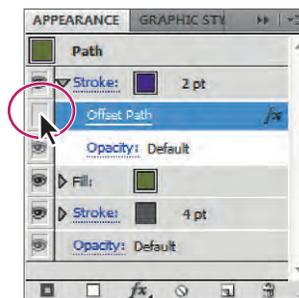


Далее вы добавите эффект, чтобы сместить обводку, расположив ее ближе к центру стрелки.

- 4 Убедитесь, что в палитре **Appearance** (Оформление) по-прежнему выделена строка атрибута **Stroke** (Обводка). Щелкните по кнопке **Add New Effect** (Добавить новый эффект) **fx**, в нижней части палитры. В появившемся меню выполните команду **Path** ⇒ **Offset Path** (Контур ⇒ Создать параллельный контур).
- 5 В диалоговом окне **Offset Path** (Создать параллельный контур) установите флажок **Preview** (Просмотр), чтобы видеть результат производимых изменений. Измените значение параметра **Offset** (Смещение) на **-3 px** (-3 пиксела) и щелкните по кнопке **OK**.



- 6 В палитре **Appearance** (Оформление) щелкните по стрелке слева от верхней обводки, чтобы отобразить строки эффектов **Offset Path** (Создать параллельный контур) и **Opacity** (Непрозрачность). Сбросьте значок с изображением глаза слева от текста **Offset Path** (Создать параллельный контур), чтобы скрыть этот эффект. Обратите внимание, как изменилась стрелка на монтажной области.

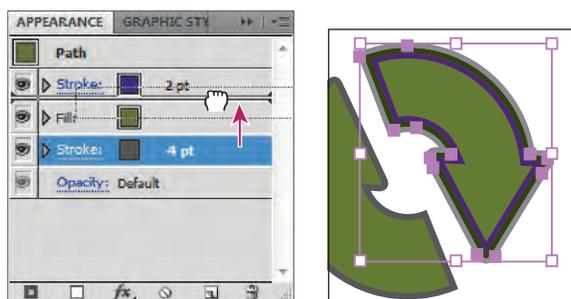


► **Совет.** Чтобы увидеть все скрытые атрибуты, выполните команду **Show All Hidden Attributes** (Показать все скрытые атрибуты) в меню палитры **Appearance** (Оформление).

Щелкните по столбцу **Visibility** (Видимость), чтобы снова включить эффект. Щелчок по значку с изображением глаза в палитре **Appearance** (Оформление) отключает атрибут, не удаляя его.

Теперь необходимо изменить порядок размещения атрибутов оформления, чтобы подготовиться к добавлению «живых» эффектов.

7 В палитре **Appearance** (Оформление) щелкните по треугольнику слева от атрибута обводки толщиной в 2 пункта, свернув содержимое этого атрибута, а затем перетащите атрибут обводки толщиной в 4 пункта, разместив его между атрибутом заливки и атрибутом обводки толщиной в 2 пункта.



8 Сохраните изменения и оставьте стрелку выделенной.

Использование стилей графики

Стиль графики — это сохраненный набор атрибутов оформления, который можно использовать повторно. Применяя различные стили графики, можно быстро изменить внешний вид объектов и текста во всем документе.

Палитра **Graphic Styles** (Стили графики), которая вызывается командой меню **Window** ⇒ **Graphic Styles** (Окно ⇒ Стили графики), позволяет создавать, именовать, сохранять, применять и удалять эффекты и атрибуты для объектов, слоев и групп.

Также можно для определенного объекта удалить ссылку на стиль графики, чтобы изменить атрибуты объекта, не изменяя оформление других объектов, использующих этот же стиль графики.

Например, если у вас есть карта, в которой используется фигура, представляющая собой город, можно создать стиль графики, окрашивающий фигуру в зеленый цвет и добавляющий эффект тени. Затем можно использовать этот стиль для окрашивания всех фигур городов на карте.



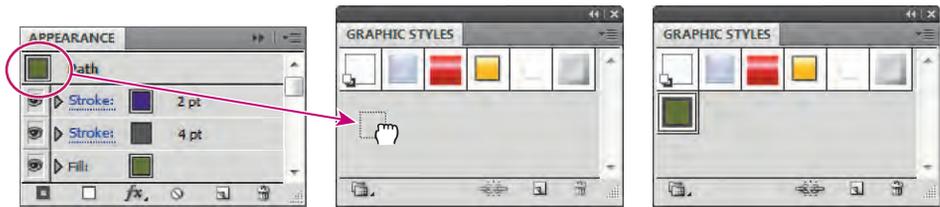
- А Стили графики
- Б Кнопка **Graphic Styles Libraries Menu**
- В Кнопка **Break Link To Graphic Style**
- Г Кнопка **New Graphic Style**
- Д Кнопка **Delete Graphic Style**

Если позже вы решите использовать другой цвет, то сможете изменить цвет заливки стиля, например, на синий. Цвет всех объектов, использующих данный стиль графики, также изменится на синий.

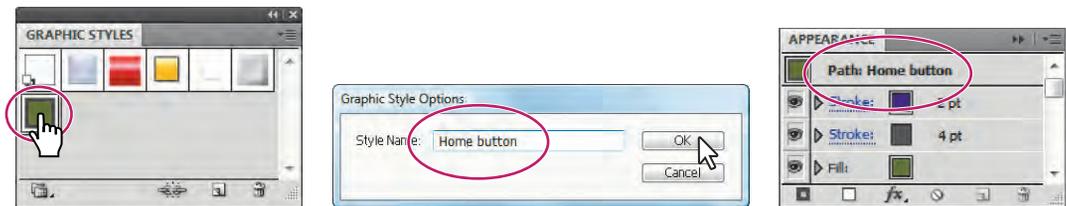
Создание и сохранение стиля графики

Сейчас вы назовете и сохраните новый стиль графики, использующий атрибуты оформления, которые вы только что задали для фигуры стрелки в кнопке «None». Затем вы примените эти же атрибуты оформления к другой фигуре стрелки.

- 1 Выполните команду **Essentials** (Основные сведения) в переключателе рабочих сред на панели приложения, чтобы вернуть рабочую среду в состояние по умолчанию.
- **Примечание.** Рабочая среда **Essentials** (Основные сведения) уже выбрана, поэтому повторный выбор вернет рабочую среду в состояние по умолчанию.
- 2 Щелкните по значку палитры **Graphic Styles** (Стили графики)  в правой части рабочей среды, чтобы открыть эту палитру.
- 3 Щелкните по ярлычку вкладки палитры **Graphic Styles** (Стили графики) и перетащите палитру, сделав ее плавающей. Измените размер палитры таким образом, чтобы в ней отображались все стили по умолчанию и еще оставалось свободное пространство в нижней части.
- 4 Убедитесь, что на монтажной области по-прежнему выделена фигура стрелки. Перетащите миниатюру атрибутов оформления объекта **Path** (Контур) из палитры **Appearance** (Оформление) на палитру **Graphic Styles** (Стили графики).
- 5 Когда внутри палитры появится маленький прямоугольник, отпустите кнопку мыши. Этот прямоугольник означает добавление нового стиля. В палитре **Appearance** (Оформление) вместо слова **Path** (Контур) теперь будет отображаться текст **Path: Graphic Style** (Контур: Стиль графики).



- 6** В палитре **Graphic Styles** (Стили графики) дважды щелкните по миниатюре нового стиля графики. В диалоговом окне **Graphic Style Options** (Параметры стиля графики) присвойте новому стилю имя «Home button». Щелкните по кнопке **OK**. Обратите внимание, что в палитре **Appearance** (Оформление) текст **Path: Graphic Style** (Контур: Стиль графики) изменится на **Path: Home button** (Контур: Home button). Это означает, что к выделенному объекту применен стиль графики с именем **Home button**.

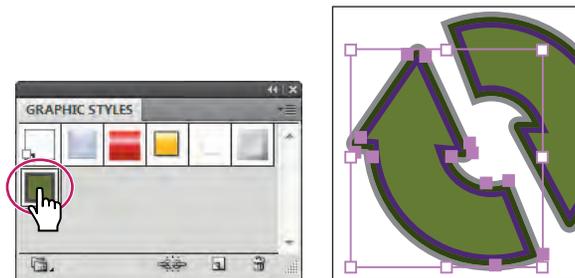


- 7** Отмените выделение и сохраните выполненные изменения.

Применение стиля графики к объекту

Стили графики легко можно применять к другим объектам. В данном разделе вы примените стиль графики правой фигуры стрелки к левой стрелке в кнопке «Home».

- 1** Используя инструмент **Selection** (Выделение) , выделите левую зеленую стрелку.
- 2** Щелкните по стилю графики **Home button** в палитре **Graphic Styles** (Стили графики), чтобы применить атрибуты этого стиля к левой стрелке.



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

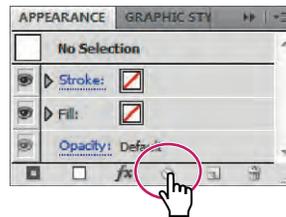
Применение стиля графики к слою

Если стиль графики применен к слою, этот стиль применяется ко всем элементам, которые добавляются в данный слой.

Далее вы создадите новый стиль графики и примените его к слою, затем создадите в этом слое новые фигуры, чтобы увидеть применение к ним эффекта стиля.

- 1 Выполните команду **Essentials** (Основные сведения) в переключателе рабочих сред на панели приложения.

- 2 Откройте палитру **Appearance** (Оформление) в правой части рабочей среды и щелкните по кнопке **Clear Appearance** (Очистить оформление) в нижней части палитры. Выделите строку с текстом **No Selection** (Нет выделения) в верхней части палитры. Кнопка **Clear Appearance**

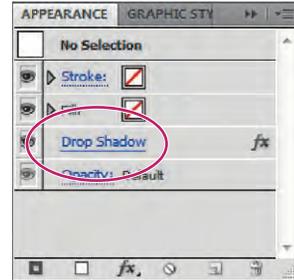
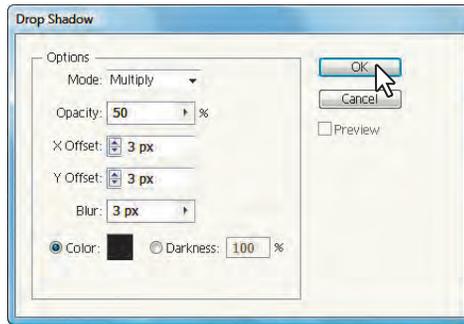


(Очистить оформление) удаляет все атрибуты оформления, примененные к объекту, включая обводки и заливки. Щелкнув по этой кнопке, когда на монтажной области ничего не выделено, можно задать оформление по умолчанию для новых фигур.

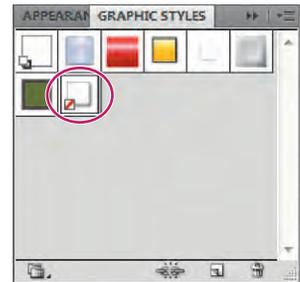
- 3 В палитре **Appearance** (Оформление) щелкните по кнопке **Add New Effect** (Добавить новый эффект) **fx**, и в появившемся меню выполните команду **Stylize** ⇒ **Drop Shadow** (Стилизация ⇒ Тень) из раздела эффектов Illustrator. Измените значение параметра **Opacity** (Непрозрачность) на **50%** и введите значение **3** в поля ввода для параметров **X Offset** (Сдвиг по оси X), **Y Offset** (Сдвиг по оси Y) и **Blur** (Размытие). Щелкните по кнопке **OK**.

● **Примечание.** Возможно, вы заметили, что при вводе в поле ввода значения **3** оно преобразуется в **3 px** (3 пиксела) во время щелчка по другому полю ввода. Это происходит, поскольку для данного документа в качестве единиц измерения были установлены пиксели.

- 4 Эффект **Drop Shadow** (Тень) появится в списке палитры **Appearance** (Оформление). Чтобы видеть все содержимое палитры, перетащите вниз ее нижний край. При создании нового стиля палитра **Graphic Styles** (Стили графики) автоматически использует текущие атрибуты оформления, отображаемые в палитре **Appearance** (Оформление).

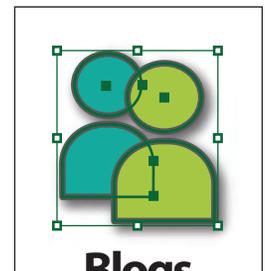
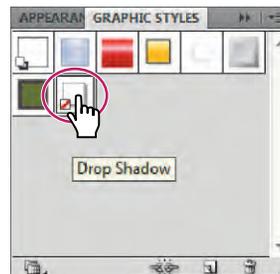


- 5** Щелкните по значку палитры **Graphic Styles** (Стили графики)  в правой части рабочей среды, чтобы развернуть эту палитру. Удерживая клавишу **Alt/Option**, щелкните по кнопке **New Graphic Style** (Новый стиль графики)  и назовите новый стиль **Drop Shadow**. Щелкните по кнопке **OK**.



Теперь вы назначите эффекту слой **Blog button**, чтобы применить эффект тени ко всем фигурам этого слоя. При назначении слоя выделяются все его контуры на монтажной области.

- 6** Щелкните по значку палитры **Layers** (Слои)  в правой части рабочей среды, чтобы развернуть палитру.
- 7** В палитре **Layers** (Слои) щелкните по треугольнику  слева от слоя **Blog button**, чтобы раскрыть содержимое этого слоя. Затем щелкните по значку **Target** (Цель)  справа от имени слоя **Blog button**. Если вы не видите выделенные фигуры на монтажной области, перетащите ее влево, удерживая клавишу **Пробел**.
- **Примечание.** Возможно, вам потребуется прокрутить палитру **Layers** (Слои).
- 8** В палитре **Graphic Styles** (Стили графики) щелкните по стилю **Drop Shadow**, чтобы применить его к слою и ко всему его содержимому. Оставьте объекты на монтажной области выделенными.



9 Дважды щелкните по инструменту **Scale** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты). Измените значение параметра **Uniform Scale** (Масштаб) на **70%** и щелкните по кнопке **OK**.

10 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Сейчас вы проверите эффект слоя **Blog button**, добавив к этому слою новую фигуру.

11 Активируйте инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и дважды щелкните по фигурам кнопки блога, чтобы увеличить масштаб отображения.

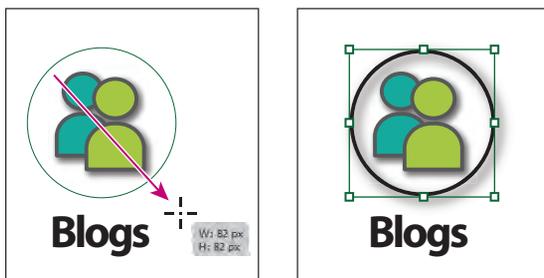
12 Выберите инструмент **Ellipse** (Эллипс) , расположенный на панели **Tools** (Инструменты) в той же группе, что и инструмент **Rectangle** (Прямоугольник) .

13 Убедитесь, что для цвета заливки на панели **Control** (Управление) выбрано значение **None** (Нет) . В качестве цвета обводки укажите черный цвет, а для толщины обводки введите значение **3** пункта.

14 Убедитесь, что слой **Blog button** по-прежнему выделен в палитре **Layers** (Слой). Нажмите и удерживайте клавишу **Shift**. Нарисуйте поверх фигур кнопки блога круг диаметром около 82 пикселей.

● **Примечание.** Чтобы при рисовании видеть размер на метке измерения, убедитесь, что включены быстрые направляющие. Если это не так, выполните команду **View** ⇒ **Smart Guides** (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие).

15 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Arrange** ⇒ **Send To Back** (Объект ⇒ Монтаж ⇒ На задний план), чтобы разместить круг позади фигур кнопки блога. Используя инструмент **Selection** (Выделение), расположите круг так, чтобы фигуры кнопок оказались приблизительно в центре круга. Оставьте круг выделенным. Так как стиль **Drop Shadow** содержит только эффект и не содержит обводку или заливку, то добавляемые в слой объекты сохраняют свои исходные атрибуты.



Далее вы отредактируете примененный к слою эффект тени.

- 16** Щелкните по значку палитры **Appearance** (Оформление) в правой части рабочей среды, чтобы открыть эту палитру.

Обратите внимание на текст **Layer: Drop Shadow** (Слой: Drop Shadow) в верхней части палитры. Он говорит о том, что круг находится в слое, к которому применен эффект **Drop Shadow**.

► **Совет.** Вы также можете выделить значок **Target** (Цель) для слоя **Blog button** в палитре **Layers** (Слои), а затем отредактировать эффект в палитре **Appearance** (Оформление).

- 17** Щелкните по тексту **Layer: Drop Shadow** (Слой: Drop Shadow), чтобы получить доступ к эффекту **Drop Shadow**, примененному к слою.

- 18** Щелкните в палитре **Appearance** (Оформление) по подчеркнутому тексту **Drop Shadow**. Откроется одноименное диалоговое окно. Введите значение **2** пункта в поля для параметров **X Offset** (Сдвиг по оси X) и **Y Offset** (Сдвиг по оси Y). Установите флажок **Preview** (Просмотр), чтобы заметить едва различимое отличие. Щелкните по кнопке **ОК**.



- 19** Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 20** Снимите выделение с объектов и выполните команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Значки Target

Значок **Target** (Цель) в палитре **Layers** (Слои) показывает, есть ли у элемента в иерархии слоев атрибуты оформления и назначен ли этот элемент:

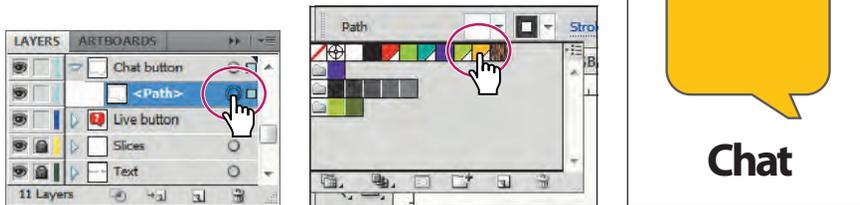
- показывает, что элемент назначен, но не имеет атрибутов оформления, кроме одной заливки и одной обводки;
- сообщает о том, что элемент не назначен и не имеет атрибутов оформления, кроме одной заливки и одной обводки;
- ◐ сигнализирует, что элемент не назначен, но имеет атрибуты оформления;
- показывает, что элемент назначен и имеет атрибуты оформления.

Из справки Illustrator

Применение существующих стилей графики

К иллюстрации можно применить стиль из библиотек стилей графики Illustrator CS5. В данном разделе вы завершите дизайн кнопок, применив существующий стиль к слою **Chat button**.

- 1 Щелкните по значку палитры **Layers** (Слой)  в правой части рабочей среды, чтобы открыть эту палитру.
- 2 В палитре щелкните по треугольнику  слева от слоя **Blog button**, чтобы свернуть его содержимое. Щелкните по треугольнику  слева от слоя **Chat button**, чтобы раскрыть содержимое этого слоя.
- 3 Выделите подслою **<Path>** (<Контур>). Затем щелкните по значку **Target** (Цель)  справа от выделенного подслоя.
- 4 На панели **Control** (Управление) щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) и выберите для цвета заливки образец желтого цвета (**R = 253, G = 195, B = 17**).



Теперь вы примените к слою **Chat button** стиль графики. Стиль графики содержит цвет заливки, который будет применен к объекту кнопки чата вместо имеющегося желтого цвета заливки.

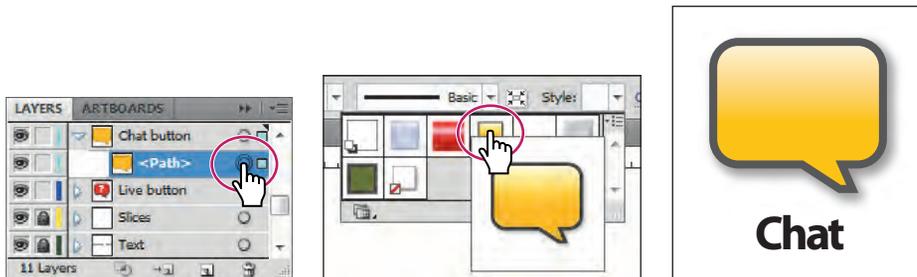
- 5 Убедитесь, что в палитре **Layers** (Слой) по-прежнему установлен значок назначения  для подслоя **<Path>** (<Контур>). Щелкните по кнопке **Style** (Стиль) на панели **Control** (Управление). Откроется палитра **Graphic Styles** (Стили графики). Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) по стилю **Chat** или выполните щелчок, удерживая клавишу **Control** (Mac OS). Не отпуская кнопку мыши, посмотрите, как будет выглядеть кнопка чата с примененным стилем графики. Предварительный просмотр представляет собой прекрасный способ увидеть, как будет выглядеть объект, не применяя тот или иной стиль.

● **Примечание.** Если на панели **Control** (Управление) не отображается кнопка **Style** (Стиль), откройте палитру **Graphic Styles** (Стили графики), щелкнув по значку этой палитры в правой части рабочей среды.

► **Совет.** Для выбора объектов или слоев при применении стилей очень удобно использовать палитру **Layers** (Слой). Эффекты и стили будут изменяться в зависимости от того, назначение какого слоя, объекта или группы в слое вы выполняете.

● **Примечание.** При ошибочном назначении слоя или подслоя щелкните по значку **Target** (Цель), удерживая клавишу **Ctrl/Command**, чтобы отменить назначение.

- Щелкните по стилю графики **Chat**, чтобы применить его к кнопке чата.



- Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Далее вы примените имеющийся стиль графики к тексту.

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

- Используя инструмент **Selection** (Выделение) , очертите область вокруг надписей кнопок (текст под кнопками), выделив эти надписи.

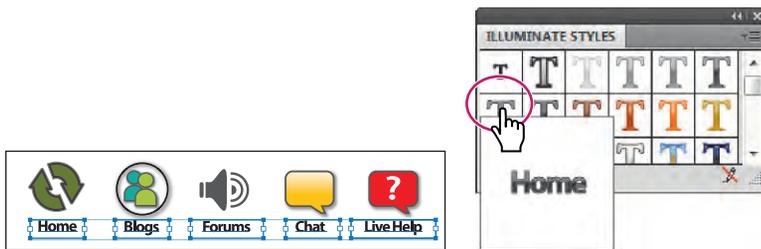
► **Совет.** С помощью стрелок в нижней части палитры библиотеки **Illuminate Styles** (Стили подсветки) в палитру можно загрузить предыдущую или следующую библиотеку стилей.

- В меню палитры **Graphic Styles** (Стили графики)  установите флажок **Override Character Color** (Изменять цвет текста), если он еще не установлен. Щелкните по кнопке **Graphic Styles Libraries Menu** (Меню «Библиотеки стилей графики») , и выберите библиотеку **Illuminate Styles** (Стили подсветки). При применении стиля графики к шрифту цвет заливки текста переопределяет цвет заливки стиля графики. Чтобы не допустить этого, устанавливайте флажок **Override Character Color** (Изменять цвет текста).

- В меню палитры библиотеки **Illuminate Styles** (Стили подсветки)  установите флажок **Use Text For Preview** (Использовать текст для просмотра).

● **Примечание.** Если выбрать стиль графики в палитре библиотеки, он будет добавлен в палитру **Graphic Styles** (Стили графики) для текущего документа.

- В палитре библиотеки **Illuminate Styles** (Стили подсветки) щелкните правой кнопкой мыши (Windows) (удерживая клавишу **Control** (Mac OS)) по стилю **Charcoal Highlight** и, не отпуская кнопку мыши, посмотрите, как будет выглядеть текст с примененным стилем графики. Щелкните по стилю графики **Charcoal Highlight**, чтобы применить этот стиль. Обратите внимание, что если бы не был установлен флажок **Override Character Color** (Изменять цвет текста), цвет заливки остался бы черным.



13 Закройте палитру библиотеки **Illuminate Styles** (Стили подсветки).

14 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение) и сохраните документ.

Добавление свойств к примененному стилю графики

Стиль графики можно применить к объекту, к которому уже применен другой стиль. Это бывает полезно при необходимости добавить к объекту свойства из другого стиля графики для получения суммарного форматирования.

1 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , выделите красную фигуру кнопки **Live Help** (но не знак вопроса).

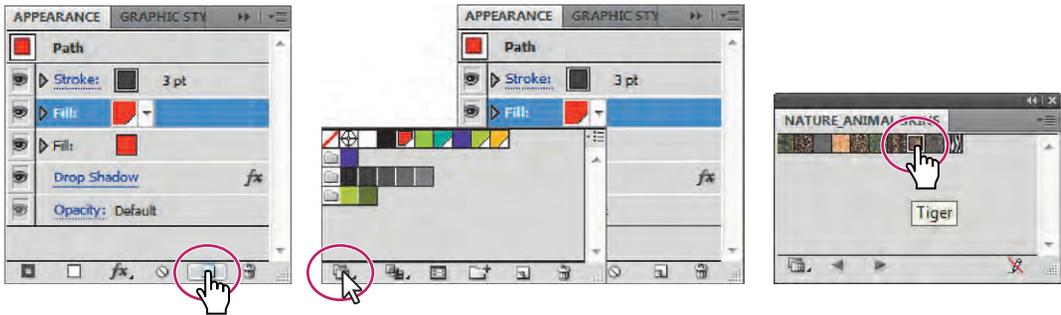
Сейчас вы внесете изменения в фигуру и создадите новый стиль графики на основе атрибутов оформления этой фигуры.

2 Щелкните по ярлыку вкладки палитры **Appearance** (Оформление) в группе **Graphic Styles** (Стили графики), чтобы отобразить эту палитру. Выделите атрибут заливки и щелкните по кнопке **Duplicate Selected Item** (Создать дубликат выбранного объекта)  в нижней части палитры. При этом будет создана копия заливки, которая разместится в списке палитры выше исходной заливки.

3 Новый атрибут заливки автоматически выделится в палитре **Appearance** (Оформление). Щелкните по кнопке выбора цвета этого атрибута, чтобы открыть палитру **Swatches** (Образцы). Щелкните по кнопке **Swatch Libraries Menu** (Меню библиотек образцов)  в нижней части данной палитры. В появившемся меню выполните команду **Patterns** ⇒ **Nature** ⇒ **Nature_Animal Skins** (Узоры ⇒ Природа ⇒ Природа_кожа животных). Выберите образец узора **Tiger**, чтобы применить его к заливке.

4 Закройте палитру **Nature_Animal Skins** (Природа_кожа животных).

► **Совет.** Чтобы увеличить размер отображаемых образцов, установите флажок **Large Thumbnail View** (Большие миниатюры) в меню палитры **Nature_Animal Skins** (Природа_кожа животных).

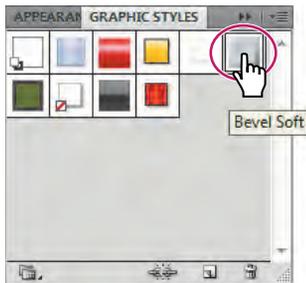


- 5 Убедитесь, что в палитре **Appearance** (Оформление) выделена строка заливки **Tiger**. На панели **Control** (Управление) измените значение параметра **Opacity** (Непрозрачность) на **30%**.
- 6 Щелкните по ярлыку вкладки палитры **Graphic Styles** (Стили графики), чтобы отобразить эту палитру. Удерживая клавишу **Alt/Option**, щелкните по кнопке **New Graphic Style** (Новый стиль графики) . В диалоговом окне **Graphic Style Options** (Параметры стиля графики) присвойте новому стилю имя «Help». Щелкните по кнопке **OK**.

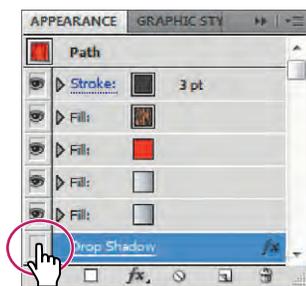


Далее вы примените стиль графики **Bevel Soft** к фигуре кнопки интерактивной справки, которая по-прежнему выделена.

- 7 В палитре **Graphic Styles** (Стили графики) щелкните по стилю **Bevel Soft**, чтобы применить его к фигуре кнопки. Обратите внимание, что заливки и обводка больше не отображаются. По умолчанию стили графики замещают форматирование выделенных объектов.
- 8 Выполните команду **Edit** ⇒ **Undo Graphic Styles** (Редактирование ⇒ Отменить: Стили графики).
- 9 Щелкните по стилю **Bevel Soft**, удерживая клавишу **Alt/Option**. Обратите внимание, что при этом будут сохранены заливки и обводка, а также применен эффект скоса. Щелчок с удерживанием клавиши **Alt/Option** добавляет форматирование стиля графики к уже существующему форматированию.



- 10** Откройте палитру **Appearance** (Оформление). Щелкните по значку с изображением глаза  напротив атрибута **Drop Shadow**, чтобы скрыть этот атрибут.



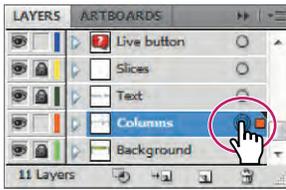
- 11** Снимите выделение с объектов и сохраните выполненные изменения.

Применение атрибутов оформления к слою

К слоям можно также применять простые атрибуты оформления. Например, чтобы задать для всех объектов слоя значение непрозрачности, равное 50%, назначьте этот слой и измените прозрачность.

Сейчас вы назначите слой и измените для него режим наложения, чтобы смягчить примененный к тексту эффект.

- 1** В палитре **Layers** (Слой) сверните содержимое всех слоев, выполняя щелчки по треугольнику слева от слоя.
- 2** Найдите в палитре слой **Columns** и щелкните по значку **Target** (Цель)  для этого слоя.
- 3** На панели **Control** (Управление) щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) и выберите образец со значением **K = 50**. Измените значение **Opacity** (Непрозрачность) на **20%**.



- 4 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 5 Сохраните выполненные изменения.

Копирование, применение и удаление стилей графики

После создания нескольких стилей графики и наборов атрибутов оформления у вас может появиться желание использовать эти атрибуты для других объектов иллюстрации. Для применения и копирования атрибутов оформления можно использовать палитру **Graphic Styles** (Стили графики), палитру **Appearance** (Оформление), инструменты **Eyedropper** (Пипетка) и **Paint Bucket** (Быстрая заливка).

Далее вы примените стиль к одному из объектов, используя палитру **Appearance** (Оформление).

● **Примечание.**
Перетаскивать нужно миниатюру, а не текст.

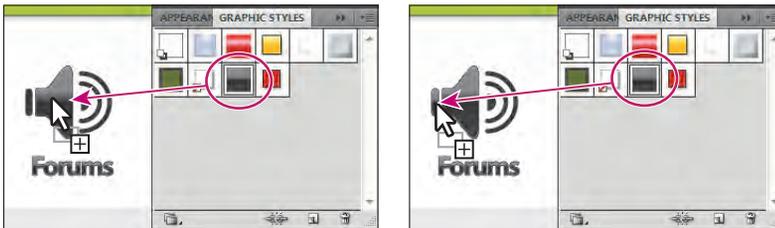
- 1 Инструментом **Selection** (Выделение) выделите одну из фигур стрелок в кнопке «Home».
- 2 Перетащите миниатюру атрибутов оформления, обозначенную **Path: Home button** (Контур: Home button), из палитры **Appearance** (Оформление) на фигуру громкоговорителя в кнопке «Forums», чтобы применить атрибуты оформления к этой фигуре. Вы можете применить стили и атрибуты, перетаскивая их на любой объект из палитры **Graphic Styles** (Стили графики) или **Appearance** (Оформление). При этом необязательно выделять объект.



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

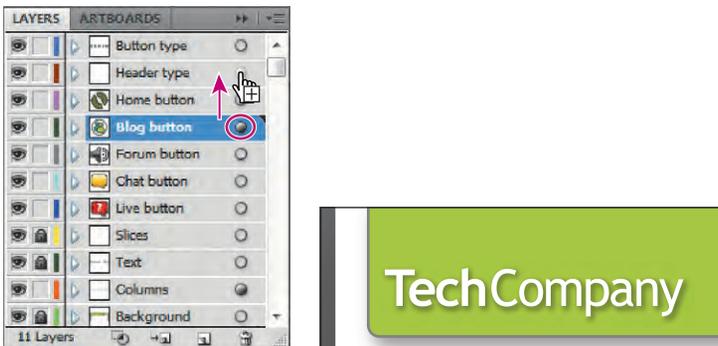
Теперь необходимо применить стиль, перетащив его на объект прямо из палитры **Graphic Styles** (Стили графики).

- Используя инструмент **Selection** (Выделение), перетащите миниатюру стиля графики **Charcoal Highlight** из палитры **Graphic Styles** (Стили графики) на фигуру громкоговорителя в кнопке «Forums».
- Отпустите кнопку мыши, чтобы применить стиль к объекту.
- Перетащите этот же стиль графики на меньшую фигуру громкоговорителя слева, чтобы применить стиль и к ней. Точное положение указателя мыши показано на рисунке.



Теперь вы используете палитру **Layers** (Слои), чтобы скопировать атрибут из одного слоя в другой.

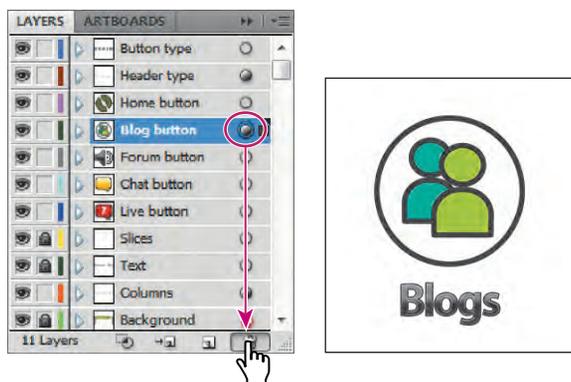
- Измените размер палитры **Layers** (Слои), чтобы отображались все слои. Выделите слой **Blog button**. Удерживая клавишу **Alt/Option**, перетащите индикатор оформления из слоя **Blog button** на индикатор оформления слоя **Header type**. Удерживание при перетаскивании клавиши **Alt/Option** позволяет скопировать эффекты одного слоя в другой слой; при этом указатель принимает вид руки со знаком плюса. Для перемещения атрибутов оформления или стиля от одного слоя/объекта к другому перетаскивайте индикатор оформления.



Перетаскивание атрибутов оформления из одного слоя в другой с удерживанием клавиши **Alt/Option**

Удалите атрибуты оформления из слоя, используя палитру **Layers** (Слои).

- 8** В палитре **Layers** (Слои) щелкните по значку **Target** (Цель) справа от слоя **Blog button**.
- 9** Перетащите значок **Target** (Цель) на кнопку **Delete Selection** (Удалить выделенное) в нижней части палитры **Layers** (Слои), чтобы удалить атрибуты оформления. Удалить атрибуты оформления выделенного объекта или слоя можно также, используя палитру **Appearance** (Оформление). Для этого выделите объект, а затем в меню палитры выполните команду **Reduce To Basic Appearance** (Сократить до основного оформления). Оформление объекта будет возвращено в исходное состояние до применения к объекту атрибутов оформления и стилей графики.



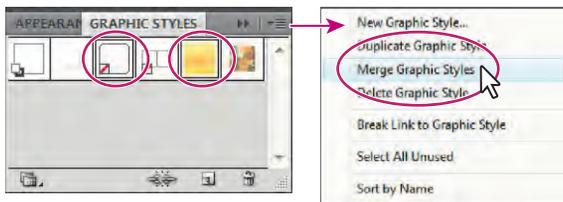
- 10** Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить), а затем команду **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрыть).

Самостоятельная работа

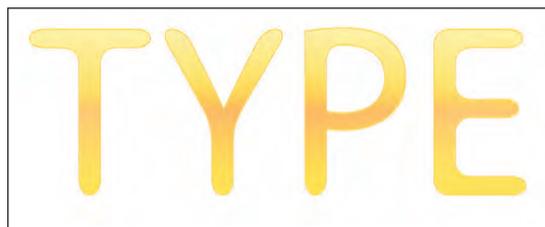
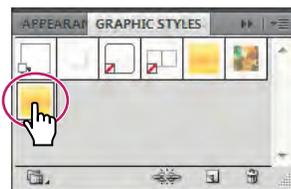
Теперь, изучив основные методы создания и использования атрибутов оформления и стилей графики, вы можете поэкспериментировать с различными комбинациями атрибутов оформления, чтобы создать интересные специальные эффекты. Попробуйте объединять различные стили для получения новых стилей.

Ниже приведен пример того, как можно объединить два существующих стиля, создав абсолютно новый стиль:

- 1** Для создания нового файла выполните команду меню **File** ⇒ **New** (Файл ⇒ Новый). В диалоговом окне **New Document** (Новый документ) убедитесь, что в раскрывающемся списке **New Document Profile** (Новый профиль документа) выбран пункт **Print** (Печать), и щелкните по кнопке **OK**.
- 2** Выполните команду **Window** ⇒ **Graphic Styles** (Окно ⇒ Стили графики), чтобы открыть палитру **Graphic Styles** (Стили графики).
- 3** В палитре **Graphic Styles** (Стили графики) выберите стиль **Round Corners 10 pt**.
 - **Примечание.** Если палитра **Graphic Styles** (Стили графики) не содержит стиль **Round Corners 10 pt**, щелкните по кнопке **Graphic Styles Libraries Menu** (Меню «Библиотеки стилей графики») и выберите библиотеку **Image Effects** (Эффекты изображения), а затем стиль графики **Yellow Glow**.
- 4** Добавьте к выделенному стилю еще один стиль. Для этого щелкните, удерживая клавишу **Ctrl/Command**, по стилю с именем **Illuminate Yellow**.
 - **Примечание.** Если палитра **Graphic Styles** (Стили графики) не содержит стиль **Illuminate Yellow**, щелкните по кнопке **Graphic Styles Libraries Menu** (Меню «Библиотеки стилей графики») и выберите библиотеку **Type Effects** (Текстовые эффекты), а затем стиль графики **Twine**. После этого повторите два последних шага.
- 5** В меню палитры **Graphic Styles** (Стили графики) выполните команду **Merge Graphic Styles** (Объединить стили графики).



- 6** В диалоговом окне **Graphic Style Options** (Параметры стиля графики) присвойте новому стилю имя «merged style». Щелкните по кнопке **OK**.
- 7** На монтажной области нарисуйте фигуру или создайте текст. Выделите содержимое с помощью инструмента **Selection** (Выделение) и примените объединенный стиль.



- 8 Выполните команду меню **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закр^ыть) и откажи-
тесь от сохранения файла.

Контрольные вопросы

- 1 Назовите два типа атрибутов оформления.
- 2 Как добавить к объекту вторую обводку?
- 3 В чем разница между применением стиля графики к слою и к объекту?
- 4 Как добавить стиль к уже существующему стилю графики?
- 5 Как удалить атрибут оформления, используя палитру **Layers** (Слой)?

Ответы

- 1 Палитра **Appearance** (Оформление) содержит следующие типы редактируемых атрибутов:
 - атрибуты заливки — тип заливки, цвет, прозрачность и эффекты;
 - атрибуты обводки — тип обводки, толщина, цвет, прозрачность и эффекты;
 - атрибуты прозрачности — непрозрачность и режим наложения;
 - эффекты из меню эффектов.
- 2 Щелкните по кнопке **Add New Stroke** (Добавить новую обводку) в палитре **Appearance** (Оформление) или выполните команду **Add New Stroke** (Добавить новую обводку) в меню этой палитры. Обводка будет добавлена в начало списка атрибутов оформления. Цвет и толщина новой обводки останутся такими же, как у исходной обводки.
- 3 После применения стиля графики к слою этот стиль автоматически применяется ко всем объектам, добавляемым на активный слой. Например, если создать круг в слое 1, а затем переместить в слой 2, к которому применен эффект **Drop Shadow** (Тень), то круг приобретет данный эффект. Если же стиль применяется к отдельному объекту, это не оказывает влияния на другие объекты в слое. Например, если к контуру треугольника применить эффект **Roughen** (Огрубление), а затем переместить треугольник в другой слой, то треугольник сохранит примененный к нему эффект **Roughen** (Огрубление).
- 4 Если к объекту уже применен стиль графики, щелкните по новому стилю в палитре **Graphic Styles** (Стили графики), удерживая клавишу **Alt/Option**.
- 5 В палитре **Layers** (Слой) щелкните по значку **Target** (Цель) для слоя. Для удаления атрибута оформления перетащите в палитре значок **Target** (Цель) на кнопку **Delete Selection** (Удалить выделенное). Удалить атрибуты оформления выбранного объекта или слоя можно также, используя палитру **Appearance** (Оформление). Выделите объект и в меню палитры выполните команду **Reduce To Basic Appearance** (Сократить до основного оформления). Оформление объекта будет возвращено в исходное состояние.

14 РАБОТА С СИМВОЛАМИ

Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- применять образцы символов;
- создавать символы;
- редактировать и переопределять символы;
- использовать инструменты для работы с символами;
- сохранять иллюстрации в палитре **Symbols** (Символы) и извлекать иллюстрации из этой палитры;
- работать с символами в приложении Adobe Flash.



Для выполнения этого урока потребуется около часа.
При необходимости удалите с 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 таких повторяющихся фигур, 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. Кроме того, символы можно использовать для экспорта в форматы SWF и SVG.

Начало работы

В этом уроке вы закончите иллюстрацию для плаката. Прежде чем начать работу, восстановите установки Adobe Illustrator CS5 по умолчанию. Затем откройте файл с окончательным вариантом иллюстрации, чтобы ознакомиться с тем, что вам предстоит создать.

1 Чтобы инструменты и панели/палитры функционировали, как описано в уроке, удалите или деактивируйте (переименовав) файл установок Adobe Illustrator CS5 (см. раздел «Восстановление установок по умолчанию»).

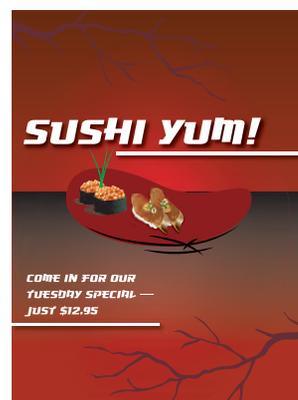
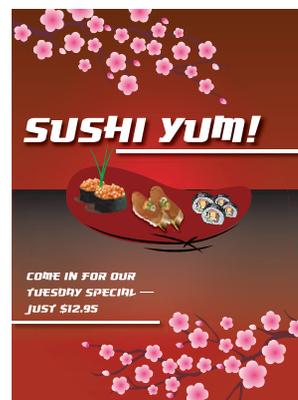
2 Запустите Adobe Illustrator CS5.

● **Примечание.** Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск файлы ресурсов данного урока, расположенные в папке Lesson14 на компакт-диске «Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс» (см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса»).

3 Выполните команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L14end_1.ai в папке Lesson14 на жестком диске. Если во время работы вы хотите сверяться с законченным вариантом плаката, выполните команду **View** ⇒ **Zoom Out** (Просмотр ⇒ Уменьшение) и настройте размер окна. Воспользуйтесь инструментом **Hand** (Рука) , чтобы разместить иллюстрацию в удобном месте экрана. Если же вы не хотите оставлять файл открытым, выполните команду **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрыть).

4 Выполните команду **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L14start_1.ai в папке Lesson14 на жестком диске.

5 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как). Назовите файл «poster.ai» и выберите для сохранения папку Lesson14. В раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) выберите тип файла **Adobe Illustrator (*.AI/ai)** и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить). В диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте установки по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**.

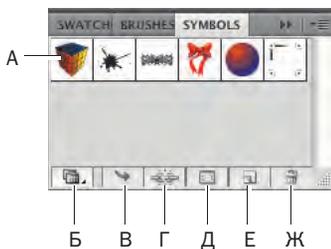


- 6 Выполните команду **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Essentials** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения).
- 7 Дважды щелкните по инструменту **Hand** (Рука) , чтобы подогнать монтажную область по размеру окна.

Работа с символами

Символ — это графический объект, который может быть использован повторно и хранится в палитре **Symbols** (Символы). Данная палитра **Symbols** (Символы) открывается с помощью команды **Window** ⇒ **Symbols** (Окно ⇒ Символы). Например, если сделать символом объект, представляющий один стебелек травы, то затем можно быстро добавить в иллюстрацию множество образцов этого символа, что избавит вас от необходимости рисовать каждый отдельный стебелек. Все образцы данного символа будут ссылаться на соответствующий символ в палитре **Symbols** (Символы), поэтому их легко изменить, используя инструменты по работе с символами. При редактировании исходного символа изменятся все образцы, ссылающиеся на него. Вы сможете перекрасить траву из зеленого в коричневый цвет в одно мгновение! Применение символов позволяет не только сэкономить время, но и значительно уменьшить размер файла. Они также могут быть использованы совместно с Adobe Flash для создания SWF-файлов или иллюстраций для Flash.

Вместе с Illustrator предоставляется обширный набор библиотек символов, включающий такие библиотеки, как **Tiki** и **Hair and Fur**. Открыть библиотеку символов можно в палитре **Symbols** (Символы) или с помощью команды **Window** ⇒ **Symbol Libraries** (Окно ⇒ Библиотеки символов).



- А Символы
- Б Кнопка **Symbol Libraries Menu**
- В Кнопка **Place Symbol Instance**
- Г Кнопка **Break Link To Symbol**
- Д Кнопка **Symbol Options**
- Е Кнопка **New Symbol**
- Ж Кнопка **Delete Symbol**

● **Примечание.** Слева показана палитра **Symbols** (Символы), используемая по умолчанию для нового документа Illustrator с профилем **Print** (Печать).

Использование библиотек символов Illustrator

Вы начнете работу над иллюстрацией, добавив символы суши из имеющейся в наличии библиотеки символов.

- 1 Выполните команду меню **View** ⇒ **Smart Guides** (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы отключить «быстрые» направляющие.

- 2 Щелкните по значку палитры **Layers** (Слой)  в правой части рабочей среды, чтобы развернуть эту палитру. Выделите слой **sushi**. Сверните содержимое всех слоев, выполняя щелчки по стрелкам слева. При добавлении символов в документ они становятся частью выделенного слоя.



- 3 Выполните команду меню **Window** ⇒ **Symbols** (Окно ⇒ Символы) или щелкните по значку палитры **Symbols** (Символы)  в правой части рабочей среды, чтобы развернуть эту палитру.

- 4 Щелкните по кнопке **Symbol Libraries Menu** (Меню «Библиотеки символов»)  в нижней части палитры **Symbols** (Символы) и выберите библиотеку **Sushi** (Суши). Библиотека откроется как свободно плавающая палитра. Она является внешней для открытого файла, но вы можете импортировать в документ любой из символов, после чего использовать его в иллюстрации.



- 5 Установите указатель мыши на символ в палитре **Sushi** (Суши), чтобы отобразить соответствующую всплывающую подсказку с именем. Щелкните по символу **Futo**, чтобы добавить его в палитру **Symbols** (Символы) для текущего документа. Закройте палитру **Sushi** (Суши). 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.



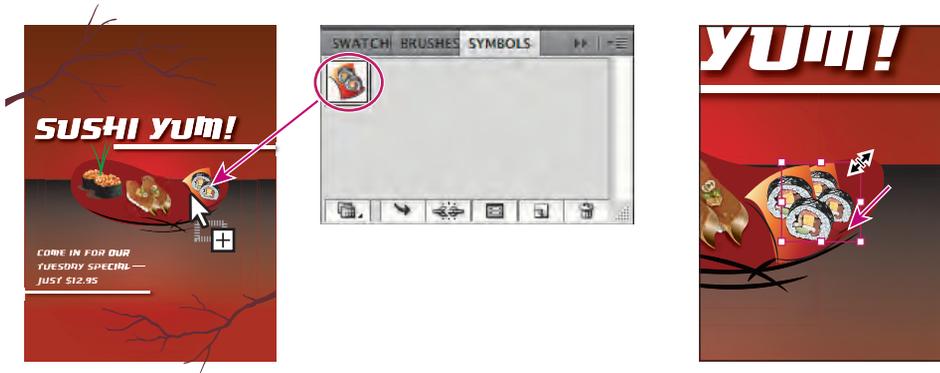
- **Совет.** Если вы хотите видеть в палитре **Symbols** (Символы) имена символов, а не их миниатюры, выберите в меню палитры  опцию **Small List View** (Маленькие миниатюры и имена) или **Large List View** (Большие миниатюры и имена).

● **Примечание.** Образцы символов можно трансформировать множеством способов, но определенные их свойства отредактировать нельзя. Например, закреплённый цвет заливки, так как он контролируется исходным символом в палитре **Symbols** (Символы).

- 6 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , перетащите символ **Futo** из палитры **Symbols** (Символы) на монтажную область, расположив его в правой части тарелки. Перетащите еще один символ **Futo**, разместив его слева от первого. При перетаскивании символа на монтажную область создаются образцы символа **Futo**. Далее вы измените размер одного из образцов символа на странице.

- 7 Используя инструмент **Selection** (Выделение), выделите крайний справа образец символа **Futo**. Удерживая клавишу **Shift**, перетащите правый верхний угол образца вниз и влево, уменьшая размер этого

образца с сохранением пропорций. Отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующую клавишу. Не снимая выделения с образца, обратите внимание, что на панели **Control** (Управление) отображается слово **Symbols** (Символы) и параметры символа.



Отредактируйте исходный символ суши, изменив оба образца на монтажной области.

8 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , дважды щелкните по меньшему символу **Futo** на странице. Появится диалоговое окно с предупреждением о том, что вы собираетесь изменить исходный символ и изменение будет воспроизведено во всех его образцах. Щелкните по кнопке **OK** для продолжения. Будет включен режим изоляции, что не позволит вам изменить другие объекты на странице. При этом изменится размер образца символа **Futo**, по которому вы выполнили двойной щелчок. Это происходит, поскольку редактируется исходный символ, а не образец символа на странице. Теперь вы можете отредактировать составляющие символ фигуры.

► **Совет.** Еще один способ редактирования символа состоит в том, чтобы выделить образец на монтажной области, а затем щелкнуть по кнопке **Edit Symbol** (Редактировать символ) на панели **Control** (Управление).

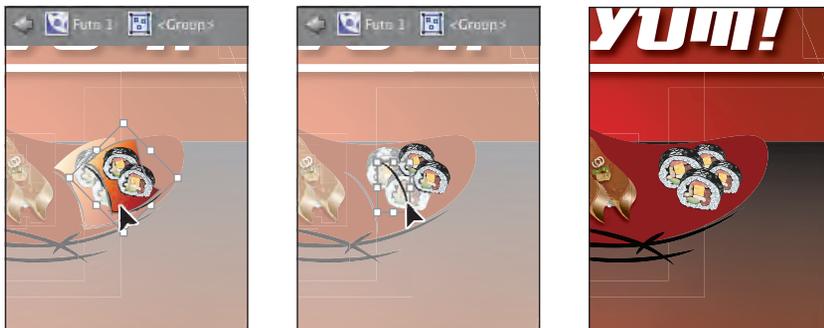
9 Используя инструмент **Selection** (Выделение), дважды щелкните по символу **Futo**, чтобы разгруппировать его.

► **Совет.** Возможно, вам потребуется увеличить масштаб отображения символа **Futo**.

10 Щелкните для выделения красноватой фигуры, которая выглядит как тарелка под кусочками суши. Нажмите клавишу **Delete** для удаления этой фигуры. Сделайте то же самое с двумя изогнутыми черными линиями.

11 Используя инструмент **Selection** (Выделение), дважды щелкните за пределами содержимого символа суши для выхода из режима изоляции или выполните двойной щелчок по кнопке **Exit Isolation Mode**

(Выйти из режима изоляции)  в левом верхнем углу монтажной области. Обратите внимание, что сделанные вами изменения будут воспроизведены в обоих образцах символа **Futo**.



12 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Создание символов

● **Примечание.** Для создания символа можно использовать только встроенное изображение.

В Illustrator можно также создавать собственные символы из любых объектов, включая контуры, составные контуры, текст, растровые изображения, сетки и группы объектов. Символы могут даже включать в себя активные объекты — например, мазки кисти, переходы, эффекты и образцы других символов.

Сейчас вы создадите собственный символ на основе существующей иллюстрации.

1 Выполните команду меню **View** ⇒ **Draw_flower** (Просмотр ⇒ Draw_flower). При этом будет увеличен масштаб, и в окне отобразится область за правым краем монтажной области.

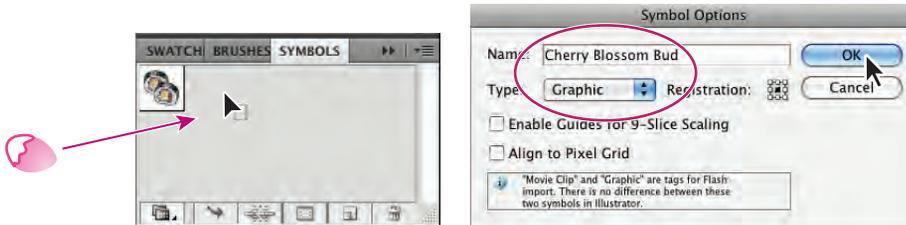
2 Щелкните по значку палитры **Layers** (Слой)  в правой части рабочей среды, чтобы развернуть эту палитру. Выделите в палитре слой **flowers**. Следующий набор символов вы разместите в этом слое.



3 Используя инструмент **Selection** (Выделение), очертите область вокруг двух розовых фигур за правым краем монтажной области, выделив их.

4 Щелкните по значку палитры **Symbols** (Символы) , чтобы развернуть ее. Используя инструмент **Selection** (Выделение), перетащите выделенные фигуры на пустое место в палитре **Symbols** (Символы).

- 5** В диалоговом окне **Symbol Options** (Параметры символа) измените имя символа на **Cherry Blossom Bud** и в раскрывающемся списке **Type** (Тип) выберите значение **Graphic** (Графика). Щелкните по кнопке **ОК**, чтобы создать символ.



- **Примечание.** По умолчанию выделенный графический объект становится образцом нового символа. Если вы не хотите, чтобы графический объект был преобразован в образец символа, при создании нового символа удерживайте клавишу **Shift**.

Параметры символа

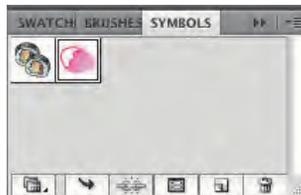
В диалоговом окне **Symbol Options** (Параметры символа) вы встретите ряд установок, связанных с работой в приложении Adobe Flash. Эти установки кратко описаны ниже и будут более подробно рассмотрены ниже в этом уроке:

- в качестве типа выберите **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 девятифрагментное масштабирование, установите флажок **Enable Guides For 9-Slice Scaling** (Включить направляющие 9-фрагментного масштабирования).

Из справки Illustrator

При создании символа **Cherry Blossom Bud** исходные фигуры цветка вишни, расположенные за правым краем монтажной области, будут преобразованы в образцы символов. Вы можете оставить их на том же месте или удалить.

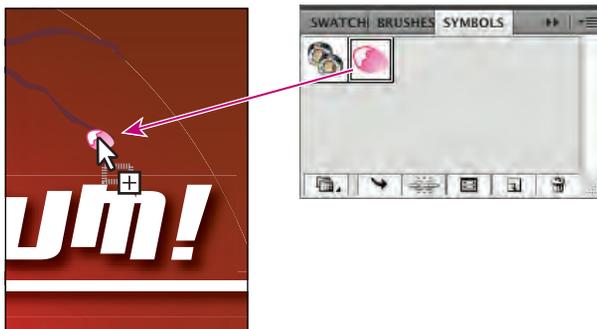
- 6** Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 7** Сохраните изменения.



Редактирование символа

В этом разделе вы добавите в иллюстрацию несколько образцов символа **Cherry Blossom Bud**, затем отредактируете символ в палитре **Symbols** (Символы), и все добавленные образцы будут обновлены.

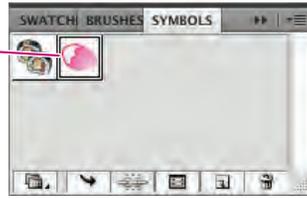
- 1 Активируйте инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и дважды щелкните по правому концу ветки дерева в верхней части монтажной области.
- 2 Используя инструмент **Selection** (Выделение), перетащите образец символа **Cherry Blossom Bud** на правый конец ветки в верхней части страницы.



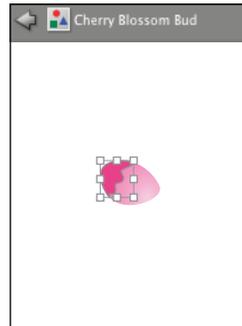
- 3 Перетащите еще один образец символа из палитры **Symbols** (Символы) на соседнюю ветку в верхней части страницы. Точное положение показано на следующем рисунке.

Сейчас вы научитесь добавлять дополнительные образцы символов к уже размещенным на монтажной области образцам, используя модифицирующую клавишу.

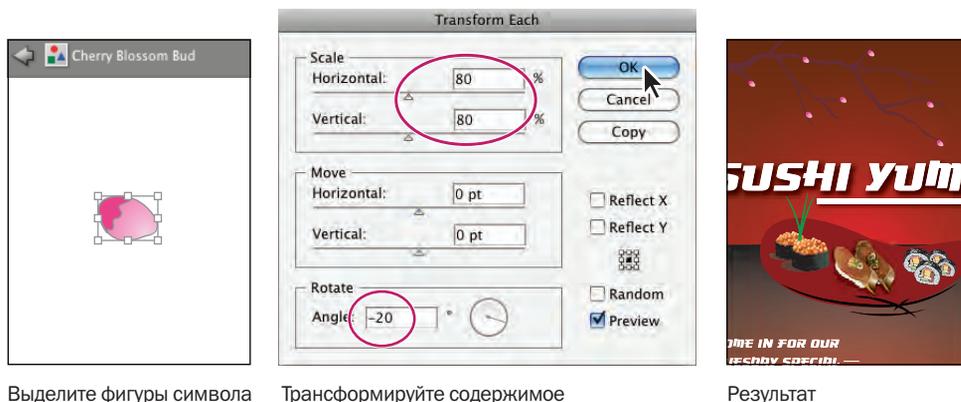
- 4 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , нажмите и удерживайте клавишу **Alt/Option**. Перетащите один из уже размещенных на монтажной области образцов символа **Cherry Blossom Bud**, чтобы создать его копию. Разместив образец в нужном месте, отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующую клавишу. Теперь у вас должно быть три образца символа **Cherry Blossom Bud**.
- 5 Используя этот метод, доведите число образцов символа до семи, разместив их на верхней ветке дерева. Приблизительное положение образцов показано на рисунке.



- 6** Дважды щелкните по символу **Cherry Blossom Bud** в палитре **Symbols** (Символы), чтобы выполнить его редактирование. По центру окна документа появится временный образец символа. Когда для редактирования вы выполните двойной щелчок по символу в палитре **Symbols** (Символы), будет скрыто все содержимое монтажной области, за исключением самого символа.
- 7** Нажмите несколько раз клавиши **Ctrl++** (Windows) или **Cmd++** (Mac OS), чтобы увеличить масштаб отображения.
- 8** Используя инструмент **Selection** (Выделение), щелкните по белой фигуре меньшего размера. На панели **Control** (Управление) измените цвет обводки на **None** (Нет), а цвет заливки на **Pink** (Розовый).
- 9** Выполните команду меню **Select** ⇒ **All** (Выделение ⇒ Все) или очертите область вокруг фигур, используя инструмент **Selection** (Выделение).
- 10** Выполните команду **Object** ⇒ **Transform** ⇒ **Transform Each** (Объект ⇒ Трансформировать ⇒ Трансформировать каждый). Откроется диалоговое окно **Transform Each** (Трансформировать каждый). Измените значения масштабирования по горизонтали и вертикали на **80%**. Введите значение **-20** в поле ввода **Angle** (Угол). Щелкните по кнопке **OK**. Это позволит вам выполнить масштабирование сразу всех образцов символа, вместо того чтобы изменять размер каждого отдельного образца. Таким же образом можно внести и другие изменения в иллюстрацию символа.
- 11** Дважды щелкните за пределами образца символа на монтажной области или выполните щелчок по кнопке **Exit Isolation Mode** (Выйти из режима изоляции) ◀ в левом верхнем углу монтажной области, чтобы увидеть всю иллюстрацию. Нажмите клавиши **Ctrl+0/Cmd+0**,



чтобы подогнать монтажную область по размеру окна. Вы увидите, что уменьшенный размер бутона воспроизведется во всех образцах символа.



Выделите фигуры символа

Трансформируйте содержимое

Результат

12 Выполните команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

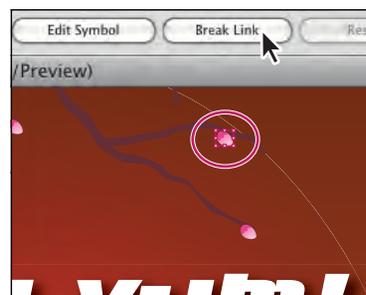
Удаление ссылки на символ

Иногда необходимо отредактировать только некоторые из образцов символа в монтажной области. Поскольку инструменты по работе с символами позволяют внести лишь определенный набор изменений, в отдельных случаях потребуется разорвать связь между символом и его образцом. При этом образец символа на монтажной области преобразуется в группу (если графический объект состоит из нескольких объектов). Затем можно разгруппировать объекты группы и редактировать каждый из них.

В данном разделе вы удалите ссылку на символ для одного из образцов символа **Cherry Blossom Bud**.

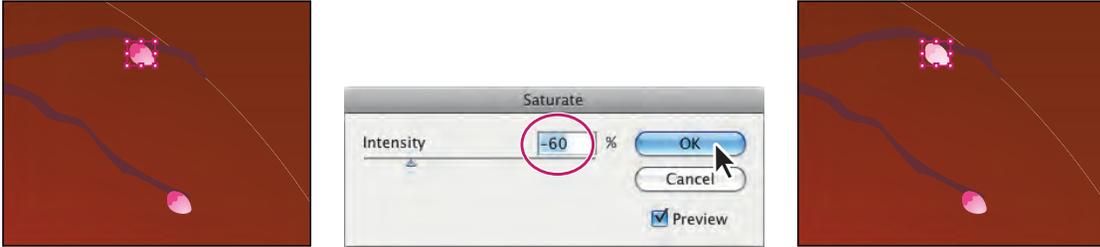
► **Совет.** Разорвать связь между символом и его образцом можно также, выделив образец символа на монтажной области и щелкнув по кнопке **Break Link To Symbol** (Удалить ссылку на символ)  в нижней части палитры **Symbols** (Символы).

1 Убедитесь, что выбран инструмент **Selection** (Выделение) . Выделите на странице один из образцов символа цветка вишни. На панели **Control** (Управление) щелкните по кнопке **Break Link** (Разорвать связь). 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.



● **Примечание.** Цвет выделения может отличаться от показанного на рисунке.

- 2 Активируйте инструмент **Zoom** (Масштаб)  и очертите область вокруг выделенного содержимого для его увеличения.
- 3 Не снимая выделения с двух фигур, выполните команду меню **Edit** ⇒ **Edit Colors** ⇒ **Saturate** (Редактирование ⇒ Редактировать цвета ⇒ Изменить насыщенность).
- 4 В открывшемся диалоговом окне измените значение параметра **Intensity** (Насыщенность) на **-60** и установите флажок **Preview** (Промомотр). Щелкните по кнопке **OK**.



- 5 Сохраните выполненные изменения, не снимая выделения с объектов.

Замена образца символа другим символом

Сейчас вы создадите символ из отредактированных фигур цветочного бутона, а затем замените некоторые из образцов **Cherry Blossom Bud** новым символом.

- 1 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Промомотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , перетащите отредактированные фигуры на палитру **Symbols** (Символы). В диалоговом окне **Symbol Options** (Параметры символа) измените имя на «Cherry Blossom Bud 2» и в качестве типа выберите **Graphic** (Графика). Щелкните по кнопке **OK**.
- 3 Используя инструмент **Selection** (Выделение), выделите на монтажной области образец символа **Cherry Blossom Bud**. На панели **Control** (Управление) щелкните по стрелке справа от поля **Replace Instance With Symbol** (Заменить экземпляр символом), чтобы открыть палитру **Symbols** (Символы). Щелкните по символу **Cherry Blossom Bud 2**.



- 4 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение) и сохраните изменения.

Слой символа

При редактировании символа любым из описанных методов откройте палитру **Layers** (Слой). Вы увидите, что символ обладает собственной структурой слоев.

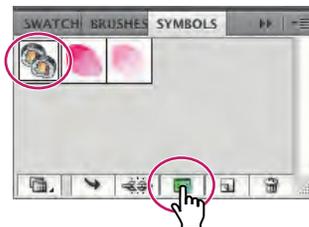


Аналогично работе с группой в режиме изоляции в палитре отображены не все слои документа, а только слои, связанные с символом. Используя палитру **Layers** (Слой), вы можете переименовывать, добавлять, удалять, скрывать/показывать и переупорядочивать содержимое символа.

Переименование символов

С помощью палитры **Symbols** (Символы) можно легко переименовать символ с обновлением всех его образцов на монтажной области. Сейчас вы переименуете символ **Futo**.

- 1 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , выделите один из образцов символа **Futo** на монтажной области. Пусть это будет символ суши, который вы перетащили на страницу первым.
- 2 Убедитесь, что в палитре **Symbols** (Символы) выделен символ **Futo**. Щелкните по кнопке **Symbol Options** (Параметры символа)  в нижней части палитры **Symbols** (Символы).
- 3 В диалоговом окне **Symbol Options** (Параметры символа) измените имя на «su-shi» и в качестве типа выберите **Graphic** (Графика). Щелкните по кнопке **OK**.



Использование инструментов для работы с символами

Инструмент **Symbol Sprayer** (Распыление символов)  на панели **Tools** (Инструменты) позволяет распылять символы на монтажной области, создавая их наборы.

Набор символов — это группа образцов символов, создаваемая с помощью инструмента **Symbol Sprayer** (Распыление символов).

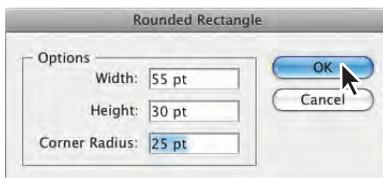
Можно создавать смешанные наборы образцов символов, используя инструмент **Symbol Sprayer** (Распыление символов) сначала с одним, а затем с другим символом.

Распыление образцов символов

В данном разделе вы нарисуете цветок, сохраните его как символ, а затем используете инструмент **Symbol Sprayer** (Распыление символов) для добавления цветков к иллюстрации.

1 Выполните команду меню **View** ⇒ **Draw_flower** (Просмотр ⇒ Draw_flower).

2 Активируйте инструмент **Rounded Rectangle** (Прямоугольник со скругленными углами)  на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните за правым краем монтажной области. Откроется диалоговое окно **Rounded Rectangle** (Прямоугольник со скругленными углами). Задайте следующие значения: **Width** (Ширина) — **55** пунктов, **Height** (Высота) — **30** пунктов, **Corner Radius** (Радиус скругления) — **25** пунктов. Щелкните по кнопке **OK**.



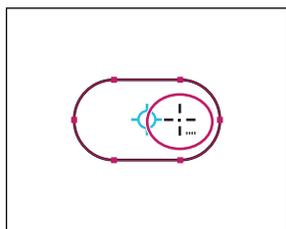
3 Не снимая выделения с закругленного прямоугольника, нажмите клавишу **D**, чтобы применить заливку и обводку по умолчанию: белую заливку и черную обводку толщиной 1 пункт.

4 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  и три раза щелкните по закругленному прямоугольнику.

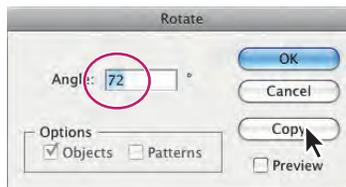
5 Активируйте инструмент **Rotate** (Поворот)  на панели **Tools** (Инструменты). Удерживая клавишу **Alt/Option**, установите указатель мыши немного правее центральной точки закругленного прямоугольника, после чего выполните щелчок.

6 В диалоговом окне **Rotate** (Поворот) введите для угла значение **72** и щелкните по кнопке **Copy** (Копировать).

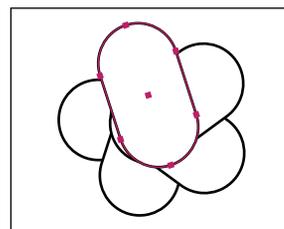
7 Нажмите три раза клавиши **Ctrl+D/Cmd+D**, чтобы повторить трансформирование и создать в общей сложности пять закругленных прямоугольников.



Установите указатель мыши



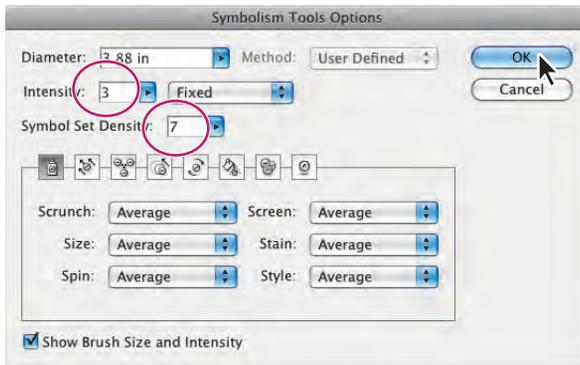
Поверните исходный прямоугольник



Повторите трансформирование

● **Примечание.** Чем выше значение **Intensity** (Интенсивность), тем выше скорость изменения — инструмент **Symbol Sprayer** (Распыление символов) распыляет символы быстрее и в большем количестве. Чем выше значение **Symbol Set Density** (Плотность набора символов), тем плотнее располагаются символы.

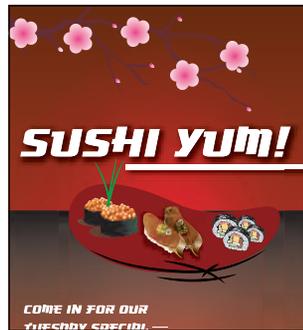
- 8** Используя инструмент **Selection** (Выделение), очертите область вокруг закругленных прямоугольников. Выполните команду **Window** ⇒ **Pathfinder** (Окно ⇒ Обработка контуров), чтобы открыть палитру **Pathfinder** (Обработка контуров). Щелкните по кнопке **Unite** (Соединение), чтобы объединить все фигуры. Закройте палитру **Pathfinder** (Обработка контуров).
- 9** Не снимая выделения с объединенной фигуры, на панели **Control** (Управление) измените цвет заливки на розовый градиент **Flower**, а цвет обводки — на **None** (Нет).
- 10** Щелкните по значку палитры **Symbols** (Символы) в правой части рабочей среды, чтобы открыть эту палитру. Перетащите фигуру цветка на палитру. В диалоговом окне **Symbol Options** (Параметры символа) измените имя на «Flower» и в качестве типа укажите **Graphic** (Графика). Щелкните по кнопке **OK**. Удалите исходную фигуру за правым краем монтажной области.
- 11** Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 12** Активируйте инструмент **Symbol Sprayer** (Распыление символов) на панели **Tools** (Инструменты). Убедитесь, что в палитре **Symbols** (Символы) выделен символ **Flower**.
- 13** 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: **Intensity** (Интенсивность) — **3**, **Symbol Set Density** (Плотность набора символов) — **7**. Щелкните по кнопке **OK**.



14 Используя инструмент **Symbol Sprayer** (Распыление символов), перетащите указатель мыши слева направо из левого верхнего угла монтажной области, перемещая его вверх и вниз, как при использовании краскораспылителя или аэрозольной краски, чтобы создать цветки на ветке дерева. Отпустите кнопку мыши, когда на монтажной области появится около пяти цветков. Обратите внимание на ограничительную рамку вокруг образцов символа **Flower**, которая говорит, что это набор символов. При распылении образцы группируются в один объект. Если перед распылением с помощью инструмента **Symbol Sprayer** (Распыление символов) был выделен другой набор символов, то распыляемые образцы будут добавлены к выделенному набору. При необходимости вы можете легко удалить весь набор символов, выделив его и нажав клавишу **Delete**.



Распылите символы



Результат

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

16 Используя инструмент **Symbol Sprayer** (Распыление символов), снова перетащите указатель мыши по верхней ветке дерева, добавив еще некоторое количество образцов цветка. Обратите внимание, что по-

сле отпущения кнопки мыши ограничительная рамка появится только вокруг новых образцов. Чтобы добавить образцы символа к существующему набору, необходимо сначала выделить этот набор.

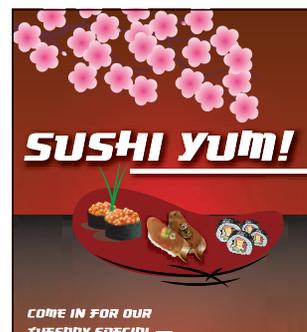
17 Выполните команду **Edit** ⇒ **Undo Spraying** (Редактирование ⇒ Отменить: Распыление символов), чтобы удалить второй набор символов **Flower**.

18 С помощью инструмента **Selection** (Выделение) выделите первый набор символов **Flower** в верхней части монтажной области.

► **Совет.** Если вас не устраивает положение цветка, выполните команду **Edit** ⇒ **Undo Spraying** (Редактирование ⇒ Отменить: Распыление символов), удалив образец символа, добавленного с помощью предыдущего щелчка.

19 Активируйте инструмент **Symbol Sprayer** (Распыление символов) и добавьте цветки на ветку дерева. Вместо того чтобы щелкать и перетаскивать указатель, попробуйте щелкать и сразу отпустить кнопку мыши, добавляя по одному цветку.

20 Сохраните изменения и оставьте набор символов выделенным. В следующей части урока вы, используя инструменты для работы с символами, измените внешний вид отдельных образцов.



Редактирование наборов символов с использованием инструментов для работы с символами

► **Совет.** Если при использовании инструмента **Symbol Sizer** (Размер символов) размер изменяется слишком быстро, дважды щелкните по данному инструменту на панели **Tools** (Инструменты) и попробуйте уменьшить значения параметров **Intensity** (Интенсивность) и **Symbol Set Density** (Плотность набора символов) в диалоговом окне **Symbolism Tools Options** (Параметры инструментов по работе с символами).

Выполняя следующие шаги, вы отредактируете цветки в наборе символов, используя инструменты для работы с символами из панели **Tools** (Инструменты).

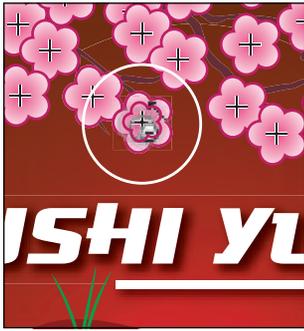
1 Убедитесь, что по-прежнему выделен набор символов цветка и выбран инструмент **Symbol Sprayer** (Распыление символов). Выполните щелчок по одному из цветков, удерживая клавишу **Alt/Option**, чтобы удалить этот образец из набора.

2 Выберите инструмент **Symbol Sizer** (Размер символов) , расположенный на панели **Tools** (Инструменты) в той же группе, что и инструмент **Symbol Sprayer** (Распыление символов). Увеличьте и уменьшите размер некоторых цветков при помощи инструмента **Symbol Sizer** (Размер символов), удерживая клавишу **Alt/Option**.

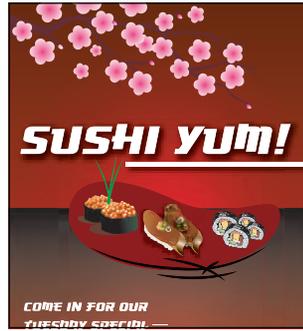
3 Сделайте часть цветков меньше остальных, варьируя их размер.

► **Совет.** Чтобы воздействовать на меньшее число образцов символа **Flower**, нажмите несколько раз клавишу [, уменьшая диаметр инструмента.

● **Примечание.** Инструмент **Symbol Sizer** (Размер символов) работает лучше, если выполнять щелчок и сразу отпустить кнопку мыши, а не удерживать ее.



Измените размер некоторых цветков



Результат

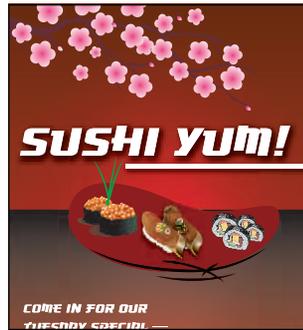
Теперь вы повернете некоторые из символов.

- 4 Активируйте инструмент **Symbol Spinner** (Вращение символов) , расположенный в той же группе, что и инструмент **Symbol Sizer** (Размер символов). Установите указатель мыши на один из цветков в наборе символов и перетаскивайте влево или вправо для выполнения вращения. Чем дальше вы перетащите указатель, тем сильнее повернется цветок.

● **Примечание.** При выполнении вращения появляются стрелки, показывающие направление вращения.



Выполните перетаскивание, чтобы повернуть цветки



Результат

- 5 Выберите инструмент **Symbol Shifter** (Смещение символов)  на панели **Tools** (Инструменты). Нажмите несколько раз клавишу **J**, чтобы увеличить диаметр инструмента. Перетаскивайте указатель по образцам символа **Flower** для их смещения.

- 6 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение) и сохраните файл.



► **Совет.** Вам предоставляется возможность поэкспериментировать с множеством инструментов для работы с символами, в том числе с инструментом **Symbol Stainer** (Обесцвечивание символов) , который позволяет выполнять постепенное окрашивание образца в наборе символов.

Функции инструментов для работы с символами

Symbol Shifter (Смещение символов) . Перемещает образцы символов. Также может изменить относительный порядок наложения образцов символов в наборе.

Symbol Scruncher (Уплотнение символов) . Изменяет расстояние между образцами символов.

Symbol Sizer (Размер символов) . Изменяет размер образцов символов.

Symbol Spinner (Вращение символов) . Поворачивает образцы символов в наборе. Образцы символов, расположенные возле указателя мыши, поворачиваются в направлении движения указателя. При перетаскивании над образцами появляются стрелки, показывающие их текущую ориентацию.

Symbol Stainer (Обесцвечивание символов) . Окрашивает образцы символов. При обесцвечивании цветовой тон образца символа изменяется в сторону определенного оттенка цвета с сохранением исходной яркости, при этом черные и белые объекты вообще не изменяются.

Symbol Screener (Прозрачность символов) . Регулирует уровень прозрачности образцов в наборе символов.

Symbol Styler (Стили символов) . Применяет выбранный стиль к образцам символов. На данный инструмент можно переключиться с любого другого инструмента для работы с символами, щелкнув по стилю в палитре **Graphic Styles** (Стили графики).

Копирование и редактирование наборов символов

Набор символов рассматривается как единый объект. Чтобы отредактировать образцы символов в наборе, необходимо использовать инструменты для работы с символами из панели **Tools** (Инструменты). Тем не менее вы можете скопировать набор символов и видоизменить их копии с помощью инструментов для работы с символами.

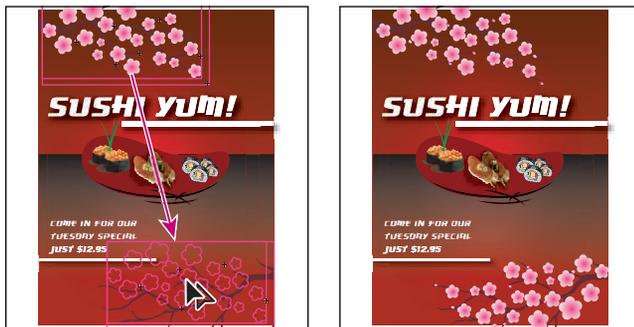
В данном разделе вы скопируете набор символов цветков в нижнюю часть монтажной области.

- 1 Щелкните по значку палитры **Layers** (Слой) , чтобы развернуть эту палитру. Закрепите слой **bg**, установив значок с изображением замка  справа от значка с изображением глаза . Сверните палитру **Layers** (Слой).
- 2 Активируйте инструмент **Selection** (Выделение)  и очертите область вокруг всех символов в верхней части монтажной области, выделив набор символов **Flower** и цветочные бутоны.

► **Совет.** Если вы хотите выделить на монтажной области все образцы одного символа, и эти образцы не входят в набор, выделите один образец символа и выполните команду **Select** ⇒ **Same** ⇒ **Symbol Instance** (Выделение ⇒ По общему признаку ⇒ Одинаковые образцы символа).

- 3 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).
- 4 Нажмите и удерживайте клавишу **Alt/Option**. Перетащите образцы, расположив полученные копии в правом нижнем углу монтажной области. После размещения копий в нужном месте отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующую клавишу.
- 5 Выполните команду **Object** ⇒ **Transform** ⇒ **Transform Each** (Объект ⇒ Трансформировать ⇒ Трансформировать каждый). В диалоговом окне **Transform Each** (Трансформировать каждый) установите флажки **Reflect X** (Отразить зеркально по оси X) и **Reflect Y** (Отразить зеркально по оси Y). Щелкните по кнопке **OK**.
- 6 Не снимая выделения со скопированного набора символов в нижней части монтажной области, дважды щелкните по инструменту **Rotate** (Поворот)  на панели **Tools** (Инструменты). В диалоговом окне **Rotate** (Поворот) измените значение угла поворота на **23** и щелкните по кнопке **OK**.
- 7 Используя инструмент **Selection** (Выделение), отрегулируйте положение группы образцов символов на нижней ветке дерева.

● **Примечание.** К набору символов можно применить разнообразные виды трансформирования. Кроме того, можно изменить размер набора символов, выполняя перетаскивание точек ограничительной рамки с помощью инструмента **Selection** (Выделение).



- 8 Снимите выделение со всех объектов и сохраните файл, выполнив команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

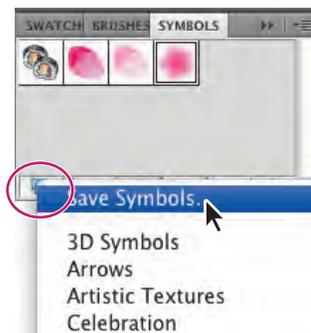
Сохранение иллюстраций в палитре Symbols и извлечение их из нее

Сохранение часто используемых логотипов или других иллюстраций в виде символов позволяет быстро к ним обращаться. В следующей части

● **Примечание.** Библиотеки символов сохраняются как файлы Adobe Illustrator (.ai).

урока вы сохраните созданные символы как новую библиотеку, что делает возможным использование данных символов в других документах или другими пользователями.

1 В палитре **Symbols** (Символы) щелкните по кнопке **Symbol Libraries Menu** (Меню «Библиотеки символов»)  и отметьте в открывшемся меню опцию **Save Symbols** (Сохранить символы).



● **Примечание.** При сохранении символов в виде отдельной библиотеки в окне документа должен быть открыт и активирован документ, содержащий эти символы.

2 В диалоговом окне **Save Symbols As Library** (Сохранить символы как библиотеку) выберите папку для сохранения файла библиотеки символов, например Desktop (Рабочий стол). Назовите файл «sushi_poster.ai». Щелкните по кнопке **Save** (Сохранить).

● **Примечание.** При первом открытии окна **Save Symbols As Library** (Сохранить символы как библиотеку) открывается папка **Symbols** (Символы), которая является папкой для хранения символов по умолчанию. Вы можете сохранять создаваемые библиотеки в этой папке. Illustrator распознает все библиотеки, хранимые в ней, и делает их доступными в меню **Symbol Libraries** (Библиотеки символов).

▶ **Совет.** Сохраняя библиотеку в папку по умолчанию, вы можете создавать вложенные папки и формировать их структуру по своему усмотрению. Затем вы сможете легко обратиться к этим папкам, используя кнопку **Symbol Libraries Menu** (Меню «Библиотеки символов») или выбрав команду меню **Window** ⇒ **Symbol Libraries** (Окно ⇒ Библиотеки символов).

3 Не закрывая файл poster.ai, создайте новый документ, выполнив команду **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 появившемся меню команду **Other Library** (Другая библиотека). Откройте папку, в которую сохранили библиотеку sushi_poster.ai, выберите ее и щелкните по кнопке **Open** (Открыть). Библиотека sushi_poster появится как плавающая палитра в рабочей среде. Вы можете закрепить эту палитру в доке или оставить ее как есть. Палитра останется открытой до закрытия Illustrator. После закрытия программы при повторном запуске Illustrator палитра не откроется.

5 Перетащите какие-либо из символов библиотеки sushi_poster из палитры на страницу.

6 Выполните команду меню **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрывать) и откажитесь от сохранения нового файла. Не закрывайте файл poster.ai, если

вы планируете продолжить работу над ним в разделе «Самостоятельная работа».

Проецирование символа на трехмерный объект

Вы можете спроецировать любую двумерную 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 «Применение эффектов».

Символы и интеграция с Adobe Flash

В Illustrator также предоставляется прекрасная поддержка экспорта символов в файлы формата SWF и SVG. При экспорте в приложение Flash в качестве типа символа можно задать **Movie Clip** (Видеоролик). В дальнейшем, работая в Adobe Flash, можно при необходимости выбрать другой тип. Кроме того, в Illustrator можно задать девятифрагментное масштабирование, чтобы обеспечить правильное масштабирование видеороликов при использовании в компонентах пользовательского интерфейса.

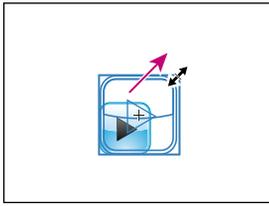
Созданную в Illustrator иллюстрацию можно открыть в среде редактирования Flash или непосредственно в проигрывателе Flash Player. Иллюстрации легко копировать и вставлять через буфер обмена, сохранять в формате SWF или экспортировать непосредственно в приложение Flash. Кроме того, в Illustrator предоставляется поддержка динамического текста и символов Flash.

Работа с символами в Illustrator подразумевает ту же последовательность действий, что и во Flash:

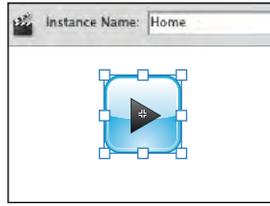
- шаг 1. Создание символа: при создании символа в Illustrator в диалоговом окне **Symbol Options** (Параметры символа) можно присвоить символу имя и задать специфичные для приложения Flash параметры — тип символа **Movie Clip** (Видеоролик), который является типом по умолчанию для символов Flash, расположение сетки регистрации Flash и направляющие девятифрагментного масштабирования. Кроме того, многие из сочетаний клавиш, применяемых в приложениях Illustrator и Flash, совпадают, например клавиша **F8** для создания символа;
- шаг 2. Редактирование символов в изолированном режиме;
- шаг 3. Свойства и связи символа;
- шаг 4. Статические, динамические текстовые объекты и объекты для ввода текста.

Сейчас вы создадите кнопку, сохраните ее в виде символа, после чего измените свойства символа.

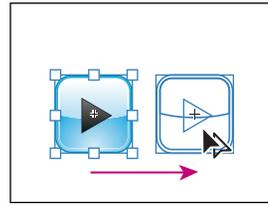
- 1** Выполните команду **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Essentials** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения).
- 2** Откройте новый пустой файл.
- 3** В диалоговом окне **New Document** (Новый документ) выберите профиль **Web** в раскрывающемся списке **New Document Profile** (Новый профиль документа). Для остальных параметров оставьте значения по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**.
- 4** Выполните команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как). Назовите файл **buttons.ai** и выберите для сохранения папку **Lesson14**. В раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) выберите тип файла **Adobe Illustrator (*.AI/ai)** и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить). В диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте установки по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**.
- 5** Откройте палитру **Symbols** (Символы), щелкнув по ее значку .
- 6** Перетащите символ **Bullet-Forward** из палитры **Symbols** (Символы) на монтажную область.
- Совет.** Как уже говорилось ранее, в Illustrator предоставляется гораздо большее количество символов, получить доступ к которым можно, щелкнув по кнопке **Symbol Libraries Menu** (Меню «Библиотеки символов») в нижней части палитры **Symbols** (Символы).
- 7** Используя инструмент **Selection** (Выделение) , перетащите правый верхний угол кнопки, удерживая клавишу **Shift**, чтобы увеличить размеры кнопки. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу.
- 8** Не снимая выделения с кнопки, на панели **Control** (Управление) введите «None» в поле ввода **Instance Name** (Имя экземпляра). Нажмите клавишу **Enter/Return**. Параметр **Instance Name** (Имя экземпляра) является необязательным при работе в Illustrator и используется для отличия одного образца символа от другого. Задание имени образца для каждой кнопки полезно при импорте содержимого Illustrator в сцену в приложении Flash с помощью команды **File** ⇒ **Import** ⇒ **Import To Stage** (Файл ⇒ Импорт ⇒ Импортировать в рабочую область).
- 9** Убедитесь, что кнопка все еще выделена. Перетащив ее вправо, нажмите и удерживайте клавиши **Shift+Alt/Shift+Option** для создания копии кнопки. Отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующие клавиши. На панели **Control** (Управление) введите «Info» в поле ввода **Instance Name** (Имя экземпляра). Нажмите клавишу **Enter/Return**.



Измените размер образца символа



Присвойте имя образцу символа



Создайте копию образца символа

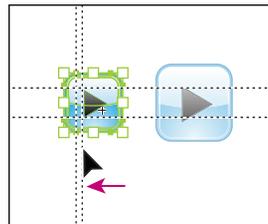
- 10** Убедитесь, что одна из кнопок все еще выделена, и щелкните по кнопке **Symbol Options** (Параметры символа)  в панели **Symbols** (Символы). Выберите тип символа **Movie Clip** (Видеоролик) и установите флажки **Enable Guides for 9-slice Scaling** (Включить направляющие 9-фрагментного масштабирования) и **Align To Pixel Grid** (Выровнять по пиксельной сетке). Щелкните по кнопке **OK**.



Теперь вы настроите направляющие девятифрагментного масштабирования.

- 11** Инструментом **Selection** (Выделение) дважды щелкните по левой кнопке, чтобы войти в режим изоляции. В появившемся диалоговом окне с предупреждением щелкните по кнопке **OK**.
- 12** Активируйте инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и щелкните три раза по левой кнопке для ее увеличения. Выполните команду меню **Select** ⇒ **All** (Выделение ⇒ Все). Данная команда позволяет увидеть опорные точки фигур. При настройке направляющих девятифрагментного масштабирования вам потребуется позиционировать их для указания масштабируемой части объекта (обычно не углы).

- 13** Используя инструмент **Selection** (Выделение), перетащите правую направляющую влево, разместив ее за левым краем черной стрелки, как показано на рисунке. С помощью девятифрагментного масштабирования можно задать масштабирование типа «компонент-стиль» для символов графики и видеороликов.

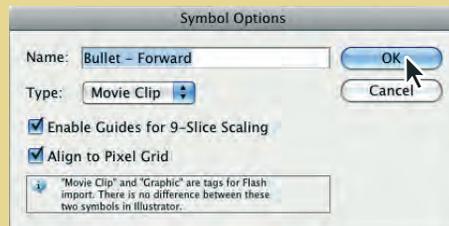


- 14** Инструментом **Selection** (Выделение) дважды щелкните за пределами кнопки, чтобы выйти из режима изоляции.

- 15 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна) и сохраните файл.

Представление о параметрах символов Flash

Movie Clip (Видеоролик). Для создания повторно используемых анимаций во Flash используйте символы видеороликов (называемых в программе Flash фрагментами). Видеоролики обладают собственной временной шкалой, независимой от основной временной шкалы, которую можно рассматривать как вложенную внутри основной временной шкалы. Эта временная шкала может содержать интерактивные элементы управления, звуки и даже экземпляры других видеороликов. Можно также 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 (Вывернуть по пиксельной сетке). Для создания символов, выровненных по пикселям, в диалоговом окне **Symbol Options** (Параметры символа) установите флажок **Align To Pixel Grid** (Вывернуть по пиксельной сетке). Символы, выровненные по

пиксельной сетке, остаются выровненными при расположении в любом месте монтажной области, если их реальный размер не изменяется.

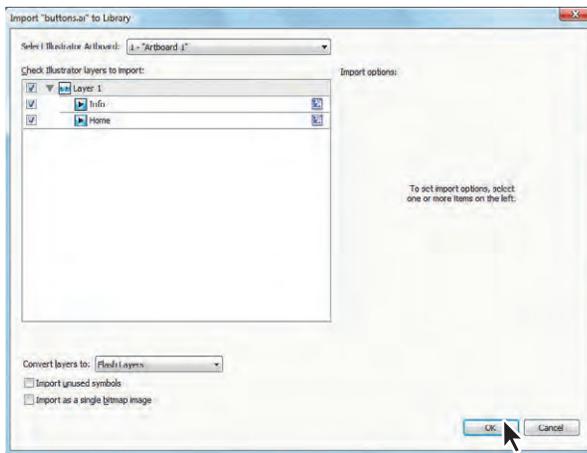
Enable Guides For 9-Slice Scaling (Включить направляющие 9-фрагментного масштабирования). С помощью девятифрагментного масштабирования можно задать масштабирование типа «компонент-стиль» для символов графики и видеороликов. Этот тип позволяет создавать символы фрагмента ролика, масштабируемые так, чтобы их можно было использовать как компоненты пользовательского интерфейса, в противоположность типу масштабирования, обычно применяемому к графике и элементам дизайна.

Из справки Illustrator

Для выполнения следующих шагов на вашем компьютере должно быть установлено приложение Adobe Flash CS5.

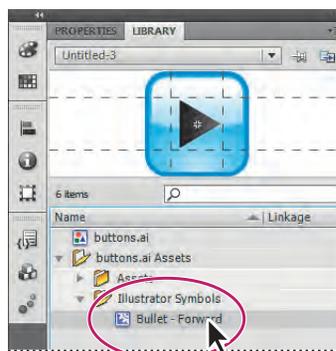
- 1 Откройте Adobe Flash CS5.
- 2 Выполните команду меню **File** ⇒ **New** (Файл ⇒ Создать). В диалоговом окне создания нового документа убедитесь, что выбрана вкладка **General** (Общие) и активен пункт **ActionScript 3.0**. Щелкните по кнопке **OK**.

- 3 В окне приложения Adobe Flash выполните команду **File** ⇒ **Import** ⇒ **Import To Library** (Файл ⇒ Импорт ⇒ Импортировать в библиотеку). Найдите файл **buttons.ai**, который только что 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 нем можно выбрать монтажную область для импорта, слои, способ импорта содержимого и другие параметры. Установив флажок **Import Unused Symbols** (Импортировать неиспользуемые символы) в нижней части диалогового окна, можно перенести все символы из палитры **Symbols** (Символы) приложения Illustrator в панель **Library** (Библиотека) приложения Flash. Это полезно, например, при разработке набора кнопок для сайта.
- 4 Щелкните по кнопке **OK**.



- 5 Откройте панель **Library** (Библиотека), щелкнув по ярлыку вкладки в правой части рабочего пространства. Выполняя щелчки по стрелкам слева от названий папок, раскройте содержащиеся в них ресурсы, в том числе символ **Bullet-Forward** в папке символов Illustrator.

- 6 Перетащите символ **Bullet-Forward** на сцену.



- **Примечание.** Существует несколько способов вставить объекты Illustrator CS5 во Flash CS5. Можно выполнить копирование вставку через буфер обмена или выполнить команду **File** ⇒ **Import** ⇒ **Import To Stage** (Файл ⇒ Импорт ⇒ Импортировать в рабочую область). При импортировании в рабочую область две кнопки будут помещены на сцену, и при выделении каждой из них имя образца символа появится в инспекторе свойств. Кнопки будут добавлены и в панель **Library** (Библиотека).

7 Выполните команду меню **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрыть), чтобы закрыть файл Flash. Откажитесь от сохранения изменений. Закройте приложение Flash и вернитесь к Illustrator.

Вставка графического объекта Illustrator в приложение Flash



Еще один способ перенести содержимое из приложения Illustrator CS5 в приложение Flash CS5 состоит в том, чтобы скопировать и вставить содержимое Illustrator через буфер обмена. При вставке

в приложении Flash CS5 появляется диалоговое окно **Paste** (Вставка). Иллюстрация может быть вставлена как простое растровое изображение или с использованием установок импорта AI-файла. В последнем случае импорт выполняется аналогично команде меню **File** ⇒ **Import** ⇒ **Import To Stage** (Файл ⇒ Импорт ⇒ Импортировать в рабочую область), хотя диалоговое окно **Import «buttons.ai» To Library** (Импортировать «buttons.ai» в библиотеку) не появится.

При вставке графического объекта Illustrator в приложение Flash сохраняются следующие атрибуты:

Контуры и фигуры	Масштаб
Толщина обводок	Определения градиентов
Текст (задайте параметры Flash Text (Текст Flash))	Связанные изображения
Символы	Эффекты

Из справки Illustrator

Самостоятельная работа

Попрактикуйтесь в использовании символов в иллюстрациях с повторяющимися графическими элементами, начав с создания карты, содержащей всевозможные повторяющиеся элементы. Используя символы, можно легко обновлять логотипы на визитных карточках, именных жетонах или выполнять обновление любых других иллюстраций с многочисленными образцами одного и того же графического объекта.

Чтобы разместить образцы символа, выполните следующие действия:

- 1** Выделите иллюстрацию, которая будет использована в качестве символа.
- 2** Инструментом **Selection** (Выделение) перетащите иллюстрацию на палитру **Symbols** (Символы). После появления символа в палитре удалите исходную иллюстрацию.
- 3** Для добавления образца символа на монтажную область перетащите символ из палитры **Symbols** (Символы) на монтажную область.
- 4** Создайте необходимое количество образцов символа. Для этого выполняйте перетаскивание из палитры **Symbols** (Символы) или перетаскивайте первый образец, удерживая клавишу **Alt/Option**, создавая копии этого образца в другом месте монтажной области. Созданные образцы символов связаны с исходным символом палитры **Symbols** (Символы). Если исходный символ будет изменен, изменятся и все образцы символа на монтажной области.

Контрольные вопросы

- 1 Назовите три преимущества использования символов.
- 2 Какой инструмент для работы с символами используется для вращения образцов в наборе символов?
- 3 На какой из символов подействует инструмент для работы с символами в области с двумя различными символами?
- 4 Как обновить существующий символ?
- 5 Что не может быть символом?
- 6 Как получить доступ к символам в других документах?
- 7 Назовите два способа перенести символы из приложения Illustrator в приложение Flash.

Ответы

- 1 Преимущества использования символов заключаются в следующем:
 - можно легко применить многочисленные фигуры;
 - можно изменить один символ, и все образцы будут обновлены;
 - можно проецировать иллюстрации на трехмерные объекты (эта тема подробно освещена в уроке 12 «Применение эффектов»).
- 2 Для вращения образцов в наборе символов используется инструмент **Symbol Spinner** (Вращение символов).
- 3 Если применить инструмент для работы с символами в области, содержащей два различных образца, он подействует только на символ, который активен в палитре **Symbols** (Символы).
- 4 Чтобы изменить существующий символ, дважды щелкните по его значку в палитре **Symbols** (Символы) или по образцу символа на монтажной области. После этого вы можете внести изменения в режиме изоляции.
- 5 Изображение, которое не является встроенным, нельзя использовать в качестве символа.

- 6** Получить доступ к символам в сохраненных документах можно, выполнив щелчок по кнопке **Symbol Libraries Menu** (Меню «Библиотеки символов»)  в нижней части палитры **Symbols** (Символы) и выбрав в открывшемся меню опцию **Other Library** (Другая библиотека); также можно выполнить команду **Other Library** (Другая библиотека) в меню палитры **Symbols** (Символы) или воспользоваться командой **Window** ⇒ **Symbol Libraries** ⇒ **Other Library** (Окно ⇒ Библиотеки символов ⇒ Другая библиотека).
- 7** Скопируйте и вставьте через буфер обмена один или несколько символов из приложения Illustrator в приложение Flash, выполните команду **File** ⇒ **Import** ⇒ **Import To Stage** (Файл ⇒ Импорт ⇒ Импортировать в рабочую область) или **File** ⇒ **Import** ⇒ **Import To Library** (Файл ⇒ Импорт ⇒ Импортировать в библиотеку).

15

КОМБИНИРОВАНИЕ ГРАФИКИ ILLUSTRATOR CS5 С ДРУГИМИ ПРИЛОЖЕНИЯМИ ADOBE

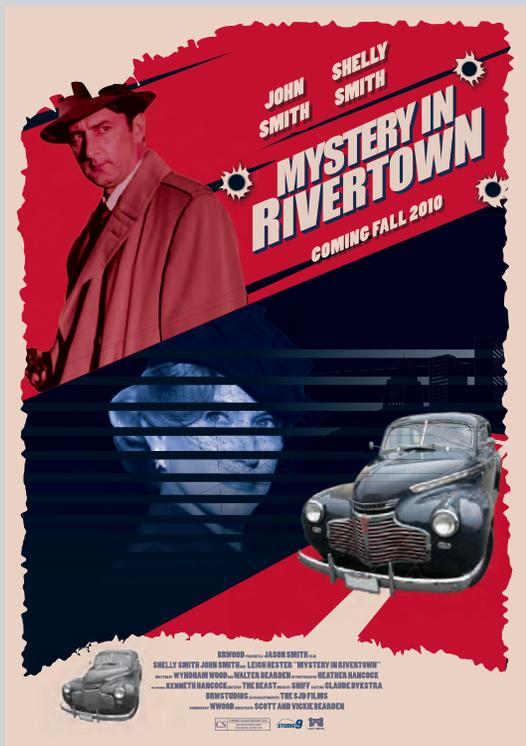
Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- различать векторную и растровую графику;
- помещать связанную и встроенную графику Adobe Photoshop в файл Adobe Illustrator;
- создавать и редактировать обтравочную маску из составных контуров;
- создавать непрозрачные маски для отображения части объектов;
- отбирать образцы цвета из помещенного изображения;
- заменять одно помещенное изображение другим и обновлять документ;
- экспортировать файлы со слоями в Adobe Photoshop.



Для выполнения этого урока потребуется около часа. При необходимости удалите с жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку Lesson15.



В файл программы Adobe Illustrator можно легко добавить изображение, созданное в программе для редактирования изображений. Этот способ хорошо подходит для просмотра фотографий при их встраивании в штриховой рисунок или для применения к растровым изображениям специальных эффектов Illustrator.

Начало работы

Прежде чем начать работу, необходимо восстановить установки Adobe Illustrator CS5 по умолчанию. Откройте файл с окончательным вариантом иллюстрации урока, чтобы ознакомиться с тем, что вам предстоит создать.

1 Чтобы инструменты и панели/палитры функционировали так, как описано в уроке, удалите или деактивируйте (переименовав) файл установок Adobe Illustrator CS5 (см. раздел «Восстановление установок по умолчанию»).

2 Запустите Adobe Illustrator CS5.

● **Примечание.** Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск файлы ресурсов данного урока, расположенные в папке Lesson15 на компакт-диске «Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс» (см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса»).

3 Выполните команду меню **File** ⇒ **Open** (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L15end_1.ai в папке Lesson15 на жестком диске. Файл содержит изображение плаката. В ходе урока вы добавите к этому плакату изображения и выполните их редактирование. Оставьте файл открытым, чтобы сверяться с ним при выполнении урока, или выполните команду меню **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрыть).



Сейчас вы откроете исходный файл, используя приложение Adobe Bridge CS5.

Работа с Adobe Bridge

● **Примечание.** При первом запуске Adobe Bridge появится диалоговое окно с вопросом о том, запускать Bridge при запуске системы или нет. Щелкните по кнопке **Yes** (Да), если хотите, чтобы Bridge запускался автоматически при запуске системы. Щелкните по кнопке **No** (Нет), чтобы запускать Bridge самостоятельно по мере необходимости.

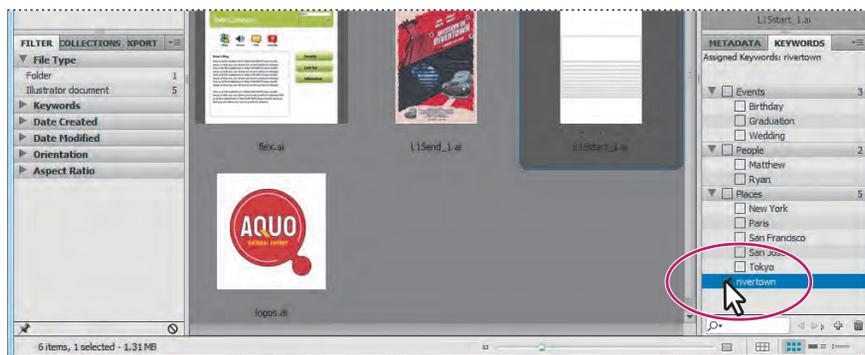
Adobe Bridge — это приложение, которое устанавливается при установке одного из приложений программного пакета Adobe Creative Suite 5, например Illustrator, или всего пакета Adobe Creative Suite 5. С помощью этого приложения можно просматривать содержимое, управлять метаданными и делать многое другое.

1 Выполните команду **File** ⇒ **Browse In Bridge** (Файл ⇒ Обзор в Bridge), чтобы открыть приложение Adobe Bridge.

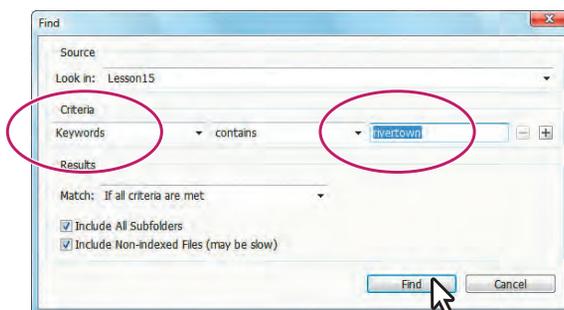
- 2 В расположенной слева панели **Favorites** (Избранное) щелкните по папке **Desktop** (Рабочий стол). На панели **Content** (Содержимое) найдите файл **L15start_1.ai** в папке Lesson15. Щелкните по этому файлу.



- 3 В нижней части панели **Content** (Содержимое) переместите вправо ползунковый регулятор, увеличив размер миниатюр на панели.
- 4 В верхней части окна Bridge щелкните по кнопке **Filmstrip** (Диафильм). Произойдет переключение к рабочей области **Filmstrip** (Диафильм), которая отображает 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 на панели отображались все миниатюры.
- 6 Убедитесь, что на панели **Content** (Содержимое) по-прежнему выбран файл **L15start_1.ai**. Щелкните по ярлыку вкладки панели **Metadata** (Метаданные) в правой части рабочего пространства, чтобы отобразить метаданные выбранного файла. Это могут быть данные цифровой камеры, сохраненные с документом образцы цвета и т. д. Щелкните по ярлыку вкладки панели **Keywords** (Ключевые слова), чтобы отобразить эту панель. С такими объектами, как изображения, можно связать ключевые слова, что позволяет выполнять поиск объектов по ним.
- 7 Чтобы создать ключевое слово, щелкните по плюсу в нижней части панели **Keywords** (Ключевые слова). Введите «rivertown» в поле ввода и нажмите клавишу **Enter/Return**. Установите флажок слева от ключевого слова. При этом ключевое слово будет связано с выбранным файлом.



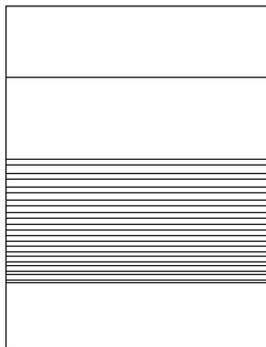
- 8** Выполните команду меню **Edit** ⇒ **Find** (Редактирование ⇒ Найти). В разделе **Criteria** (Критерии) диалогового окна **Find** (Найти) отметьте пункт **Keywords** (Ключевые слова) в первом слева раскрывающемся списке. Введите слово «rivertown» в крайнем справа поле ввода. В расположенном посередине раскрывающемся списке оставьте без изменений значение **contains** (содержит) и щелкните по кнопке **Find** (Найти). На панели **Content** (Содержимое) отобразятся результаты поиска.



- 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 предоставляемых Bridge возможностей. Для получения более подробной информации об Adobe Bridge см. справку программы Illustrator.
- 10** Дважды щелкните по файлу L15start_1.ai на панели **Content** (Содержимое), чтобы открыть этот файл в Illustrator. Не закрывайте Adobe Bridge.
- 11** Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).

12 Выполните команду **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Essentials** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения), чтобы вернуть рабочую среду **Essentials** (Основные сведения) в состояние по умолчанию.

13 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как). Назовите файл «movieposter.ai» и выберите для сохранения папку Lesson15. В раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) выберите тип файла **Adobe Illustrator (*.AI/ai)** и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить). В диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте установки по умолчанию и щелкните по кнопке **ОК**.



Комбинирование иллюстраций

Создаваемые в Illustrator иллюстрации можно 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 Illustrator можно создавать определенные типы растровых изображений, для выполнения многих задач по редактированию изображений все же лучше подходит Adobe Photoshop. Отредактированные изображения затем можно поместить в Illustrator.

В этом разделе пошагово описан процесс создания составных изображений, включая комбинирование растровых изображений с векторной графикой и совместное использование приложений. Вы добавите созданные в Photoshop фотографии в плакат, созданный в Adobe Illustrator. Затем вы настроите цвет фотографии, примените к фотографии маску и возьмете из фотографии образец цвета для использования в Illustrator. После этого вы обновите помещенное изображение и выполните экспорт плаката в Photoshop.

Векторная графика против растровой

Приложение Adobe Illustrator создает векторную графику, которая содержит фигуры, описываемые математическими выражениями. *Векторная графика* состоит из четких гладких линий, сохраняющих свою четкость при изменении масштаба. Векторная графика подходит для иллюстра-

ций, текста и графики, которые нужно масштабировать для получения 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 пикселей и создается в таких приложениях для редактирования изображений, как Adobe Photoshop. При работе с растровыми изображениями редактируются группы пикселей, 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. Он теряет четкость при увеличении размера

Принимая решение, какое из приложений использовать для создания и комбинирования изображений — Illustrator или приложение для работы с растровыми изображениями, например Photoshop, — примите во внимание то, из каких элементов состоит изображение, и то, как это изображение будет использовано.

Как правило, следует задействовать Illustrator, если требуется создать рисунок или текст с четкими линиями, который будет одинаково хоро-

шо смотреться при любой степени увеличения. Для разработки дизайна одной страницы в большинстве случаев также предпочтительнее использовать Illustrator, так как оно предоставляет большую по сравнению с Photoshop гибкость при работе с текстом, а также повторном выборе, перемещении и изменении изображений. Конечно, в Illustrator можно создавать и растровые изображения, но набор инструментов для редактирования пикселей в нем достаточно ограничен.

Используйте Photoshop для работы с изображениями, в которых необходимо редактировать отдельные пиксели, корректировать цвет и изменять другие специальные эффекты. Adobe InDesign подойдет для разработки самого различного дизайна: от открытки до многостраничной книги, например «Официального учебного курса Adobe».

Импорт файлов Adobe Photoshop

Иллюстрации можно импортировать из Photoshop в 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, слои, редактируемый текст и контуры. Таким образом, можно переносить файлы между Photoshop и Illustrator, не теряя возможности редактировать иллюстрации. Корректирующие слои Photoshop, видимость которых отключена, также импортируются в Illustrator, хотя остаются недоступными.

При выполнении обратного экспорта в Photoshop эти слои восстанавливаются.

Данный урок вы начнете с того, что поместите файл Photoshop, содержащий слой-маску.

Слой-маска позволяет маскировать (скрыть) части изображения таким образом, что они могут быть прозрачными. Помещенные файлы бывают встроенными и связанными. При добавлении в файл Illustrator встроенного файла размер конечного файла Illustrator увеличивается в соответствии с размером добавляемого файла.

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 файле Illustrator всех изменений, вносимых в помещенное изображение.

Связанный файл всегда должен сопровождать файл Illustrator. В противном случае ссылка будет разорвана, и помещенный файл не отобразится в иллюстрации.

● **Примечание.**

В Illustrator включена поддержка цветового пространства Device N. Например, если вы создадите двухцветное изображение в Photoshop и поместите его в Illustrator, плашечные цвета будут корректно разделены и напечатаны.

Помещение файла Photoshop

Чтобы поместить файл Photoshop, выполните следующие действия:

1 В окне приложения Illustrator CS5 выполните команду меню **Window** ⇒ **Layers** (Окно ⇒ Слои), чтобы открыть палитру **Layers** (Слои).

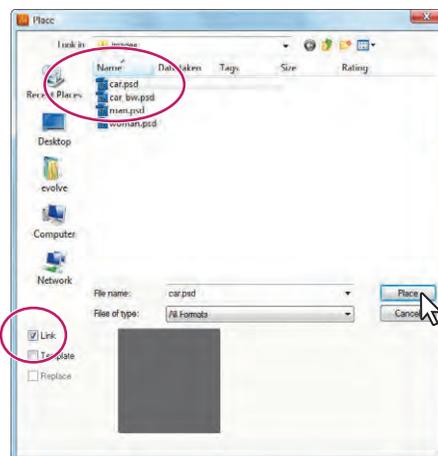
2 В палитре **Layers** (Слои) выделите слой **Content** (Содержимое), если он еще не выделен, а затем щелкните по столбцу **Visibility** (Видимость), чтобы отобразить содержимое этого слоя. При помещении изображение добавляется к выделенному слою. Вы используете для помещенного изображения слой «Content». Этот слой уже содержит иллюстрацию.



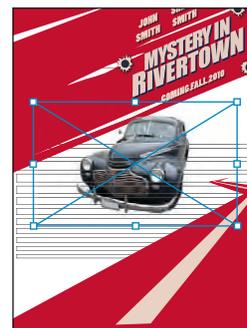
3 Выполните команду меню **File** ⇒ **Place** (Файл ⇒ Поместить).

4 Перейдите к файлу car.psd в папке images внутри папки Lesson15 и выделите этот файл. Пока не выполняйте двойной щелчок или щелчок по кнопке **Place** (Поместить).

5 В диалоговом окне **Place** (Поместить) убедитесь, что установлен флажок **Link** (Ссылка). По умолчанию помещенные файлы Photoshop являются связанными. При этом при редактировании исходного файла изменения воспроизводятся в помещенном изображении в Illustrator. Если сбросить флажок **Link** (Ссылка), то файл PSD будет встроен в файл Illustrator.



6 Щелкните по кнопке **Place** (Поместить). Обратите внимание, что изображение будет размещено по центру окна документа. Изображение выделено, на нем отображаются точки ограничительной рамки и диагональные линии. Также обратите внимание на панель **Control** (Управление). Помимо другой информации об изображении, вы увидите слова **Linked File** (Свя-



занный 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.

Редактирование и копирование помещенного изображения

Вы можете создавать копии помещенных изображений в файле Illustrator совершенно так же, как копии других объектов. Полученные копии можно редактировать независимо от оригинала.

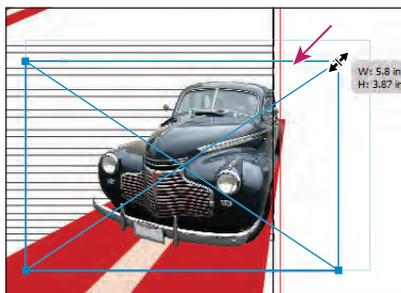
Сейчас вы отредактируете изображение car.psd и создадите его копию в палитре **Layers** (Слой).

1 Убедитесь, что изображение по-прежнему выделено. Используя инструмент **Selection** (Выделение) , перетащите изображение вниз и вправо, разместив в верхней части красной дороги.

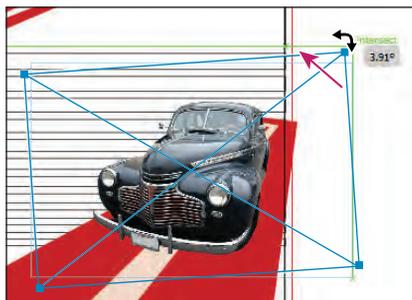
2 Удерживая клавишу **Shift**, с помощью инструмента **Selection** (Выделение) перетаскивайте правую верхнюю точку ограничительной рамки в направлении центра изображения, пока ширина не станет равной приблизительно 5,8 дюйма. После изменения размера обратите внимание, что значение PPI на панели **Control** (Управление) составляет приблизительно 165. Значение PPI представляет собой разрешение изображения. При работе в Illustrator, если сделать изображение меньше, разрешение изображения увеличится. Если увеличить изображение, разрешение уменьшится.

● **Примечание.** Трансформирование связанного изображения в Illustrator и любые изменения разрешения не приведут к изменению исходного изображения. Изменения затронут только изображение внутри Illustrator.

3 Используя инструмент **Selection** (Выделение), установите указатель мыши с внешней стороны правого верхнего угла ограничительной рамки. Должны появиться стрелки вращения. Перетащите указатель вверх и влево, повернув изображение примерно на 4°. Если включены быстрые направляющие, вы увидите значение на метке измерения.



► **Совет.** Чтобы трансформировать помещенное изображение, можно также открыть палитру **Transform** (Трансформирование) с помощью команды **Window** ⇒ **Transform** (Окно ⇒ Трансформирование) и изменить параметры в этой палитре.



● **Примечание.** Для доступа к стрелкам вращения необходимо разместить указатель мыши рядом с угловой точкой с ее внешней стороны.

- 4 Выполните команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить) и оставьте изображение **car.psd** выделенным.

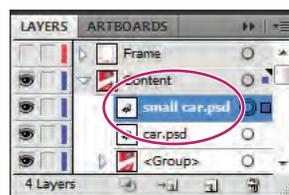
Далее вы создадите копию изображения **car.psd** и внесете в нее изменения.

- 5 В палитре **Layers** (Слой) щелкните по стрелке ▶ слева от слоя **Content**, чтобы развернуть содержимое этого слоя. Обратите внимание на подслои **car.psd**.

► **Совет.** Чтобы скопировать изображение **car.psd**, можно также перетащить подслой в палитре **Layers** (Слой) вверх или вниз, затем, не отпуская кнопку мыши, нажать и удерживать клавишу **Alt/Option**, после чего отпустить кнопку мыши и модифицирующую клавишу.

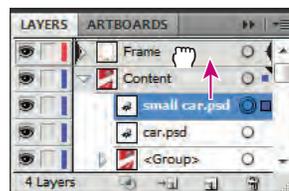
- 6 При выделенной машине на монтажной области выполните команду **Edit** ⇒ **Copy** (Редактирование ⇒ Копировать), а затем **Edit** ⇒ **Paste In Place** (Редактирование ⇒ Вставить на то же место). При этом новое изображение **car.psd** будет вставлено поверх первого и выделено на монтажной области.

- 7 В палитре **Layers** (Слой) дважды щелкните по новому подслою **car.psd** — этот подслой располагается в палитре **Layers** (Слой) выше первого подслоя **car.psd**. В открывшемся диалоговом окне **Options** (Параметры) измените имя подслоя на «small car.psd». Щелкните по кнопке **OK**.

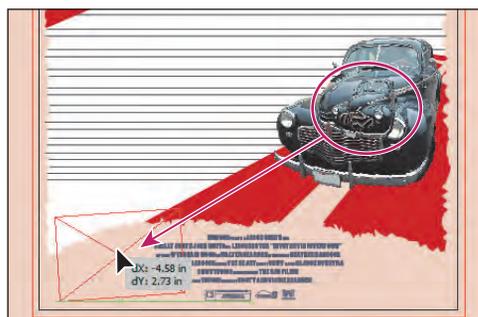


- 8 Убедитесь, что скопированное изображение по-прежнему выделено на монтажной области. Дважды щелкните по инструменту **Scale** (Масштаб) на панели **Tools** (Инструменты). В диалоговом окне **Scale** (Масштабирование) введите значение **40** в поле ввода **Uniform Scale** (Масштаб) и щелкните по кнопке **OK**.

- 9 Активируйте инструмент **Selection** (Выделение). В палитре **Layers** (Слой) щелкните по столбцу **Visibility** (Видимость) напротив слоя **Frame**, отобразив этот слой. Перетащите подслой **small car.psd** в слой **Frame**. Щелкните по стрелке ▶ слева от слоя **Content**, чтобы свернуть его содержимое.



- 10 С помощью инструмента **Selection** (Выделение) перетащите меньшую машину на монтажной области, разместив ее слева от текста в нижней части плаката. Изображение должно располагаться поверх окрашенной в кремовый цвет рамки. Точность со-



блюдать необязательно. Возможно, вам потребуется немного сместить изображение, чтобы оно не закрывало текст.

- 11 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение) и сохраните изменения.

Встраивание изображения Photoshop с композициями слоев

Дизайнеры часто создают несколько композиций макета страницы, чтобы продемонстрировать эту страницу клиентам. Используя композиции слоев в Photoshop, можно создавать, управлять и просматривать многочисленные варианты макета страницы в одном файле Photoshop.

Композиция слоев представляет собой мгновенный снимок состояния палитры **Layers** (Слой) в Photoshop. Композиции слоев хранят следующую информацию о слоях:

- видимость — виден ли слой или скрыт;
- положение слоя в документе;
- оформление — стиль, примененный к слою, а также режим наложения слоя.

Для создания композиции слоев в Photoshop необходимо внести изменения в слой 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 примените 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 Illustrator.

Далее вы поместите и встроите в файл Illustrator файл Photoshop с композициями слоев.

- 1 Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), если увеличивали масштаб при выполнении предыдущих шагов.
- 2 В палитре **Layers** (Слой) щелкните по значку с изображением глаза  в столбце **Visibility** (Видимость) напротив слоев **Content** и **Frame**, чтобы скрыть содержимое обоих слоев. Выделите слой **Woman**.
- 3 Выполните команду меню **File** ⇒ **Place** (Файл ⇒ Поместить).
- 4 Перейдите к файлу woman.psd в папке images внутри папки Lesson15 и выделите этот файл. Пока не выполняйте двойной щелчок или щелчок по кнопке **Place** (Поместить).

● **Примечание.** При помещении изображения оно размещается по центру окна. Поэтому вы подогнали монтажную область по размеру окна документа, чтобы изображение было размещено по центру монтажной области.

5 В диалоговом окне **Place** (Поместить) сбросьте флажок **Link** (Ссылка), если он установлен.

● **Примечание.** Если сбросить флажок **Link** (Ссылка), то файл PSD будет встроен в файл Illustrator. Диалоговое окно **Photoshop Import Options** (Параметры импорта формата Photoshop) появляется только в том случае, если этот флажок сброшен.

6 Щелкните по кнопке **Place** (Поместить).

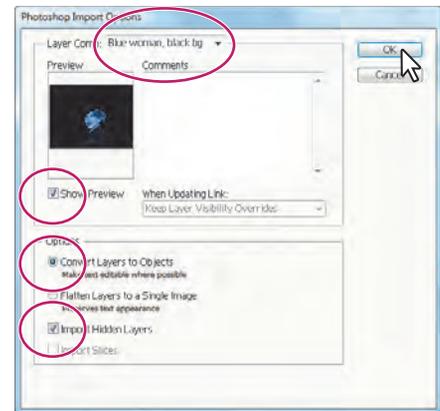
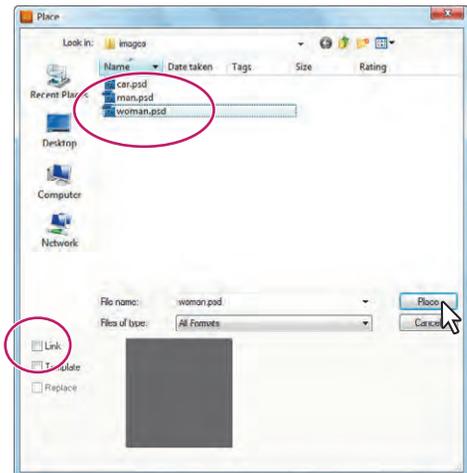
7 В раскрывающемся списке **Layer Comp** (Композиция слоев) диалогового окна **Photoshop Import Options** (Параметры импорта формата Photoshop) выберите вариант **Blue woman, black bg**, а затем установите флажок **Show Preview** (Показать миниатюру), чтобы предварительно просмотреть импортируемое изображение.

8 Установите переключатель в положение **Convert Layers To Objects** (Преобразовать слои в объекты) и поставьте флажок **Import Hidden Layers** (Импортировать скрытые слои), чтобы импортировать из Photoshop все слои документа. Щелкните по кнопке **OK**.

● **Примечание.** Если появится диалоговое окно с предупреждением о цвете **Paste Profile Mismatch** (Несоответствие профиля при вставке), щелкните по кнопке **OK**.

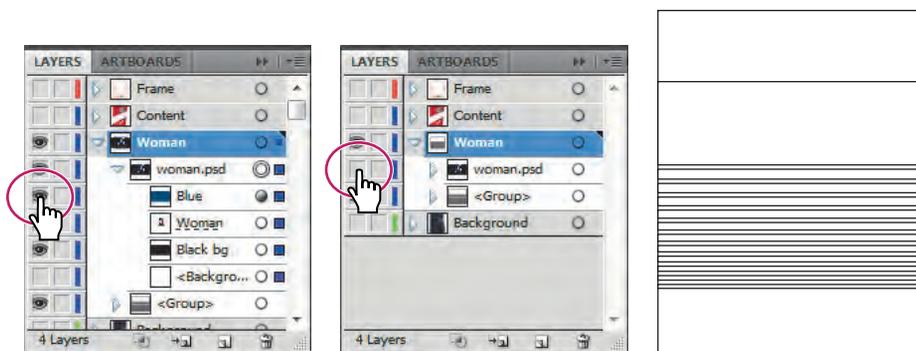
Вместо того чтобы сводить все слои файла в один слой, вы преобразуете слои Photoshop в объекты, потому что файл *woman.psd* содержит четыре слоя и одну слой-маску. Вы используете их чуть позже.

9 В палитре **Layers** (Слои) щелкните по стрелке ▾ слева от слоя **Woman**, чтобы развернуть его содержимое. При необходимости перетащите вниз нижний край палитры, чтобы отобразилось больше слоев. Щелкните по стрелке слева от подслоя **woman.psd**, чтобы раскрыть его содержимое. Обратите внимание на все подслои подслоя **woman.psd**. Эти подслои были слоями Photoshop и появились в палитре **Lay-**



ers (Слой) в Illustrator, потому что вы решили не выполнять сведение изображения при импорте из Photoshop. Также обратите внимание, что при выделенном изображении на странице в левой части панели **Control** (Управление) отображаются слово **Group** (Группа) и ссылка **Multiple Images** (Несколько изображений). Если поместить 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.

- 10 Сбросьте значок с изображением глаза  слева от подслоя **Blue** (Синий), чтобы скрыть этот подслой. Снова отобразите данный подслой, щелкнув по столбцу **Visibility** (Видимость). Сбросьте значок с изображением глаза  слева от подслоя **woman.psd**, чтобы скрыть его. Теперь на монтажной области будут отображены только прямоугольники.



Редактирование цветов помещенного изображения

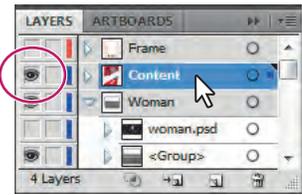
Для редактирования цветов помещенных изображений, которые были встроены, можно использовать разнообразные способы и инструменты. Можно преобразовать изображение в другую цветовую модель (RGB, CMYK или градации серого) или отрегулировать значения компонентов цвета. Можно сделать цвета более насыщенными (темнее), менее насыщенными (светлее) или инвертировать их (создать негатив).

В данном разделе вы отредактируете цвета в изображении, которое поместили первым, а затем примените к этому изображению маску.

- 1 В палитре **Layers** (Слой) щелкните в столбце **Visibility** (Видимость) слева от слоя **Content**, чтобы отобразить этот слой. Выделите его в палитре.
- 2 Выполните команду меню **File** ⇒ **Place** (Файл ⇒ Поместить).

► **Совет.** Для получения более подробной информации о цветовых моделях и изменении цвета см. разделы «О цветах в цифровой графике» и «Применение эффекта» в справке Illustrator.

3 Перейдите к файлу **man.psd** в папке **images** внутри папки **Lesson15** и выделите этот файл. Пока не выполняйте двойной щелчок или щелчок по кнопке **Place** (Поместить).

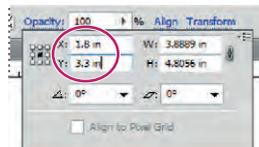


4 В диалоговом окне **Place** (Поместить) установите флажок **Link** (Ссылка) и щелкните по кнопке **Place** (Поместить).

● **Примечание.** При каждом следующем помещении изображения для флажка **Link** (Ссылка) автоматически выбирается предыдущая настройка.

● **Примечание.** В зависимости от разрешения экрана параметры палитры **Transform** (Трансформирование) могут отображаться прямо на панели **Control** (Управление). Также вы можете открыть палитру с помощью команды меню **Window** ⇒ **Transform** (Окно ⇒ Трансформирование).

5 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , щелкните по слову **Transform** (Трансформирование) на панели **Control** (Управление). Появится одноименная палитра. Убедитесь, что в локаторе контрольной точки  выделена центральная точка. Измените значение **X** на **1,8** дюйма (при этом вводите после значения буквы **in**) и значение **Y** на **3,3** дюйма. Нажмите клавишу **Enter/Return**. Изображение **man.psd** будет перемещено в левый верхний угол. Обратите внимание, что оно выглядит обрезанным. Это результат применения слоя-маски, которая была создана в Photoshop и распознана в Illustrator.

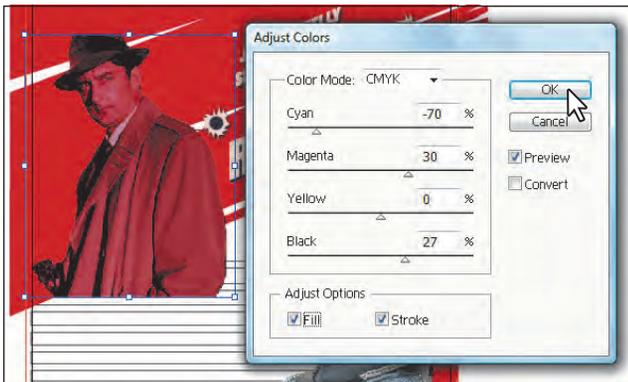


Чтобы выполнить регулировку цветов изображения, данное изображение должно быть встроенным в файл Illustrator. Если изображение является связанным, то изменения цвета, которые вы собираетесь сделать, можно внести в Photoshop, а затем воспроизвести в Illustrator. Но иногда вам может потребоваться встроить изображение, чтобы не беспокоиться об отслеживании связанных изображений.

6 Убедитесь, что изображение **man.psd** по-прежнему выделено на монтажной области. Щелкните по кнопке **Embed** (Встроить) на панели **Control** (Управление). Откроется диалоговое окно **Photoshop Import**

Options (Параметры импорта формата Photoshop), в котором можно выбрать композицию слоев и другие параметры. Убедитесь, что выбрано положение переключателя **Flatten Layers to a Single Image** (Свести слои в единое изображение), и щелкните по кнопке **OK**. Теперь вы увидите на панели **Control** (Управление) слово **Embedded** (Встроенный).

- 7** Не снимая выделения с изображения, выполните команду **Edit** ⇒ **Edit Colors** ⇒ **Adjust Color Balance** (Редактирование ⇒ Редактировать цвета ⇒ Коррекция цветового баланса).
- 8** В диалоговом окне **Adjust Colors** (Настройка цветов) переместите ползунковые регуляторы или введите процентные значения CMYK, чтобы изменить цвета изображения. Для перемещения между полями можно нажимать клавишу **Tab**. Чтобы сделать изображение более красным, мы задали следующие значения: **C = -70**, **M = 30**, **Y = 0** и **K = 27**. Вы можете указать другие значения и немного поэкспериментировать. Установите флажок **Preview** (Просмотр), чтобы просматривать результаты вносимых изменений.
- **Примечание.** Возможно, чтобы увидеть результат, вам потребуется устанавливать и сбрасывать флажок **Preview** (Просмотр) при каждом изменении параметров в диалоговом окне **Adjust Colors** (Настройка цветов).
- 9** Когда цвет изображения вас полностью устроит, щелкните по кнопке **OK**.



- **Примечание.** Если позже вы решите настроить 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) и сохраните изменения.

Наложение маски на изображение

Маски обрезают изображение таким образом, что через их форму видна только его часть. В качестве маски может выступать лишь векторный объект, однако наложить маску можно на любое изображение. Можно также импортировать маски, созданные в файлах Photoshop, как вы уже видели выше. Обтравочная маска и маскируемый объект называются обтравочным набором.

Применение обтравочной маски к изображению

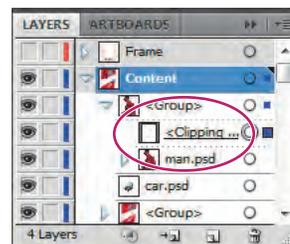
В этом коротком разделе вы создадите обтравочную маску для изображения **man.psd**.

1 Используя инструмент **Selection** (Выделение) , выделите изображение **man.psd**. Щелкните по кнопке **Mask** (Маска) на панели **Control** (Управление). К изображению будет применена обтравочная маска, имеющая форму и размер изображения.

● **Примечание.** Применить обтравочную маску можно также, выбрав команду меню **Object** ⇒ **Clipping Mask** ⇒ **Make** (Объект ⇒ Обтравочная маска ⇒ Создать).

▶ **Совет.** Еще один способ создания обтравочной маски состоит в том, чтобы использовать режим рисования **Draw Inside** (Рисовать внутри объектов). Этот режим позволяет рисовать внутри объектов, устраняя необходимость выполнения нескольких задач: рисования и изменения порядка наложения объектов или рисования, выделения и создания обтравочной маски. Подробную информацию о режимах рисования вы можете найти в уроке 3 «Создание и редактирование фигур».

2 В палитре **Layers** (Слои) щелкните по стрелке  слева от слоя **Content**, чтобы развернуть его содержимое. Щелкните по стрелке слева от верхнего подслоя **<Group>** (<Группа>), чтобы развернуть и содержимое этого подслоя. Обратите внимание на подслои **<Clipping Path>** (<Обтравочный контур>). Это и есть маска, которую вы создали, щелкнув по кнопке **Mask** (Маска) на панели **Control** (Управление). Подслои **<Group>** (<Группа>) являются *обтравочным набором*, содержащим маску и маскируемый объект.



Редактирование маски

Пришло время отредактировать маску.

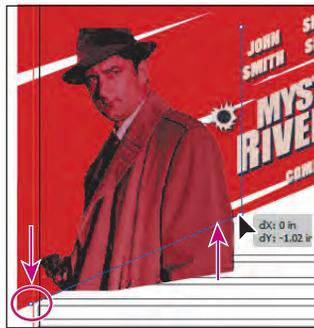
1 Убедитесь, что изображение по-прежнему выделено. Обратите внимание на кнопки **Edit Clipping Path** (Редактировать обтравочный

контур)  и **Edit Contents** (Редактировать содержимое)  в левой части панели **Control** (Управление).

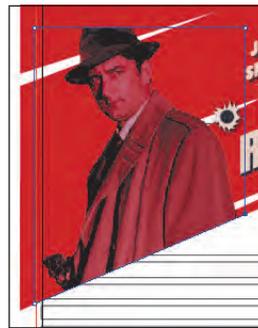
- Щелкните по кнопке **Edit Contents** (Редактировать содержимое)  и обратите внимание, что в палитре **Layers** (Слои) теперь выделен подслои **man.psd**. Щелкните по кнопке **Edit Clipping Path** (Редактировать обтравочный контур) . Вы увидите, что в палитре **Layers** (Слои) будет выделен подслои **<Clipping Path>** (<Обтравочный контур>). Когда объект замаскирован, вы можете редактировать или маску, или замаскированный объект. Используйте эти кнопки, чтобы выбирать, что редактировать.
- Убедитесь, что кнопка **Edit Clipping Path** (Редактировать обтравочный контур)  переведена в активное состояние. Используя инструмент **Selection** (Выделение), перетащите нижнюю среднюю точку ограничительной рамки выделенной маски немного вверх, как показано на рисунке ниже. Вы увидите, что нижняя часть изображения будет скрыта (замаскирована).
- Активируйте инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение)  на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните по левой нижней точке для ее выделения. Затем перетаскивайте эту точку вертикально вниз, пока она не будет привязана к красному объекту на заднем плане. Перетащите правую нижнюю точку ограничительной рамки вертикально вверх, выполнив ее привязку к тому же объекту на заднем плане.



Измените размер маски



Измените форму маски



Результат

- Выделите изображение **man.psd** с помощью инструмента **Selection** (Выделение). Щелкните по кнопке **Edit Contents** (Редактировать содержимое)  на панели **Control** (Управление), чтобы теперь отредактировать не маску, а изображение **man.psd**. Используя инструмент **Selection** (Выделение), перетащите мужчину немного вниз. Обратите внимание, что вы перемещаете изображение, а не маску. Выполните команду меню **Edit** ⇒ **Undo Move** (Редактирование ⇒ Отменить перемещение). Когда кнопка **Edit Contents** (Редактировать содержи-

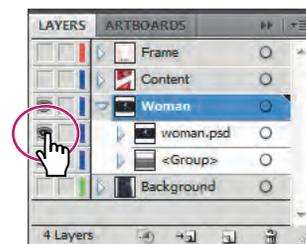
мое) находится в активном состоянии, вы можете применить к изображению всевозможные виды трансформирования, в том числе масштабирование, перемещение, поворот и т. п.

- 6 Снимите выделение со всех объектов и выполните команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Маскирование объекта несколькими фигурами

В этом разделе вы создадите маску для изображения **woman.psd** из нескольких прямоугольников. Это создаст впечатление того, что женщина скрыта оконными жалюзи. Чтобы создать обтравочную маску из нескольких фигур, эти фигуры необходимо преобразовать в составной контур.

- 1 В палитре **Layers** (Слой) щелкните по стрелке ▶ слева от слоя **Content**, чтобы свернуть содержимое этого слоя, затем щелкните по значку с изображением глаза, чтобы скрыть содержимое слоя на монтажной области. Щелкните по столбцу **Visibility** (Видимость) слева от подслоя **woman.psd**, чтобы отобразить данный подслой на монтажной области.



- 2 Используя инструмент **Selection** (Выделение), выделите изображение женщины на монтажной области и выполните команду **Object** ⇒ **Arrange** ⇒ **Send To Back** (Объект ⇒ Монтаж ⇒ На задний план).
- 3 Инструментом **Selection** (Выделение) щелкните по одному из прямоугольников на монтажной области. Будет выделена группа прямоугольников.
- 4 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Compound Path** ⇒ **Make** (Объект ⇒ Составной контур ⇒ Создать). Обратите внимание, что группа прямоугольников будет размещена в одном слое с именем **<Compound Path>** (<Составной контур>). Оставьте новый составной контур выделенным. Команда **Compound Path** (Составной контур) создает один составной объект из двух или более объектов. Составной контур действует как сгруппированные объекты.

● **Примечание.** Для создания составного контура из нескольких объектов эти объекты необязательно группировать.

Далее вы замаскируете изображение **woman.psd** с помощью только что созданного составного контура.

- 5 При выделенном составном контуре щелкните по изображению женщины, удерживая клавишу **Shift**, чтобы выделить оба объекта. Выполните щелчок правой кнопкой мыши (**Windows**) или левой кноп-

► **Совет.** Обтравочные маски можно также создавать из текста.

кой, удерживая клавишу **Ctrl** (Mac OS), по составному контуру и отметьте в контекстном меню опцию **Make Clipping Mask** (Создать обтравочную маску). На панели **Control** (Управление) появятся кнопки **Edit Clipping Path** (Редактировать обтравочный контур)  и **Edit Contents** (Редактировать содержимое) .



► **Совет.** Вы также можете выбрать команду **Object** ⇒ **Clipping Mask** ⇒ **Make** (Объект ⇒ Обтравочная маска ⇒ Создать).

6 Выполните команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить) и оставьте замаскированное изображение выделенным.

Освобождение объектов обтравочной маски

В определенный момент вы можете захотеть, чтобы обтравочная маска больше не скрывала части замаскированного объекта. Обтравочную маску всегда можно освободить из обтравочного набора, при этом она перестанет быть маской.

Убедитесь, что изображение по-прежнему выделено. Выполните команду меню **Object** ⇒ **Clipping Mask** ⇒ **Release** (Объект ⇒ Обтравочная маска ⇒ Отменить). Маска (составной контур) и изображение будут освобождены, и снова станут отдельными объектами. Обычно после освобождения маски у нее отсутствуют обводка и заливка.

► **Совет.** Можно также щелкнуть правой кнопкой мыши (Windows) или выполнить щелчок, удерживая клавишу **Ctrl** (Mac OS), по составному контуру и выбрать в контекстном меню команду **Release Clipping Mask** (Отменить обтравочную маску).

Создание непрозрачной маски

Непрозрачная маска отличается от обтравочной маски тем, что позволяет не только замаскировать объект, но и изменить степень прозрачности иллюстрации. Непрозрачная маска создается и редактируется с помощью палитры **Transparency** (Прозрачность).

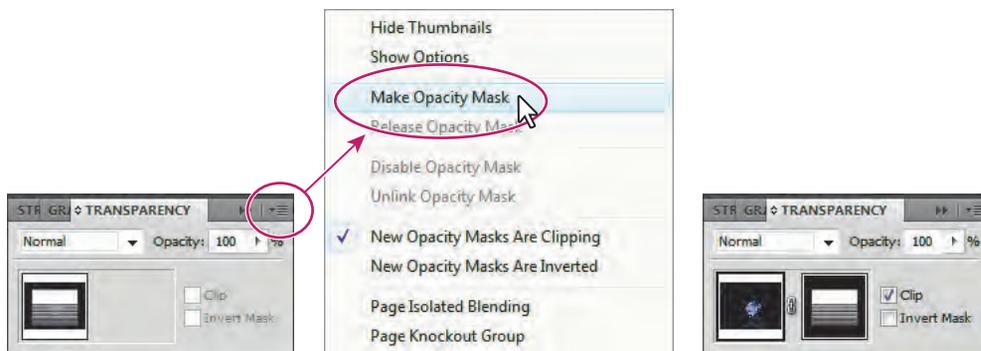
В этом разделе вы создадите непрозрачную маску из составного контура так, чтобы через нее просматривалось изображение woman.psd.

1 Щелкните по значку палитры **Transparency** (Прозрачность)  в правой части рабочей среды, чтобы развернуть эту палитру.

● **Примечание.**

Объект, который планируется использовать в качестве непрозрачной маски (маскирующий объект), должен занимать верхнее положение среди выделенных объектов на монтажной области. Если используется одиночный объект, например прямоугольник, он необязательно должен быть составным контуром. Если непрозрачная маска создается из нескольких объектов, эти объекты должны быть сгруппированы.

- 2 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 3 Выполните команду **View** ⇒ **Outline** (Просмотр ⇒ Контуры). В режиме просмотра контуров щелкните по краю составного контура, используя инструмент **Selection** (Выделение) . Выполните команду **View** ⇒ **Preview** (Просмотр ⇒ Иллюстрация), чтобы вернуться в режим предварительного просмотра.
- 4 Нажмите клавишу **D**, чтобы выбрать заливку и обводку по умолчанию. При создании маски большое значение имеет цвет заливки маскирующего объекта. Если у объекта нет заливки, то при его применении в качестве непрозрачной маски ничего не произойдет. В том месте, где маска непрозрачности окрашена в белый цвет, иллюстрация будет полностью видимой. В том месте, где маска непрозрачности окрашена в черный цвет, иллюстрация будет скрыта. Оттенки серого в маске создают различные степени прозрачности иллюстрации.
- 5 Выполните команду **Select** ⇒ **All On Active Artboard** (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области), чтобы выделить составной контур и изображение **woman.psd**.
- 6 В меню палитры **Transparency** (Прозрачность)  выполните команду **Make Opacity Mask** (Создать непрозрачную маску). Убедитесь, что в палитре **Transparency** (Прозрачность) установлен флажок **Clip** (Обрезка). Изображение **woman.psd** будет замаскировано составным контуром. На это также указывает подчеркивание пунктирной линией имени подслоя **woman.psd** в палитре **Layers** (Слои). Пока непрозрачная маска ничем не отличается от обтравочной маски. Однако вы увидите, что непрозрачная маска предоставляет множество дополнительных возможностей.

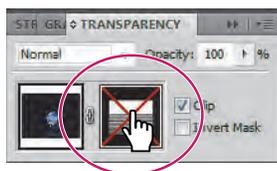


Сейчас вы настроите только что созданную непрозрачную маску.

- 7 В палитре **Transparency** (Прозрачность) щелкните, удерживая клавишу **Shift**, по миниатюре маски (которая выглядит как белые прямо-

угольники на черном фоне), чтобы отключить маску. Обратите внимание, что на миниатюре маски в палитре **Transparency** (Прозрачность) появятся красные диагональные линии, а на монтажной области изображение **woman.psd** снова будет отображено полностью.

► **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).



● **Примечание.** Необходимо открыть палитру **Transparency** (Прозрачность) в правой части рабочей среды, потому что данная палитра, открываемая на панели **Control** (Управление), закрывается при взаимодействии с объектами в монтажной области.

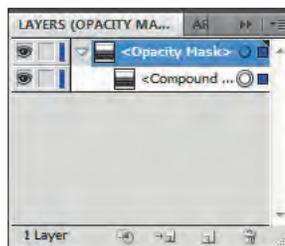
8 В палитре **Transparency** (Прозрачность) щелкните по миниатюре маски, удерживая клавишу **Shift**, чтобы снова включить маску.

9 Еще раз щелкните по миниатюре маски в палитре **Transparency** (Прозрачность) для ее выделения. Щелчок по непрозрачной маске позволяет выделить ее (составной контур) на монтажной области. Если маска не выделена, выделите ее с помощью инструмента **Selection** (Выделение). Сейчас вы не сможете изменить другие объекты. Также обратите внимание, что на ярлыке документа отображается текст **<Opacity Mask>/Opacity Mask** (<Непрозрачная маска>/Непрозрачная маска). Это говорит о том, что вы редактируете маску.



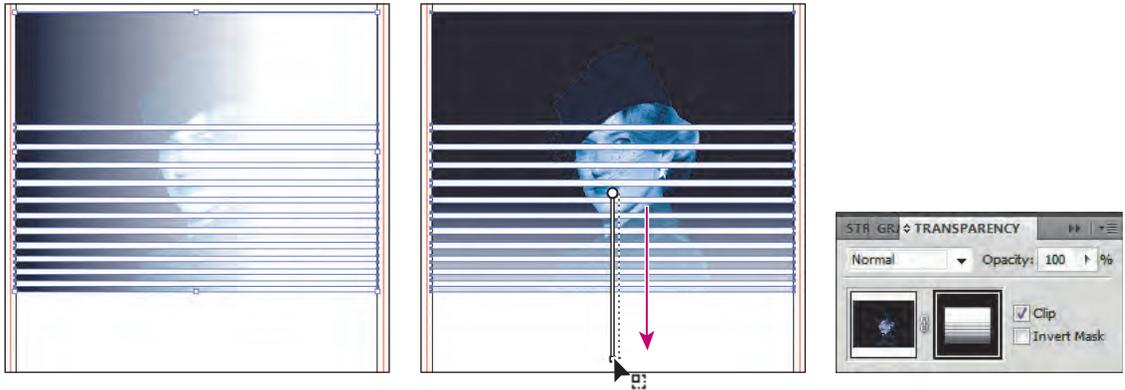
10 Щелкните по значку палитры **Layers** (Слои) в правой части рабочей среды, чтобы развернуть эту палитру. Вы увидите, что в палитре **Layers** (Слои) отображается слой **<Opacity Mask>** (<Непрозрачная маска>). Щелкните по стрелке ▶ слева от слоя, чтобы развернуть его содержимое.

11 Не снимая выделения с маски, щелкните по кнопке **Fill** (Заливка) на панели **Control** (Управление) и выберите линейный градиент **BW Gradient**.



12 Активируйте инструмент **Gradient** (Градиент)  на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните примерно посередине составной фигуры и, удерживая клавишу **Shift**, перетащите указатель мыши за нижний край составной фигуры, как показано на рисунке ниже. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**.

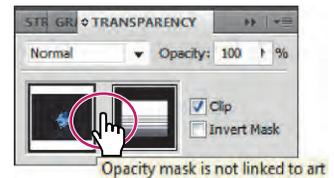
13 Щелкните по значку палитры **Transparency** (Прозрачность)  и обратите внимание, что маска изменилась и в самой палитре.



Далее вы переместите изображение, не изменяя положения непрозрачной маски.

● **Примечание.** Значок связи в палитре **Transparency** (Прозрачность) доступен, только когда выделена миниатюра изображения, а не миниатюра маски.

14 В палитре **Transparency** (Прозрачность) щелкните по миниатюре изображения. Теперь вы уже не редактируете маску. Щелкните по значку связи  между миниатюрой изображения и миниатюрой маски. Это позволит перемещать изображение и маску независимо друг от друга.



● **Примечание.** Чтобы начать работу с другими объектами, необходимо прекратить редактирование маски.

15 Не снимая выделения с изображения на монтажной области, выполните команду меню **Object** ⇒ **Transform** ⇒ **Reflect** (Объект ⇒ Трансформировать ⇒ Зеркальное отражение). Откроется диалоговое окно **Reflect** (Зеркальное отражение). Убедитесь, что выбрано положение переключателя **Vertical** (Вертикальная), и щелкните по кнопке **OK**.

16 Используя инструмент **Selection** (Выделение), перетащите изображение **woman.psd** вниз и влево, как показано на рисунке.

17 В палитре **Transparency** (Прозрачность) щелкните по пустому месту между миниатюрой изображения и миниатюрой маски, установив

значок связи . При этом изображение и маска снова будут связаны, что позволит перемещать их вместе.

- 18 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение) и сохраните изменения.



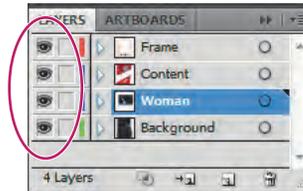
● **Примечание.**
Положение женщины необязательно должно в точности соответствовать рисунку.

Отбор образцов цвета из помещенных изображений

Вы можете брать образцы цвета, то есть копировать цвета из помещенных изображений, чтобы применять эти цвета к другим объектам на монтажной области. Отбор образцов цвета позволяет легко достичь единообразия цветов в файле, комбинирующем изображения Photoshop и графику Illustrator.

В этом разделе вы воспользуетесь инструментом **Eyedropper** (Пипетка) для отбора образцов цвета из помещенного изображения и примените эти цвета к другому объекту.

- 1 В палитре **Layers** (Слои) убедитесь, что содержимое всех слоев свернуто, после чего щелкните по столбцу **Visibility** (Видимость) напротив слоев **Frame**, **Content** и **Background**, чтобы отобразить их на монтажной области.



- 2 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб)  на панели **Tools** (Инструменты) и очертите область вокруг текста в нижней части плаката, увеличив масштаб отображения этой области.

- 3 Активируйте инструмент **Selection** (Выделение)  и дважды щелкните по логотипу «studio9» в нижней части монтажной области. После этого

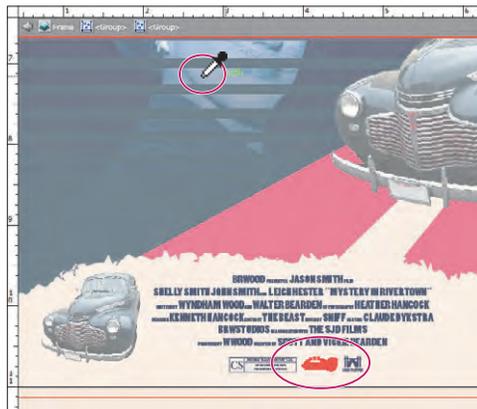


еще раз выполните двойной щелчок по логотипу. Это позволит вам перейти в режим изоляции и выделить в группе объектов только логотип. Щелкните для выделения логотипа.

- 4 Нажмите несколько раз клавиши **Ctrl+–** (Windows) или **Cmd+–** (Mac OS), уменьшив масштаб отображения так, чтобы видеть нижнюю половину лица женщины.

● **Примечание.** Удерживание клавиши **Shift** при использовании инструмента **Eyedropper** (Пипетка) позволяет применять к выделенному объекту только отобранный цвет. Если не нажимать клавишу **Shift**, к выделенному объекту будут применены все атрибуты оформления.

5 Выберите инструмент **Eyedropper** (Пипетка) на панели **Tools** (Инструменты) и щелкните по изображению женщины, удерживая клавишу **Shift**, чтобы скопировать и применить синий цвет из верхнего слоя в файле **woman.psd**. При желании вы можете взять образцы цвета из других изображений и объектов. Отбираемый образец будет применяться к выделенному логотипу.



- **Примечание.** Возможно, вы захотите увеличить масштаб отображения выделенного логотипа «studio9», чтобы лучше видеть изменения цвета.
- 6** Нажмите клавишу **Esc**, чтобы выйти из режима изоляции, а затем выполните команду **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 7** Снимите выделение со всех объектов и выполните команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Замена помещенного связанного изображения

Вы можете легко заменить одно помещенное изображение другим, чтобы обновить документ. Замещающее изображение позиционируется точно в том же месте, где располагалось исходное, поэтому необходимости в повторном выравнивании не возникает.

Если вы изменяли размер исходного изображения, возможно, потребуется изменить и размер замещающего изображения, чтобы привести его в соответствие с исходным.

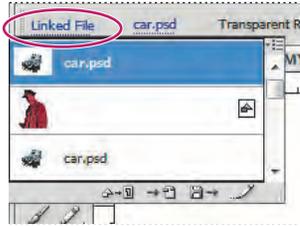
Сейчас вы замените меньшее изображение car.psd его полутоновой версией.

- 1** Выполните команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как). Назовите файл «movieposter2.ai» и выберите для сохранения папку Lesson15. В раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) выберите тип файла **Adobe Illustrator (*.AI/ai)** и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить). В диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте установки по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**.

Параметр Include Linked Files в диалоговом окне Illustrator Options

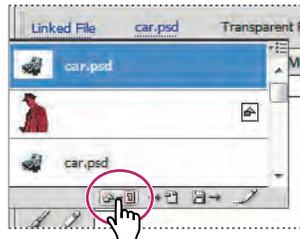
Если в диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) установить флажок **Include Linked Files** (Включить связанные файлы), то будут встроены все связанные с иллюстрацией файлы. Если вы сохраняете иллюстрации со связанными файлами, этот флажок необходимо оставить в сброшенном состоянии.

- Используя инструмент **Selection** (Выделение), щелкните по меньшему изображению **car.psd** в левом нижнем углу монтажной области. На панели **Control** (Управление) щелкните по синему подчеркнутому слову **Linked File** (Связанный файл). Откроется палитра **Links** (Связи). Обратите внимание, что у некоторых изображений в палитре **Links** (Связи) нет имен, так как они встроены, а не связаны. На то, что изображение является встроенным, также указывает значок встроенного файла .



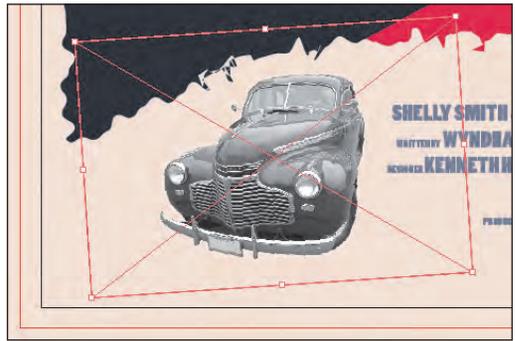
- Совет.** Открыть палитру **Links** (Связи) можно также, выбрав команду **Window** ⇒ **Links** (Окно ⇒ Связи).

- В палитре **Links** (Связи) должен быть выделен файл **car.psd**. Щелкните по кнопке **Go To Link** (Перейти к связанному элементу)  в нижней части палитры, чтобы центрировать связанное изображение в окне документа и выделить его на монтажной области, если оно не было выделено до этого. Убедитесь, что файл **car.psd** по-прежнему выделен в палитре **Links** (Связи), и щелкните по кнопке **Relink** (Связать заново)  в нижней части палитры.



- В диалоговом окне **Place** (Поместить) найдите изображение **car_bw.psd** в папке **images** внутри папки **Lesson15** и выделите этот файл. Убедитесь, что установлен флажок **Link** (Ссылка). Щелкните по кнопке **Place** (Поместить), чтобы заменить меньшее изображение машины новым. Замещающее изображение **car_bw.psd** появится на монтажной области вместо изображения **car.psd**. При замещении регулировки цвета, которые были применены к исходному изображению, не применяются к замещающему изображению. Однако примененные к исходному изображению маски сохраняются. Кроме того, на внешний

вид замещающего изображения могут оказывать влияние настройки режима наложения и уровня прозрачности, примененные к другим слоям.



- 5 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем команду **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна) и сохраните файл.

Если вы хотите узнать, как файлы Illustrator со слоями можно открыть и использовать в Photoshop, приступайте к следующему разделу. В противном случае сразу переходите к разделу «Самостоятельная работа».

Экспорт файла со слоями в Adobe Photoshop

Вы можете не только открывать файлы Photoshop со слоями в Illustrator, но и сохранять файлы Illustrator со слоями для последующей работы с ними в Photoshop. Перемещение файлов со слоями между приложениями Illustrator и Photoshop очень полезно при создании и редактировании графики, предназначенной для печати или публикации в Интернете. Вы можете сохранять иерархические связи слоев, устанавливая флажок **Write Layers** (Записать слои) при сохранении файла. Кроме того, вы можете открывать и редактировать текстовые объекты.

► **Совет.** Чтобы экспортировать монтажные области в виде отдельных файлов PSD, в диалоговом окне **Export** (Экспорт) установите флажок **Use Artboards** (Использовать монтажные области).

- 1 Выполните команду меню **File** ⇒ **Export** (Файл ⇒ Экспортировать).
- 2 Перейдите к папке, в которой будете сохранять файл. Назовите файл poster.psd. Изменив имя файла, вы сохраните исходный файл Illustrator.
- 3 В раскрывающемся списке **Save As Type** (Тип файла)/**Format** (Формат) выберите тип **Photoshop (PSD)** и щелкните по кнопке **Save/Export**.
- 4 Убедитесь, что в раскрывающемся списке **Color Model** (Цветовая модель) диалогового окна **Photoshop Export Options** (Параметры экспорта в формате Photoshop) выбрана цветовая модель CMYK. Выберите значение разрешения **High (300 ppi)** (Высокое (300 ppi)) и убедитесь, что переключатель установлен в положение **Write Layers** (Сохранить слои). Для остальных параметров оставьте значения

по умолчанию. Флажок **Preserve Text Editability** (Сохранить возможность редактирования текста) недоступен, потому что весь текст уже преобразован в кривые. Щелкните по кнопке **ОК**.

- **Примечание.** Сохранение файла может занять некоторое время.

Установка параметра **Anti-alias** (Сглаживание) убирает в иллюстрации зубчатые края. Параметр **Write Layers** (Сохранить слои) позволяет экспортировать каждый слой верхнего уровня в файле Illustrator в виде отдельного слоя в файле Photoshop.

► **Совет.** Можно также выполнять копирование и вставку через буфер обмена или использовать перетаскивание из Illustrator в Photoshop. При выполнении копирования и вставки через буфер обмена открывается диалоговое окно с вопросом о том, в виде объекта какого типа вы хотите поместить содержание из Illustrator: **Smart Object** (Смарт-объект), **Pixels** (Пиксели), **Path** (Контур) или **Shape Layer** (Слой-фигура). Более подробные сведения о перемещении содержания из Illustrator в Photoshop можно найти в разделе справки Illustrator «Создание дубликатов выделенных областей с помощью перетаскивания».

5 Запустите Adobe Photoshop CS5.

- **Примечание.** Файлы Illustrator можно открыть и в предыдущих версиях Photoshop, но в этом уроке предполагается, что вы используете Photoshop CS5.

6 Откройте файл poster.psd, который был экспортирован в шаге 4.

7 Щелкните по ярлыку вкладки палитры **Layers** (Слои), чтобы отобразить эту палитру. Обратите внимание на слои. Выполните команду **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрыть) и откажитесь от сохранения изменений.

- **Примечание.** Слишком сложные иллюстрации можно растривать, выполнив сведение всех слоев.

8 Закройте Photoshop CS5.

Illustrator и Adobe InDesign

Файлы Illustrator (AI) и файлы PDF можно поместить в Adobe InDesign. Можно также выполнить копирование и вставку через буфер обмена или использовать перетаскивание из Illustrator в InDesign. Более подробные сведения о работе с Illustrator и InDesign вы можете найти в PDF-файле Adobeapps.pdf на компакт-диске «Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс».

Illustrator и Adobe Flash

Illustrator CS5 позволяет использовать содержание Illustrator в Adobe Flash или экспортировать его в формат файла Flash (SWF). Более подроб-

- **Примечание.** После щелчка по кнопке **ОК** может появиться диалоговое окно с предупреждением. В этом случае щелкните по кнопке **ОК** повторно.

ные сведения о работе с Illustrator и Flash вы можете найти в PDF-файле Adobeapps.pdf на компакт-диске, прилагаемом к данному пособию.

Illustrator и Adobe Flash Catalyst

В Illustrator CS5 можно создать и сохранить файл Illustrator для использования в Adobe Flash Catalyst. Для получения подробной информации о работе с Illustrator и Flash Catalyst см. PDF-файл Adobeapps.pdf на компакт-диске, прилагаемом к пособию «Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс».

Illustrator и Adobe Flex

В Illustrator CS5 можно сохранить файл Illustrator для использования в Adobe Flex. Для получения подробных сведений о работе с Illustrator и Flex см. PDF-файл Adobeapps.pdf на компакт-диске, прилагаемом к данному пособию.

Самостоятельная работа

Теперь, когда вы знаете, как поместить и маскировать изображение в файле Illustrator, вы можете поместить другие изображения и применить к ним разнообразные модификации. Также можно создать для изображений маски из созданных в Illustrator объектов. Для дальнейшей практики выполните следующие задания.

- 1** В дополнение к настройке цвета изображений трансформируйте изображения (например, наклоните или поверните их), примените фильтры или эффекты (художественные или деформирующие), чтобы создать контраст между двумя изображениями автомобиля в файле movieposter.ai.
- 2** Используя инструменты для создания базовых фигур или рисования, создайте объекты для составного контура и маски из него. Затем поместите изображение woman.psd в файл с составным контуром и примените этот контур в качестве маски.
- 3** Создайте большой текст и используйте его как маску, чтобы замаскировать помещенный объект.
- 4** Выполните команду меню **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрывать) и откажитесь от сохранения изменений.

Контрольные вопросы

- 1 Опишите разницу между связыванием и встраиванием в Illustrator.
- 2 Как создать непрозрачную маску для помещенного изображения?
- 3 Какие типы объектов могут быть использованы в качестве маски?
- 4 Какие модификации цветов можно применить к выделенному объекту, используя эффекты?
- 5 Опишите, как выполняется замещение в документе одного помещенного изображения другим.
- 6 Назовите два способа перемещения содержимого из Illustrator в Adobe InDesign.

Ответы

- 1 Связанный файл — это отдельный внешний файл, присоединенный к файлу Illustrator (AI) с помощью ссылки. Связанные файлы не оказывают значительного влияния на размер файла Illustrator. Связанный файл должен сопровождать файл Illustrator, чтобы обеспечить сохранение связи и отображение помещенного файла при открытии файла Illustrator. Встроенный файл включается в состав файла Illustrator. При добавлении в файл Illustrator встроенного файла размер конечного файла увеличивается в соответствии с размером добавляемого. Поскольку встроенный файл является частью файла Illustrator, никакая связь разорвана быть не может. Обновить связанные и встроенные файлы можно, щелкнув по кнопке **Replace Link** (Обновить связь) в палитре **Links** (Связи).
- 2 Чтобы создать непрозрачную маску, необходимо разместить объект, который будет использован в качестве маски, над маскируемым объектом. Затем нужно выделить маску и маскируемые объекты и выполнить команду **Make Opacity Mask** (Создать непрозрачную маску) в меню палитры **Transparency** (Прозрачность).
- 3 В качестве маски может быть использован простой или составной контур. В качестве маски можно использовать текст. Непрозрачные маски можно импортировать вместе с помещенными файлами Photoshop. Кроме того, можно создавать обтравочные маски слоев из любой фигуры, являющейся самым верхним объектом группы или слоя.
- 4 Можно применить эффекты для изменения цветовой модели (RGB, CMYK или градации серого) или настроить отдельные цвета выделенного объекта. Можно сделать цвета выделенного объекта более или менее насыщенными или инвертировать их. Модификации цветов можно применить как к помещенным изображениям, так и к графике, созданной в Illustrator.

- 5** Чтобы заменить одно помещенное изображение другим, выделите изображение в палитре **Links** (Связи). Затем щелкните по кнопке **Relink** (Связать заново) и выберите замещающее изображение. Щелкните по кнопке **Place** (Поместить).
- 6** Выполните команду меню **File** ⇒ **Place** (Файл ⇒ Поместить) в InDesign, чтобы поместить графический объект и создать связь с исходным файлом, или команду **Edit** ⇒ **Paste** (Редактирование ⇒ Вставить) после копирования содержимого в Illustrator. При вставке содержимого связь не создается.

ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

A

- Adjust Colors (Настройка цветов), диалоговое окно 565
- Adobe Bridge 555
- Adobe Certified 24
- Adobe Community Help (Помощь сообщества Adobe) 95
- Adobe CS Live 25. *См.* Adobe CS Live; *См.* Adobe CS Live; *См.* Adobe CS Live; *См.* Adobe CS Live
- Adobe CS Review 31
- Adobe Flash
 - вставка объектов Illustrator 545
 - интеграция с Illustrator 577
 - тип символа Movie Clip (Видеоролик) 527, 544
 - экспорт символов 541
- Adobe Flash Catalyst 30, 578
- Adobe Flex 578
- Adobe Illustrator CS5
 - библиотеки образцов 256
 - веб-сайт и справка 95
 - возможности печати 490
 - возможности работы с текстом 295
 - восстановление установок по умолчанию 20, 21
 - дополнительные ресурсы 22
 - доступные шрифты 307
 - запуск приложения 62
 - когда использовать Photoshop 557
 - копирование и вставка в Photoshop 577
 - копирование и вставка содержимого во Flash 545
 - новые возможности 27
 - помещение изображений Photoshop 44, 558
 - применение растровых эффектов 478
 - проверка обновлений 96
 - работа с символами 541
 - сохранение документов для InDesign 65
 - сохранение текущих установок 20
 - удаление текущих установок 21
 - экспорт файлов со слоями в Photoshop 576
- Adobe InDesign
 - использование файлов Illustrator (AI) 577
 - когда использовать 557
 - сохранение документов 65
- Adobe Photoshop
 - использование растровой графики 556

использование растровых эффектов в Illustrator 467, 478

использование файлов Illustrator со слоями 576

копирование и вставка из Illustrator 577

помещение файлов в Illustrator 44, 558

создание композиции слоев 561

Align (Выравнивание), палитра

- выравнивание и распределение объектов 109
- открытие из панели Control (Управление) 109, 162
- параметры выравнивания 113

Appearance (Оформление), палитра

- добавление дополнительной обводки и заливки 500
- добавление цвета 250
- редактирование эффектов 469
- управление атрибутами объекта 50

Area Type Options (Параметры текста в области), диалоговое окно 299

Artboard Options (Параметры монтажной области), диалоговое окно 179, 181

Artboards (Монтажные области), палитра 175

Art Brush Options (Параметры объектной кисти), диалоговое окно 438

В

Blend Options (Параметры перехода), диалоговое окно 416, 417, 420

Blend (Переход), инструмент

- модификация перехода 417
- параметры переходов 415
- плавные цветовые переходы 419
- создание перехода с заданным числом шагов 416

Blob Brush (Кисть-клякса), инструмент 455

- объединение контуров 457
- рисование 456

Bring to Front (На передний план), команда 118, 119

Brushes (Кисти), палитра 429

- применение кистей 430

Brush Libraries Menu (Меню Библиотеки кистей), кнопка 437, 440

С

Calligraphic Brush Options (Параметры каллиграфической кисти), диалоговое окно 431

Caps Lock, клавиша 209

Character Style Options (Параметры стиля символов), диалоговое окно 317

Character (Символ), палитра 306, 314

Clear Appearance (Очистить оформление), кнопка 505

Color Guide (Каталог цветов), палитра 43, 251, 263

Color Picker (Палитра цветов), диалоговое окно 258

Color (Цвет), палитра 36, 251, 260

полоса спектра цветов 251

Control (Управление), панель 66

Convert Anchor Point (Преобразовать опорную точку), инструмент 236

D

Define Perspective Grid (Определить сетку перспективы), диалоговое окно 365

Device N, цветное пространство 557

Direct Selection (Прямое выделение), инструмент 104

Document Raster Effects Settings (Параметры растровых эффектов в документе), диалоговое окно 481

Document Setup (Параметры документа), диалоговое окно 180, 314

Drop Shadow (Тень), диалоговое окно 51, 457, 505

E

Edit Colors (Редактировать цвета), диалоговое окно 265

Eraser (Ластик), инструмент 150, 458

Extrude & bevel (Вытягивание и скос), объемные эффекты 481

Eyedropper (Пипетка), инструмент 261, 317

F

Fidelity (Отклонение), параметр инструмента Pencil (Карандаш) 239

Free Distort (Произвольное искажение), диалоговое окно 201

Free Transform (Свободное трансформирование), инструмент 196

G

Gap Options (Параметры зазоров), диалоговое окно 288

Glyphs (Глифы), палитра 311, 324

Gradient (Градиент), палитра 53, 399

Graphic Styles (Стили графики), палитра 502

H

Hand (Рука), инструмент 82

Harmony Rules (Правила гармонии), раскрывающийся список 252, 264

I

Illuminate Styles (Стили подсветки), палитра 511

K

Kuler, палитра 272

L

Layer Options (Параметры слоя), диалоговое окно 336

Layers (Слои), палитра 334

Live Paint Bucket (Быстрая заливка), инструмент 283

M

Magic Wand (Волшебная палочка), инструмент 107

N

Navigator (Навигатор), палитра 86

New Brush (Новая кисть), диалоговое окно 438

New Color Group (Новая цветовая группа), диалоговое окно 262

New Document (Новый документ), диалоговое окно 34, 128

New Paragraph Style (Новый стиль абзаца), диалоговое окно 315

New Swatch (Новый образец), диалоговое окно 254

O

Offset Path (Создать параллельный контур), диалоговое окно 50, 477, 501

P

Paintbrush Tool Options (Параметры инструмента Кисть), диалоговое окно 436

Paintbrush (Кисть), инструмент редактирование контуров 435

рисование 433

Paste In Front (Вставить на передний план), команда 344

Paste Remembers Layers (Вставить скопированные слои), параметр 344

Path Eraser (Стирание контура), инструмент 435

Pathfinder (Обработка контуров), палитра 161

Pattern Brush Options (Параметры узорчатой кисти), диалоговое окно 450

Pencil (Карандаш), инструмент 207, 236

Pen (Перо), инструмент 208

Perspective Selection (Выбор перспективы), инструмент 57

Photoshop Import Options (Параметры импорта формата Photoshop), диалоговое окно 44

Place (Поместить), диалоговое окно 44, 558

Pucker & Bloat (Втягивание и раздувание), диалоговое окно 192

R

Recolor Artwork (Переокрасить графический объект), диалоговое окно 43, 266, 269

Recolor With Preset (Переокрасить с помощью стиля), команда 276

Rectangle (Прямоугольник),
диалоговое окно 135, 279

Rectangle (Прямоугольник),
инструмент 133

Revolve (Вращение), объемные
эффекты 482

Right Vanishing Plane (Правая
плоскость исправления
перспективы), диалоговое окно
379

Rotate (Поворот), диалоговое
окно 38, 140, 189, 279

Rotate (Поворот), объемные
эффекты 482

Rounded Rectangle
(Прямоугольник со
скругленными углами),
диалоговое окно 38

S

Saturate (Изменить
насыщенность), диалоговое
окно 531

Scale (Масштабирование),
диалоговое окно 187, 278

Scissors (Ножницы),
инструмент 227

Scribble (Каракули), эффект
473

Selection (Выделение),
инструмент 102

Send To Back (На задний план),
команда 118

Shape Builder Tool Options
(Параметры инструмента
Создание фигур), диалоговое
окно 160

Shape Builder (Создание
фигур), инструмент 29, 37, 157

Smooth (Сглаживание),
инструмент 435

Stroke (Обводка), палитра 228

Swatches (Образцы), палитра
42, 251

Swatch Options (Параметры
образцов), диалоговое окно
255, 262

Symbolism Tools Options
(Параметры инструментов
по работе с символами),
диалоговое окно 534

Symbol Options (Параметры
символа), диалоговое окно 55,
480, 527

Symbol Sprayer (Распыление
символов), инструмент 532

Symbols (Символы), палитра
521, 523

T

Target (Цель), значки в палитре
Layers (Слои) 508

Text Import Options
(Параметры импорта текста),
диалоговое окно 298

Text Wrap Options (Параметры
обтекания текстом), диалоговое
окно 322

Tools (Инструменты), панель
66

Tracing Options (Параметры
трассировки), диалоговое окно
167

Transform Each
(Трансформировать каждый),
диалоговое окно 199, 413, 529

Transform
(Трансформирование), палитра
133, 186, 196

Transparency (Прозрачность),
палитра 569

Type On A Path Options
(Параметры текста по
контуре), диалоговое окно 326

Type (Текст), инструмент 82,
305, 323

W

Warp Options (Параметры
деформации), диалоговое окно
191, 319, 471

Welcome Screen (Экран
приветствия), окно 62

Width Point Edit
(Изменение ширины
в данной точке),
диалоговое окно 154

Width (Ширина), инструмент
154

Z

Zoom (Масштаб), инструмент
80, 81

A

Аннотатор градиента 54

Атрибуты оформления
497, 504

добавление свойств
к примененному стилю
графики 511

использование стилей
графики 502

переупорядочение 499

применение к слоям 349, 513

применение стилей графики
из библиотек 509

редактирование
и добавление 497

создание и сохранение
стилей графики 503

Б

Библиотека сплошных цветов
PANTONE 256

Библиотеки

кистей 437

образцов 256

символов 523

стилей графики 509

Быстрая заливка 282

Быстрая трассировка 45, 166

Быстрые направляющие
103, 134

В

Векторная графика 555

Виджет переключения между
плоскостями 367

Виджет протяженности сетки
372

Временная шкала

добавление кадров. См.

Входной порт 302

Выключка абзацев 312

Выпуск за обрез 65, 130
изменение 180

Выравнивание

направляющие
выравнивания 104

обводки 146
объектов относительно друг друга 109
объектов по монтажной области 112
отмена распределения и выравнивания 113
по ключевому объекту 113
точек 110
Выравнивание
Выходной порт 302

Г

Гладкие точки 214
Градиенты 53
Графические планшеты 444
Группы 114

Д

Девятифрагментное масштабирование 543

З

Заливка 36
Замкнутый контур 148, 223
зона перетаскивания 69

И

Иллюстрация
изменение положения с помощью инструмента Hand (Рука) 215
перекрашивание 42
переназначение цветов 272
просмотр 79
раскрашивание 243

сведение 349
сохранение в виде символов 539
стирание 150
увеличение и уменьшение 80

Индикатор выделенного слоя 348

Интерлиньяж 310

Искажение объектов 190

К

Каллиграфические кисти 429

Кернинг 312

Кисти

дискретные 429
каллиграфические 429
кисти из щетины 28, 429, 439
объектные 429, 433
редактирование 431, 439
редактирование контуров с помощью инструмента Paintbrush (Кисть) 435
удаление мазков кисти 432
узорчатые 429, 444

Кисти из щетины — изменение параметров 440

Ключевой объект 110

Комбинирование графики Adobe 555

Композиция слоев 561

Контекстные меню 78

Контрольная точка 186

Контур 148

- Кривые
 - редактирование 230
 - рисование 220
- Кривые Безье 212

- Л**
- Линейки 88, 183
 - изменение единиц измерения 131
 - начало координат 88, 183
 - отображение на сетке перспективы 388
 - типы линеек 183
- Локатор контрольной точки 186

- М**
- Маркер цвета на цветовом круге 266
- Методы окраски кистей 451
 - метод Tints (Полутона) 452
- Монтажные области 64
 - выравнивание объектов 112
 - выпуск за обрез 65, 130, 180
 - идентификация 175
 - изменение параметров всех монтажных областей документа 180
 - изменение размеров 35, 178
 - копирование 176
 - линейки 183
 - навигация 84
 - переименование 181
 - перемещение с содержимым 180
 - переупорядочение 182
 - редактирование 177
 - упорядочение объектов 117

- Н**
- Набор символов 533
- Наклон объектов 193
- Начало координат 88
- Непрозрачная маска 569

- О**
- Обводка 36
- Оболочка 318
- Образцы символа 387
- Обтравочная маска 142, 345
- Обтравочный контур 143
- Обтравочный набор 566
- Объектные кисти 433, 439
 - изменение цвета 451
- Объект с переходом 415
- Объемные эффекты 481
- Ограничительная рамка
 - выравнивание 113
 - использование 103
 - рисование с помощью инструмента Paintbrush (Кисть) 433
 - переустановка для деформированных объектов 193
 - скрытие 142, 226
- Окно документа 66

- Опорные точки
 - выделение 104, 106
 - выделение прямоугольной областью 106
 - выравнивание 110
 - изменение размера и вида 105
 - преобразование между гладкими и угловыми точками 234
 - преобразование точек кривой в угловые 216
 - регулировка точек инструмента Pencil (Карандаш) 236
 - редактирование кривых 230
 - угловые и гладкие 214
 - удаление и добавление 232
- Оси X и Y 105, 184
- Открытый контур 146, 148
- Оттенки цвета 260
- П**
- Палитры 66
- Панель приложения 66, 92
- Переполнение текста 302
- Переходы между цветами и фигурами
 - градиенты 53
 - задание числа шагов перехода 416
 - изменение траектории перехода 417
 - модификация переходов 417
 - направление и угол градиентного перехода 402
 - объект с переходом 415
 - параметры переходов 415
 - переходы между объектами 414
 - плавные цветовые переходы 419
 - применение линейного градиента 400
 - разбор объекта с переходом 419
- Перспектива 27, 359
- Плашечный цвет 256
- Порты 297
- Порядок наложения 117
- Профили
 - документа 34
 - переменной ширины 156
- Пунктирные линии 229
- Р**
- Распределение объектов 111
- Растровая графика 556
- Растровые изображения 556
- Режим изоляции 114
 - вход и выход 114, 162
 - редактирование слоев 352
- Режимы просмотра иллюстрации
 - предварительный просмотр 83
 - просмотр в виде пикселей 83
 - просмотр контуров 82
 - просмотр наложения цветов 83
- Режимы рисования 39, 132

Draw Behind
(Рисовать за объектами) 132

Draw Inside
(Рисовать внутри объектов) 132

Draw Normal
(Рисовать в стандартном режиме) 132

Режимы фигуры 163

Родительская группа 116

С

Сведение 353

Сертификация Adobe 24

Сетка документа 136

Сетка перспективы 361

 стили 362

Символ авторского права 311

Символ торговой марки 311

Символы 523

 выравнивание по пиксельной сетке 544

 глифы 311, 324

 стили символов 315

Слои 335

Слой-маска 557

Соединение контуров 148

Справка сообщества Adobe 22

Стиль абзаца 314

Стиль графики 502

Стиль символов 314

Строка состояния 66

Т

Текст

 виды текста 295

 изменение атрибутов текста 310

 изменение цвета шрифта 309

 импорт текста 298

 обтекание 322

 переполнение текста 302

 преобразование в кривые 327

 форматирование 305

 шрифты OpenType 308

Текст в области 295

 импорт текста из Word 300

 колонки 299

 отступ 300

 против текста из точки 297

 создание 296

Текст из точки 295

Текстовый блок

 связанный. См. потоковые контейнеры текста

Текст по контуру 295

Точки ширины 155

Траектория перехода 417

Триадный цвет 256

У

Угловые точки 214

Узлы градиента 399

Узор 277

Узорчатые кисти 444

элементы 444

Указатели стрелок 228

Управление цветом 490

управляющие линии 105

Управляющие маркеры 213,
214, 234

Ф

Файлы AI 35, 577

Файлы SWF и SVG 541

Фильтры 190

Х

Холст 65

Ц

Цветовая группа 42, 261

Цветовая модель 249

Цветовой режим 249

СМΥК 249

RGB 249

Ш

Шаблонный слой 226, 234

Шрифты

OpenType 308

выбор шрифтов 306

Э

Элементы управления цветом
250

Эффекты

векторные 467

применение 467

растровые 467

редактирование 469

Производственно-практическое издание

ОФИЦИАЛЬНЫЙ УЧЕБНЫЙ КУРС

ADOBE ILLUSTRATOR CS5
Официальный учебный курс

Директор редакции *Л. Бершидский*
Ответственный редактор *В. Обручев*
Художественный редактор *Г. Федотов*

ООО «Издательство «Эксмо»
127299, Москва, ул. Клары Цеткин, д. 18/5. Тел. 411-68-86, 956-39-21,
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru

Оптовая торговля книгами «Эксмо»:
ООО «ТД «Эксмо». 142700, Московская обл., Ленинский р-н, г. Видное,
Белокаменное ш., д. 1, многоканальный тел. 411-50-74.
E-mail: reception@eksmo-sale.ru

**По вопросам приобретения книг «Эксмо» зарубежными оптовыми
покупателями обращаться в отдел зарубежных продаж ТД «Эксмо»**
E-mail: international@eksmo-sale.ru

International Sales: International wholesale customers should contact
Foreign Sales Department of Trading House «Eksmo» for their orders.
international@eksmo-sale.ru

**По вопросам заказа книг корпоративным клиентам, в том числе в специальном оформ-
лении, обращаться по тел. 411-68-59, доб. 2115, 2117, 2118. E-mail: vipzakaz@eksmo.ru**

**Оптовая торговля бумажно-беловыми
и канцелярскими товарами для школы и офиса «Канц-Эксмо»:**
Компания «Канц-Эксмо»: 142702, Московская обл., Ленинский р-н, г. Видное-2,
Белокаменное ш., д. 1, а/я 5. Тел./факс +7 (495) 745-28-87 (многоканальный).
e-mail: kanc@eksmo-sale.ru, сайт: www.kanc-eksmo.ru

Полный ассортимент книг издательства «Эксмо» для оптовых покупателей:
В Санкт-Петербурге: ООО СЗКО, пр-т Обуховской Обороны, д. 84Е. Тел. (812) 365-46-03/04.
В Нижнем Новгороде: ООО ТД «Эксмо НН», ул. Маршала Воронова, д. 3. Тел. (8312) 72-36-70.
В Казани: Филиал ООО «РДЦ-Самара», ул. Фрезерная, д. 5. Тел. (843) 570-40-43/46.
В Ростове-на-Дону: ООО «РДЦ-Ростов», пр. Стачки, 243А. Тел. (863) 220-19-34.
В Самаре: ООО «РДЦ-Самара», пр-т Кирова, д. 75/1, литера «Е». Тел. (846) 269-66-70.
В Екатеринбурге: ООО «РДЦ-Екатеринбург», ул. Прибалтийская, д. 24а. Тел. (343) 378-49-45.
В Новосибирске: ООО «РДЦ-Новосибирск», Комбинатский пер., д. 3. Тел. +7 (383) 289-91-42.
E-mail: eksmo-nsk@yandex.ru
В Киеве: ООО «РДЦ Эксмо-Украина», Московский пр-т, д. 9. Тел./факс (044) 495-79-80/81.
Во Львове: ТП ООО «Эксмо-Запад», ул. Бузкова, д. 2. Тел./факс (032) 245-00-19.
В Симферополе: ООО «Эксмо-Крым», ул. Киевская, д. 153. Тел./факс (0652) 22-90-03, 54-32-99.
В Казахстане: ТОО «РДЦ-Алматы», ул. Домбровского, д. 3а. Тел./факс (727) 251-59-90/91.
rdc-almaty@mail.ru

**Полный ассортимент продукции издательства «Эксмо»
можно приобрести в магазинах «Новый книжный» и «Читай-город».**
Телефон единой справочной: 8 (800) 444-8-444.
Звонок по России бесплатный.

В Санкт-Петербурге в сети магазинов «Буквоед»:
«Магазин на Невском», д. 13. Тел. (812) 310-22-44.

Подписано в печать 08.12.2010.
Формат 80x98 1/16. Печать офсетная. Бум. офс. Усл. печ. л. 53,72.
Тираж экз. Заказ

ISBN 978-5-699-45530-0



9 785699 455300 >