

Справка по Adobe® Illustrator® CC

Июнь 2016 г.



Содержание

| | |
|--|-----|
| Новые функции | 1 |
| Обзор новых возможностей | 2 |
| Начало работы | 14 |
| Creative Cloud | 16 |
| Приложение Creative Cloud для настольного ПК | 17 |
| Обзор, синхронизация ресурсов и управление ими | 30 |
| Creative Cloud Libraries | 36 |
| Добавление шрифтов из Typekit | 42 |
| Совместное использование файлов, библиотек и многое другое | 48 |
| Запуск приложений Creative Cloud | 54 |
| Рабочая среда | 59 |
| Основные сведения о рабочей среде | 60 |
| Настройка рабочей среды | 68 |
| Инструменты | 73 |
| Галерея инструментов | 77 |
| Безопасный режим | 88 |
| Галерея инструментов для разбиения на фрагменты и разрезания объектов | 92 |
| Настройка нескольких монтажных областей | 94 |
| Восстановление данных документа после сбоя | 101 |
| Настройка установок | 103 |
| Рабочая среда «Сенсорное управление» | 105 |
| Просмотр графического объекта | 110 |
| Восстановление, отмена и автоматизация | 114 |
| Обзор монтажной области | 115 |
| Файлы и шаблоны | 117 |
| Настраиваемые панели инструментов | 121 |
| Рисование | 124 |
| Основы рисования | 125 |
| Рисование при помощи инструментов «Перо», «Карандаш» и «Блик» | 131 |
| Рисование простых линий и фигур | 142 |
| Редактирование контуров | 148 |
| Рисование контуров, выровненных по пикселам, при создании проектов для сети Интернет | 157 |
| Коррекция сегментов контура | 160 |

| | |
|---|------------|
| Усовершенствования опорных точек | 164 |
| Предварительный просмотр резиновой ленты для инструмента «Перо» | 167 |
| Улучшенный инструмент «Карандаш» | 168 |
| Использование инструмента «Трассировка изображения» CS6 | 171 |
| Инструмент «Сетка перспективы» | 175 |
| Использование инструмента «Быстрая трассировка» CS5 и более ранние версии | 178 |
| Рисование перспективы | 185 |
| Инструменты по работе с символами и наборы символов | 197 |
| Символы | 201 |
| Создание автоуглов Illustrator CC | 211 |
| Цвет | 213 |
| О цвете | 214 |
| Выбор цветов | 218 |
| Использование и создание образцов | 221 |
| Цветовые группы (гармонии) | 230 |
| Создание цветовых тем на Kuler | 244 |
| Панель «Темы Color» | 246 |
| Регулировка цветов | 249 |
| Раскрашивание | 255 |
| О раскрашивании | 256 |
| Раскрашивание с помощью заливок и обводок | 257 |
| Группы с быстрой заливкой | 268 |
| Кисти | 275 |
| Прозрачность и режимы наложения | 291 |
| Градиенты | 301 |
| Общие сведения о палитре и инструменте «Градиент» | 302 |
| Создание и редактирование узоров | 304 |
| Применение или изменение градиента | 307 |
| Узоры | 311 |
| Сетки | 317 |
| Обводка объекта | 320 |
| Изображения в кистях Illustrator CC | 324 |
| Выделение и упорядочивание объектов | 325 |
| Выделение объектов | 326 |
| Группировка и разбор объектов | 338 |
| Перемещение, выравнивание и распределение объектов | 340 |

| | |
|---|-----|
| Поворот и отражение объектов | 346 |
| Слои | 351 |
| Закрепление, скрытие и удаление объектов | 357 |
| Создание дубликатов объектов | 359 |
| Размещение объектов | 361 |
| Изменение формы объектов | 363 |
| Трансформируемые объекты | 364 |
| Масштабирование, наклон и искажение объектов | 366 |
| Перерисовка с помощью оболочек | 373 |
| Комбинирование объектов | 376 |
| Обрезка и разделение объектов | 385 |
| Обтравочные маски | 388 |
| Работа с динамическими скруглениями | 391 |
| Динамические фигуры | 396 |
| Создание фигур с помощью инструмента «Создание фигур» | 401 |
| Создание новых фигур с помощью инструментов Shaper и «Создание фигур» | 403 |
| Создание объемных объектов | 410 |
| Наложение объектов | 419 |
| Перерисовка объектов с эффектами | 423 |
| Улучшенные процессы перерисовки с поддержкой сенсорного ввода | 424 |
| Инструменты и улучшенные функции для сенсорных устройств Illustrator CC | 426 |
| Импорт, экспорт и сохранение | 429 |
| Сбор ресурсов и их массовый экспорт | 430 |
| Creative Cloud Libraries — удобная синхронизация, обмен и совместная работа | 435 |
| Импорт файлов графических объектов | 442 |
| Импорт растровых изображений | 448 |
| Импорт файлов Adobe PDF | 450 |
| Импорт файлов EPS, DCS и AutoCAD | 452 |
| Импорт графического объекта из Photoshop | 454 |
| Сохранение иллюстраций | 457 |
| Экспорт иллюстрации | 465 |
| Создание файлов Adobe PDF | 474 |
| Параметры Adobe PDF | 479 |
| Помещение нескольких файлов в документ Illustrator CC | 485 |

| | |
|---|-----|
| Сведения о связях | 487 |
| Извлечение изображений | 489 |
| Упаковка файлов | 490 |
| Размещение материалов на Behance | 492 |
| Информация о файле и метаданные | 496 |
| Текст | 498 |
| Импорт и экспорт текста | 499 |
| Создание текста | 502 |
| Создание текста по контуру | 511 |
| Изменение масштаба и поворот текста | 515 |
| Проверка орфографии и языковые словари | 516 |
| Шрифты | 518 |
| Поиск отсутствующих шрифтов (рабочий процесс Typekit) | 521 |
| Усовершенствования работы с текстом | 526 |
| Работа со шрифтами Typekit | 528 |
| Стили символов и абзацев | 530 |
| Создание составных шрифтов | 533 |
| Обновление текста из Illustrator 10 | 536 |
| Интерлиньяж и межсимвольные интервалы | 538 |
| Табуляция | 542 |
| Специальные символы | 545 |
| Форматирование азиатских символов | 549 |
| Форматирование текста | 557 |
| Форматирование абзацев | 567 |
| Расстановка переносов и переходы на новую строку | 571 |
| Шрифт для арабского языка и иврита | 573 |
| Инструменты и улучшенные функции для сенсорных устройств Illustrator CC | 580 |
| Новые компоновщики для поддержки индийских языков Illustrator CC | 583 |
| Создание специальных эффектов | 585 |
| Атрибуты оформления | 586 |
| Работа с эффектами | 591 |
| Обзор эффектов | 594 |
| Создание тени | 600 |
| Тени, свечения и растушевка | 601 |
| Создание эскизов и мозаики | 602 |
| Стили графики | 604 |

| | |
|---|-----|
| Веб-графика | 608 |
| Лучшие методы создания веб-графики | 609 |
| Фрагменты и карты ссылок | 613 |
| SVG | 617 |
| Создание анимаций | 622 |
| Печать | 625 |
| Настройка документов для печати | 626 |
| Изменение размера и ориентации страницы | 630 |
| Печать цветоделения | 632 |
| Метки и выпуск за обрез | 635 |
| Печать PostScript | 637 |
| Печать и управление цветом | 640 |
| Печать и сохранение прозрачных иллюстраций | 642 |
| Наложение | 649 |
| Задание меток обреза для обрезки и выравнивания | 652 |
| Стили печати | 653 |
| Печать градиентов, сеток и наложения цветов | 655 |
| Печать | 658 |
| Треппинг | 659 |
| Упаковка файлов | 663 |
| Наложение белого Illustrator CC | 665 |
| Автоматизация задач | 666 |
| Графика, управляемая данными с использованием шаблонов и переменных | 667 |
| Автоматизация с использованием операций | 671 |
| Автоматизация с использованием сценариев | 678 |
| Диаграммы | 679 |
| Создание диаграмм | 680 |
| Комбинации клавиш | 695 |
| Комбинации клавиш по умолчанию | 696 |
| Настройка комбинаций клавиш | 718 |
| Системные требования | 720 |
| Системные требования Illustrator | 721 |

Новые функции

Обзор новых возможностей

Выпуск Illustrator CC 2015 г. (июнь 2015 г., ноябрь 2015 г., июнь 2016 г.)

[Наверх](#)

Новые и улучшенные возможности Illustrator CC 2015.3

Новые возможности (июнь 2016 г.)

[Быстрый экспорт](#)

[Усовершенствования
динамических фигур](#)

[Улучшенная панель Creative
Cloud Libraries](#)

[Начало работы](#)

[Новые возможности \(ноябрь
2015 г.\)](#)

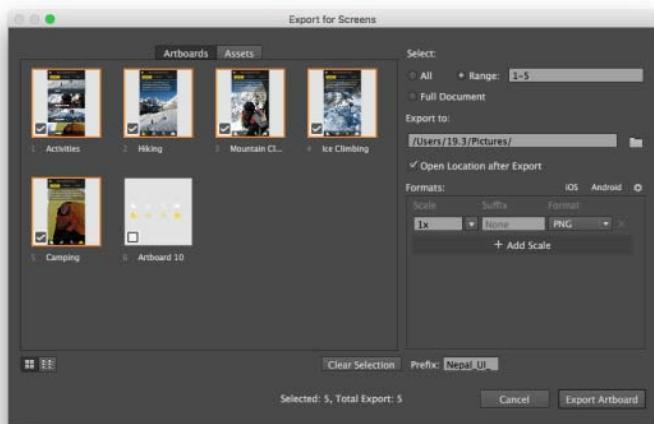
[Наверх](#)

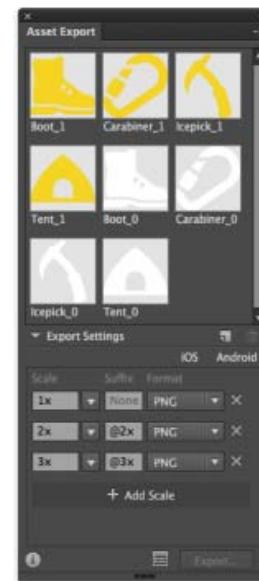
Быстрый экспорт

Быстрый сбор ресурсов и экспорт в файлы различного типа и масштаба.

Теперь, нажав одну кнопку, можно выполнить экспорт отдельного объекта или целой монтажной области в файлы различных размеров и форматов. Эта функция отлично подходит для подготовки объектов, предназначенных для мобильных устройств и веб-сайтов. Она избавляет дизайнеров от повторения ручных операций для экспорта, позволяя им тратить больше времени на создание нужных моделей.

- Новое диалоговое окно **Экспорт для экранов** («Файл» > «Экспорт» > «Экспорт для экранов») дает возможность экспортировать монтажные области или объекты, задавая разные параметры файлов.
- Новая панель **Экспорт ресурсов** («Окно» > «Экспорт ресурсов») предоставляет область хранения, где пользователь может собрать ресурсы, которые часто редактирует и экспортирует.





Диалоговое окно «Экспорт для экранов».

Диалоговое окно «Экспорт ресурсов».

Дополнительные сведения об усовершенствованной функции вы найдете в разделе, посвященном совместной работе, в статье [Сбор ресурсов и их массовый экспорт](#).

[Наверх](#)

Усовершенствования динамических фигур

Еще больше возможностей динамических фигур

Динамические фигуры были улучшены, чтобы упростить рабочий процесс и реализовать функции, необходимые пользователям для работы с различными фигурами. Далее указан ряд существенных изменений.

- Для удобства работы с динамическими фигурами упрощена ограничительная рамка.
- При работе с инструментом «Фигура» можно показать или скрыть ограничительную рамку (переключение в Windows: «Shift» + «Ctrl» + «B»; переключение для Mac: «Shift» + «Cmd» + «B»).

Многоугольники

- Теперь для многоугольников сохраняются их свойства динамических фигур даже после изменения исходной динамической фигуры (при изменении масштаба, наклона, перерисовки и т. д.).
- Виджет «Радиус» не отображается по умолчанию с углом в 90 градусов.
- Предусмотрена новая функция, позволяющая после изменения многоугольника сделать его стороны одинаковыми по длине.

Дополнительную информацию об этом улучшенном инструменте см. в статье [Динамические фигуры](#).

[Наверх](#)

Улучшенная панель Creative Cloud Libraries

Усовершенствованы библиотеки, чтобы обеспечивать более строгий контроль при совместной работе

с другими пользователями (библиотеки только для чтения) и более тесную интеграцию с ресурсами с Adobe Stock (сейчас насчитывающим более 50 миллионов ресурсов).

Более крупный формат палитры «Библиотеки». На компьютерах, имеющих экраны шире 1680 пикселов, палитра «Библиотеки» открывается в более крупном формате, растянутой по вертикали вдоль правого угла экрана.

Улучшенная интеграция с Adobe Stock

- **Покупка изображений Adobe Stock прямо из приложения.** Теперь при поиске изображения в Adobe Stock через палитру CC Libraries и помещении его в документ у вас отображается значок корзины, который позволяет совершать покупку прямо из ресурса. Кроме того, на палитре «Связи» значок корзины также отображается рядом с нелицензованными изображениями Adobe Stock, находящимися в макете. При нажатии на значок корзины запускается процесс покупки.
- **Добавление ресурсов из Adobe Stock.** При поиске ресурсов в Adobe Stock, в дополнение к загрузке ресурса на компьютер или в библиотеку CC Library, доступна функция добавления непосредственно в документ.

Дополнительные сведения об этой улучшенной функции см. в разделе «Совместная работа» в статье *Creative Cloud Libraries*.

Принципы работы ›

[Наверх](#)

Рабочие среды «Начальная» и «Последние файлы»

Теперь версии Illustrator доступны на всех языках

Рабочая среда «Начальная». Если вы запускаете приложение или закрываете все документы Illustrator, отображается новая рабочая среда «Начальная». Она предоставляет удобный доступ к недавно просмотренным файлам, библиотекам и начальным шаблонам. Если вы предпочитаете использовать диалоговые окна предыдущей версии, вы можете по-прежнему запустить диалоговое окно «Открыть» с помощью комбинации клавиш Ctrl/Cmd + O или открывать файлы или диалоговое окно «Новый документ» с помощью комбинации клавиш Ctrl/Cmd + N.

Рабочая среда «Последние файлы». Если в приложении открыт какой-либо документ, то в рабочей среде «Последние файлы» вы можете просмотреть список последних файлов, с которыми работали (для этого нажмите комбинацию клавиш Ctrl/Cmd + O или выберите «Окно» > «Рабочая среда» > «Последние файлы»). Чтобы включить рабочую среду «Последние файлы» в диалоговом окне «Установки», установите флажок в поле «Показывать рабочую среду "Последние файлы" при открытии файла» (Illustrator > Ctrl/Cmd + K > вкладка «Основные»).

Дополнительные сведения см. в статье *о новых рабочих средах*.

Сведения, относящиеся конкретно к приложению Illustrator, см. в статье *Основные сведения о рабочих средах*.

[Наверх](#)

Новые и улучшенные возможности Illustrator CC 2015.2

Новые возможности (ноябрь 2015 г.)

[Улучшенная панель Creative Cloud Libraries](#)

[Рабочие среды «Начальная» и «Последние файлы»](#)

[Инструмент Shaper](#)

[Новые динамические фигуры](#)

[Динамические символы](#)

[Быстрые направляющие](#)

[Новые параметры экспорта в формате SVG](#)

[Улучшения рабочей среды «Сенсорное управление»](#)

[Мобильные приложения](#)

[Новые возможности \(июнь 2015 г.\)](#)

Улучшенная панель Creative Cloud Libraries

Теперь вы можете выполнять поиск ресурсов в библиотеках и на площадке Adobe Stock. Работайте с существующими или устаревшими цветами, импортируя цветовые образцы и группы. Кроме того, для оптимизации творческой работы с текстом улучшена поддержка стилей абзацев и стилей символов в библиотеках.

[Принципы работы >](#)

Дополнительные сведения об этой улучшенной функции см. в разделе «Совместная работа» в статье *Creative Cloud Libraries*.

Рабочие среды «Начальная» и «Последние файлы»

Доступно в версиях Illustrator на английском языке

Рабочая среда «Начальная». Если вы запускаете приложение или закрываете все документы Illustrator, отображается новая рабочая среда «Начальная». Она предоставляет удобный доступ к недавно просмотренным файлам, библиотекам и начальным шаблонам. Если вы предпочитаете использовать диалоговые окна предыдущей версии, вы можете по-прежнему запустить диалоговое окно «Открыть» с помощью комбинации клавиш Ctrl/Cmd + O или открывать файлы или диалоговое окно «Новый документ» с помощью комбинации клавиш Ctrl/Cmd + N.

Рабочая среда «Последние файлы». Если в приложении открыт какой-либо документ, то в рабочей среде «Последние файлы» вы можете просмотреть список последних файлов, с которыми работали (для этого нажмите комбинацию клавиш Ctrl/Cmd + O или выберите «Окно» > «Рабочая среда» > «Последние файлы»). Чтобы включить рабочую среду «Последние файлы» в диалоговом окне «Установки», установите флажок в поле «Показывать рабочую среду "Последние файлы" при открытии файла» (Illustrator > Ctrl/Cmd + K > вкладка «Основные»).

Дополнительные сведения см. в статье [о новых рабочих средах](#).

Сведения, относящиеся конкретно к приложению Illustrator, см. в статье [Основные сведения о рабочих средах](#).

Инструмент Shaper

Преобразуйте простые жесты в идеальные геометрические фигуры. А затем используйте их как самые обычные фигуры — объединяйте, удаляйте, применяйте заливку и преобразовывайте их — для создания редактируемых дизайнов. Вы можете использовать инструмент Shaper как в традиционных рабочих средах, так и в рабочей среде «Сенсорное управление», оптимизированной для поддержки сенсорных функций.

[Принципы работы >](#)

Для получения дополнительной информации об этом новом элементе обращайтесь к статье [Инструмент Shaper](#).

Новые динамические фигуры

Мы добавили в Illustrator еще больше интерактивных инструментов фигур с поддержкой динамической корректировки. Теперь вы сможете еще быстрее редактировать и дорабатывать стандартные фигуры, не применяя специальные эффекты и не используя другие инструменты.

[Принципы работы >](#)

Дополнительную информацию об этой улучшенной функции см. в статье [Динамические фигуры](#).

Динамические символы

Символы теперь используют одну общую главную форму, но при этом их можно изменять с использованием различных элементов оформления, таких как обводка, заливка и непрозрачность. Кроме того, их можно масштабировать, поворачивать, отражать и наклонять, не нарушая связи с родительским символом.

[Принципы работы >](#)

Дополнительную информацию об этой новой функции см. в статье [Динамические символы](#).

Быстрые направляющие

В Illustrator CC 2015 вы можете выравнивать созданные объекты и задавать расстояние между ними, используя улучшенные быстрые направляющие. Используйте новые подсказки и рисуйте идеальные фигуры, например квадраты и окружности, без использования управляемых клавиш и клавиш-модификаторов.

Новые параметры экспорта в формате SVG

Чтобы экспортить файлы SVG, оптимизированные для Интернета, которые затем можно использовать при веб-дизайне и дизайне графического интерфейса пользователя, воспользуйтесь новым рабочим процессом «Экспорт SVG» («Файл» > «Экспорт» > «SVG»). Также вы можете экспортить отдельные объекты или всю монтажную область.

[Принципы работы >](#)

За дополнительной информацией об этой улучшенной функции обращайтесь к разделу «Параметры экспорта файлов SVG, оптимизированных для Интернета» в статье [SVG](#).

Улучшения рабочей среды «Сенсорное управление»

Рабочая среда «Сенсорное управление» для планшетов на базе Windows содержит новый инструмент Shaper, новые динамические фигуры, улучшенный инструмент «Быстрые направляющие», возможность быстрого изменения масштаба с помощью мыши и поддержку HP Sprout.

Мобильные приложения

Интеграция с Adobe Capture CC

Превращайте любые изображения в высококачественные ресурсы на устройствах iPad, iPhone и Android. Экспортируйте цветовые темы, создавайте кисти, фигуры и объекты векторной графики, а затем сохраняйте эти ресурсы в Creative Cloud Libraries для последующего использования в проектах Illustrator.

Adobe Illustrator Draw для Android

С помощью Adobe Illustrator Draw вы сможете создавать произвольные векторные дизайны на смартфонах под управлением Android и отправлять их в настольное приложение Illustrator для дальнейшей доработки.

Улучшенная интеграция с Comp CC и поддержка iPhone

Теперь возможности создания макетов доступны в приложении Comp CC на устройствах iPhone и iPad. Вы можете создавать в Comp связанные ресурсы. Такие ресурсы будут мгновенно обновляться в Comp при редактировании их в Illustrator и других настольных приложениях Creative Cloud.

[Наверх](#)

Новые и улучшенные функции Illustrator CC 2015

Июнь 2015 г.

[Связанные ресурсы в библиотеках](#)

[Adobe Stock](#)

[Оптимизация масштабирования, сдвига и прокрутки](#)

[10-кратное увеличение](#)

[Безопасный режим](#)

[Восстановление данных в файлах](#)

[Мобильные приложения Creative Cloud](#)

[Creative Cloud Charts \(предварительная версия\)](#)

[Производительность графического процессора](#)

[Улучшения инструментов](#)

[Улучшения рабочей среды «Сенсорное управление»](#)

[Другие улучшения](#)

[Наверх](#)

Связанные ресурсы в Creative Cloud Libraries

Одно изменение, повсеместное обновление.

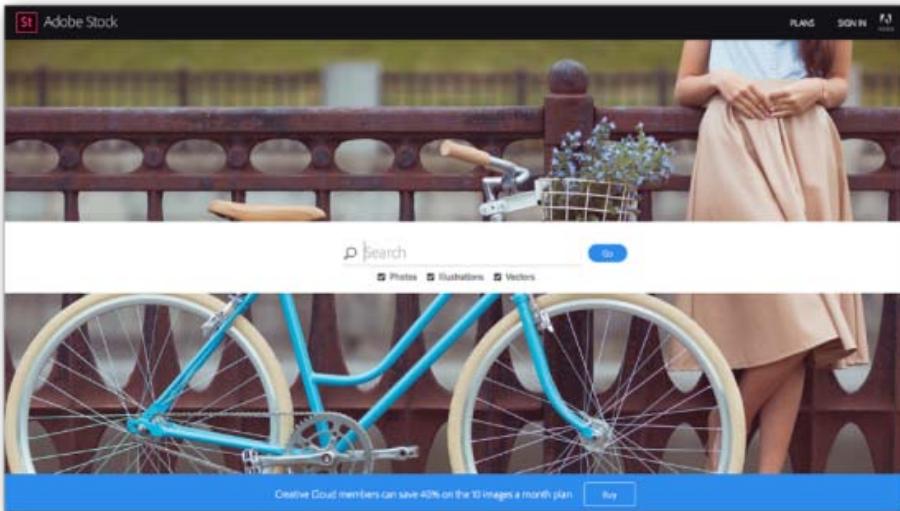
Благодаря тому что графические объекты в Creative Cloud Libraries теперь связаны, при их изменении вы и другие пользователи можете обновить их во всех проектах Illustrator CC, Photoshop CC и InDesign CC, в которых они используются. Adobe CreativeSync расширяет возможности работы с библиотеками, позволяет поддерживать актуальность данных и хранить их в удобном месте, обеспечивая эффективность рабочего процесса. Работайте только с новейшими версиями своих проектов!

Дополнительные сведения об этой улучшенной функции см. в разделе «Совместная работа» в статье [Creative Cloud Libraries](#).

[Наверх](#)

Adobe Stock

Миллионы высококачественных изображений. Прямо в Illustrator.



Выполняйте поиск среди 40 миллионов фотографий, иллюстраций и объектов векторной графики.

Adobe Stock позволяет покупать и использовать в своих проектах высококачественные изображения royalty-free прямо из Illustrator CC, Photoshop CC, InDesign CC и других приложений Adobe для настольных ПК.

Изображения можно сохранять непосредственно в Creative Cloud Libraries. Вы можете моментально лицензировать изображение или сохранить его предварительную версию с водяным знаком для использования в композиции. Adobe CreativeSync позволяет получать мгновенный доступ к изображениям с настольного компьютера и мобильных устройств, а также делиться ими с вашей рабочей группой. Когда версия без водяного знака будет готова к использованию, вы можете лицензировать изображение для использования прямо в Illustrator.

Дополнительную информацию об использовании Adobe Stock см. в разделе **Использование Adobe Stock**.

Ответы на вопросы о сервисе Adobe Stock см. в разделе **Общие вопросы об Adobe Stock**.

[Наверх](#)

Масштабирование, сдвиг и прокрутка в 10 раз быстрее

Все операции теперь можно делать в 10 раз быстрее.

Выполните сдвиг, масштабирование и прокрутку до 10 раз быстрее благодаря возможности системы Mercury Performance System, которая обеспечивает ускорение графического процессора как для Mac, так и для Windows.

Анимированное масштабирование позволяет быстро увеличивать и уменьшать документ, перетаскивая ползунок влево или вправо. Можно также нажать и удерживать инструмент «Масштаб» над определенной областью для динамического увеличения масштаба.

Посмотрите видеоролик **об улучшенных возможностях Illustrator CC 2015**.

Дополнительную информацию см. в статье базы знаний **Функция «Производительность ГП»**.

[Наверх](#)

10-кратное увеличение

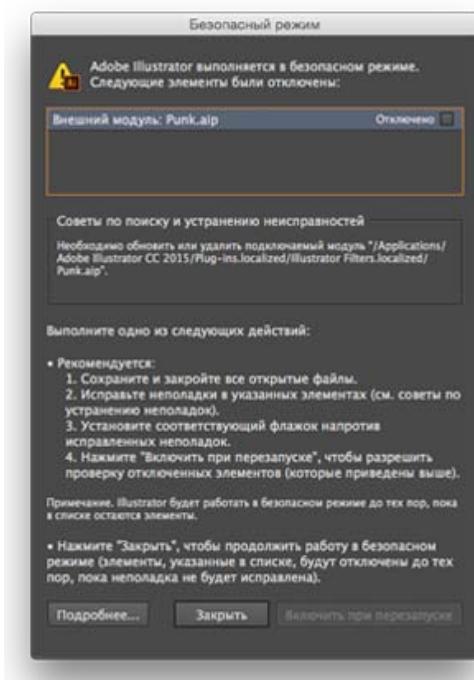
Увеличение предельного значения с 6400 до 64 000%.

Теперь вы сможете еще более точно вносить изменения в свои проекты благодаря новому уровню масштабирования до 64 000%. Ранее максимальный уровень масштабирования составлял

Безопасный режим

Диагностируйте и исправляйте проблемы, которые возникают при загрузке приложения.

Безопасный режим — это новая функция, которая позволяет запускать Illustrator даже при наличии в системе файлов с неустранимыми ошибками, которые вызывают сбои (например, поврежденные шрифты, устаревшие плагины или неверные драйверы). При необходимости вы можете выполнить диагностику причины ошибки. После изолирования и отключения файлов, которые вызывали сбой, Illustrator запускается в безопасном режиме.



В диалоговом окне «Безопасный режим» отображается список проблем, которые вызвали сбой.

В диалоговом окне «Безопасный режим» приводится информация, с помощью которой можно проdiagностировать и устранить неполадку в проблемной области. Устранив неполадки, отметьте все исправленные проблемы и разрешите выполнение Illustrator в обычном режиме после перезапуска.

*Дополнительную информацию см. в разделе **Безопасный режим**.*

Восстановление данных в файлах

Вы больше никогда не потеряете свою работу.

Если вы забываете периодически сохранять открытые проекты, над которыми работаете, то рискуете потерять их в случае некорректного закрытия программы. Некорректное завершение работы может произойти из-за сбоя в работе Illustrator, ошибки операционной системы или отключения питания.

Если такая ошибка происходит, просто перезапустите Illustrator, и ваша работа будет восстановлена. Если ошибка произошла из-за поврежденного шрифта, несовместимого драйвера или плагина, Illustrator предоставит вам варианты диагностики и исправления ошибки.

*Дополнительную информацию см. в статье **по восстановлению данных документа после сбоя**.*

Интеграция с мобильными приложениями Creative Cloud

Adobe Comp CC, Illustrator Draw, Photoshop Sketch и многое другое!

Чтобы эффективно работать с Illustrator, вам больше не нужно находиться в офисе. Воплощайте свои идеи в потрясающих графических объектах и проектах с помощью мобильных приложений Adobe прямо на ходу. Несколько примеров:



Adobe Comp CC. Перетащите творческие ресурсы в приложение Comp из ваших библиотек Creative Cloud Libraries или библиотек вашей рабочей группы, а затем отправьте макеты в Illustrator. Здесь вы сможете легко изменить и доработать текст, изображения и любые графические объекты.

Comp для iPad можно бесплатно загрузить в [магазине приложений iTunes](#).



Illustrator Draw. Создавайте дизайны с помощью популярных инструментов и функций векторного рисования в современном удобном интерфейсе. Вы сможете рисовать линии, фигуры и любые иллюстрации, используя 10 слоев для рисования и один фотослой. А затем вы сможете доработать проект в Illustrator CC или Photoshop CC благодаря комплексным возможностям интеграции Creative Cloud.

Draw для iOS (iPhone, iPad и iPad Mini) можно бесплатно загрузить в [магазине приложений iTunes](#).



Adobe Shape CC. Сфотографируйте любой объект, дизайн или фигуру, а затем преобразуйте их в векторные фигуры всего за несколько простых действий. Сохраняйте полученные векторы в Creative Cloud Libraries, а затем дорабатывайте их в Illustrator и Photoshop.

Приложение Shape можно бесплатно загрузить из [iTunes App Store](#).



Adobe Brush CC. Создавайте яркие высококачественные кисти на основе фотографий и любых других объектов, которые вас вдохновили, прямо на вашем iPad или iPhone. Сохраните кисти в библиотеку Creative Cloud и используйте их в Photoshop и Illustrator, где бы вы ни работали.

Приложение Adobe Brush для iOS можно бесплатно загрузить из [iTunes App Store](#).



Adobe Color. Легко фиксируйте креативные сочетания цветов, где бы вы их ни встретили. Просто наведите камеру на объект, и Adobe Color CC сам извлечет набор цветов.

Приложение Color для iOS (iPad, iPad Mini, iPhone и iPod Touch) и Android можно бесплатно загрузить из [iTunes App Store](#).

Creative Cloud Charts (предварительная версия)

Превращайте данные в яркие инфографики и другие диаграммы.



Создавайте, изменяйте и раскрашивайте потрясающие инфографики.

Создавайте диаграммы и графики на основе данных с помощью простого и понятного интерфейса. Заменяйте элементы графика по умолчанию векторными изображениями Illustrator и создавайте пользовательские инфографики, графики и диаграммы. Используйте браузерный интерфейс для быстрого импорта данных из файлов данных (.csv, .xls, .xlsx) и преобразуйте их в графические представления. Используйте Creative Cloud Libraries, чтобы обмениваться графиками с коллегами и применять их в разных проектах.

Дополнительную информацию см. в разделе **Creative Cloud Charts**.

Примечание. Функция *Creative Cloud Charts (Preview)* доступна для всех пользователей Illustrator CC 2015, использующих английский язык интерфейса, (en_US) и (en_GB).

[Наверх](#)

Производительность графического процессора

Используйте все возможности вашего графического процессора! Теперь и на компьютерах Mac.

В выпуске Illustrator CC 2015 теперь для преобразования содержимого можно воспользоваться функциями графического процессора. Это позволит вам быстрее преобразовывать графические объекты при масштабировании, сдвиге и прокрутке. Все типы графических объектов были изменены. Теперь они вычисляются и преобразуются с помощью графического процессора. Улучшения графического процессора теперь доступны и для компьютеров Mac.

Дополнительную информацию см. в статье базы знаний **Функция «Производительность ГП»**.

[Наверх](#)

Улучшения рабочей среды «Сенсорное управление»

Помещение изображения

Теперь в рабочей среде «Сенсорное управление» можно помещать растровое изображение.

Параметры распределения на панели «Выравнивание»

Ранее панель «Выравнивание» не включала параметры распределения. Теперь пользователи могут применять два самых популярных параметра выравнивания на панели «Выравнивание» в рабочей среде «Сенсорное управление».

Сброс инструментов

Некоторые инструменты в рабочей среде «Сенсорное управление» имеют специализированные параметры, такие как «Рисовать из центра» у инструмента «Фигура» или режимы объединения и вычитания у инструмента «Создание фигур». Переключаясь между инструментами, вы могли забыть о том, что такой параметр был включен при предыдущем использовании того или иного инструмента. Это замедляло работу. Теперь при любом переключении между инструментами в рабочей среде «Сенсорное управление» для активного инструмента устанавливаются параметры по умолчанию.

Кнопки зеркального отражения для переменной ширины

В рабочей среде «Сенсорное управление» к контурам могут применяться профили переменной ширины. Профили переменной ширины поддерживают произвольное направление изменения ширины (один конец — тонкий, другой — толстый). Благодаря кнопкам зеркального отражения стало удобнее управлять профилями переменной ширины для контуров в рабочей среде «Сенсорное управление».

[Наверх](#)

Улучшения инструментов

Инструмент «Кривизна»

Отдельная установка «резиновой ленты»

Установки «резиновой ленты» для инструментов «Перо» и «Кривизна» были привязаны к одному значению. Разработчики Illustrator заметили, что пользователи чаще используют значение в инструменте «Кривизна», чем в инструменте «Перо». Теперь инструменты имеют раздельные значения, поэтому пользователи могут задавать независимые настройки для обоих инструментов.

Соединение двух контуров

Инструмент «Кривизна» можно было использовать только для одного контура (который являлся на данный момент активным). Теперь вы можете присоединить неактивный контур и продолжить работу с ним.

Начало с любого конца

В инструменте «Кривизна» было задано фиксированное направление — даже при отмене и повторном выборе контура. Теперь пользователи могут выбрать, с каким концом незамкнутого контура начать работу. Чтобы рисовать с другого конца, нажмите Esc для отмены выбора активной точки кривой, щелкните конечную точку и немного переместите ее, затем продолжайте рисование с помощью инструмента «Кривизна».

Инструмент «Создание фигур»: произвольный режим

Инструмент «Создание фигур» ранее имел линейную обратную связь для параметров объединения и вычитания. Теперь этот инструмент можно использовать в произвольном режиме. Этот режим включен по умолчанию. Для возврата к предыдущей прямой обратной связи измените параметр в диалоговом окне параметров инструмента. Эта возможность доступна также в рабочей среде «Сенсорное управление».

Инструмент «Карандаш»: отключение функции автоматического закрытия

Большинству пользователей нравится функция автоматического закрытия в инструменте «Карандаш», но некоторые пользователи хотели иметь возможность самим выбирать, нужно ли замыкать контур. В диалоговом окне параметров инструмента «Карандаш» теперь размещен параметр, который управляет автоматическим закрытием.

[Наверх](#)

Другие важные усовершенствования

Копирование и вставка шестнадцатеричных значений

При копировании шестнадцатеричного значения из других приложений пользователи обычно вместе с фактическим шестнадцатеричным значением копируют символ «#». Поле шестнадцатеричного значения на панели «Цвет» поддерживает только шестнадцатеричные значения без символа «#», поэтому для вставки правильного значения требовалось тратить время на точное выделение копируемого значения. Теперь это поле автоматически удаляет вставленные символы, которые не являются частью шестнадцатеричного значения. Это существенно упрощает копирование и вставку шестнадцатеричных значений.

Использование образцов в узлах градиента

Иногда требуется определять узлы градиента, используя цвет образца. Раньше было невозможно определить этот образец, дважды щелкнув узел цвета. Теперь, если в узле цвета используется образец цвета, этот узел сохраняет соответствующую информацию и выделяет используемый образец при доступе к узлу.

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Adobe Illustrator CC



Справка

Изучайте базовые понятия и расширяйте полученные знания с помощью нашей библиотеки руководств, проектов и статей.



[Справка по Illustrator](#)

[Обратитесь к онлайн-руководствам пользователя по вашему продукту.](#)

[Показать все пособия](#)



Поддержка

Быстро находите ответы на свои вопросы, общайтесь с участниками сообщества и обращайтесь к специалистам Adobe.

Общие вопросы



Узнайте ответы на вопросы, которые задают чаще всего

[Перейти >](#)

Основные проблемы



Получайте актуальные решения возникших проблем и неполадок

[Перейти >](#)

Вопросы сообществу



Задавайте вопросы, обсуждайте их и станьте частью компетентного сообщества

[Присоединиться >](#)

Связаться с нами



Получите консультацию специалиста службы поддержки

[Перейти >](#)

[Системные требования](#)

[Заметки о выпуске](#)

[Сообщить об ошибке](#)

[Предложить новую функцию](#)

Сменить регион [Россия \(Сменить\)](#)

Выбрать регион

Выбор региона ведет к изменениям языка и/или содержимого страниц веб-сайта Adobe.com.

Americas [Brasil](#) [Canada - English](#) [Canada - Français](#) [Latinoamérica](#) [México](#) [United States](#) [Europe, Middle East and Africa](#) [Africa - English](#) [België](#) [Belgique](#) [Belgium - English](#) [Česká republika](#) [Cyprus - English](#) [Danmark](#) [Deutschland](#) [Eastern Europe - English](#) [Eesti](#) [España](#) [France](#) [Greece - English](#) [Hrvatska](#) [Ireland](#) [Israel - English](#) [Italia](#) [Latvija](#) [Lietuva](#) [Luxembourg - Deutsch](#) [Luxembourg - English](#) [Luxembourg - Français](#) [Magyarország](#) [Malta - English](#) [Middle East and North Africa - English](#) [Moyen-Orient et Afrique du Nord - Français](#) [Nederland](#) [Norge](#) [Österreich](#) [Polska](#) [Portugal](#) [România](#) [Schweiz](#) [Slovenija](#) [Slovensko](#) [Srbija](#) [Suisse](#) [Suomi](#) [Sverige](#) [Svizzera](#) [Türkiye](#) [United Kingdom](#) [България](#) [Россия](#) [Україна](#) [עברית - עברית](#) [Asia - Pacific](#) [Australia](#) [Hong Kong S.A.R. of China](#) [India - English](#) [New Zealand](#) [Southeast Asia \(Includes Indonesia, Malaysia, Philippines, Singapore, Thailand, and Vietnam\) - English](#) [中国](#) [中國香港特別行政區](#) [台灣](#) [日本](#) [한국](#) [Commonwealth of Independent States](#) [Includes Armenia, Azerbaijan, Belarus, Georgia, Kazakhstan, Kyrgyzstan, Moldova, Tajikistan, Turkmenistan, Ukraine, Uzbekistan](#)

[Решения](#) [Загрузки](#) [Поддержка и обучение](#) [Компания](#)

Copyright © 2015 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.

[Конфиденциальность](#) [Условия использования](#) [Файлы cookie](#) [Ad Choices](#)

Creative Cloud

Управление программами и службами в приложении Creative Cloud для настольного ПК

Применимо к Creative Cloud

Содержание

Загрузка приложений, общий доступ к файлам, использование шрифтов, стандартных изображений и многое другое — все это из приложения Creative Cloud для настольного ПК.

На этой странице

Установка приложения Creative Cloud для настольного ПК

Приложение Adobe Creative Cloud для настольного ПК — основной инструмент по управлению десятками приложений и служб, входящих в вашу подписку Creative Cloud. Вы можете также синхронизировать файлы и делиться ими, управлять тысячами шрифтов, использовать библиотеки фотографий и дизайнерские ресурсы, демонстрировать и искать творческие работы в сообществе. Приложение Creative Cloud для настольного ПК является вашим окном в этот прекрасный мир.

Приложение Creative Cloud для настольного ПК устанавливается автоматически при загрузке первого продукта Creative Cloud. Если у вас уже установлено ПО Adobe Application Manager, то оно автоматически обновится до приложения Creative Cloud для настольного ПК.

Если приложение Creative Cloud для настольного ПК не установлено, его можно загрузить вручную. Для этого выполните следующие действия.

1. Перейдите на [страницу приложения Creative Cloud для настольного ПК](#).

2. Нажмите кнопку **Загрузить**.

3. Следуйте инструкциям на экране.

Примечание.

Мы не рекомендуем удалять приложение Creative Cloud для настольного ПК. Если же это необходимо, см. статью Удаление приложения Creative Cloud для настольного ПК.

Совет.

Чтобы загрузить мобильные приложения на мобильное устройство, воспользуйтесь [каталогом мобильных приложений](#).

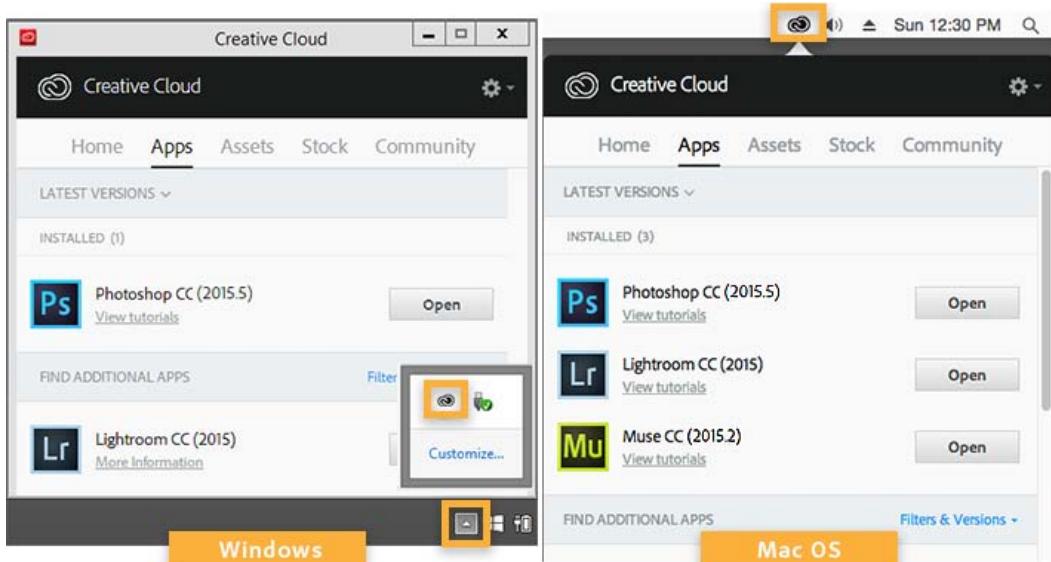
Загрузка и установка приложений

Вы узнаете о том, как можно загружать, устанавливать и обновлять приложения с помощью приложения Creative Cloud для настольного ПК. Приложения можно подобрать, просматривая их по их популярности, категориям и версиям.

Совет.

Чтобы загрузить мобильные приложения на мобильное устройство, воспользуйтесь [каталогом мобильных приложений](#).

1. Чтобы открыть приложение Creative Cloud для настольного ПК, щелкните по **значку Creative Cloud** на панели задач (Windows) или в меню Apple (Mac OS).

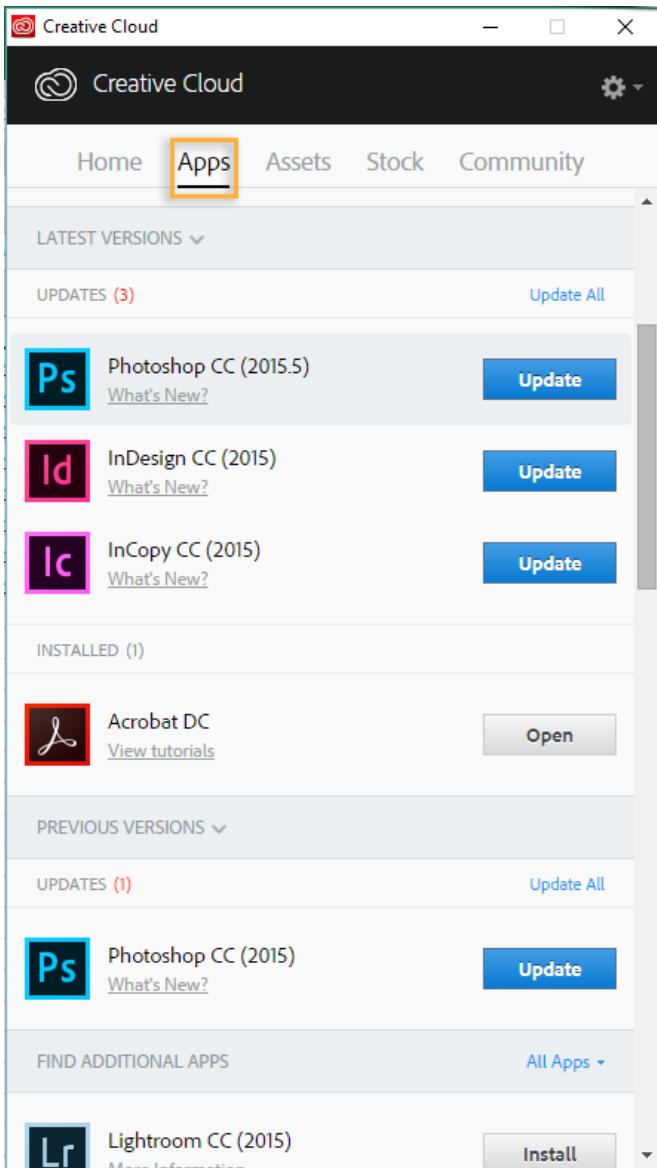


Совет.

По умолчанию приложение Creative Cloud для настольного ПК запускается при входе в систему. Если значок Creative Cloud не отображается, то, возможно, вы закрыли это приложение. Вот как перезапустить его.

- В Windows выберите **Пуск > Программы > Adobe Creative Cloud**.
- В Mac OS выберите **Переход > Программы > Adobe Creative Cloud > Adobe Creative Cloud**.

2. Выберите вкладку **Apps**, если она еще не открыта. Приложения, недавно установленные на компьютере, отображаются в верхней части панели. Список может содержать ранее установленные версии.



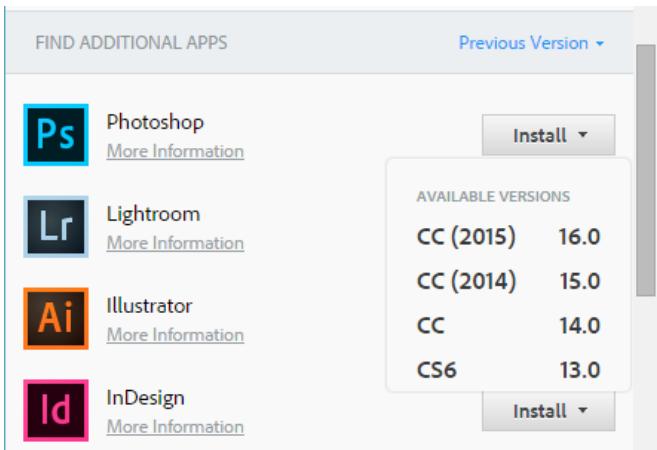
3. Прокрутите страницу вниз, чтобы найти дополнительные приложения. Их можно отфильтровать по версии ПО и по категории.

4. Нажмите **Установить** или **Обновить**, чтобы установить выбранное приложение.

Примечание.

Чтобы вручную проверить наличие обновлений, щелкните значок шестеренки в верхнем правом углу приложения Creative Cloud для настольного ПК и выберите в раскрывающемся меню пункт **Проверить обновл. приложений**. Можно также обновить приложение Creative Cloud для настольного ПК и проверить наличие обновлений по нажатию сочетания клавиш Ctrl+Alt+R (Windows) или Command+Option+R (Mac OS).

5. Чтобы загрузить и установить предыдущую версию приложения, выберите пункт **Предыдущие версии** в меню фильтров. Перейдите к нужному приложению, затем нажмите на значок раскрывающегося меню на кнопке **Установить** и выберите требуемую версию.



Совет.

В зависимости от скорости загрузки в вашей сети этот процесс может занять некоторое время.

Дополнительные сведения, например о том, как запустить свое приложение, см. в разделе Загрузка и установка приложений Creative Cloud.

Если необходимо удалить приложение, см. раздел Удаление приложений Creative Cloud.

Если вам требуется помочь при установке, см. статью Устранение неполадок при загрузке и установке Creative Cloud.

Синхронизация и совместное использование файлов

Файлы на компьютере можно синхронизировать с Creative Cloud, чтобы сделать их доступными из любого места. Файлы немедленно станут доступными для всех подключенных устройств и компьютеров, а также на странице Creative Cloud Files. Для синхронизации файлов загрузите и установите [приложение Creative Cloud для настольного ПК](#) на всех компьютерах.

[Открыть папку](#)[Просмотр в Интернете](#)

0,01 % исп.

3,86 МБ ИЗ 20 ГБ

[Открыть архив](#)

Файлы обновлены

Чтобы синхронизировать файлы, выполните одно из следующих действий.

- Скопируйте, вставьте или переместите файлы в каталог **Creative Cloud Files** или папку на своем компьютере. Можно открыть каталог Creative Cloud Files или папку из приложения Creative Cloud для настольного ПК, открыв вкладку **Ресурсы**, а затем панель **Файлы** и нажав кнопку **Открыть папку**.
- Выберите в приложении **Файл > Сохранить** или **Файл > Сохранить как** и перейдите в каталог **Creative Cloud Files** или папку на своем компьютере.

Исходные файлы всегда находятся на вашем компьютере или устройстве. С помощью Creative Cloud файлы синхронизируются между всеми подключенными устройствами.

Файлы можно просматривать через Интернет на [странице Creative Cloud Assets](#). После синхронизации файлов нет необходимости подключаться к Интернету — можно просмотреть их в каталоге Creative Cloud Files на своем компьютере.

Сведения о работе с файлами, отправленными в Creative Cloud, см. в разделе [Просмотр, синхронизация ресурсов и управление ими](#).

Добавление шрифтов из Typekit

Шрифты Typekit можно использовать во всех приложениях Creative Cloud и других приложениях для настольного ПК.

Выберите гарнитуру, предлагаемую одним из производственных партнеров Typekit, и синхронизируйте ее на настольном ПК с помощью Creative Cloud. Синхронизированные шрифты можно использовать во всех приложениях Creative Cloud и в других приложениях на настольном ПК.

Для синхронизации шрифтов на настольном ПК необходима оплаченная подписка Creative Cloud или подходящая под условия учетная запись Typekit.

Панель «Шрифты» отображает шрифты, синхронизированные на вашем компьютере. Для синхронизации шрифтов выполните следующие действия.

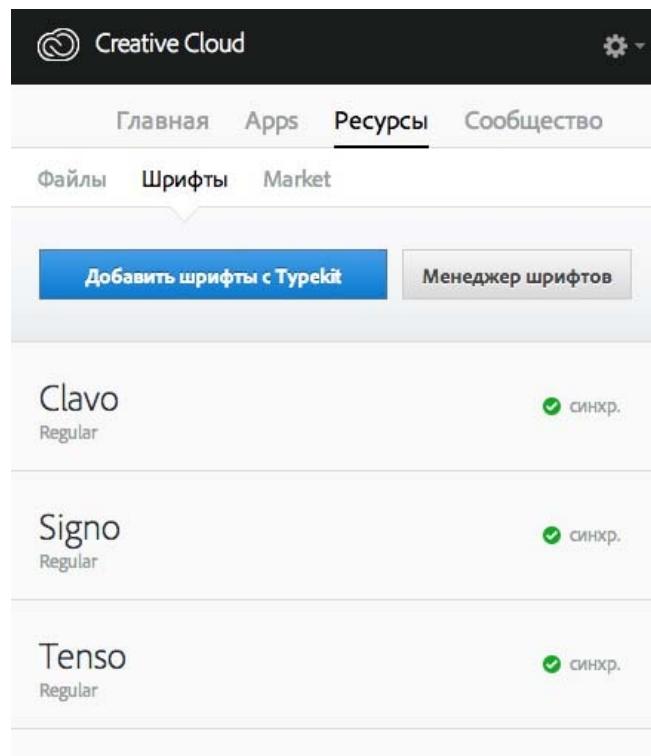
1. В приложении Creative Cloud для настольного ПК откройте вкладку **Ресурсы**, затем панель «Шрифты».

2. Нажмите **Добавить шрифты с Typekit**. Окно Typekit откроется в браузере.

Если вы впервые пользуетесь Typekit, нажмите кнопку **Я не знаком с Typekit** и следуйте инструкциям по настройке учетной записи.

3. В окне Typekit наведите курсор мыши на карту шрифта и щелкните **+** **Использовать шрифты (Use Fonts)**.

4. Выберите шрифты из выбранного семейства и нажмите **Синхронизовать выбранные шрифты (Sync Selected Fonts)**.

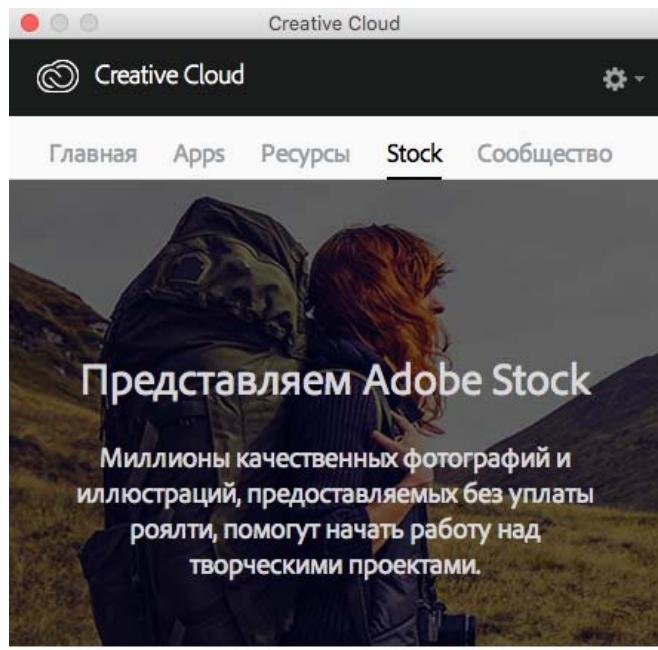


Есть вопросы о синхронизации шрифтов? Ответы см. в разделе Добавление шрифтов из Typekit.

Поиск ресурсов в Adobe Stock

Можно искать графические ресурсы в Adobe Stock прямо из приложения Creative Cloud для настольного ПК.

Adobe Stock — это служба, которая предоставляет дизайнерам и предприятиям доступ к 40 миллионам бесплатных отобранных изображений, иллюстраций и объектов векторной графики высокого качества для творческих проектов. Приобретать отдельные изображение можно как по мере необходимости, так и купить подписку на множество изображений.



Поиск

Найти

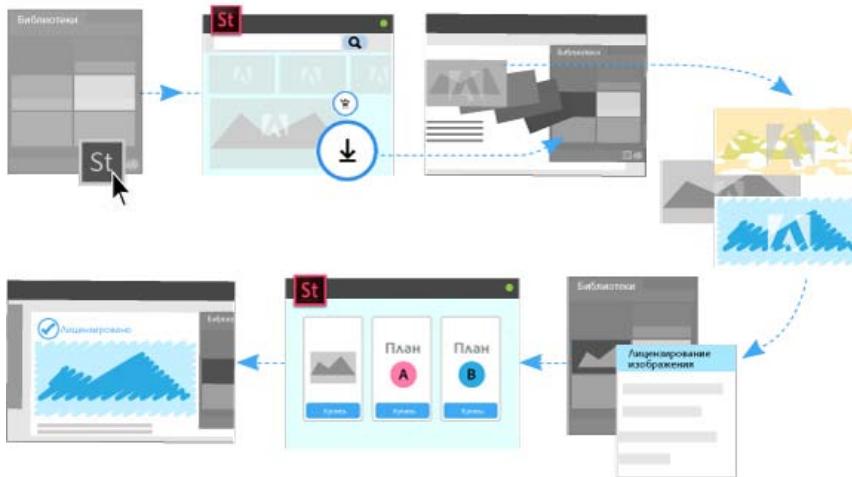
ПОДРОБНЕЕ

1. На вкладке Stock введите ключевые слова для поиска готовых изображений и нажмите кнопку **Найти**.

2. В ответ на запрос укажите дату своего рождения и нажмите кнопку **Обновить**.

Будет открыта страница Adobe Stock с готовыми изображениями, соответствующими условиям поиска.

Adobe Stock и Creative Cloud Libraries



Можно добавлять в свои библиотеки образцы изображений с водяным знаком напрямую с веб-сайта Adobe Stock. В приложениях Creative Cloud, которые поддерживают библиотеки (Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere Pro и After Effects), просто перетащите готовое изображение с водяным знаком с панели библиотек в свой творческий проект. По мере необходимости можно лицензировать готовое изображение из панели библиотек в приложении Creative Cloud для настольного ПК.

После лицензирования изображения в тех приложениях Creative Cloud, где поддерживается работа с ресурсами в библиотеках (Photoshop, Illustrator и InDesign), произойдет автоматическое обновление всех связанных экземпляров изображения до лицензированной версии в высоком разрешении и без водяного знака.

Подробнее см. в разделе Использование Adobe Stock.

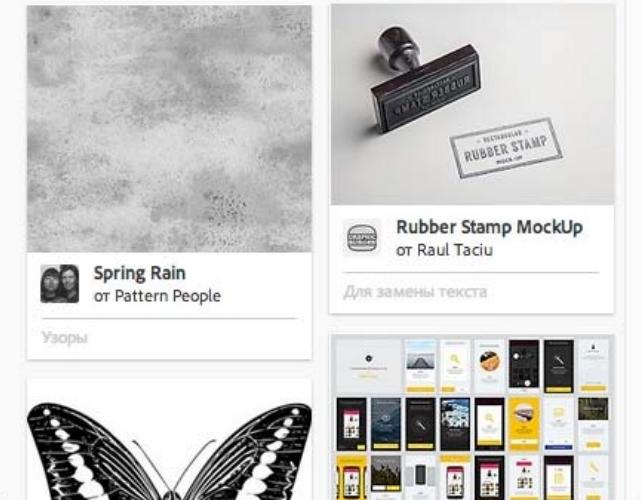
Поиск проектных ресурсов в магазине Market

Creative Cloud Market — это коллекция высококачественного, модерируемого содержимого для творческих людей, созданных такими же специалистами. Подписчики Creative Cloud могут получить бесплатный доступ к ресурсам магазина как с настольного ПК, так и с мобильного устройства (с помощью приложений, подключаемых к Creative Cloud). В их распоряжении огромное количество векторных изображений, значков, узоров, наборов для создания интерфейсов и многое другое. Подписчики Creative Cloud могут загружать до 500 уникальных бесплатных ресурсов каждый месяц. Этот новый мощный сервис позволяет творческим людям легко находить ресурсы, с которых можно начать свой творческий процесс. Он позволяет также управлять этими ресурсами и изменять их.

Добро пожаловать!

Элемент Market предоставляет выбор полезного содержимого, лицензированного для платных подписчиков Creative Cloud, включая следующее.

[Для замены текста](#) [Интерфейсы](#) [Вект.фигуры](#)
[Значки](#) [Узоры](#) [Кисти](#)



Дополнительные сведения см. в разделе Creative Cloud Market.

Публикация и поиск работ других авторов в Behance

Делитесь своим творчеством и находите работы других авторов в [Behance](#). Зарегистрировавшись, вы сможете создать портфолио своих работ и опубликовать его в обширном сообществе. Можно также просматривать последние творческие работы авторов всех стран мира среди наиболее популярных или рекомендемых работ в интересующих вас областях.

- Выполните вход или зарегистрируйтесь, чтобы получить доступ к ленте событий и портфолио, а также чтобы иметь возможность публиковать свои работы и знакомиться с работами других пользователей в Behance. Если у вас уже есть учетная запись, вам будет предложено выполнить вход. Если у вас нет учетной записи, зарегистрируйтесь — это быстро и просто.
- Даже без учетной записи Behance вы сможете просматривать проекты и текущие работы из приложения Creative Cloud для настольного ПК на панели **Сообщество**.

Сообщество

Michael Jackson

Add Work

View Profile

My Activity My Work Discover Work

"Pensamento de Pedra"
Book
by Atelier Martino&Jaña

217 Editorial Design, Grap...

Movie Posters
by Ale Giorgini

315 Illustration

As we wander...
by Al Brydon

PROJECTS WORK IN PROGRESS

Дополнительные сведения см. в разделе Публикация на Behance из Creative Cloud или посетите [форум сообщества Adobe Behance](#).

Главная страница и лента событий

Лента событий на главной панели приложения Creative Cloud для настольного ПК показывает перечень ваших взаимодействий с Creative Cloud. Здесь можно просмотреть различные события и действия, такие как выход нового приложения, обновления и статус установки.

ЛЕНТА АКТИВНОСТИ

 Шрифт [Signo Regular](#) добавлен

13 мин. назад

добавлено: шрифты: 6

15 мин. назад

Вход в учетную запись для активации Creative Cloud

Активация и деактивация Creative Cloud

Чтобы активировать Creative Cloud, просто войдите со своим идентификатором Adobe ID. При входе активируется лицензия Creative Cloud и все установленные приложения и службы, связанные с вашим Adobe ID. Затем вы сможете пользоваться вашими приложениями и службами обычным образом.

- Чтобы выполнить вход, щелкните по приглушенному **значку Creative Cloud** на панели задач (Windows) или в меню Apple (Mac OS), чтобы открыть приложение Creative Cloud для настольного ПК.
- Введите свой Adobe ID (обычно это ваш адрес электронной почты) и пароль, а затем нажмите кнопку **Вход**. Если приложение Creative Cloud для настольного ПК открывается, то вход уже выполнен.

Теперь можно пользоваться службами Creative Cloud, устанавливать приложения Creative Cloud и запускать ранее установленные программы.

Чтобы отключить Creative Cloud, выйдите из Creative Cloud. При этом будут деактивированы все установленные приложения и службы Creative Cloud, связанные с вашим идентификатором Adobe ID на данном компьютере. Приложения останутся установленными, но они больше не будут подключены к действующей лицензии. Снова войдите, чтобы активировать лицензию и пользоваться приложениями и службами.

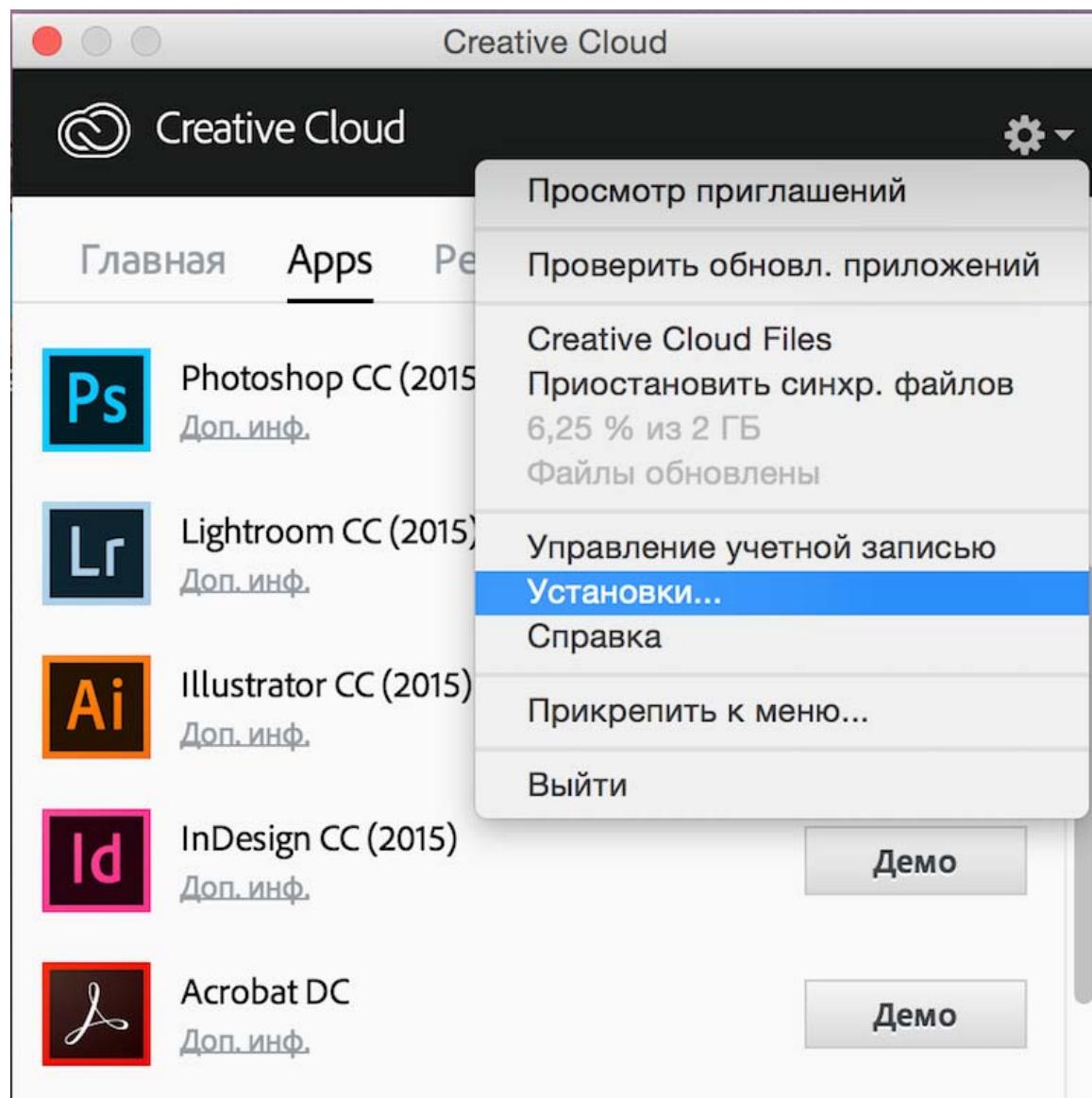
- Чтобы выйти, откройте приложение Creative Cloud для настольного ПК, а затем щелкните по значку в виде шестеренки и выберите пункт **Установки**. Выберите пункт **Общее** и нажмите кнопку **Выход**.

Приложения и службы Creative Cloud, связанные с вашим Adobe ID, теперь деактивированы на данном компьютере.

Дополнительные сведения см. в статье Вход в систему и выход из нее для активации приложений Creative Cloud.

Установки

Чтобы открыть диалоговое окно «Установки» в приложении Creative Cloud для настольного ПК, щелкните по значку шестеренки и выберите **Установки**.



Это диалоговое окно предоставляет параметры для настройки и работы с Creative Cloud, включая изменение языка установки программного обеспечения и смену настроек для служб Creative Cloud. Там же можно выполнить выход, если нужно временно отключить учетную запись.

- Чтобы отключить все приложения и службы Creative Cloud, связанные с вашим Adobe ID, выберите пункт **Общие** и нажмите кнопку **Выход**. При выходе деактивируются все установленные приложения и службы Creative Cloud, связанные с вашим Adobe ID.
- Чтобы включить автоматическое обновление, выберите вариант **Всегда поддерживать актуальную версию приложения Creative Cloud для настольного ПК**.
- Чтобы изменить язык установки программного обеспечения или расположение установки, выберите **Установки > Creative Cloud > Apps**. Подробные сведения см. в разделе Смена настроек языка приложений Creative Cloud.
- Для работы с хранилищем ресурсов Adobe Experience Manager (AEM) выберите пункт **Вход в ресурсы AEM**. Дополнительные сведения см. в разделе Работа с ресурсами AEM.
- Используйте вкладки **Файлы**, **Шрифты** и **Behance** для изменения соответствующих настроек.
- Чтобы показать уведомления от Adobe, установите флажок **Показывать уведомления OS** в каждой вкладке.

Was this helpful?

Yes No

By clicking Submit, you accept the [Adobe Terms of Use](#).

[^ Наверх](#)

Связанные материалы

- Загрузка и установка приложений Creative Cloud
- Обновление приложений Creative Cloud
- Удаление приложений Creative Cloud

- Вход и выход для активации приложений Creative Cloud

Поддержка Creative Cloud

Здесь можно найти онлайн-руководства и учебные пособия, а также обратиться за помощью. [Подробнее](#).

Все еще нужна помощь?



Вопросы сообществу

Задавайте вопросы экспертам.

[Начать](#)



Связаться с нами

Получите консультацию специалиста службы поддержки.

[Начать](#)

Сменить регионРоссия (Сменить)

Выбрать регион

Выбор региона ведет к изменениям языка и/или содержимого страниц веб-сайта Adobe.com.

Americas [Brasil](#) [Canada - English](#) [Canada - Français](#) [Latinoamérica](#) [México](#) [United States](#) [Europe, Middle East and Africa](#) [Africa - English](#) [België](#) [Belgique](#) [Belgium - English](#) [Česká republika](#) [Cyprus - English](#) [Danmark](#) [Deutschland](#) [Eastern Europe - English](#) [Eesti](#) [España](#) [France](#) [Greece - English](#) [Hrvatska](#) [Ireland](#) [Israel - English](#) [Italia](#) [Latvija](#) [Lietuva](#) [Luxembourg - Deutsch](#) [Luxembourg - Français](#) [Magyarország](#) [Malta - English](#) [Middle East and North Africa - English](#) [Moyen-Orient et Afrique du Nord - Français](#) [Nederland](#) [Norge](#) [Österreich](#) [Polska](#) [Portugal](#) [România](#) [Schweiz](#) [Slovenija](#) [Slovensko](#) [Srbija](#) [Suisse](#) [Suomi](#) [Sverige](#) [Svizzera](#) [Türkiye](#) [United Kingdom](#) [България](#) [Россия](#) [Україна](#) [ישראל](#) [Asia - Pacific](#) [Australia](#) [Hong Kong S.A.R. of China](#) [India - English](#) [New Zealand](#) [Southeast Asia \(Includes Indonesia, Malaysia, Philippines, Singapore, Thailand, and Vietnam\) - English](#) [中国](#) [中國香港特別行政區](#) [台灣](#) [日本](#) [한국](#) [Commonwealth of Independent States](#) [Includes Armenia, Azerbaijan, Belarus, Georgia, Kazakhstan, Kyrgyzstan, Moldova, Tajikistan, Turkmenistan, Ukraine, Uzbekistan](#)

[Решения](#) [Загрузки](#) [Поддержка и обучение](#) [Компания](#)

Copyright © 2015 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.

[Конфиденциальность](#) [Условия использования](#) [Файлы cookie](#) [Ad Choices](#)

Обзор, синхронизация ресурсов и управление ими

Вместе с учетной записью Adobe Creative Cloud вы получаете сетевое хранилище, поэтому ваши файлы будут доступны вам в любом месте на любом устройстве или компьютере. Вы можете просматривать файлы различных типов напрямую в браузере на компьютере, планшете или смартфоне. К этим типам файлов относятся: PSD, AI, INDD, JPG, PDF, GIF, PNG, Photoshop Touch, Ideas и другие.

Настольная программа Adobe Creative Cloud регулярно синхронизирует все файлы. Любые изменения, дополнения и удаления файлов отражаются на всех подключенных компьютерах и устройствах. Например, если отправить AI-файл на странице [Creative Cloud Assets](#), он автоматически будет загружен на все подключенные компьютеры.

Если вы пользуетесь Creative Cloud для организаций с управляемыми услугами, см.

- [Обзор, коллективное использование ресурсов и управление ими](#)
- Укажите путь к папке локализации

[Обзор ресурсов](#)

[Синхронизация и загрузка файлов](#)

[Удаление файлов](#)

[Планы и квоты по хранению](#)

[Устранение неполадок](#)

[Наверх](#)

Обзор ресурсов

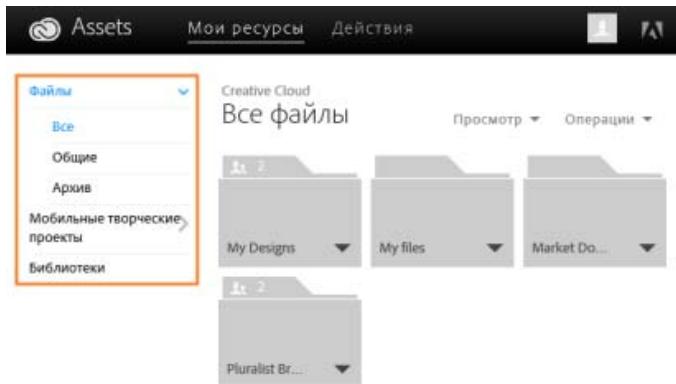
Ваши ресурсы Creative Cloud включают файлы, синхронизированные с вашим настольным компьютером, ресурсы, созданные с помощью мобильных программ с поддержкой Creative Cloud и библиотеки Creative Cloud. Все эти ресурсы можно просмотреть на странице Creative Cloud Assets, где они упорядочены следующим образом.

Файлы: ресурсы, синхронизированные с каталогом Creative Cloud Files на настольном компьютере

Мобильные творческие проекты: ресурсы, созданные в мобильных приложениях Creative Cloud

Библиотеки: созданные вами библиотеки дизайна

Примечание. Хотя вы можете выполнить несколько таких операций, как переименование, публикация, загрузка, замена и архивация, с ресурсами для настольного ПК (на странице [Файлы](#)), ресурсы в разделах [Мобильные творческие проекты](#) и [Библиотеки](#) можно просматривать только на странице [Creative Cloud Assets](#).



При выборе категории ресурсов она разворачивается для отображения подкатегорий, если таковые имеются. Например, ресурсы в разделе «Файлы» разбиты на такие подкатегории, как «Все», «Общие» и «Архивные».

Все: все файлы, синхронизированные с каталогом Creative Cloud Files

Общие: общие файлы для вас и других пользователей Creative Cloud

Архивные: удаленные файлы

Также вы можете просматривать ресурсы, созданные в мобильных приложениях Creative Cloud, в разделе Мобильные творческие проекты, где ресурсы также классифицируются на основе использованного для их создания приложения.

Сведения о библиотеках см. в разделе Библиотеки Creative Cloud.

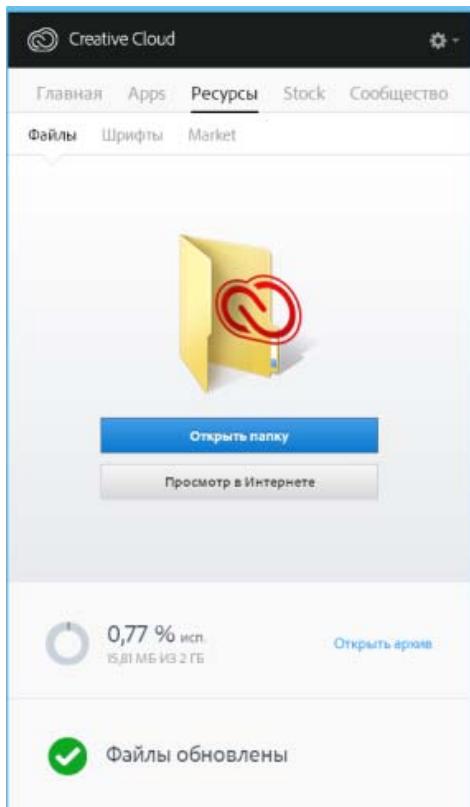
[Наверх](#)

Синхронизация и загрузка файлов

Для синхронизации файлов с компьютера выполните одно из следующих действий.

- Скопируйте, вставьте или переместите файлы в каталог Creative Cloud Files на настольном ПК.
- Выберите в программе Файл > Сохранить или Файл > Сохранить как, а затем перейдите в каталог файлов Creative Cloud.

Чтобы открыть каталог файлов Creative Cloud из настольной программы Creative Cloud, выберите Ресурсы > Файлы, а затем щелкните Открыть папку.



Примечание. Невозможна синхронизация файлов с именами, содержащими специальные символы, например |, ", ?, <, >, /, *, or :, а также файлов с зарезервированными именами, например SUX или Com1. При возникновении ошибки переименуйте файл, чтобы синхронизировать его с Creative Cloud. Дополнительные сведения см. в разделе Ошибки: «Не удается синхронизировать файлы».

Кроме того, вы можете отправлять файлы непосредственно на страницу Creative Cloud Assets, используя следующие методы.

Просмотр ▾ Операции ▾

+ Создать папку

↑ Отправить

Папка пуста.

Ссылка

Переместите файлы сюда

или

Синхронизируйте со своего настольного ПК

Отправить файлы

Любо отправьте файлы с вашего компьютера.

Чтобы начать использовать эту функцию, установите бесплатное приложение для настольных ПК.

Программа уже установлена! Перезапустите ее, и синхронизация будет доступна из панели файлов.

Перетаскивайте ресурсы с рабочего стола на страницу Creative Cloud Assets.

Замена файла

При повторной отправке файлов создается новая версия файла, которая заменяет существующую. В Creative Cloud также хранится копия каждого изменения файла, синхронизованного через Photoshop Touch, Adobe Ideas и Creative Cloud для настольных ПК.

Чтобы заменить файл с помощью страницы Creative Cloud Assets, выполните следующие действия.

1. Перейдите к файлу и откройте его для просмотра.
2. Выберите «Действия» > «Заменить» или перетащите файл из папки в окно браузера.

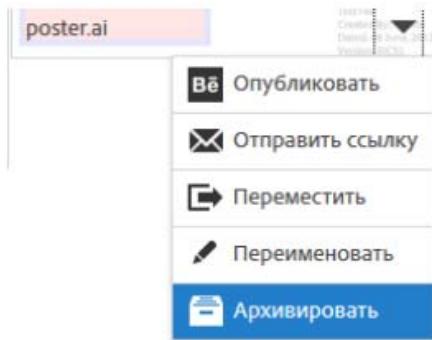
Примечание. Типы нового и заменяемого файлов должны совпадать. Например, невозможно заменить PSD-файл AI-файлом.

Дополнительные сведения об управлении версиями см. в разделе Часто задаваемые вопросы об управлении версиями.

[Наверх](#)

Удаление файлов

Можно удалить файлы с веб-сайта Creative Cloud или из Adobe Touch Apps. Также можно использовать команды ОС для удаления файлов из каталога Creative Cloud Files на ПК. Все удаления файлов синхронизируются с вашей учетной записью, а файлы архивируются в Creative Cloud. Исходные файлы всегда расположены на компьютере, а их копия доступна в Creative Cloud, так что вы всегда сможете получить доступ к ним откуда угодно.



Архивные файлы занимают место в сетевом хранилище. Можно окончательно удалить или восстановить файлы из папки «Архив». Окончательное удаление файлов освобождает место в хранилище.

Окончательное удаление или восстановление файлов

Выполните следующие действия для окончательного удаления ресурсов.

1. Архивируйте файл из каталога Файлы Creative Cloud на своем настольном ПК, программ Touch Apps с поддержкой Creative Cloud или со страницы [Ресурсы Creative Cloud](#). Архивные файлы перемещаются в категорию «Архивные» в разделе «Мои ресурсы» > «Файлы».
2. На странице «Архивные» выберите файлы для окончательного удаления и нажмите кнопку «Удалить окончательно».
3. В диалоговом окне подтверждения нажмите кнопку «Удалить окончательно».

Вы также можете восстановить архивный файл:

1. На странице «Архивные» выберите файлы для восстановления и нажмите кнопку «Восстановить».
2. В диалоговом окне подтверждения нажмите кнопку «Восстановить».

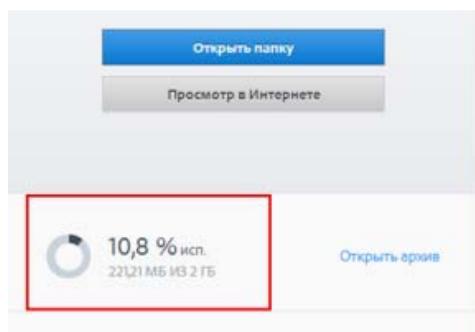
[Наверх](#)

Планы и квоты по хранению

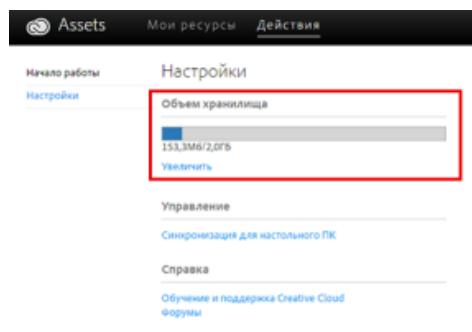
Квота на хранение зависит от подписки Creative Cloud.

| План подписки | Бесплатная квота на хранение |
|--|------------------------------|
| Бесплатно | 2 ГБ |
| Creative Cloud (для фотографов) | 2 ГБ |
| Creative Cloud (одна программа и полный набор) | 20 ГБ |
| Creative Cloud для рабочих групп | 100 ГБ |

Просмотреть свой статус по хранению можно на вкладке «Файлы» на панели «Ресурсы» приложения Creative Cloud для настольных ПК или на странице «Настройки» страницы [Creative Cloud Activity](#).



Статус хранения в настольной программе Creative Cloud



Статус хранения на странице «Настройки»

Creative Cloud синхронизирует до 1 ГБ переполнения с любого устройства. После этого настольная программа Creative Cloud прекращает синхронизацию новых файлов и уведомляет о превышении квоты. Красными восклицательными знаками помечаются все файлы, которые невозможно отправить. По-прежнему можно перемещать, переименовывать и удалять файлы. Для продолжения синхронизации файлов окончательно удалите другие файлы, чтобы освободить место.

Примечание. Небольшая часть пространства используется для административных целей. Поэтому фактически доступное пространство будет немного меньше. Это значение варьируется от 100 до 500 КБ в зависимости от числа файлов пользователя.

[Наверх](#)

Устранение неполадок



Вопросы сообществу

Оставляйте сообщения, участвуйте в обсуждении и станьте членом нашего потрясающего сообщества



Связаться с нами

Начните отсюда, чтобы связаться с нашими специалистами

См. также

- Управление программами и службами в приложении Creative Cloud для настольного ПК

- Хранение и совместное использование содержимого с помощью ресурсов Creative Cloud
- Совместное использование файлов, библиотек и многое другое
- Совместная работа с папками и библиотеками
- Синхронизация и совместное использование файлов и папок с соавторами (видео, 10 мин)
- Ошибка: «Не удается синхронизировать файлы»
- Укажите расположение синхронизации

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Creative Cloud Libraries

Обновлено в версии Adobe Creative Cloud 2015 г.

Что можно делать с помощью библиотек

[Поддержка библиотек в приложениях Creative Cloud](#)

[Мобильные приложения](#)

[Приложения для настольного ПК и браузеров](#)

[Обзор: работа с Creative Cloud Libraries](#)

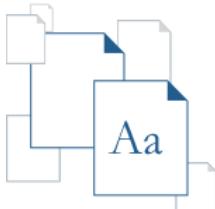
[Добавление в библиотеку](#)

[Повторное использование и создание](#)

[Общий доступ и совместная работа](#)

[Adobe Stock и Creative Cloud Libraries](#)

[Часто задаваемые вопросы](#)

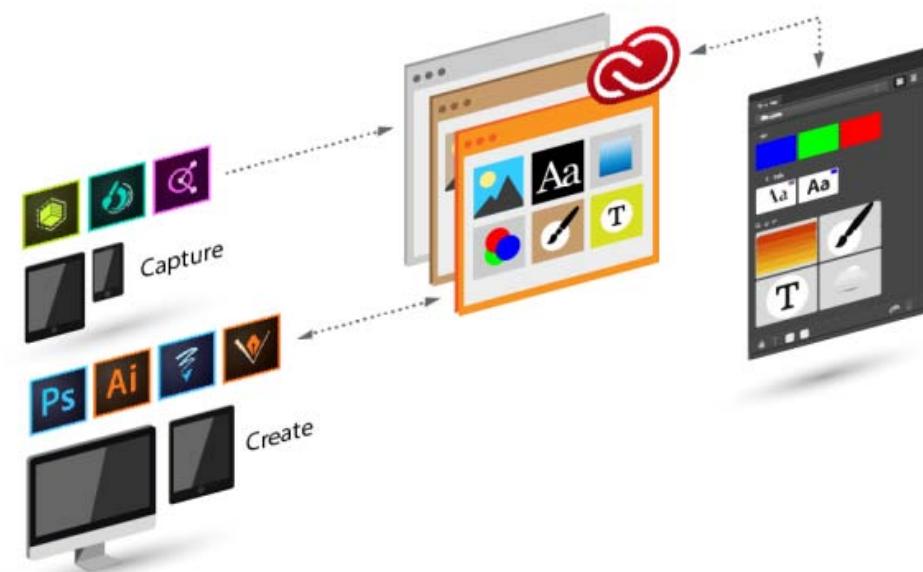


Библиотеки Creative Cloud Libraries, работающие на основе технологии Adobe CreativeSync, позволяют получить доступ к любимым ресурсам в любом месте. Создавайте изображения, цвета, стили текста и многое другое в нескольких приложениях Creative Cloud для настольного ПК и мобильных устройств, а затем легко осуществляйте к ним доступ из других мобильных и настольных приложений, что позволит обеспечить непрерывность творческого процесса.

Для получения общей информации просмотрите руководство Начало работы с Creative Cloud Libraries.

[Наверх](#)

Что можно делать с помощью библиотек



Захват изображений

Creative Cloud Libraries предоставляют механизм для захвата творческих ресурсов из различных приложений, не ограниченных вариантами только для настольного ПК. Вы можете запечатлеть вдохновение всякий раз, когда оно посещает вас, используя семейство мобильных приложений Creative Cloud, или даже загрузить ресурсы из Adobe Stock или Creative Cloud Market.

Управление

Вы можете систематизировать творческие ресурсы в несколько библиотек Creative Cloud Libraries. Они могут быть основаны на проектах, типах ресурсов или даже ваших личных избранных элементах, которые повторно используются для создания вашего фирменного стиля.

Повторное использование и создание

Используйте повторно и создавайте проекты и иллюстрации с помощью объектов из Creative Cloud Libraries.

[Наверх](#)

Поддержка библиотек в приложениях Creative Cloud

Мобильные приложения

| Приложение | Поддержка сохранения ресурсов в библиотеках | Поддержка использования ресурсов из библиотек | Ресурсы с дополнительной информацией |
|------------------|---|---|---|
| Capture CC | Векторные фигуры, цветовые темы, кисти, узоры и фильтры | Нет | Часто задаваемые вопросы об Adobe Capture CC |
| Photoshop Fix | Нет | | Часто задаваемые вопросы об Adobe Photoshop Fix |
| Illustrator Draw | Нет | Изображения и фигуры | Часто задаваемые вопросы об Adobe Illustrator Draw и ответы на них |
| Photoshop Sketch | Нет | Кисти | Часто задаваемые вопросы об Adobe Photoshop Sketch и ответы на них |
| Illustrator Line | Нет | Цвет и графика | Часто задаваемые вопросы об Adobe Illustrator Line CC и ответы на них |
| Hue CC | | Нет | Часто задаваемые вопросы об Adobe Hue CC и ответы на них |
| Comp CC | Нет | | Часто задаваемые вопросы об Adobe Comp CC и ответы на них |
| Premiere Clip | Нет | | Часто задаваемые вопросы об Adobe Premiere Clip и ответы на них |

| | | | |
|-------------------------------------|-----|--|--|
| Photoshop Mix | Нет | | Вопросы об Adobe Photoshop Mix и ответы на них |
| Мобильное приложение Creative Cloud | Нет | | Creative Cloud Распространенные вопросы |

Приложения для настольного ПК и браузеров

| Приложение или служба | Поддержка сохранения ресурсов в библиотеках | Поддержка использования ресурсов из библиотек | Ресурсы с дополнительной информацией |
|--|---|---|---|
| Приложения для настольного ПК | | | |
| Photoshop | | | Creative Cloud Libraries в Photoshop |
| Illustrator | | | Creative Cloud Libraries в Illustrator |
| InDesign | | | Creative Cloud Libraries в InDesign |
| Premiere Pro | | | Creative Cloud Libraries в Premiere Pro |
| After Effects | | | Creative Cloud Libraries в After Effects |
| Dreamweaver | | | Dreamweaver Интеграция с библиотеками |
| Adobe Muse | | | Библиотеки Creative Cloud Libraries в Adobe Muse |
| Adobe Animate CC | | | Библиотеки Creative Cloud Libraries в Animate CC |
| Creative Cloud Market (через приложение Creative Cloud для настольного ПК) | | Нет | Creative Cloud Market |
| Браузер | | | |
| Creative Cloud Assets | Только просмотр и управление (переименование, удаление) | | Creative Cloud Assets Хранение и обмен содержимым |

[Наверх](#)

Обзор: работа с Creative Cloud Libraries

Добавление в библиотеку

Creative Cloud Libraries предоставляет механизм для захвата творческих ресурсов из различных приложений и не ограничен приложениями для настольного ПК. Вы можете запечатлеть вдохновение всякий раз, когда оно посещает вас, используя семейство мобильных приложений Creative Cloud, или даже загрузить ресурсы из Adobe Stock или Creative Cloud Market.

Если вы пользуетесь Creative Cloud для организаций с управляемыми услугами, см.

- Обзор, коллективное использование ресурсов и управление ими
- Укажите путь к папке локализации

Мобильные устройства

Можно добавлять ресурсы в библиотеку с помощью все большего количества мобильных приложений Adobe. Обратитесь к [учебным материалам по мобильному приложению](#), чтобы понять, как это делается.

ПК

Добавление ресурсов в Creative Cloud Libraries на компьютере с помощью приложения Creative Cloud для настольного ПК. Переносите ресурсы на панель библиотек в приложении для настольного ПК. Также можно просматривать библиотеки на странице [Creative Cloud Assets](#). Обратитесь к учебным материалам [для приложения Creative Cloud для настольного ПК](#), чтобы получить дополнительные сведения об использовании библиотек вместе с данным приложением.

Creative Cloud Market

Ищите и добавляйте в библиотеки ресурсы из Creative Cloud Market. Используйте приложение Creative Cloud для настольного ПК, чтобы просматривать и добавлять ресурсы из Creative Cloud Market. Также можно добавлять ресурсы в библиотеку при помощи мобильных приложений Creative.

Повторное использование и создание

ПК

В приложении для настольного ПК, поддерживающем библиотеки, откройте панель библиотек (Windows > Библиотеки) и перетащите объекты на холст.

Мобильные приложения

Выберите объект из библиотеки, чтобы поместить его в свой проект с помощью мобильных приложений.

Браузер

Просматривайте библиотеки на странице [Creative Cloud Assets](#). Также библиотеку можно удалить.

Общий доступ и совместная работа

ПК

Откройте панель библиотек (Windows > Библиотеки) в приложении для настольного ПК, поддерживающем Creative

Мобильные устройства

Мобильные приложения, например Creative Cloud mobile, Capture и другие, позволяют открывать общий доступ и

Браузер

На левой панели [Creative Cloud Assets](#) нажмите «Библиотеки». Затем в меню папки библиотеки выберите Отправить ссылку

Cloud Libraries. Затем во всплывающем меню на панели выберите Опубликовать ссылку или Совместная работа.

При добавлении коллег в библиотеку вы можете предоставить им разрешения уровня редактирования (редактирование, переименование, перемещение и удаление содержимого) или разрешения уровня просмотра (только просмотр содержимого библиотеки и создание комментариев).

совместно работать с библиотеками Creative Cloud Libraries и конкретными ресурсами в библиотеках.

или Совместная работа.

При добавлении коллег в библиотеку вы можете предоставить им разрешения уровня редактирования (редактирование, переименование, перемещение и удаление содержимого) или разрешения уровня просмотра (только просмотр содержимого библиотеки и создание комментариев).

Adobe Stock и Creative Cloud Libraries



Сервис Adobe Stock тесно интегрирован с Creative Cloud Libraries. Вы можете добавлять в библиотеки образцы готовых изображений с водяным знаком напрямую с веб-сайта Adobe Stock. Затем в приложениях Creative Cloud, которые поддерживают библиотеки (Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere Pro и After Effects), вы можете перетащить готовое изображение с водяным знаком с панели библиотек в свой творческий проект. Убедившись, что готовое изображение вам подходит, можно прямо с панели библиотек приобрести на него лицензию.

Приложения Creative Cloud, которые поддерживают ресурсы, связанные с библиотеками (Photoshop, Illustrator и InDesign), обеспечивают еще более тесную интеграцию. При лицензировании готового изображения все его экземпляры в открытых документах автоматически заменяются лицензированным готовым изображением в высоком разрешении без водяных знаков.

Подробнее см. в разделе *Использование Adobe Stock*.

Наверх

Часто задаваемые вопросы

- ▶ Сколько элементов можно добавить в библиотеку?
- ▶ Есть ли ограничение на количество библиотек, которые можно создать?
- ▶ Могут ли все ресурсы, хранящиеся в библиотеках, использоваться всеми поддерживаемыми приложениями?
- ▶ Какой тип цветовой информации поддерживается?
- ▶ Можно ли многократно использовать ресурсы, сохраненные в библиотеках, в приложениях Creative Cloud для настольного ПК?
- ▶ Где хранятся ресурсы?

- Можно ли открыть совместный доступ к библиотеке другим пользователям?
- Нужна ли мне подписка Creative Cloud?
- Где можно узнать подробнее о Creative Cloud Libraries?

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Добавление шрифтов из Typekit



Typekit — это служба, предлагающая подписчикам доступ к огромной библиотеке шрифтов для использования в настольных приложениях и на веб-сайтах.

План Typekit Portfolio включен в вашу подписку на Creative Cloud. Пробные подписчики Creative Cloud имеют доступ к некоторому числу шрифтов из набора Typekit для использования на веб-сайтах и в настольных приложениях.

Чтобы синхронизировать шрифты со своим настольным компьютером, подпишитесь на [Creative Cloud](#) (Все приложения, план на одно приложение или бесплатная подписка) или на отдельный план [Typekit](#). Подробнее см. на страницах [продукта Typekit](#) и [тарифных планов Typekit](#).

Начало работы

[Просмотр и добавление шрифтов из Typekit](#)

[Использование синхронизированных шрифтов](#)

[Управление синхронизацией шрифтов](#)

[Наверх](#)

Начало работы

Можно выбрать шрифт из множества гарнитур, предлагаемых партнерами-разработчиками шрифтов Typekit, а затем синхронизировать его со своим ПК через Creative Cloud или использовать на веб-сайте. Синхронизированные шрифты доступны для использования во всех приложениях Creative Cloud, таких как Photoshop и InDesign, а также в других настольных приложениях, например Microsoft Word.

Для синхронизации шрифтов необходимо установить на компьютер приложение Creative Cloud для ПК. Если это приложение еще не установлено, загрузите и установите его.

По умолчанию Typekit включен, что позволяет синхронизировать шрифты, делая их доступными в настольных приложениях.

Если вы выбрали шрифты для синхронизации в браузере, в этот момент начнется их автоматическая синхронизация с компьютером.

[Наверх](#)

Просмотр и добавление шрифтов из Typekit

1 Доступ к библиотеке Typekit можно получить разными способами. Любое сочетание этих способов поможет эффективно работать с выбранными шрифтами.

Через приложение Creative Cloud для настольных ПК.

Через приложение, интегрированное с Typekit.

Непосредственно на сайте Typekit.com.

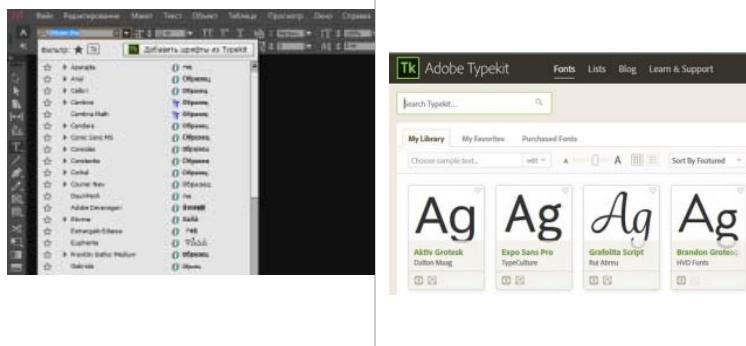
На вкладке «Шрифты» нажмите **Добавить шрифты с Typekit**. Откроется окно браузера, и вы автоматически войдете на сайт Typekit.com.



The screenshot shows the Adobe Creative Cloud interface with the 'Fonts' tab selected. A modal window titled 'Добавить шрифты из Typekit' (Add fonts from Typekit) is open, displaying a list of available fonts from the Typekit library. Below the modal, there is descriptive text and a blue button labeled 'Добавить шрифты с Typekit' (Add fonts from Typekit).

В меню «Шрифты» приложения нажмите **Добавить шрифты из Typekit**. Прямо из приложения будет открыто окно браузера.

Выполните вход на сайт [Typekit.com](#) со своим идентификатором Adobe ID и паролем.



The screenshot shows the Adobe Typekit website. It features a search bar at the top and sections for 'My Library', 'My Favorites', and 'Purchased Fonts'. Below these are four font samples: 'Akten Grotesk' (Dalton Maag), 'Expo Sans Pro' (TypeCulture), 'Groletta Script' (Rui Almeida), and 'Brandon Grotesque' (HVD Fonts).

2 Можно просмотреть все доступные шрифты и отфильтровать их. Доступность указанного шрифта отображается на карте шрифта.



Доступность, отображаемая на картах шрифтов

A. Интернет и настольный компьютер **B.** Интернет.

3 Чтобы просмотреть подробные сведения о гарнитуре шрифта, в том числе образцы шрифта для всех имеющихся весов и стилей, нажмите карту этого шрифта.

Caflisch Script Pro by **Adobe**

Available for Web use Desktop use

[+ Use Fonts](#)

About this font

This typeface is based on the handwriting of Max Caflisch, one of the foremost graphic designers of the 20th century. Caflisch's handwriting has a free-flowing yet disciplined character, the result of years of practice and devotion to the calligraphic arts. Designer Robert Slimbach retained the subtleties and natural letter joins of Caflisch's original handwriting while adapting it into a typographically sound and highly practical script typeface. Caflisch Script can be used anywhere the appearance of a fine hand is desired, as well as more sophisticated and practical situations. [More about Caflisch Script Pro...](#)

Weights & Styles Specimens Type Tester Browser Samples

Light 300 Desktop Web

The five boxing wizards jump quickly.

Regular 400 Desktop Web

Brawny gods just flocked up to quiz and v

Semibold 600 Desktop Web

Waltz, bad nymph, for quick jigs vex!

About this foundry

Adobe Systems has been a leader in type design and technology for over twenty-five years. Adobe Web Fonts are selected from the Adobe Type Library, a collection of over 2,300 fonts crafted by award-winning type designers. Founded in 1982, Adobe Systems develops software and services which revolutionize how the world engages with ideas and information.

[Foundry site](#) | [Typekit profile](#)

Classification

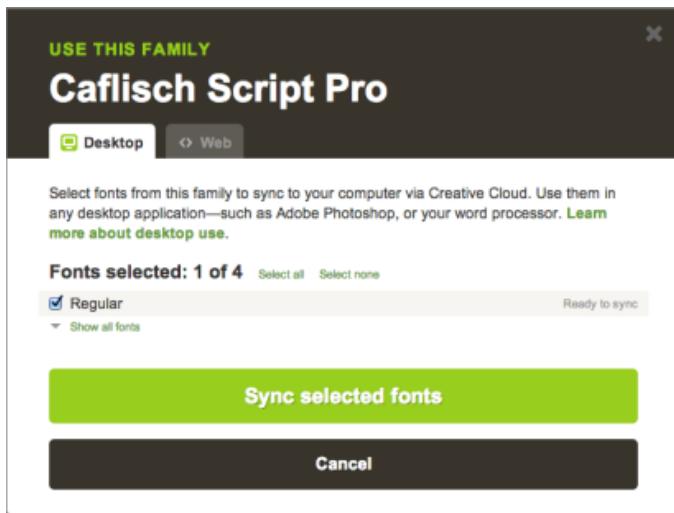
Script

Properties

Standard caps
Low contrast
Uppercase numbers
Light weight
Regular weight
Regular width
Large x-height

4 Нажмите Использовать шрифты (Use Fonts).

5 В окне «Использовать это семейство» (Use This Family) укажите, следует ли синхронизировать шрифт с рабочим столом и добавить его в набор для использования в Интернете.



6 Выберите нужные стили из семейства шрифтов, а затем нажмите Синхронизировать выбранные шрифты (Sync Selected Fonts).

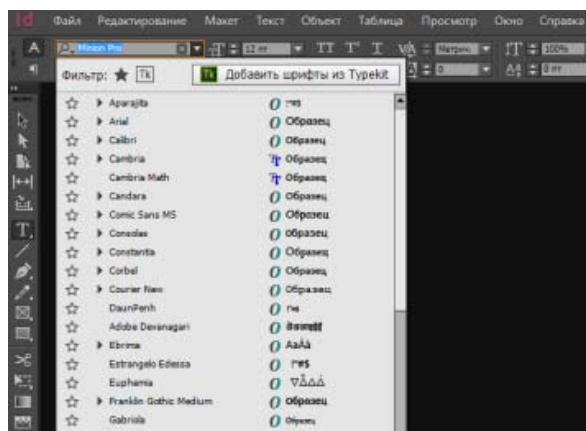
Шрифты синхронизируются со всеми компьютерами, на которых установлено приложение Creative Cloud. Чтобы просмотреть шрифты, откройте приложение Creative Cloud для ПК и нажмите панель Шрифты.

The screenshot shows the Creative Cloud interface with the 'Resources' tab selected. Under the 'Fonts' section, there are three listed: 'Aktiv Grotesk', 'FF Tisa Pro', and 'Lust Script'. Each entry includes a green checkmark icon followed by the text 'синхр.' (sync).

[Наверх](#)

Использование синхронизированных шрифтов

Для использования синхронизированных шрифтов просто откройте любое приложение для ПК и перейдите в меню «Шрифты». Все синхронизированные шрифты будут приведены в списке. Некоторые настольные приложения, такие как Microsoft Word, после синхронизации нового шрифта необходимо перезапустить.



В меню «Шрифты» в InDesign отображаются синхронизированные шрифты из библиотеки Typekit.

Подробнее о работе со шрифтами из библиотеки Typekit в приложении Creative Cloud см. в следующих разделах:



Работа со шрифтами
Typekit в InDesign CC



Работа со шрифтами
Typekit в Illustrator CC



Работа со шрифтами
Typekit в Photoshop CC



Обзор новых
возможностей Premiere
Pro CC 2014



Обзор новых
возможностей After
Effects CC 2014

Управление синхронизацией шрифтов

Просмотреть синхронизированные шрифты на компьютере можно на панели **Шрифты** в приложении Creative Cloud для ПК или в учетной записи Typekit.com.

Удаление синхронизированных шрифтов

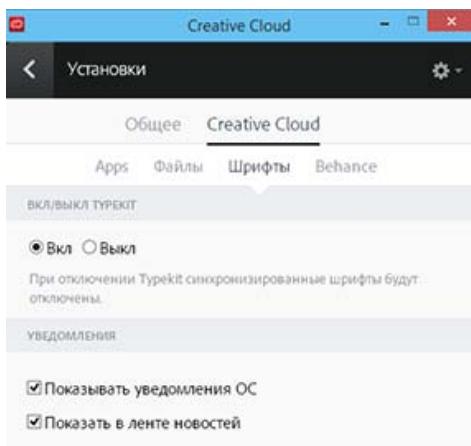
Чтобы удалить синхронизированные шрифты с компьютера, выполните следующие действия.

1. На панели «Шрифты» приложения Adobe Creative Cloud для ПК выберите **Управление шрифтами**. В окне браузера откроется страница «Синхронизированные шрифты». Можно также войти на сайт Typekit.com и перейти прямо на страницу «Синхронизированные шрифты».
2. Справа от шрифта, который вам больше не нужен, нажмите **Удалить**.

Отключение Typekit

Синхронизацию шрифтов можно включить или отключить. После отключения синхронизация шрифтов прекратится, а все синхронизированные шрифты будут удалены с компьютера.

1. В приложении Creative Cloud для ПК выберите > Установки > Creative Cloud.
2. Выберите вкладку **Шрифты**.
3. Чтобы включить или выключить синхронизацию шрифтов, выберите **Вкл.** или **Выкл.** в настройках включения и выключения Typekit.



Использование Typekit в автономном режиме

При отключении от сети во время работы приложения Creative Cloud для ПК можно продолжать использовать любые синхронизированные шрифты. Однако никакие изменения в вашем наборе синхронизированных шрифтов не будут отражаться на сайте Typekit.com до тех пор, пока снова не будет выполнено подключение к Creative Cloud.

Если запустить приложение Creative Cloud для ПК без подключения к сети, то шрифты будут недоступны и не будут отображаться в стандартных меню «Шрифты».

См. также

- Синхронизация шрифтов на ПК | Typekit.com
- Добавление шрифтов в настольные приложения с помощью Creative Cloud
- Невозможно синхронизировать один или более шрифтов
- Ошибка: «Шрифт с таким именем уже установлен»

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Совместное использование файлов, библиотек и многое другое

Обновлено в версии Adobe Creative Cloud 2015 г.



Введение

[Совместное использование папки или файла](#)

[Совместное использование библиотек, ресурсов библиотек и мобильных творческих проектов](#)

[Просмотр ресурса, которым с вами поделились](#)

[Совместное использование файлов, папок, библиотек и ресурсов с помощью Slack](#)

[Наверх](#)

Введение

Creative Cloud Assets позволяет делиться общими ссылками на следующие типы ресурсов.

- Файлы
- Папки
- Библиотеки
- Элементы библиотек
- Мобильные творческие проекты

Распространяя общие ссылки, можно быстро собрать отзывы о ресурсах и повысить эффективность совместной работы. Пользователь, получивший от вас ссылку, сможет просматривать высококачественные графические ресурсы прямо в веб-браузере. Ему не понадобится устанавливать приложения Creative Cloud или входить на веб-сайт. Помимо просмотра графических ресурсов, пользователи смогут оставить комментарии и загрузить копии файлов (если это разрешено).

При совместном использовании ресурсов вы сохраняете полный контроль над своим содержимым. Пользователи получают к вашим ресурсам доступ только для чтения, т. е. не могут ничего загружать в

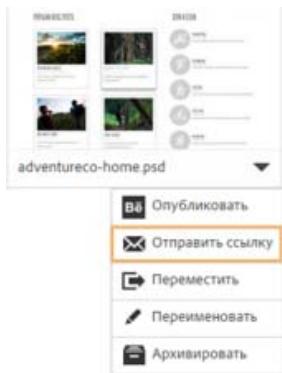
папки, обновлять файлы или удалять их. Доступ к совместно используемым ресурсам осуществляется через уникальный короткий URL-адрес *Adobe.ly*, который можно отправить по электронной почте либо скопировать и вставить в текст. Вы можете в любое время отключить этот URL-адрес, тем самым прекратив доступ к своим ресурсам.

Подробнее о совместной работе с соавторами (доступ к вашим ресурсам с различными разрешениями на доступ) см. в разделе Совместная работа.

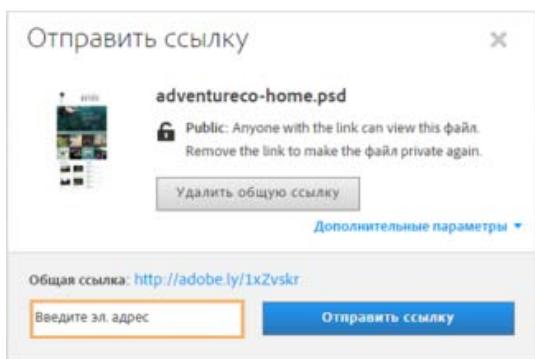
[Наверх](#)

Совместное использование папки или файла

- На странице [Creative Cloud Assets](#) перейдите к файлу или папке, которые будут использоваться совместно.
- В меню «Совместный доступ» выберите **Отправить ссылку**.



- Файл готов к совместному использованию. Создан короткий общедоступный URL-адрес. В диалоговом окне «Отправить ссылку» введите адреса электронной почты, на которые требуется отправить ссылку.

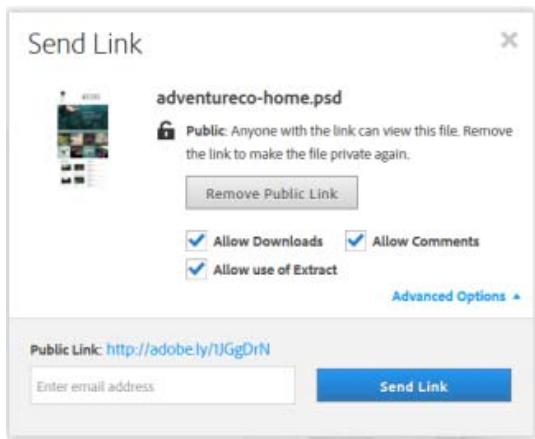


- Щелкните «Дополнительные параметры». По умолчанию включены следующие параметры.

- Разрешить загрузку:** дает возможность получателю ссылки загрузить копию файла.
- Разрешить комментарии:** дает возможность получателю ссылки добавлять комментарии к файлу.
- Разрешить использование Extract.** Позволяет получателям ссылки извлекать из изображения ресурсы и информацию о нем.

Примечание. Параметр «Разрешить использование Extract» доступен только при совместном доступе к файлу Photoshop (PSD). Дополнительные сведения о работе Extract см. в разделе *Creative Cloud Extract*.

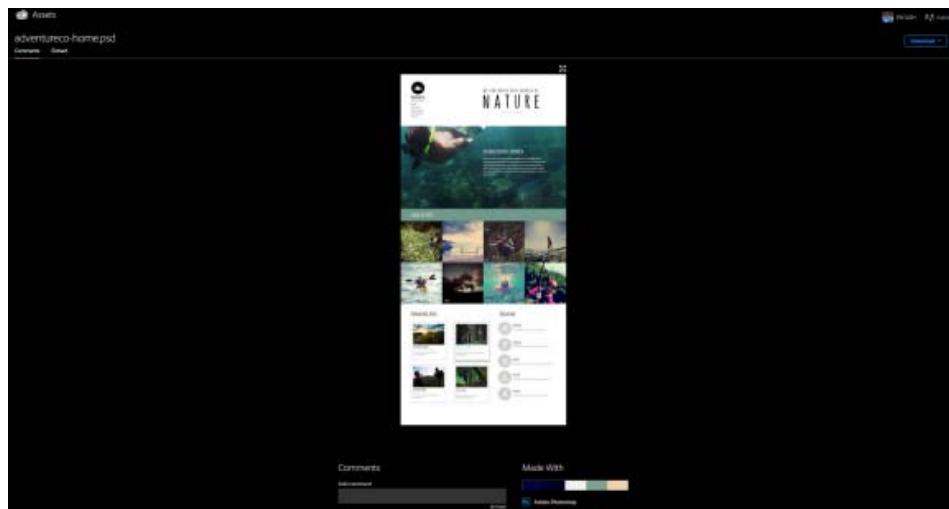
При необходимости эти параметры можно отключить.



5. Щелкните Отправить ссылку.

Получателям будет отправлено электронное письмо со ссылкой (коротким URL-адресом) для доступа к совместно используемому файлу или папке.

При переходе по короткому URL-адресу совместно используемый файл или папка открывается в веб-браузере. Чтобы просматривать или редактировать совместно используемые файлы и папки, получателю не обязательно быть подписчиком Creative Cloud.



Просмотр совместно используемого файла в веб-браузере

Примечание. Если у вас есть разрешения только на просмотр общей частной папки, то вы не сможете создать или опубликовать общую ссылку на нее. Но вы сможете отправлять ссылки на общие папки. Если впоследствии владелец сделает папку частной, то опубликованная вами ранее ссылка на нее станет недоступной.

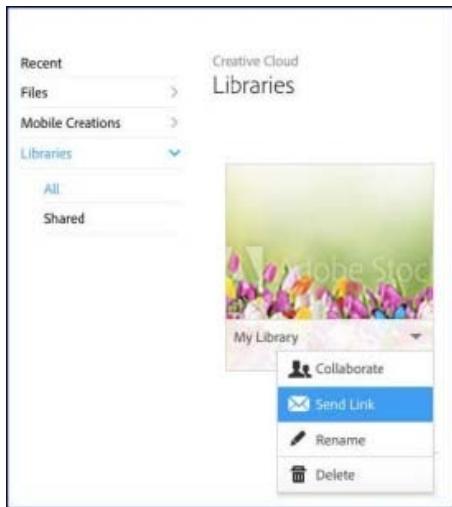
[Наверх](#)

Совместное использование библиотек, ресурсов библиотек и мобильных творческих проектов

Рассмотрим, как можно пригласить к совместному использованию библиотеки через общую ссылку:

1. Войдите на страницу [Creative Cloud Assets](#).
2. После входа щелкните в левой области «Библиотеки».
3. Откройте контекстное меню для библиотеки, к которой вы хотите предоставить

совместный доступ. Нажмите «Отправить ссылку». Creative Cloud сообщает, что предоставление общего доступа приведет к созданию общей ссылки на библиотеку с доступом только на чтение.

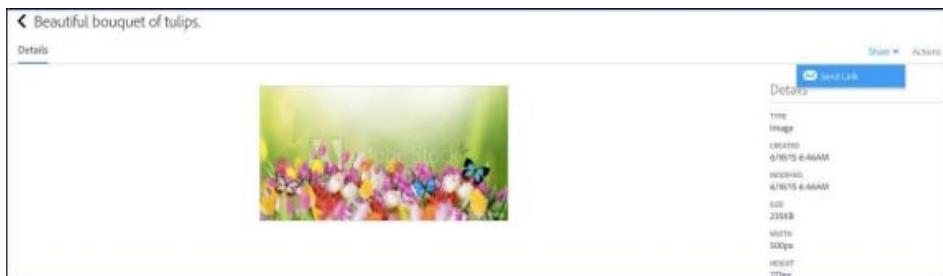


Создание ссылки на библиотеку с доступом только на чтение

4. Нажмите «Создать общую ссылку».
5. Если нужно, чтобы у получателей была возможность сохранить библиотеку в своей учетной записи Creative Cloud Assets, нажмите кнопку «Дополнительные параметры», затем выберите «Разрешить загрузку».
6. Введите список получателей с разделителями-запятыми и нажмите кнопку «Отправить ссылку».

Creative Cloud отправит общую ссылку, и адресаты получат по электронной почте приглашения к просмотру ресурса.

Почти так же можно предоставлять общий доступ к отдельным ресурсам библиотек и мобильным творческим проектам. В качестве примера ниже показано, как предоставить совместный доступ к изображению Adobe Stock, добавленному в качестве ресурса в библиотеку Creative Cloud.

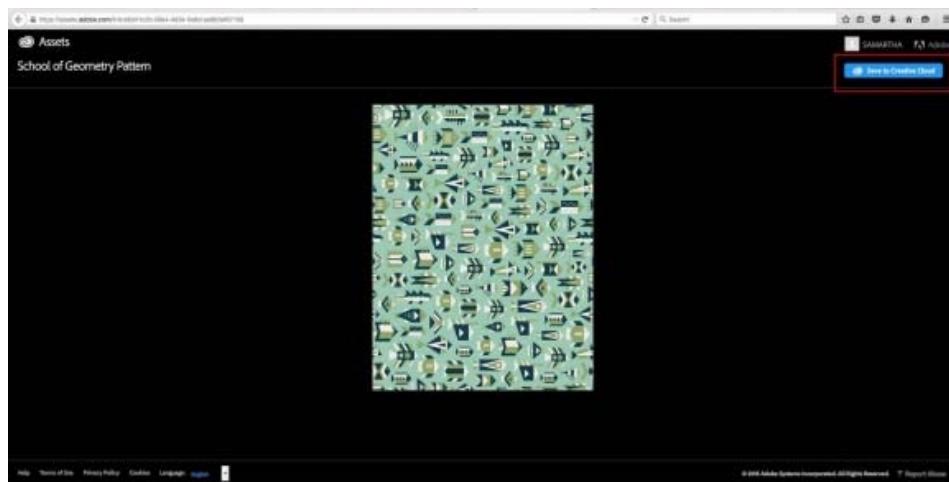


Совместный доступ к изображению Adobe Stock, добавленному в качестве ресурса библиотеки

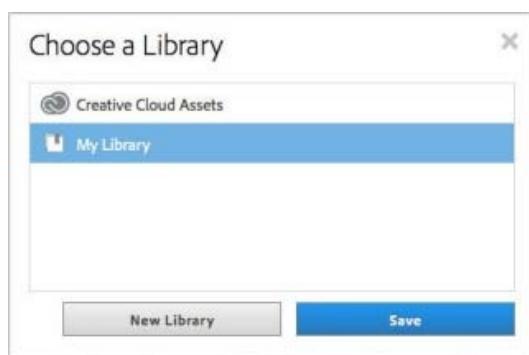
[Наверх](#)

Просмотр ресурса, которым с вами поделились

Общие ресурсы можно сохранять в своей учетной записи Creative Cloud. Если отправитель предоставил общий доступ к библиотеке или мобильному творческому проекту, то всю библиотеку или мобильный творческий проект можно сохранить в своей учетной записи. Если был предоставлен общий доступ к ресурсу библиотеки, то его можно сохранить в одной из собственных библиотек.



Сохранение ресурса в свою учетную запись Creative Cloud



Сохранение ресурса библиотеки в одну из собственных библиотек

В случае если общий ресурс является файлом, а отправитель разрешил загрузку, его можно сохранить на своем компьютере. Также ресурс можно сохранить в свою учетную запись.

Примечание. Если у вас есть разрешения только на просмотр общей частной библиотеки, то вы не сможете создать или опубликовать общую ссылку на нее. Но вы сможете отправлять ссылки на общие библиотеки. Если впоследствии владелец сделает библиотеку частной, то опубликованная вами ранее ссылка на нее станет недоступной.

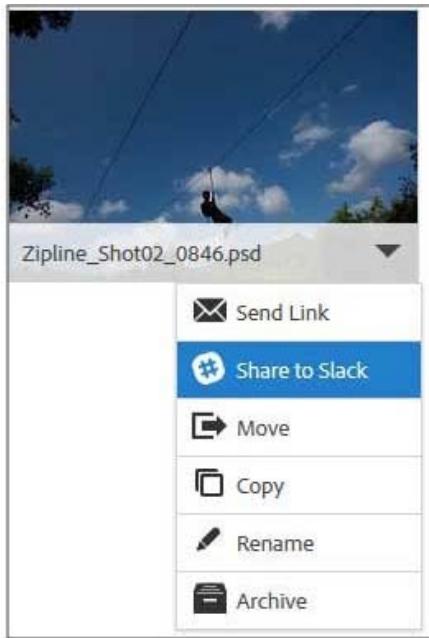
[Наверх](#)

Совместное использование файлов, папок, библиотек и ресурсов с помощью Slack

Slack представляет собой облачный инструмент обмена данными для команд, который реализует такие функции, как обмен сообщениями, архивация и поиск в реальном времени. Slack обеспечивает совместное использование ваших файлов, папок, библиотек и ресурсов Creative Cloud.

Для совместного использования содержимого с помощью Slack необходимо предварительно создать общую ссылку на него. Для этого необходимо сделать следующее.

1. На веб-сайте Creative Cloud Assets выберите пункт Общий доступ к Slack для содержимого, к которому необходимо открыть общий доступ.



Совместное использование ресурса с помощью Slack

2. В диалоговом окне Общий доступ к Slack нажмите кнопку Создать общую ссылку.
3. На следующем экране нажмите кнопку Авторизовать Slack.
4. На странице входа в Slack введите домен Slack для вашей группы.
5. Следуйте инструкциям на экране для завершения процесса.

Связанные ссылки

- Начало работы с Creative Cloud Assets
- Совместная работа
- Опубликовать на Behance
- [Просмотр и коллективное использование ресурсов, а также управление ими — управляемые сервисы](#)

На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Запуск приложений Creative Cloud

Применимо к Creative Cloud

Содержание

Как запускать приложения Creative Cloud после установки.

На этой странице

Где находятся мои приложения?

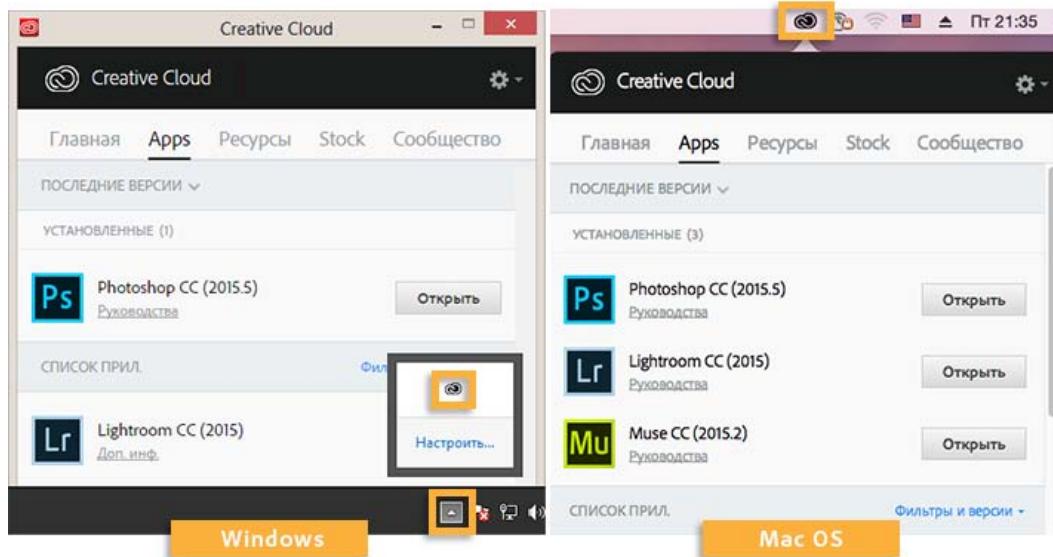
После загрузки и установки приложений Creative Cloud они будут установлены в то место, куда приложения обычно устанавливаются на вашем компьютере, например в папку Program Files (в Windows) или Applications (в Mac OS).

В приложении Creative Cloud для настольного ПК все ваши программы Creative Cloud видны как на ладони, их можно запустить одним щелчком мыши. Новые приложения можно запускать точно таким же образом, как и любые другие приложения на компьютере — из места установки.

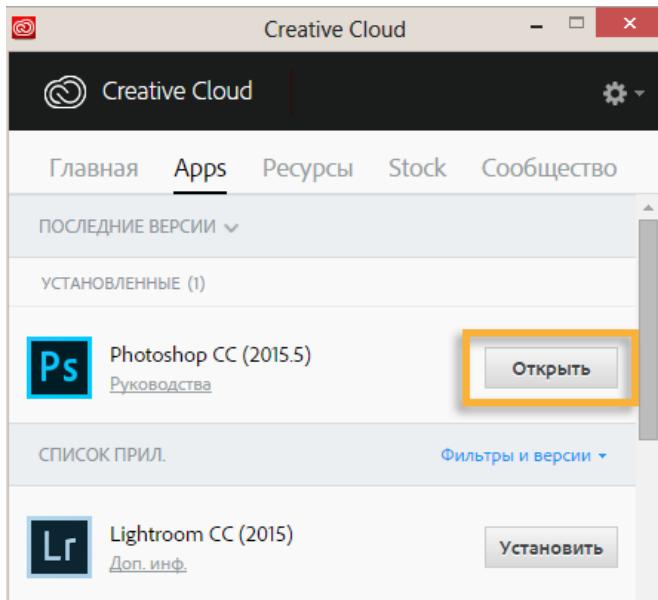
Запуск приложений с помощью приложения Creative Cloud для настольного ПК

- Щелкните по **значку Creative Cloud** на панели задач (Windows) или в меню Apple (Mac OS), чтобы открыть приложение Creative Cloud для настольного ПК. Если она еще не выбрана, щелкните по вкладке **Apps** в верхней части окна.

Чтобы запустить программу с помощью приложения Creative Cloud для настольных ПК, выполните следующие действия.



- Чтобы запустить установленное приложение, найдите значок приложения на панели Apps и нажмите кнопку **Открыть**.



Примечание.

Некоторые приложения, например дополнения Touch App или Gaming SDK, невозможно запустить из приложения Creative Cloud для настольного ПК. Для запуска таких приложений пользуйтесь другим методом, который описан ниже (запуск приложений из места их установки).

Совет.

По умолчанию приложение Creative Cloud для настольных ПК запускается при входе в систему. Если значок Creative Cloud не отображается, то, возможно, вы закрыли это приложение. Его можно перезапустить.

- В Windows выберите «Пуск > Программы > Adobe Creative Cloud».
- В Mac OS выберите «Переход > Программы > Adobe Creative Cloud > Adobe Creative Cloud».

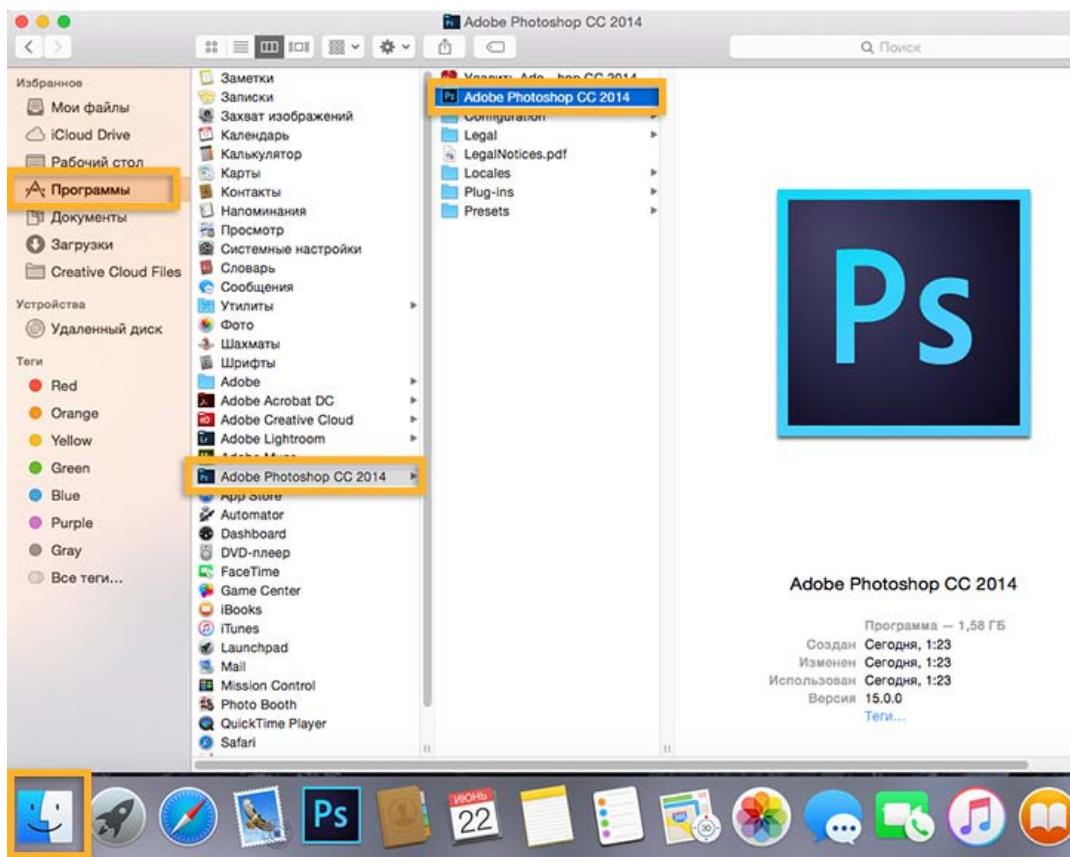
Чтобы вручную загрузить приложение Adobe Creative Cloud для настольного ПК, перейдите на страницу [Приложение Adobe Creative Cloud для настольного ПК](#).

Запуск приложений из места установки

Mac OS

Приложение Creative Cloud для настольных ПК загружает и устанавливает приложения в папку Applications. Используйте средство Finder для того, чтобы найти папку Applications. После этого запустите приложение двойным щелчком по его значку.

Чтобы упростить доступ к приложению, можно перетащить его ярлык на панель Dock. Дополнительные сведения см. в разделе [Основы работы с Mac: панель Dock](#) на веб-сайте Apple.

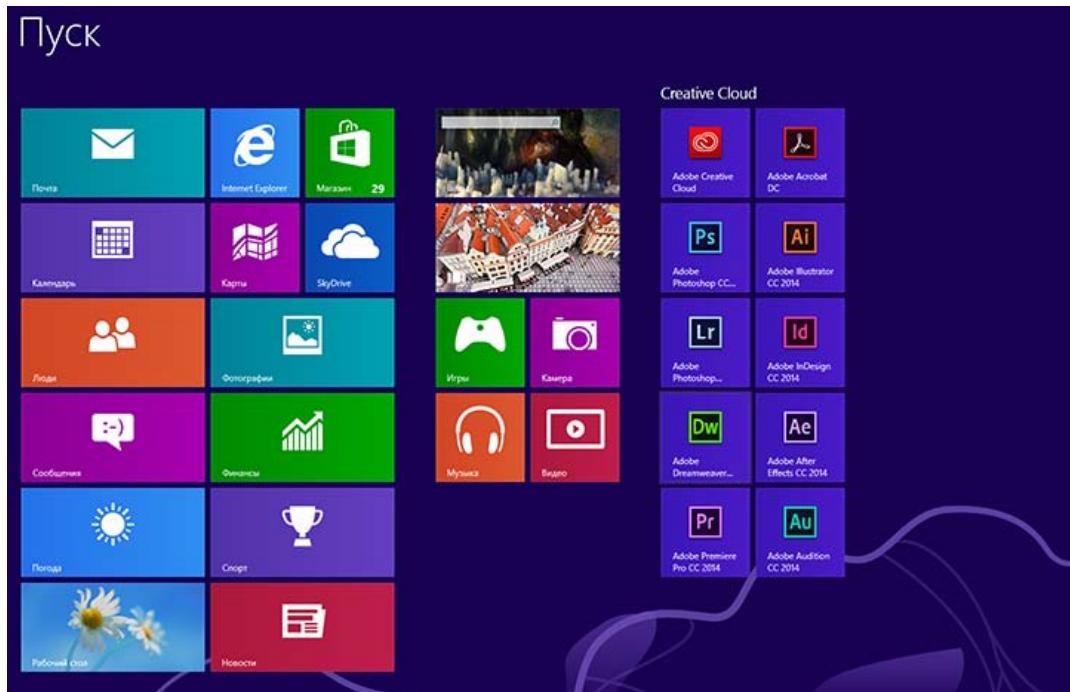


Windows 8

Приложение Creative Cloud для настольного ПК устанавливает приложения в папку Program Files. Оно также создает ярлыки на начальном экране или в меню «Пуск».

Запуск установленных приложений из начального экрана. Откройте начальный экран с помощью клавиши или значка Windows. Прокрутите экран, чтобы найти приложение, а затем щелкните по нему.

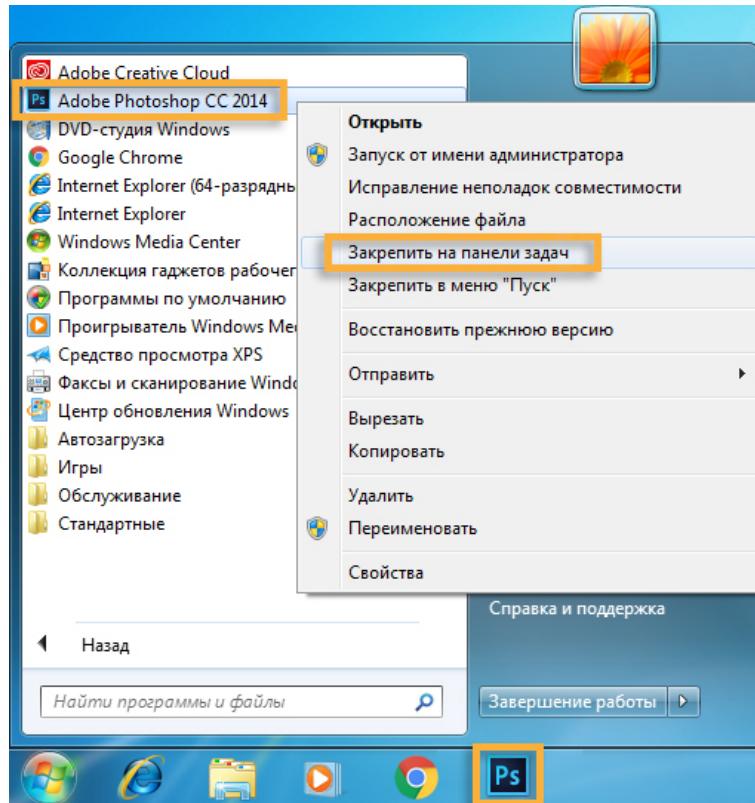
Дополнительные сведения см. в [учебном пособии по работе с начальным экраном](#) на сайте Майкрософт.



Windows 7

При установке приложения Creative Cloud его ярлык добавляется в меню продуктов для Windows. Выберите **Пуск > Все программы** и затем щелкните по приложению.

Чтобы упростить доступ к приложению, его ярлык можно закрепить на панели задач. Выберите **Пуск > Все программы**, а затем щелкните правой кнопкой мыши по названию приложения и выберите пункт **Закрепить на панели задач**.



Was this helpful?

Yes No

By clicking Submit, you accept the [Adobe Terms of Use](#).

[^ Наверх](#)

Связанные материалы

- Загрузка и установка приложений Creative Cloud
- Обновление приложений Creative Cloud
- Удаление приложений Creative Cloud
- Ошибка при загрузке или обновлении приложений Creative Cloud
- Приложение не открывается | Колесико выполнения постоянно вращается

Поддержка Creative Cloud

Здесь можно найти онлайн-руководства и учебные пособия, а также обратиться за помощью. Подробнее.

Все еще нужна помощь?



Вопросы сообществу

Задавайте вопросы экспертам.

[Начать](#)



Связаться с нами

Получите консультацию специалиста службы поддержки.

[Начать](#)

[Сменить регион](#)Россия (Сменить)

Выбрать регион

Выбор региона ведет к изменениям языка и/или содержимого страниц веб-сайта Adobe.com.

Americas [Brasil](#) [Canada - English](#) [Canada - Français](#) [Latinoamérica](#) [México](#) [United States](#) [Europe, Middle East and Africa](#) [Africa - English](#) [België](#) [Belgique](#) [Belgium - English](#) [Česká republika](#) [Cyprus - English](#) [Danmark](#) [Deutschland](#) [Eastern Europe - English](#) [Eesti](#) [España](#) [France](#) [Greece - English](#) [Hrvatska](#) [Ireland](#) [Israel - English](#) [Italia](#) [Latvija](#) [Lietuva](#) [Luxembourg - Deutsch](#) [Luxembourg - English](#) [Luxembourg - Français](#) [Magyarország](#) [Malta - English](#) [Middle East and North Africa - English](#) [Moyen-Orient et Afrique du Nord - Français](#) [Nederland](#) [Norge](#) [Österreich](#) [Polska](#) [Portugal](#) [România](#) [Schweiz](#) [Slovenija](#) [Slovensko](#) [Srbija](#) [Suisse](#) [Suomi](#) [Sverige](#) [Svizzera](#) [Türkiye](#) [United Kingdom](#) [България](#) [Россия](#) [Україна](#) [ישראל - עברית](#) [Asia - Pacific](#) [Australia](#) [Hong Kong S.A.R. of China](#) [India - English](#) [New Zealand](#) [Southeast Asia \(Includes Indonesia, Malaysia, Philippines, Singapore, Thailand, and Vietnam\) - English](#) [中国](#) [中國香港特別行政區](#) [台灣](#) [日本](#) [한국](#) [Commonwealth of Independent States](#) [Includes Armenia, Azerbaijan, Belarus, Georgia, Kazakhstan, Kyrgyzstan, Moldova, Tajikistan, Turkmenistan, Ukraine, Uzbekistan](#)

[Решения](#) [Загрузки](#) [Поддержка и обучение](#) [Компания](#)

Copyright © 2015 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.

[Конфиденциальность](#) [Условия использования](#) [Файлы cookie](#) [Ad Choices](#)

Рабочая среда

Основные сведения о рабочей среде

[Обзор рабочей среды](#)

[Рабочие среды «Начальная» и «Последние файлы»](#)

[Поле «Поиск по справке»](#)

[Об экранных режимах](#)

[Использование строки состояния](#)

[Ввод значений в палитрах и диалоговых окнах](#)

[Обзор панели «Управление»](#)

[Наверх](#)

Обзор рабочей среды

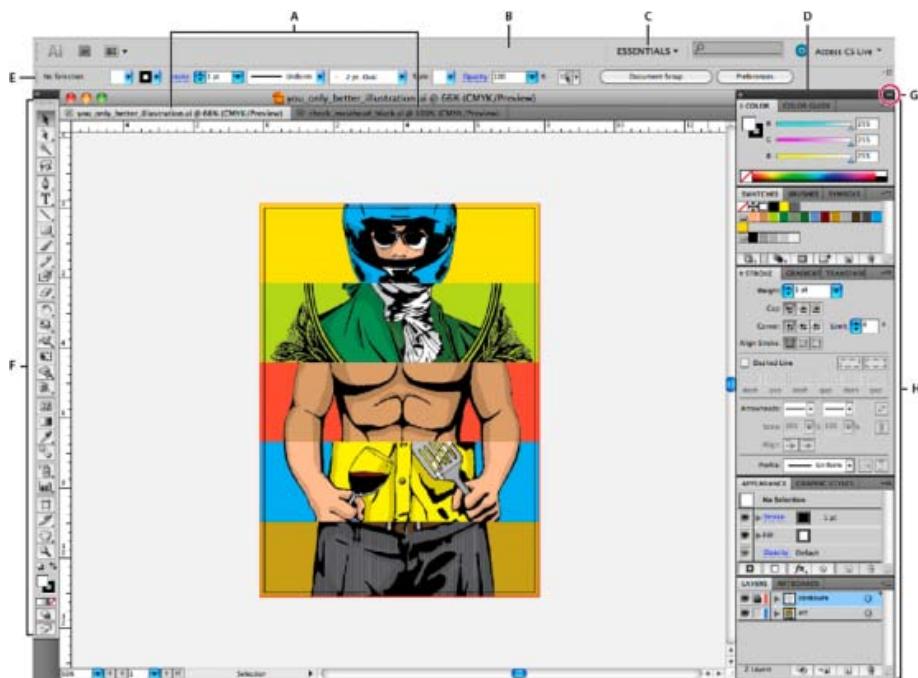
Для создания и управления документами и файлами используются такие элементы интерфейса, как палитры, панели и окна. Расположение этих элементов называется *рабочим пространством/средой*. Рабочие среды разных приложений в Creative Cloud имеют одинаковый вид, что позволяет пользователю с легкостью переключаться между ними. Пользователь может настроить каждое приложение в соответствии со своими потребностями, выбрав рабочее пространство/среду из набора или создав новое.

Хотя вид рабочих пространств/сред по умолчанию отличается в разных приложениях, работа с ними происходит похожим образом.

- Находящаяся в верхней части окна *панель приложения* содержит переключатель рабочих пространств/сред, меню (только Windows) и другие элементы управления приложением. При работе в некоторых программах Adobe на платформе Mac пользователь может отобразить или скрыть эту панель, используя меню «Окно».
- Панель «Инструменты»* содержит инструменты для создания и редактирования изображений, графических объектов, элементов страниц и т. д. Связанные инструменты располагаются в группах.
- На *панели «Управление»* выводятся настройки выбранного в данный момент инструмента. В программе Illustrator панель управления содержит параметры для текущего выбранного объекта. (В программе Adobe Photoshop® она также называется панелью параметров. В Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® и Adobe Fireworks® она называется Инспектором свойств и содержит свойства текущего выбранного элемента.)
- Окно *документа* отображает находящийся в работе файл. В окна документа можно поместить закладки, а в некоторых случаях, их можно группировать и закреплять.
- Палитры* упрощают отслеживание и изменение обрабатываемого объекта. Например, временная шкала в Flash, панель «Кисть» в Illustrator, панель «Слои» в Adobe Photoshop® и панель «Стили CSS» в Dreamweaver. Палитры можно группировать, собирать в подборки или закреплять.
- Фрейм приложения* группирует все элементы рабочей среды в единое интегрированное окно, которое позволяет работать с приложением как с единым целым. При перемещении или изменении размера фрейма приложения или его элементов все элементы внутри него взаимодействуют друг с другом и не перекрываются. Палитры не исчезают при переключении приложений или при случайном щелчке за пределами приложения. При работе с несколькими приложениями можно расположить их рядом на экране или на нескольких мониторах.

Если вы предпочитаете традиционный произвольный интерфейс Mac, то можно

отключить фрейм приложения. В Adobe Illustrator®, например, выберите «Окно» > «Фрейм приложения», чтобы включить или выключить его. (В программе Flash фрейм приложения для Mac постоянно включен, а Dreamweaver для Mac не использует фрейм приложения.)

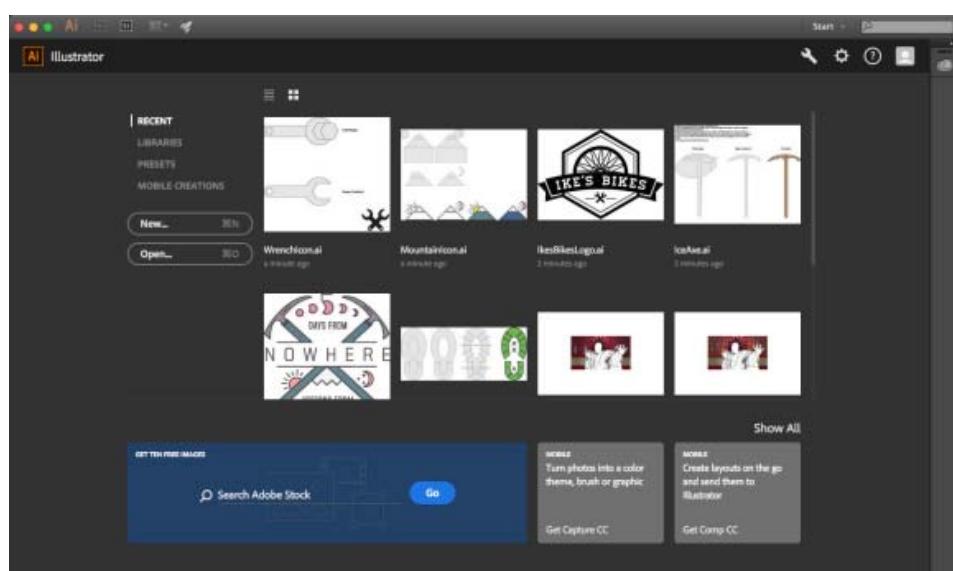


Рабочая среда Illustrator по умолчанию

A. Окна документа с закладками **B.** Панель приложения **C.** Переключатель рабочих сред **D.** Стока заголовка панели **E.** Панель «Управление» **F.** Панель «Инструменты» **G.** Кнопка «Свернуть в значки» **H.** Четыре группы палитр, закрепленные вертикально

[Наверх](#)

Рабочие среды «Начальная» и «Последние файлы»



Рабочая среда «Начальная»

Рабочая среда «Начальная»

Рабочая среда «Начальная» отображается, если:

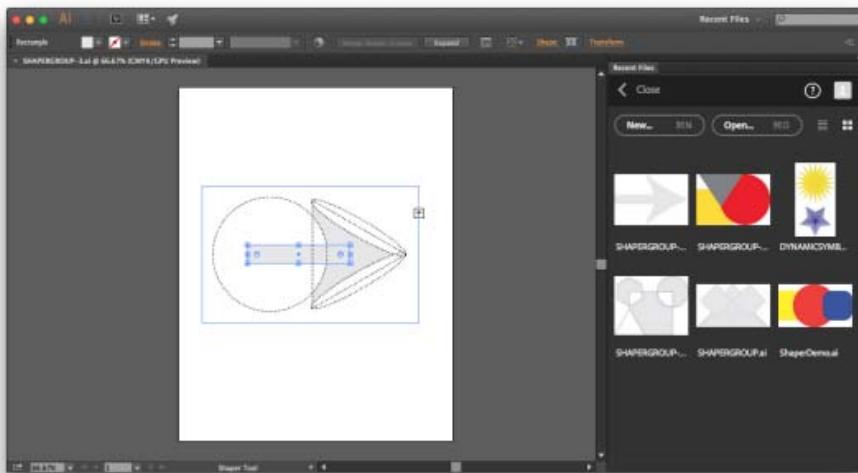
- Запущено приложение Illustrator
- Нет ни одного открытого документа

Используйте рабочую среду «Начальная», чтобы:

- Быстро приступить к работе
 - Чтобы просмотреть файлы, которые были изменены последними, выберите **Последние файлы**. Вы можете установить количество отображаемых файлов в диалоговом окне «Установки» (Illustrator > Ctrl/Cmd + K > «Обработка файлов и буфер обмена» > «Область файлов» > текстовое поле «Количество отображаемых недавних файлов»).
 - Чтобы просмотреть список библиотек, связанных с вашей учетной записью Creative Cloud (личные и общие библиотеки), выберите **Библиотеки**. Ресурсы ваших библиотек отображаются на встроенной панели «Библиотеки».
 - Чтобы просмотреть шаблоны, доступные для создания новых документов Illustrator, выберите **Стили**. Чтобы создать новый документ с предустановленным размером полотна, нажмите на шаблон.
 - Нажмите **мобильный контент**, чтобы просмотреть проект, созданный с помощью одного из мобильных приложений в учетной записи Creative Cloud:
 - Adobe Illustrator Draw
 - Adobe Photoshop Sketch
 - Adobe Comp CC
- Удобный просмотр ресурсов
 - Просмотр в виде списка Просмотр списка названий ресурсов.
 - Просмотр в виде миниатюр Просмотр миниатюр ресурсов.
- Работа с библиотеками
 - Используйте интегрированную панель «Библиотеки» для быстрого просмотра, редактирования и работы с ресурсами в личных и общих библиотеках Creative Cloud Libraries.

Рабочая среда «Начальная» включена и открыта по умолчанию. Чтобы отключить рабочую среду «Начальная» в диалоговом окне «Установки», снимите флажок в поле «Показывать рабочую среду «Начальная», если нет ни одного открытого документа» (Illustrator > Ctrl/Cmd + K > вкладка «Основные»).

Вы можете использовать предыдущие комбинации клавиш, чтобы открывать файлы (Ctrl/Cmd + O) или создавать новые документы (Ctrl/Cmd + N).



Рабочая среда «Последние файлы»

Рабочая среда «Последние файлы»

Рабочая среда «Последние файлы» отображается при нажатии клавиши Ctrl/Cmd + O, если открыт хотя бы один документ.

Этот параметр отключен по умолчанию. Чтобы включить рабочую среду «Последние файлы» в диалоговом окне «Установки», установите флажок в поле «Показывать рабочую среду «Последние файлы» при открытии файла» (Illustrator > Ctrl/Cmd + K > вкладка «Основные»). Предыдущие комбинации клавиш Ctrl/Cmd + O и Ctrl/Cmd + N по-прежнему доступны для использования.

Используйте рабочую среду «Последние файлы» для просмотра списка или миниатюр файлов, с которыми вы недавно работали. Чтобы установить количество отображаемых файлов, задайте нужное вам значение параметра в текстовом поле «Количество отображаемых недавних файлов» (Illustrator > Ctrl/Cmd + K > «Обработка файлов и буфер обмена» > текстовое поле).

Скрытие или отображение всех палитр/панелей

- (Приложения Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Чтобы скрыть или отобразить все палитры и панели, включая панель «Инструменты» и панель «Управление», нажмите клавишу «Tab».
- (Приложения Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Чтобы скрыть или отобразить все палитры/панели, кроме панели «Инструменты» и панели «Управление», нажмите клавиши Shift+Tab.

Совет. Можно временно отобразить скрытые панели, если в установках интерфейса выбран параметр «Автоматически показывать скрытые панели». В Illustrator этот параметр всегда активирован. Переместите курсор к краю окна приложения (Windows®) или к краю монитора (Mac OS®) и наведите его на появившуюся полосу.

- (Приложения Flash, Dreamweaver, Fireworks) Чтобы скрыть или показать все палитры/панели, нажмите клавишу F4.

Параметры отображения палитр/панелей

- Нажмите значок меню палитры/панели  в ее правом верхнем углу.

Совет. Меню палитры/панели можно открыть, даже если она свернута.

Совет. В Photoshop можно изменить размер шрифта для текста панелей и всплывающих подсказок. В настройках интерфейса выберите размер в меню «Размер шрифта меню».

Настройка яркости палитры (Illustrator)

- В установках пользовательского интерфейса передвиньте ползунок «Яркость». Этот элемент управления влияет на все палитры/панели, включая панель «Управление».

Перенастройка панели «Инструменты»

Инструменты панели «Инструменты» могут располагаться в один или два столбца (эта возможность

недоступна для панели «Инструменты» в Fireworks и Flash).

Кроме того, в приложениях InDesign и InCopy имеется возможность переключения отображения в один столбец на отображение в два столбца (или в один ряд) с помощью соответствующего параметра в установках интерфейса.

- Щелкните двойную стрелку, расположенную в верхней части панели «Инструменты».

[Наверх](#)

Поле «Поиск по справке»

Поле «Поиск по справке» в правой части панели приложения используется для поиска по разделам справки и онлайн-содержимому. При наличии активного подключения к Интернету можно получить доступ к содержимому веб-узла справки сообщества. Если выполняется поиск в справке при отсутствии подключения к Интернету, в результатах поиска будет присутствовать только содержимое справки, устанавливаемой вместе с Illustrator.

1. В поле поиска введите название элемента, информацию о котором нужно найти (например, функции, приложения или инструмента).
2. Нажмите клавишу Enter.

Все разделы, доступные в центре справки сообщества, отображаются в отдельном окне браузера.

[Наверх](#)

Об экранных режимах

Можно изменить видимость окна иллюстрации и строки меню с помощью параметров режимов в нижней части панели «Инструменты». Для доступа к панелям в полноэкранном режиме наведите курсор на левый или правый край экрана, и панели появятся. Если вы сменили их положение, заданное по умолчанию, то к ним можно перейти, используя меню «Окно».

Можно выбрать один из следующих режимов:

- Обычный экранный режим : графический объект отображается в стандартном окне со строкой меню вверху и полосами прокрутки по бокам.
- Полнозадний режим со строкой меню : графический объект отображается в полный размер окна, при этом строка меню находится в верхней части и полосы прокрутки не отображаются.
- Полнозадний режим : графический объект отображается в полный размер окна без строки заголовка и строки меню.

[Наверх](#)

Использование строки состояния

Строка состояния отображается в левом нижнем углу окна иллюстрации. В ней выводится следующая информация:

- текущий уровень масштаба;
- используемый инструмент;
- используемая монтажная область;
- навигационные элементы управления для одновременной работы с несколькими монтажными областями;

дата и время;

- число допустимых отмен и повторов;
- цветовой профиль документа;
- статус обрабатываемого файла.

Щелкните строку состояния, чтобы выполнить одно из следующих действий:

- Изменить тип сведений, отображаемых в строке состояния, выбрав параметр в подменю «Показать».
- Отобразить текущий файл в Adobe Bridge, выбрав «Открыть в Bridge».

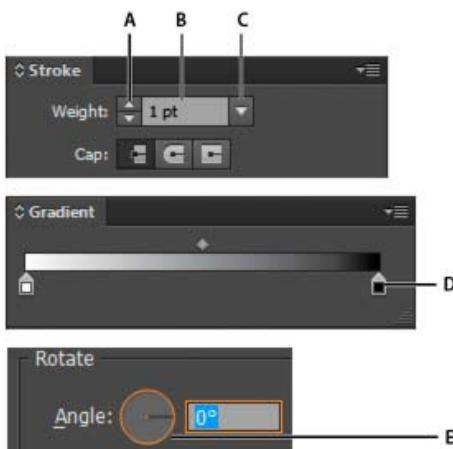
[Наверх](#)

Ввод значений в палитрах и диалоговых окнах

Значения во всех палитрах и диалоговых окнах вводятся с использованием одинаковых методов. Также можно выполнять простые математические действия в любых полях для числовых значений. Например, если нужно переместить выделенный объект на 3 текущие единицы измерения вправо, необязательно высчитывать новую позицию. Достаточно просто ввести +3 после текущего значения в палитре «Трансформирование».

Ввод значения в палитре или диалоговом окне

- Выполните любое из следующих действий:
 - Ведите в поле значение и нажмите клавишу Enter.
 - Перетащите ползунок.
 - Перетащите шкалу.
 - Нажмайте в палитре кнопки со стрелками, увеличивая или уменьшая значение.
 - Щелкните поле, а затем с помощью клавиш со стрелками вверх и вниз на клавиатуре увеличивайте или уменьшайте значение. Удерживая клавишу Shift, нажмите кнопку со стрелкой, чтобы увеличить коэффициент увеличения или уменьшения.
 - Выберите значение в меню, связанном с полем.



Способы ввода значений

Расчет значений в палитре или диалоговом окне

1. В текстовом поле для ввода цифровых значений выполните одно из следующих действий:

- Чтобы заменить все текущее значение математическим выражением, выделите это значение целиком.
- Чтобы использовать текущее значение как часть математического выражения, установите точку ввода перед ним или после него.

2. Введите простое математическое выражение, содержащее один математический оператор: + (плюс), - (минус), × (умножение), / (деление) или % (процент).

Например, 0^р0 + 3 или 5^мм + 4. Аналогичным образом, 3 см * 50% равняется 3 сантиметрам, умноженным на 50%, или 1,50 см, а 50^пт + 25% равняется 50 точкам плюс 25% от 50 точек, или 62,5 точкам.

3. Нажмите клавишу Enter или Return, чтобы выполнить расчет.

[Наверх](#)

Обзор панели «Управление»

Панель «Управление» предоставляет быстрый доступ к параметрам выделенных объектов. По умолчанию панель «Управление» прикреплена в верхней части рабочей среды.

Набор параметров, отображаемых на панели «Управление», изменяется в зависимости от типа выбранного объекта или инструмента. Например, если выбран текстовый объект, то на панели «Управление» помимо параметров изменения цвета, положения и размеров объекта отображаются параметры форматирования текста. Если инструмент «Выделение» активен, то можно перейти к элементам «Параметры документа» и «Установки» панели «Управление».



панель «Управление»

A. Скрытые параметры **B.** Ссылка на другую палитру **C.** Меню палитры

Если текст на панели «Управление» синий и подчеркнутый, можно щелкнуть этот текст, чтобы отобразить соответствующую палитру или диалоговое окно. Например, щелкните слово Обводка, чтобы отобразить палитру «Обводка».

Изменение элементов управления, отображаемых на панели «Управление»

- Установите или снимите соответствующие флагки в меню панели «Управление».

Открытие и закрытие палитры или диалогового окна из панели «Управление»

- Щелкните синее подчеркнутое слово, чтобы открыть связанную с ним палитру или диалоговое окно.
- Щелкните за пределами палитры или диалогового окна, чтобы закрыть их.

Прикрепление панели «Управление» в нижней части рабочей среды

- Выберите параметр «Прикрепить снизу» в меню панели «Управление».

Преобразование панели «Управление» в плавающую панель

- Перетащите панель за область захвата (на левом краю панели) в другое место.

Чтобы снова прикрепить панель «Управление», перетащите ее за область захвата к верхнему или нижнему краю окна приложения (в Windows) или экрана (в Mac OS).

См. также

- Настройка рабочей среды
- [Рабочая среда «Сенсорное управление»](#)

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Настройка рабочей среды

[Управление окнами и палитрами/панелями](#)

[Использование меню палитр](#)

[Переименование или создание дубликата рабочей среды](#)

[Сохранение и переключение рабочих пространств/сред](#)

[Наверх](#)

Управление окнами и палитрами/панелями

Пользовательское рабочее пространство/среду можно создать, перемещая и изменяя окна документов и палитр/панелей. Можно сохранить несколько рабочих сред и переключаться между ними. Для программы Fireworks переименование пользовательских рабочих сред может привести к непредсказуемым результатам.

Примечание. Следующие примеры основаны на использовании приложения Photoshop. Во всех других приложениях рабочее пространство/среда функционирует аналогичным образом.

Упорядочение,стыковка и свободное перемещение окон документа

Если открыто более одного файла, окна документов снабжаются закладками.

- Для изменения порядка окон документов перетащите закладку окна в новое место в группе.
- Для открепления (свободного перемещения или отстыковки) окна документа из группы окон перетащите закладку окна из группы.

Примечание. В Photoshop можно выбрать меню «Окно» > «Упорядочить» > «Свободно перемещать содержимое окна» для перемещения одного окна документа либо «Окно» > «Упорядочить» > «Свободно перемещать все содержимое окон» для перемещения всех окон документа сразу. Более подробную информацию см. в технической записке [Kb405298](#).

Примечание. Dreamweaver не поддерживает прикрепление и открепление окон документов. Используйте кнопку «Свернуть» для создания перемещаемых окон либо выберите меню «Окно» > «Окна по вертикали», чтобы расположить окна документов рядом, по вертикали. Для получения дополнительной информации введите «Окна по вертикали» в строке поиска в справке Dreamweaver. Для пользователей Macintosh рабочий процесс будет немного другим.

- Для прикрепления окна документа к другой группе окон перетащите закладку окна в эту группу.
- Чтобы создать группы документов, расположенные каскадно или мозаично, перетащите окно к одной из зон перетаскивания, расположенных вдоль верхнего, нижнего или боковых краев другого окна. Также можно выбрать макет для группы с помощью кнопки «Макет» на панели приложения.

Примечание. Некоторые программы не поддерживают эту функцию. Однако в программе могут присутствовать команды «Каскад» или «Рядом» в меню «Окно», позволяющие расположить документы нужным образом.

- Чтобы переключиться на другой документ в группе со вкладками при перетаскивании выделенной области, перетащите выделенную область на вкладку документа на короткое время.

Примечание. Некоторые программы не поддерживают эту функцию.

Прикрепление и открепление палитр/панелей

Док — это набор палитр/панелей или групп палитр/панелей, отображаемых вместе, чаще всего вертикально. Палитры/панели можно прикреплять и откреплять перетаскиванием в область дока или из нее.

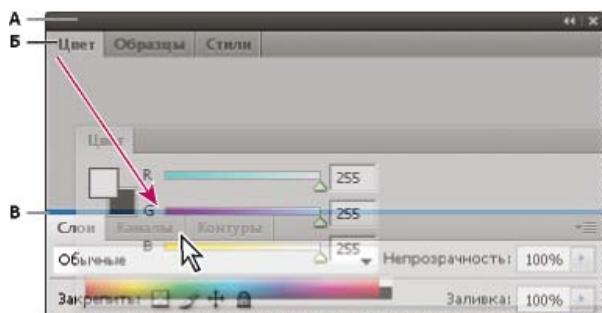
- Чтобы прикрепить палитру/панель, перетащите ее за вкладку в док и поместите сверху или снизу от других палитр/панелей либо между ними.
- Чтобы прикрепить группу палитр/панелей, перетащите ее в док за строку заголовка (пустую одноцветную строку над вкладками).
- Чтобы удалить палитру/панель или группу палитр/панелей из дока, перетащите ее из дока, удерживая за вкладку или строку заголовка. Можно перетащить палитру/панель в другой док или сделать плавающей.

Перемещение палитр/панелей

При перемещении палитр/панелей отображаются подсвеченные зоны перетаскивания — зоны, в которые можно поместить палитру/панель. Например, можно переместить палитру/панель выше или ниже в доке. Для этого нужно перетащить ее на узкую синюю зону перетаскивания, которая отображается над другой палитрой/панелью или под ней. Если перетащить палитру/панель в область, не являющуюся зоной перетаскивания, такая палитра/панель станет плавающей.

Примечание. Активация зоны перетаскивания зависит от позиции указателя мыши (а не положения панели), поэтому если вы ее не видите, попробуйте переместить указатель мыши в то место, где должна быть зона перетаскивания.

- Чтобы переместить панель, перетащите ее за вкладку.
- Чтобы переместить группу панелей, перетащите строку заголовка.



Зона перетаскивания, обозначенная узкой синей линией, означает прикрепление одиночной палитры/панели «Цвет» над группой палитр/панелей «Слои»

A. Стока заголовка **B.** Вкладка **C.** Зона перетаскивания

Чтобы избежать закрепления палитры/панели при перемещении, удерживайте клавишу *Ctrl* (в Windows) или *Command* (в Mac OS). Для отмены операции при перемещении палитры/панели нажмите клавишу *Esc*.

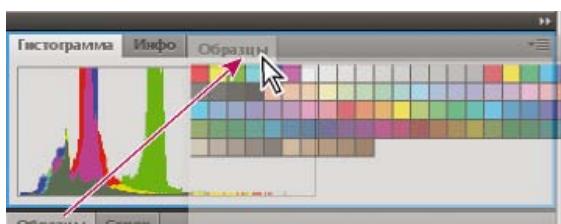
Добавление и удаление палитр/панелей

Если из дока удалить все палитры/панели, то он исчезнет. Можно создать док, перемещая палитры/панели в правый угол рабочего пространства/среды до появления зоны перетаскивания.

- Для удаления палитры/панели щелкните правой кнопкой (Windows) или удерживая клавишу *Control* (Mac) на ее закладке и выберите «Закрыть» или удалите ее из меню «Окно».
- Чтобы добавить палитру/панель, выберите ее в меню «Окно» и закрепите в нужном месте.

Управление группами палитр/панелей

- Чтобы добавить палитру/панель в группу, перетащите вкладку этой палитры/панели в выделенную зону перетаскивания группы.

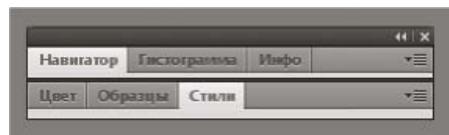


Добавление палитры/панели в группу палитр/панелей

- Чтобы изменить порядок расположения палитр/панелей в группе, перетащите вкладку палитры/панели на новое место внутри группы.
- Чтобы убрать палитру/панель из группы и сделать ее плавающей, перетащите палитру/панель за ее вкладку за пределы группы.
- Чтобы переместить группу, перетащите панель заголовка (область над вкладками).

Создание ряда плавающих палитр/панелей

При перетаскивании палитры/панели из дока не в зону перетаскивания палитра/панель становится плавающей. Плавающую палитру/панель можно разместить в любом месте рабочего пространства/среды. Плавающие панели или группы панелей можно собрать в одну подборку, тогда при перетаскивании самой верхней строки заголовка они будут перемещаться как одно целое.



Ряд плавающих палитр/панелей

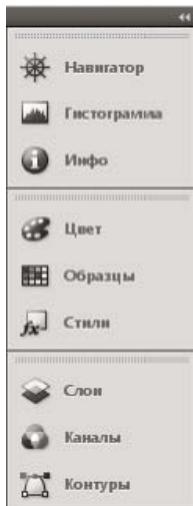
- Чтобы создать ряд плавающих палитр/панелей, перетащите палитру/панель за вкладку в зону перетаскивания, расположенную в нижней части другой палитры/панели.
 - Чтобы изменить порядок палитр/панелей в ряду, перетащите палитру/панель за вкладку вверх или вниз.
- Примечание. Вкладку следует отпустить над тонкой зоной перетаскивания между палитрами/панелями, а не над широкой зоной перетаскивания в строке заголовка.
- Чтобы убрать палитру/панель или группу палитр/панелей из ряда и сделать ее плавающей, перетащите палитру/панель за его пределы, удерживая за вкладку.

Изменение размеров палитр/панелей

- Чтобы свернуть или развернуть палитру/панель, группу палитр/панелей или ряд палитр/панелей, дважды щелкните вкладку. Также можно дважды щелкнуть область вкладки (пустое пространство рядом с вкладками).
- Для изменения размера палитры/панели перетащите любую ее сторону. Размеры некоторых палитр/панелей, например палитры «Цвет» в Photoshop, нельзя изменить таким способом.

Свертывание и развертывание значков панели

Чтобы уменьшить загромождение рабочего пространства/среды, можно свернуть палитры/панели в значки. В некоторых случаях палитры/панели сворачиваются в значки в рабочем пространстве/среде по умолчанию.



Палитры/панели, свернутые в значки



Развернутые палитры/панели

- Чтобы свернуть или развернуть все значки панели в столбце, щелкните двойную стрелку в его верхней части.
- Чтобы развернуть значок одиночной палитры/панели, щелкните его.
- Чтобы изменить размер значков палитры/панели так, чтобы видеть только значки (без подписей), изменяйте ширину дока до исчезновения текста. Чтобы восстановить текст, увеличьте ширину дока.
- Чтобы свернуть развернутую палитру/панель в значок, щелкните ее вкладку, значок или двойную стрелку в строке заголовка.

В некоторых приложениях — если выбран параметр «Автоматически сворачивать палитры со значками» в разделе установок «Интерфейс» или в установках окна «Параметры интерфейса пользователя», то развернутая палитра/панель будет автоматически сворачиваться по щелчку за ее пределами.

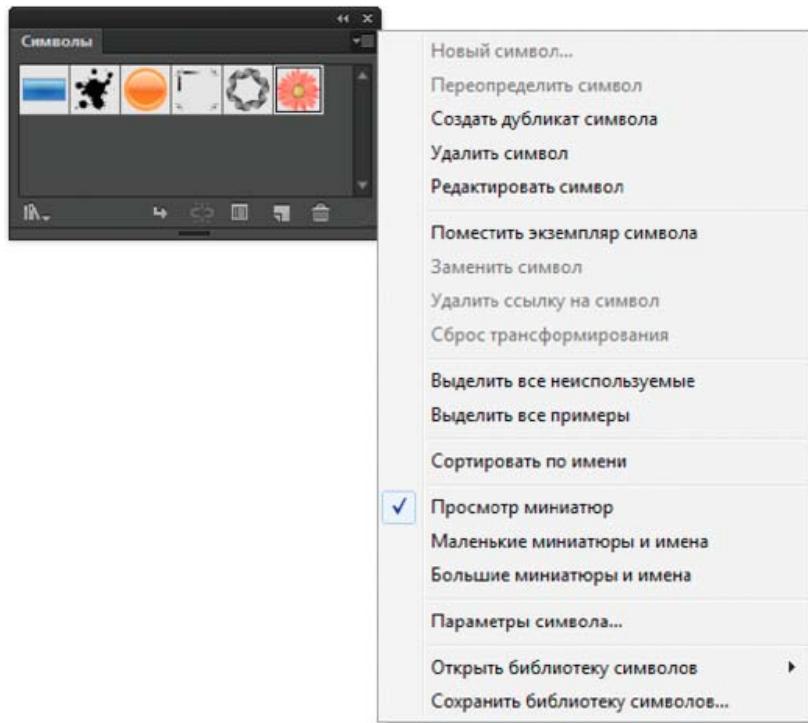
- Чтобы добавить плавающую палитру/панель или группу палитр/панелей в док значков, перетащите ее туда за вкладку или строку заголовка (палитры/панели автоматически сворачиваются в значки при добавлении их в док значков).
- Чтобы переместить значок палитры/панели (или группу значков палитр/панелей), перетащите значок. Значки панелей можно перетаскивать вниз и вверх в пределах одного дока, в другие доки (где значки будут отображаться в стиле

панелей этого дока) либо за пределы дока (где они станут плавающими значками).

[Наверх](#)

Использование меню палитр

Чтобы открыть меню палитры, нажмите значок  в ее правом верхнем углу.



Меню палитры (палитра «Символы»)

[Наверх](#)

Переименование или создание дубликата рабочей среды

- Выберите команду «Окно» > «Рабочая среда» > «Управление рабочими средами».
- Выполните любое из следующих действий и нажмите кнопку «OK».

- Чтобы переименовать рабочую среду, выделите ее и измените текст.
- Чтобы создать дубликат рабочей среды, выделите ее и нажмите кнопку «Новая рабочая среда».

Видеоролик о настройке рабочей среды для различных рабочих процессов см. по адресу www.adobe.com/go/vid0032_ru.

[Наверх](#)

Сохранение и переключение рабочих пространств/сред

Если текущий размер и положение панелей сохранены как именованное рабочее пространство/среда, то это рабочее пространство/среду можно восстановить позднее, даже если некоторые палитры/панели были перемещены или закрыты. Названия сохраненных рабочих пространств/сред выводятся в переключателе рабочих пространств/сред на панели приложения.

Сохранение пользовательского рабочего пространства/среды

- После необходимой настройки рабочего пространства/среды выполните одно из приведенных ниже действий для его сохранения.
 - (Illustrator) Выберите меню «Окно» > «Рабочая среда» > «Сохранить рабочую среду».
 - (Photoshop, InDesign, InCopy) Выберите меню «Окно» > «Рабочая среда» > «Создать рабочую среду».
 - (В приложении Dreamweaver) Выберите «Окно» > «Макет рабочего пространства» > «Создать рабочее пространство».
 - (В приложении Flash) Выберите «Создать рабочее пространство» в переключателе рабочих пространств на панели приложения.
 - (В приложении Fireworks) Выберите «Сохранить текущее» в переключателе рабочих пространств на панели приложения.
- Введите имя рабочего пространства/среды.

3. (В приложениях Photoshop, InDesign) В меню «Запомнить»/«Захват» задайте необходимые параметры.

Расположение палитр Сохраняет текущее расположение панелей (только в InDesign).

Сочетания клавиш Сохраняет текущий набор комбинаций клавиш (только для Photoshop).

Меню или пользовательская настройка меню Сохраняет текущий набор меню.

Отображение рабочих пространств/сред и переключение между ними

❖ Выберите рабочее пространство/среду в переключателе рабочих пространств/сред на панели приложения.

B Photoshop между различными стилями рабочей среды можно быстро переключаться с помощью комбинаций клавиш.

Удаление пользовательского рабочего пространства/среды

- Выберите «Управление рабочими пространствами» или «Управление рабочими средами» в переключателе рабочих пространств/сред на панели приложения, выберите рабочее пространство/среду и нажмите «Удалить» (этот параметр недоступен в Fireworks).
- (В приложении Photoshop, InDesign, InCopy) Выберите «Удалить рабочую среду» в переключателе рабочих сред.
- (В приложении Illustrator) Выберите «Окно» > «Рабочая среда» > «Управление рабочими средами», выберите нужную рабочую среду и щелкните значок «Удалить».
- (В приложении Photoshop, InDesign) Выберите меню «Окно» > «Рабочая среда» > «Удалить рабочую среду», выберите нужную рабочую среду и нажмите кнопку «Удалить».

Восстановление рабочего пространства/среды по умолчанию

1. Выберите рабочую среду «По умолчанию» или «Основная» с помощью переключателя рабочих сред на панели приложения. Информацию для программы Fireworks см. в статье http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html.

Примечание. В приложении Dreamweaver «Конструктор» является рабочей средой по умолчанию.

2. Для Fireworks (Windows) удалите следующие папки:

Windows Vista \\Пользователи\\<Имя пользователя>\\AppData\\Roaming\\Adobe\\Fireworks CS4\\

Windows XP \\Documents and Settings\\<Имя пользователя>\\Application Data\\Adobe\\Fireworks CS4

3. (InDesign, InCopy) Выберите «Окно» > «Рабочая среда» > «Сбросить [имя_рабочей_среды].

(Photoshop) Восстановление сохраненной рабочей среды

В Photoshop рабочие среды отображаются автоматически в порядке, который использовался при последнем запуске. Однако можно восстановить исходное (сохраненное) расположение панелей.

- Для восстановления отдельной рабочей среды выберите меню «Окно» > «Рабочая среда» > «Сбросить имя_рабочей_среды».
- Для восстановления всех рабочих сред, установленных с Photoshop, нажмите «Восстановление рабочих сред по умолчанию» в настройках интерфейса.

Переупорядочить рабочие среды на панели приложения можно с помощью перетаскивания.



Инструменты

[Обзор панели «Инструменты»](#)

[Выбор инструмента](#)

[Изменение курсоров инструментов](#)

[Наверх](#) 

Обзор панели «Инструменты»

При первом запуске приложения панель «Инструменты» находится в левой части экрана. Панель «Инструменты» можно переместить, перетаскивая строку заголовка. Также можно отобразить или скрыть панель «Инструменты», выбрав команду «Окно» > «Инструменты».

Инструменты панели «Инструменты» используются для создания, выделения объектов и выполнения операций с ними в программе Illustrator. У некоторых инструментов есть параметры, которые отображаются, если дважды щелкнуть инструмент. К ним относятся инструменты для ввода, выделения, рисования, выборки, редактирования и перемещения изображений.

Некоторые инструменты можно развернуть, чтобы показать скрытые инструменты, находящиеся за ними. Маленький треугольник в правом нижнем углу значка инструмента означает наличие скрытых инструментов. Чтобы увидеть название инструмента, наведите на него курсор.

Для переключения режима «Рисовать в стандартном режиме» в режим «Рисовать за объектами» или «Рисовать внутри объектов» также используется панель «Инструменты».

Tools panel overview

A Selection tools

- Selection (V)
- Direct Selection (A)
- Group Selection
- Magic Wand (Y)
- Lasso (Q)
- Artboard (Shift+O)

B Drawing tools

- Pen (P)
- Add Anchor Point (+) Point
- Delete Anchor (-) Point
- Convert Anchor Point (Shift+C)
- Line Segment (I)
- Arc
- Spiral
- Rectangular Grid
- Polar Grid
- Rectangle (M)
- Rounded Rectangle
- Ellipse (L)
- Polygon
- Star
- Flare
- Pencil (N)
- Smooth
- Path Eraser
- Perspective Grid (Shift+P)
- Perspective Selection (Shift+V)

C Type tools

- Type (T)
- Area Type
- Type On a Path
- Vertical Type
- Vertical Area Type
- Vertical Type On a Path

D Painting tools

- Paintbrush (B)
- Blob Brush (Shift+B)
- Mesh (U)
- Gradient (G)
- Eyedropper (I)
- Measure
- Live Paint Bucket (K)
- Live Paint Selection (Shift+L)

E Reshaping tools

- Rotate (R)
- Reflect (O)
- Scale (S)
- Shear
- Reshape
- Width (Shift+W)
- Warp (Shift-R)
- Twirl
- Pucker
- Bloat
- Scallop
- Crystallize
- Wrinkle
- Free Transform (E)
- Shape Builder (Shift+M)
- Blend (W)

F Symbol tools

- Symbol Sprayer (Shift+S)
- Symbol Shifter
- Symbol Scruncher
- Symbol Sizer
- Symbol Spinner
- Symbol Stainer
- Symbol Screener
- Symbol Styler

G Graph tools

- Column Graph (J)
- Stacked Column Graph
- Bar Graph
- Stacked Bar Graph
- Line Graph
- Area Graph
- Scatter Graph
- Pie Graph
- Radar Graph

H Slicing and cutting tools

- Slice (Shift+K)
- Slice Select
- Eraser (Shift+E)
- Scissors (C)
- Knife

I Moving and zooming tools

- Hand (H)
- Print Tiling
- Zoom (Z)

■ Indicates default tool
* Keyboard shortcuts appear in parenthesis

Обзор панели «Инструменты»

Просмотр скрытых инструментов

- Удерживая кнопку мыши, наведите курсор на видимый инструмент.

Просмотр параметров инструмента

- Дважды щелкните инструмент на панели «Инструменты».

Перемещение панели «Инструменты»

- Перетащите ее за строку заголовка.

Просмотр панели «Инструменты» с одним или двумя столбцами

- Щелкните двойную стрелку в строке заголовка, чтобы переключиться между видами панели «Инструменты» с одним или двумя столбцами.

Скрытие панели «Инструменты»

- Выберите «Окно» > «Инструменты».

Перемещение скрытых инструментов в отдельную палитру

- Наведите указатель на стрелку в конце палитры скрытых инструментов и отпустите кнопку мыши.

Закрытие отдельной палитры инструментов

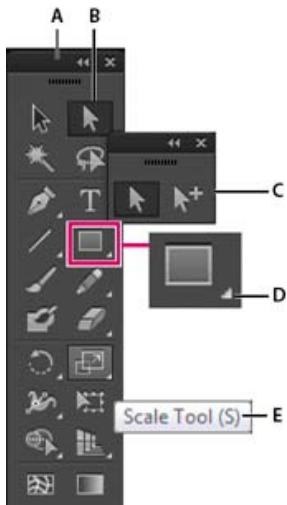
- Нажмите кнопку «Закрыть» на строке заголовка палитры. Инструменты будут возвращены на панель «Инструменты».

[Наверх](#)

Выбор инструмента

- Выполните одно из следующих действий:
- Щелкните инструмент на панели «Инструменты». Если в правом нижнем углу инструмента есть маленький треугольник, нажмите и не отпускайте кнопку мыши, чтобы увидеть скрытые инструменты, а затем щелкните инструмент, который нужно выбрать.
- Удерживая нажатой клавишу «Alt» (в Windows) или «Option» (в Mac OS), щелкните инструмент, чтобы просмотреть и выбрать скрытые инструменты.
- Нажмите комбинацию клавиш, соответствующую инструменту. Комбинация клавиш отображается во всплывающей подсказке к инструменту. Например, можно выбрать инструмент «Перемещение», нажав клавишу «V».

Совет. Чтобы скрыть подсказки, выберите команду «Редактирование» > «Установки» > «Основные» (в Windows) или Illustrator > «Установки» > «Основные» (в Mac OS) и отключите параметр «Показывать подсказки по инструментам».



Выбор скрытого инструмента

A. Панель «Инструменты» **B.** Активный инструмент **C.** Отдельная панель со скрытыми инструментами **D.** Треугольник скрытого инструмента **E.** Название инструмента и его комбинация клавиш

[Наверх](#)

Изменение курсоров инструментов

У большинства инструментов вид курсора совпадает со значком инструмента. У каждого курсора есть собственная активная область, где начинается действие или применение эффекта. Для большинства инструментов можно переключаться на точные курсоры, которые представляют собой перекрестья и обеспечивают более высокую точность при работе с детализированным графическим объектом.

- Выберите команду «Редактирование» > «Установки» > «Основные» (Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Основные» (Mac OS) и затем параметр «Использовать точные курсоры». Или нажмите на клавиатуре клавишу «Caps Lock».

См. также

- Галерея инструментов

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Галерея инструментов

[Галерея инструментов выделения](#)

[Галерея инструментов для рисования](#)

[Галерея инструментов для работы с текстом](#)

[Галерея инструментов для раскраски](#)

[Галерея инструментов для изменения формы](#)

[Галерея инструментов для работы с символами](#)

[Галерея инструментов для работы с диаграммами](#)

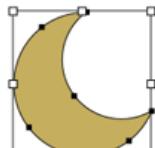
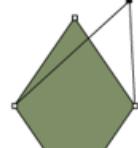
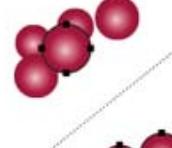
[Галерея инструментов перемещения и масштабирования](#)

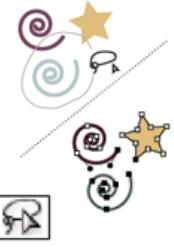
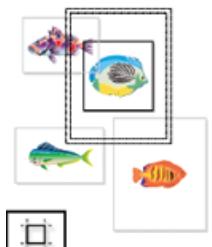
Illustrator предоставляет множество инструментов для создания и работы над графическими объектами. В данных галереях представлен краткий графический обзор каждого инструмента.

[Наверх](#)

Галерея инструментов выделения

Программа Illustrator содержит следующие инструменты выделения.

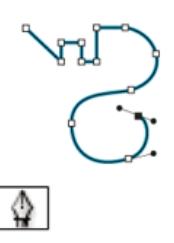
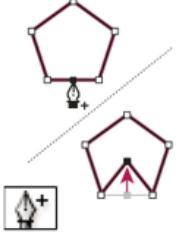
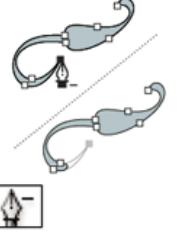
| | | | |
|--|--|--|--|
|   Инструмент «Выделение» (V) выделяет объекты целиком. См. Выделение объектов с помощью инструмента «Выделение». |   Инструмент «Частичное выделение» (A) выделяет точки или сегменты контуров объектов. См. Выделение контуров, сегментов и опорных точек. |   Инструмент «Групповое выделение» выделяет объекты и группы внутри групп. См. Выделение объектов и групп с помощью инструмента «Групповое выделение». |   Инструмент «Волшебная палочка» (Y) выделяет объекты с одинаковыми атрибутами. См. Выделение объектов с помощью инструмента «Волшебная палочка». |
| | | | |

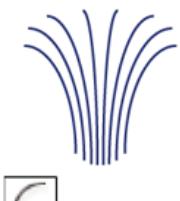
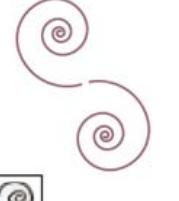
| | | | |
|---|--|--|--|
|  |  | | |
| <p>Инструмент «Лассо» (Q) выделяет точки или сегменты контуров в объектах. См. Выделение объектов с помощью инструмента «Лассо».</p> <p>Инструмент «Монтажная область» создает отдельные монтажные области для печати или экспорта. См. Создание монтажной области.</p> | | | |

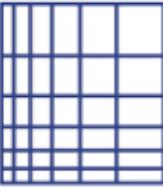
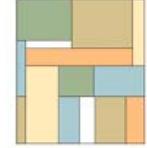
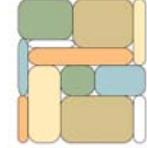
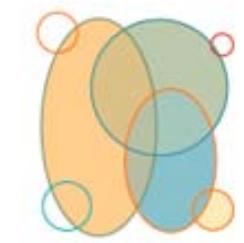
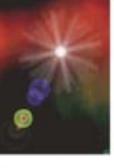
[Наверх](#)

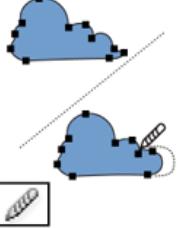
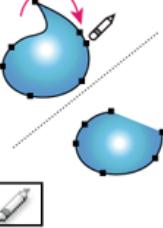
Галерея инструментов для рисования

Программа Illustrator содержит следующие инструменты для рисования.

| | | | |
|---|--|--|---|
|  |  |  |  |
| <p>Инструмент «Перо» (P) рисует прямые и кривые линии для создания объектов. См. Рисование с помощью инструмента «Перо».</p> | <p>Инструмент «Добавить опорную точку» (+) добавляет опорные точки в контурах. См. Добавление и удаление опорных точек.</p> | <p>Инструмент «Удалить опорную точку» (-) удаляет опорные точки из контуров. См. Добавление и удаление опорных точек.</p> | <p>Инструмент «Преобразовать опорную точку» («Shift»+«C») преобразует гладкие точки в угловые точки и наоборот. См. Преобразование гладких точек в угловые и наоборот.</p> |

| | | | |
|---|---|---|--|
|  |  |  | |
| <p>Инструмент</p> | <p>Инструмент</p> | <p>Инструмент</p> | |

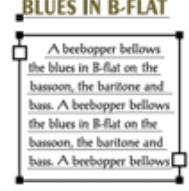
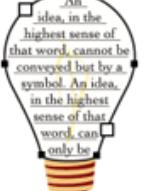
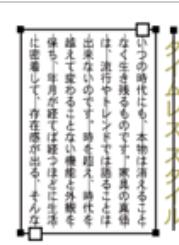
| | | | |
|---|--|---|---|
| <p>«Отрезок линии» (<i>l</i>) рисует отдельные отрезки прямых линий. См. Рисование прямых линий с помощью инструмента «Отрезок линии».</p> | <p>«Дуга» рисует отдельные сегменты вогнутых или выпуклых кривых. См. Рисование дуг.</p> | <p>«Сpirаль» рисует спирали, закрученные по часовой стрелке и против часовой стрелки. См. Рисование спиралей.</p> |  <p>Инструмент «Прямоугольная сетка» рисует прямоугольные сетки. См. Рисование прямоугольных сеток.</p> |
|  <p>Инструмент «Полярная сетка» рисует сетки круговых диаграмм. См. Рисование круговых (полярных) сеток.</p> |  <p>Инструмент «Прямоугольник» (<i>M</i>) рисует квадраты и прямоугольники. См. Рисование прямоугольников и квадратов.</p> |  <p>Инструмент «Прямоугольник со скругленными углами» рисует квадраты и прямоугольники со скругленными углами. См. Рисование прямоугольников и квадратов.</p> |  <p>Инструмент «Эллипс» (<i>L</i>) рисует круги и овалы. См. Рисование эллипсов.</p> |
|  <p>Инструмент «Многоугольник» рисует правильные фигуры с несколькими сторонами. См. Рисование многоугольников.</p> |  <p>Инструмент «Звезда» рисует звезды. См. Рисование звезд.</p> |  <p>Инструмент «Блик» создает эффекты, напоминающие блики оптики или солнца. См. Рисование блика.</p> |  <p>Инструмент «Карандаш» (<i>N</i>) рисует и редактирует произвольные линии. См. Рисование с помощью инструмента «Карандаш».</p> |

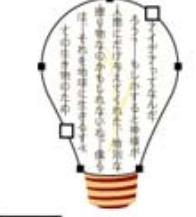
| | | | |
|---|---|--|--|
|  <p>Инструмент «Сглаживание» сглаживает контуры Безье. См. Сглаживание контуров.</p> |  <p>Инструмент «Стирание контура» стирает контуры и опорные точки объектов. См. Стирание графического объекта.</p> |  <p>«Сетка перспективы» позволяет создавать и визуализировать графический объект в перспективе. Сведения о сетке перспективы.</p> |  <p>Инструмент «Выбор перспективы» позволяет переводить в перспективу объекты, текст и символы, перемещать объекты в перспективе, перемещать объекты перпендикулярно текущему направлению. Сведения о сетке перспективы.</p> |
|---|---|--|--|

[Наверх](#)

Галерея инструментов для работы с текстом

Программа Illustrator содержит следующие инструменты для работы с текстом

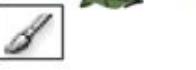
| | | | |
|--|--|---|--|
|  <p>Инструмент «Текст» (T) создает отдельный текст и контейнеры текста и позволяет вводить и редактировать текст. См. Ввод текста в область.</p> |  <p>Инструмент «Текст в области» преобразует замкнутые контуры в контейнеры для текста и позволяет вводить и редактировать текст внутри них. См. Создание текста по контуру.</p> |  <p>Инструмент «Текст по контуру» преобразует контуры в контуры для текста и позволяет вводить и редактировать текст вдоль них. См. Создание текста по контуру.</p> |  <p>Инструмент «Вертикальный текст» создает вертикальный текст и контейнеры для вертикального текста и позволяет вводить и редактировать вертикальный текст. См. Ввод текста в область.</p> |
|--|--|---|--|

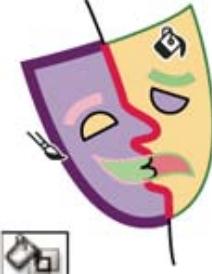
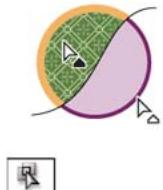
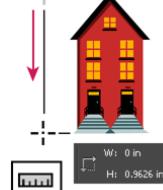
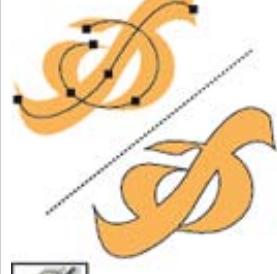
| | | |
|---|---|--|
|  <p>T</p> <p>Инструмент «Вертикальный текст в области» преобразует замкнутые контуры в контейнеры для вертикального текста и позволяет вводить и редактировать текст внутри них. См. Ввод текста в область.</p> |  <p>T</p> <p>Инструмент «Вертикальный текст по контуру» преобразует контуры в контуры для вертикального текста и позволяет вводить и редактировать текст вдоль них. См. Создание текста по контуру.</p> | |
|---|---|--|

[Наверх](#)

Галерея инструментов для раскраски

Программа Illustrator содержит следующие инструменты для раскраски.

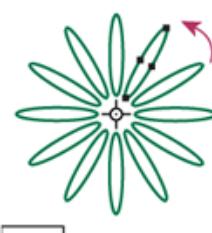
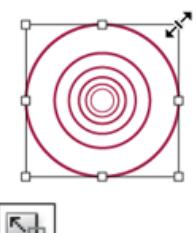
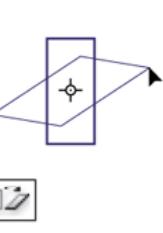
| | | | |
|--|--|--|--|
|  <p>B</p> <p>Инструмент «Кисть» (B) позволяет рисовать произвольные и каллиграфические линии, мазки в виде объектов и узоров, а также мазки, имитирующие работу кистью из щетины, на контурах. См. Одновременное рисование контуров и применение мазков кисти.</p> |  <p>U</p> <p>Инструмент «Сетчатый градиент» (U) позволяет создавать и редактировать сетки и сетчатые оболочки. См. Создание сетчатых объектов.</p> |  <p>G</p> <p>Инструмент «Градиент» (G) позволяет настраивать начальную и конечную точки и углы градиентов внутри объектов, или применять градиенты к объектам. См. Применение градиента к объекту.</p> |  <p>I</p> <p>Инструмент «Пипетка» (I) берет из объектов в качестве образца и применяет атрибуты цвета, текста и оформления, включая эффекты. См. Копирование атрибутов оформления с помощью инструмента «Пипетка».</p> |
|--|--|--|--|

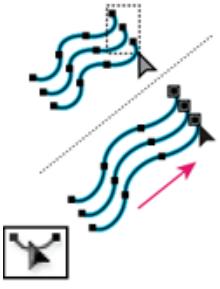
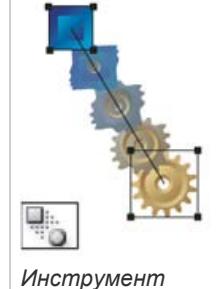
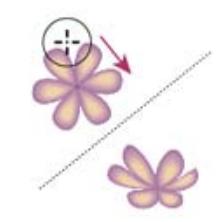
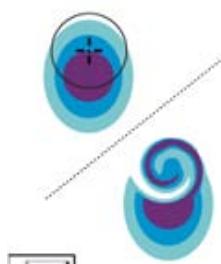
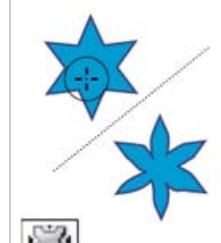
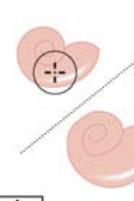
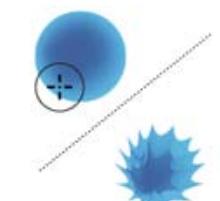
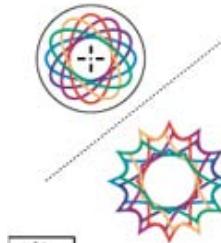
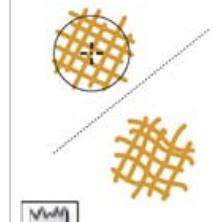
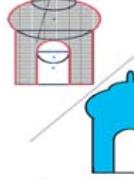
| | | | |
|---|--|--|---|
|  <p>Инструмент «Быстрая заливка» (K) закрашивает фрагменты и края групп с быстрой заливкой, используя текущие атрибуты раскраски. См. Раскрашивание с помощью инструмента «Быстрая заливка».</p> |  <p>Инструмент «Выделение быстрых заливок» (Shift-L) выделяет фрагменты и края внутри групп с быстрой заливкой. См. Выделение элементов в группах с быстрой заливкой.</p> |  <p>Инструмент «Линейка» измеряет расстояние между двумя точками. См. Измерение расстояния между объектами.</p> |  <p>Инструмент «Кисть-кляакса» (Shift-B) рисует контуры, автоматически расширяющие и объединяющие контуры каллиграфической кисти, которые используют тот же цвет и соседствуют по порядку наложения. См. Рисование и объединение контуров при помощи инструмента «Кисть-кляакса».</p> |
|---|--|--|---|

[Наверх](#)

Галерея инструментов для изменения формы

Программа Illustrator содержит следующие инструменты для перерисовки объектов.

| | | | |
|---|---|--|--|
|  <p>Инструмент «Поворот» (R) поворачивает объекты вокруг фиксированной точки. См. Поворот объектов.</p> |  <p>Инструмент «Зеркальное отражение» (O) переворачивает объекты вокруг фиксированной оси. См. Отражение или зеркальное отображение объектов.</p> |  <p>Инструмент «Масштаб» (S) изменяет размеры объектов относительно фиксированной точки. См. Масштабирование объектов.</p> |  <p>Инструмент «Наклон» наклоняет объекты относительно фиксированной точки. См. Наклон объектов с помощью инструмента «Наклон».</p> |
|---|---|--|--|

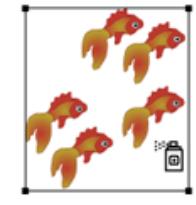
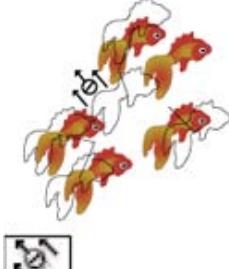
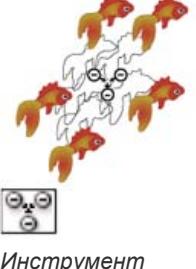
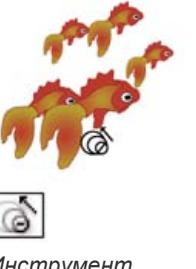
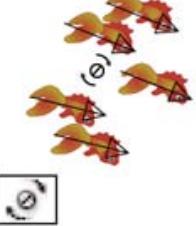
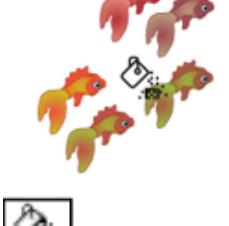
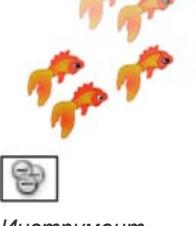
| | | | |
|---|--|---|---|
|  <p>Инструмент «Перерисовка» корректирует выбранные опорные точки, оставляя неизменной общую детализацию контура. См. <i>Растягивание участков контура без искажения всей фигуры</i>.</p> |  <p>Инструмент «Свободное трансформирование» (<i>E</i>) масштабирует, поворачивает или наклоняет выделенный фрагмент.</p> |  <p>Инструмент «Переход» (<i>W</i>) создает ряд объектов, смешивая цвет и форму нескольких объектов. См. <i>Создание переходов</i>.</p> |  <p>Инструмент «Ширина» (<i>Shift</i>+<i>W</i>) используется для создания обводки переменной ширины. См. <i>Использование инструмента «Ширина»</i>.</p> |
|  <p>Инструмент «Деформация» (<i>Shift</i>+<i>R</i>) позволяет формовать объекты движениями курсора (например, как при лепке из глины). См. <i>Искажение объектов с помощью инструментов «Пластика»</i>.</p> |  <p>Инструмент «Воронка» создает искажения в виде водоворота внутри объекта. См. <i>Искажение объектов с помощью инструментов «Пластика»</i>.</p> |  <p>Инструмент «Втягивание» скимает объект, перемещая контрольные точки по направлению к курсору. См. <i>Искажение объектов с помощью инструментов «Пластика»</i>.</p> |  <p>Инструмент «Раздувание» раздвигает объект, перемещая контрольные точки по направлению от курсора. См. <i>Искажение объектов с помощью инструментов «Пластика»</i>.</p> |
|  <p>Инструмент «Зубцы» добавляет случайные изогнутые элементы к контуру объекта. См.</p> |  <p>Инструмент «Кристаллизация» добавляет случайные элементы в виде «шипов» к контуру</p> |  <p>Инструмент «Морщины» добавляет элементы в виде морщин к контуру объекта. См. <i>Искажение</i></p> |  <p>Инструмент «Создание фигур» используется для объединения простых фигур, чтобы</p> |

| | | | |
|---|--|---|---|
| Искажение объектов с помощью инструментов «Пластика». | объекта. См. Искажение объектов с помощью инструментов «Пластика». | объектов с помощью инструментов «Пластика». | создавать собственные сложные фигуры. См. раздел Создание новых фигур с помощью инструмента «Создание фигур». |
|---|--|---|---|

[Наверх](#)

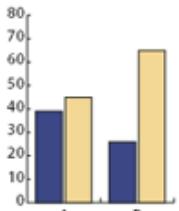
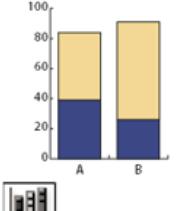
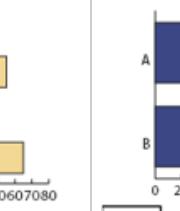
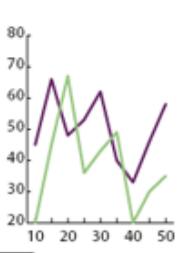
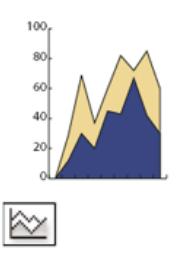
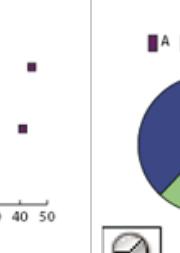
Галерея инструментов для работы с символами

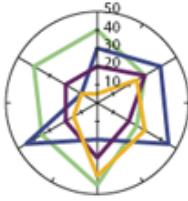
Инструменты для работы с символами позволяют создавать и редактировать наборы образцов символов. Наборы символов создают с помощью инструмента «Распыление символов». Затем можно использовать другие инструменты для работы с символами, чтобы изменить плотность, цвет, расположение, размер, угол поворота, прозрачность и стиль образцов в наборе.

| | | | |
|---|---|---|---|
|   <p>Инструмент «Распыление символов» («Shift»+«S») размещает образцы символов в виде набора на монтажной области. См. Создание наборов символов.</p> |   <p>Инструмент «Смещение символов» перемещает образцы символов и изменяет порядок размещения. См. Изменение порядка размещения образцов символов в наборе.</p> |   <p>Инструмент «Уплотнение символов» изменяет расстояние между образцами символов. См. Сбор или разброс образцов символов.</p> |   <p>Инструмент «Размер символов» изменяет размер образцов символов. См. Изменение размера образцов символов.</p> |
|   <p>Инструмент «Вращение символов» поворачивает образцы символов. См. образцов символа угла поворота.</p> |   <p>Инструмент «Обесцвечивание символов» окрашивает образцы символов. См. Обесцвечивание образцов символов.</p> |   <p>Инструмент «Прозрачность символов» применяет непрозрачность к образцам символов. См. Коррекция прозрачности</p> |   <p>Инструмент «Стили символов» применяет выбранный стиль к образцам символов. См. Применение стилей графики к</p> |

Галерея инструментов для работы с диаграммами

Программа Illustrator содержит девять инструментов, каждый из которых позволяет создать определенный тип диаграммы. Выбор типа диаграммы зависит от информации, которую нужно представить. См. Создание диаграммы.

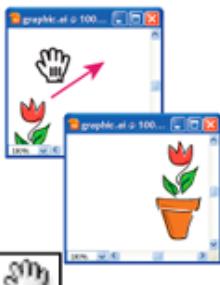
|  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Серия</th> <th>Значение</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>40</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>45</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>65</td> </tr> </tbody> </table> | Серия | Значение | A | 40 | A | 45 | B | 25 | B | 65 |  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Серия</th> <th>Значение</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>40</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>40</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>45</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>35</td> </tr> </tbody> </table> | Серия | Значение | A | 40 | B | 40 | A | 45 | B | 35 |  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Серия</th> <th>Значение</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>35</td> </tr> </tbody> </table> | Серия | Значение | A | 20 | A | 15 | B | 15 | B | 35 |  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Серия</th> <th>Значение</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>40</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>60</td> </tr> </tbody> </table> | Серия | Значение | A | 20 | B | 20 | A | 40 | B | 60 |
|---|---|--|--|----|---|----|---|----|---|----|---|-------|----------|---|----|---|----|---|----|---|----|---|-------|----------|---|----|---|----|---|----|---|----|--|-------|----------|---|----|---|----|---|----|---|----|
| Серия | Значение | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A | 40 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A | 45 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| B | 25 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| B | 65 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Серия | Значение | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A | 40 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| B | 40 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A | 45 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| B | 35 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Серия | Значение | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A | 20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A | 15 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| B | 15 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| B | 35 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Серия | Значение | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A | 20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| B | 20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A | 40 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| B | 60 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  <p>Инструмент «Линейная диаграмма» создает диаграммы, в которых для представления одного или нескольких наборов значений используются точки, точки в каждом</p> |  <p>Инструмент «Диаграмма с областями» создает диаграммы, похожие на линейные, однако в них акцент делается на итоговые значения и изменения</p> |  <p>Инструмент «Точечная диаграмма» создает диаграммы, размещая точки данных в виде наборов пар координат по осям X и Y. Точечные диаграммы полезны для</p> |  <p>Инструмент «Круговая диаграмма» создает круговые диаграммы, чьи сектора представляют соответствующие процентные значения сравниваемых величин.</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

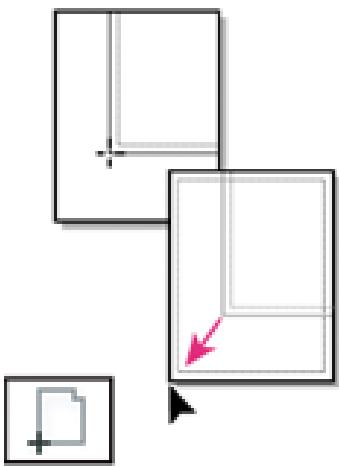
| | | | |
|---|------------------|--|--|
| <p>наборе соединяются разными линиями. Этот тип диаграмм часто используется для демонстрации тенденций развития одного или нескольких объектов в течение периода времени.</p> | <p>значений.</p> | <p>выявления закономерностей или тенденций в данных. Также они могут показать, влияют ли переменные друг на друга.</p> | |
|   <p>Инструмент «Радар» создает диаграммы, сравнивающие наборы значений в заданные моменты времени или в определенных категориях и отображаемые в круговом формате. Этот тип диаграмм также называют паутиной.</p> | | | |

[Наверх](#)

Галерея инструментов перемещения и масштабирования

Программа Illustrator позволяет перемещать объекты в монтажной области и управлять ее видом с помощью следующих инструментов.

| | |
|---|--|
|   <p>Инструмент «Рука» (H) перемещает монтажную область Illustrator в пределах окна иллюстрации.</p> |   <p>Инструмент «Масштаб» (Z) увеличивает или уменьшает масштаб отображения в окне</p> |
|---|--|



Инструмент «Разбиение для печати» настраивает сетку страницы для управления местоположением графического объекта на печатной странице.

иллюстрации.

Adobe также рекомендует

- Клавиши для выделения



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Безопасный режим

При запуске Adobe Illustrator будут загружены необходимые внешние модули, шрифты, драйверы и другие сторонние элементы, которые необходимы для правильной работы приложения. Раньше при обнаружении ошибки, например поврежденного шрифта или несовместимого модуля, происходил сбой приложения Illustrator, причину которого было сложно определить.

Безопасный режим — это новая возможность, которая:

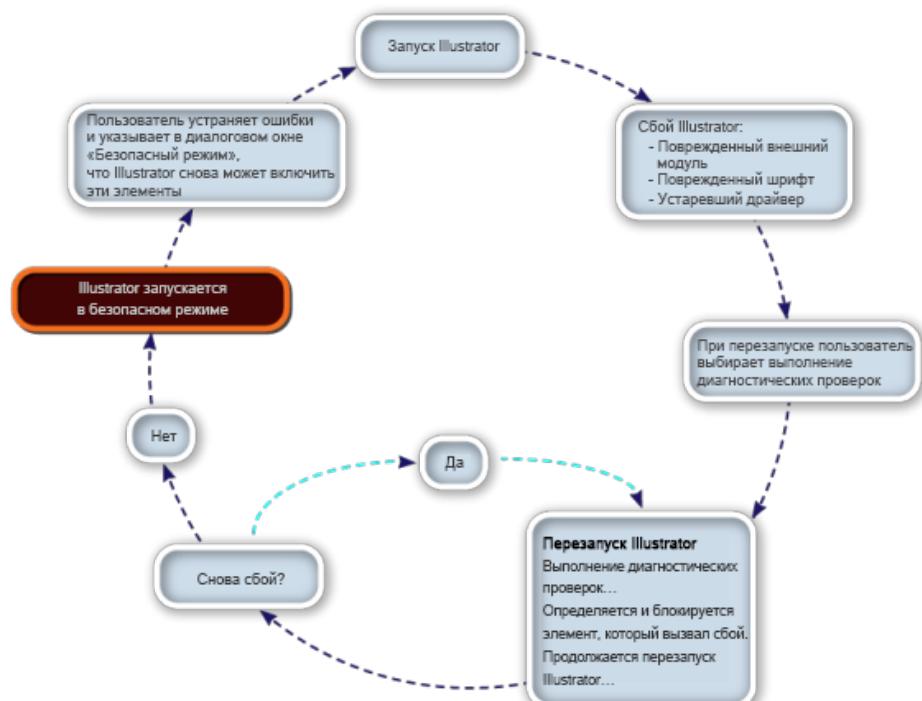
- помогает в выполнении диагностики и устранении неполадок в проблемной области.
- Позволяет определить причину сбоя, предотвратить загрузку в Illustrator определенного файла, а также отобразить список элементов, которые вызывают проблему, при перезапуске программы Illustrator.
- Позволяет запускать Illustrator даже при наличии неустранимых ошибок, которые приводят к сбою, в шрифтах, внешних модулях и других элементах;

Работа Illustrator в безопасном режиме аналогична обычному режиму работы, за исключением того, что отключенные элементы будут недоступны. Например, если шрифт поврежден, он не будет отображаться в Illustrator и вы не сможете применить его к текстовым элементам.

[Наверх](#)

Рабочий процесс безопасного режима

При наличии элементов, которые вызывают сбой, в среде Illustrator:

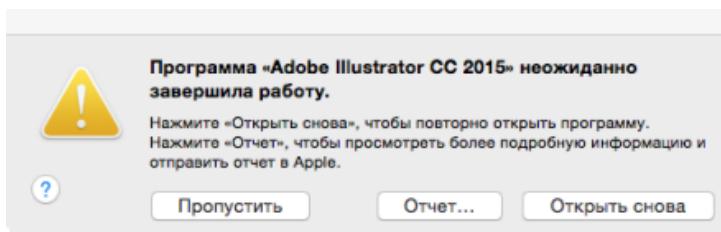


Работа Illustrator в безопасном режиме

Использование безопасного режима

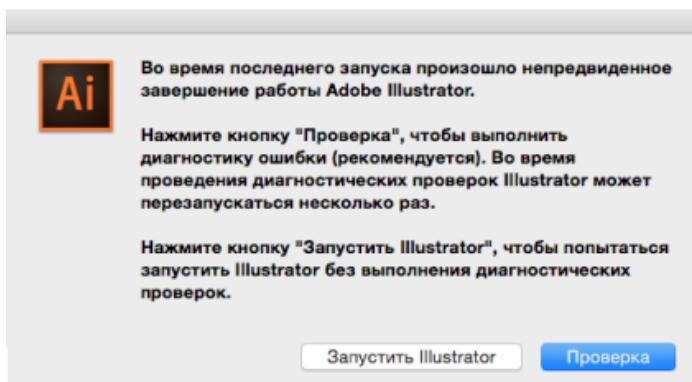
Примечание. На шаге 1 этой процедуры считается, что до настоящего времени приложение Illustrator выполнялось без сбоев.

1. Запустите Illustrator. Если Illustrator обнаружит файл, который поврежден или вызывает ошибки, будет выполнен выход из приложения.
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Windows: запустите Illustrator повторно.
 - Mac: выберите «Открыть заново».



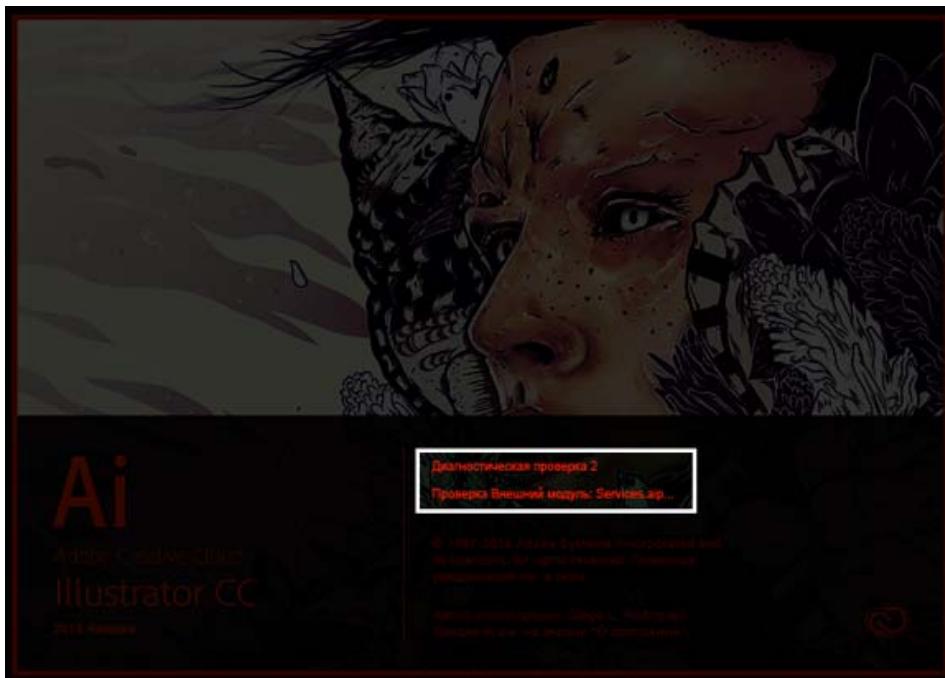
Пример ошибки на компьютере Mac

3. При перезагрузке Illustrator можно выполнить следующие действия:
 - выбрать «Проверка», чтобы перевести Illustrator в безопасный режим и устранить ошибку;
 - выбрать «Запустить Illustrator», чтобы попробовать еще раз запустить приложение в обычном режиме.



Нажмите «Проверка», чтобы войти в безопасный режим

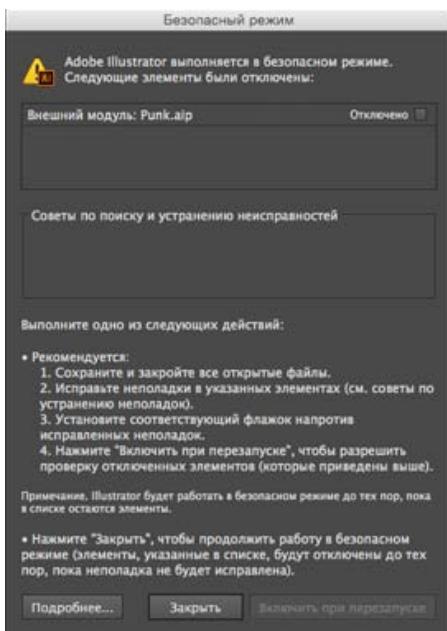
4. (Этот шаг может повторяться несколько раз) будет выполнен перезапуск Illustrator. Если обнаружена ошибка, ее причина (шрифт, драйвер, внешний модуль) будет определена и соответствующий элемент отключен, чтобы не мешать запуску Illustrator.



На начальном экране Illustrator во время безопасного режима отображается ход выполнения диагностических проверок

Внимание. Этот шаг повторяется для каждого файла, вызывающего сбой, который находит Illustrator. Не прерывайте выполнение диагностических проверок.

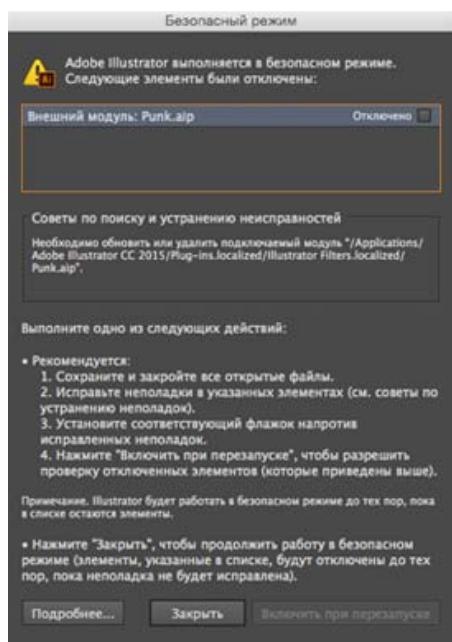
5. Когда все файлы, вызывающие сбой, будут изолированы и зарегистрированы, Illustrator запустится в безопасном режиме.
6. При запуске Illustrator в диалоговом окне «Безопасный режим» отображается список всех внешних модулей, шрифтов и драйверов, которые вызывают сбой в работе Illustrator. Выберите шаг 7 или 8.



Диалоговое окно «Безопасный режим» для отметки устранимых проблем

7. **(Вариант 1 из 2)** устранение ошибок:

1. Нажмите строку в списке.
2. Прочтайте информацию в области «Советы по поиску и устранению неисправностей».



Прочтайте информацию о диагностике в области «Советы по поиску и устранению неисправностей».

3. Следуйте приведенным советам: замените шрифт, обновите внешний модуль или удалите элементы, которые вызывают ошибки.
4. Если вы полагаете, что ошибка устранена, установите флажок в соответствующей строке.
5. Нажмите «Включить при перезапуске», сохраните проект, над которым вы работаете, и перезапустите Illustrator.
6. **(Вариант 2 из 2)**. продолжение работы в безопасном режиме: в диалоговом окне «Безопасный режим» (шаг 6) нажмите кнопку «Закрыть», чтобы продолжить работу в безопасном режиме. Все файлы, которые вызывают ошибки, будут по-прежнему отключены.

Примечание. Чтобы в любой нужный вам момент отобразить диалоговое окно «Безопасный режим», нажмите ссылку «Безопасный режим» на панели приложения. Кроме того, чтобы перейти в диалоговое окно «Безопасный режим», можно выбрать «Справка > Безопасный режим».



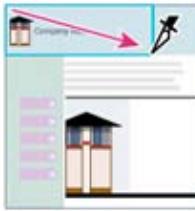
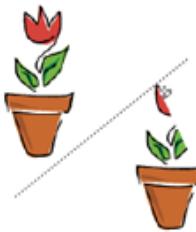
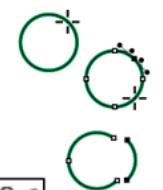
Откройте диалоговое окно «Безопасный режим», чтобы устранить ошибки

На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Галерея инструментов для разбиения на фрагменты и разрезания объектов

Программа Illustrator содержит следующие инструменты для разбиения на фрагменты и разрезания объектов.

| | | | | | | | | | |
|--|---|--|---|--|--|---|--|--|---|
|   | <p>Инструмент «Фрагменты» делит графический объект на отдельные веб-изображения. См. раздел Создание фрагментов</p> |   | <p>Инструмент «Выделение фрагментов» (<i>Shift-K</i>) выделяет веб-фрагменты. См. раздел Выбор фрагментов</p> |   | <p>Инструмент «Ластик» (<i>Shift-E</i>) стирает любую область объекта, через которую перетаскивается курсор. См. раздел Стирание объектов с помощью инструмента «Ластик»</p> |   | <p>Инструмент «Ножницы» (<i>C</i>) разрезает контуры по заданным точкам. См. раздел Разделение контура</p> |   | <p>Инструмент «Нож» разрезает объекты и контуры. См. раздел Обрезка объектов с помощью инструмента «Нож».</p> |
| | | | | | | | | | |

Adobe также рекомендует

- Рисование сеток
- Обрезка и разделение объектов



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Настройка нескольких монтажных областей

[Параметры монтажной области](#)

[Палитра «Монтажные области»](#)

[Создание монтажной области](#)

[Удаление монтажной области](#)

[Выделение и просмотр монтажных областей](#)

[Редактирование монтажных областей](#)

[Перемещение монтажной области](#)

[Изменение порядка следования монтажных областей](#)

[Переупорядочивание монтажных областей](#)

[Изменение имен монтажных областей](#)

[Контрольные точки для создания ссылок на монтажные области \(9-точечная связь\)](#)

[Отображение линеек монтажной области, метки центра, перекрестий и безопасной области](#)

[Наверх](#)

Параметры монтажной области

Диалоговое окно «Параметры монтажной области» открывается двойным щелчком инструмента «Монтажная область» или щелчком инструмента «Монтажная область» с последующим нажатием кнопки «Параметры монтажной области» на панели «Управление».

Установки Задает размеры монтажной области. Эти установки задают соотношение пикселов для линейки видео в соответствии с указанным устройством вывода.

Ширина и Высота Задает размер монтажной области.

Ориентация Задает книжную или альбомную ориентацию страницы.

Сохранить пропорции Сохраняет неизменными пропорции монтажной области при ручном изменении ее размеров.

Положение X: и Y: Определяет положение области монтажной области по линейкам рабочей среды Illustrator. Чтобы отобразить линейки, выберите команду «Просмотр» > «Показать линейки».

Показывать центр Отображает точку в центре монтажной области.

Показывать перекрестья Отображает перекрестные линии, проходящие через центр каждой стороны монтажной области.

Показывать области под видео Отображает направляющие, обозначающие области, находящиеся внутри видимой зоны видео. Необходимо, чтобы весь текст и изображения, которые должны быть видны пользователем, находились в этих областях.

Соотношение пикселов для линейки видео Указывает соотношение пикселов, используемое для линеек видео.

Затенить область, находящуюся вне монтажной Делает область за пределами монтажной области более темной, чем область внутри, когда активен инструмент «Монтажная область».

Обновлять при перемещении Область за пределами монтажной области остается более темной при изменении размера монтажной области путем перетаскивания. Если этот параметр не выбран, во время перетаскивания внешняя область отображается в том же цвете, что и монтажная область.

Монтажные области Указывает число существующих монтажных областей.

[Наверх](#)

Палитра «Монтажные области»

Палитра «Монтажные области» предоставляет возможность выполнять различные операции с монтажными областями, а именно:

- добавлять, изменять порядок следования, переупорядочивать и удалять монтажные области;
- изменять порядок и нумерацию монтажных областей;
- выбирать монтажные области и перемещаться по ним;
- задавать параметры монтажных областей, например, установки, размер и относительное положение.



Палитра «Монтажные области»

A. «Стрелка вверх» **B. «Стрелка вниз»** **C. Добавление новых монтажных областей** **D. Удаление монтажных областей**

- Чтобы открыть палитру «Монтажные области», щелкните меню «Окно» > «Монтажные области».
- Чтобы добавить монтажные области, выполните одно из следующих действий:
 - Щелкните значок «Новая монтажная область» в нижней части палитры «Монтажные области».
 - Выберите параметр «Новая монтажная область» во всплывающем меню палитры «Монтажные области».
- Чтобы удалить одну или несколько монтажных областей, выполните следующие действия:
 - Выберите монтажную область, которую требуется удалить. Если необходимо удалить несколько смежных монтажных областей, выделите их в палитре «Монтажные области», удерживая клавишу «Shift».

- Щелкните значок «Удалить монтажную область» в нижней части палитры «Монтажные области» или выберите команду «Удалить» во всплывающем меню палитры «Монтажные области». Чтобы удалить нескольких несмежных монтажных областей, нажмите клавишу «Ctrl» (Windows) или «Command» (Mac OS) и, не отпуская ее, щелкните нужные монтажные области на палитре «Монтажные области».
- Чтобы переупорядочить монтажные области в палитре «Монтажные области», выберите команду «Переупорядочить монтажные области» во всплывающем меню палитры «Монтажные области». Обратите внимание, что переупорядочение монтажных областей не приводит к изменению порядка их следования.
- Чтобы создать дубликат монтажной области, выполните следующие действия:
 - Выберите монтажную область, для которой требуется создать дубликат. Дублировать монтажные области можно также, перетаскивая одну или несколько областей на кнопку «Новая монтажная область» в палитре «Монтажные области».
 - В меню палитры «Монтажные области» выберите «Дублировать монтажные области».
- Чтобы сбросить параметры монтажной области, например, установки, положение монтажной области или отображение, выберите «Параметры монтажной области» во всплывающем меню палитры «Монтажные области».

См. [видеоролик об использовании палитры «Монтажные области»](#).

[Наверх](#)

Создание монтажной области

- Выполните любое из следующих действий:
 - Чтобы создать собственную монтажную область, выберите инструмент «Монтажная область» и перетащите указатель мыши в рабочей среде для определения формы, размера и местоположения области.
 - Чтобы использовать предустановленную монтажную область, дважды щелкните инструмент «Монтажная область», выберите установку в диалоговом окне «Параметры монтажной области» и нажмите «OK». Перетащите монтажную область в нужное место.
 - Чтобы создать монтажную область в пределах активной монтажной области, нажмите «Shift» и перетащите курсор, используя инструмент «Монтажная область».
 - Чтобы создать копию существующей монтажной области, выберите инструмент «Монтажная область», щелкните нужную монтажную область и нажмите кнопку «Новая монтажная область» на панели «Управление» ; затем щелкните в том месте, где нужно создать копию монтажной области. Для создания нескольких копий щелкните нужное количество раз, удерживая нажатой клавишу «Alt». Или, используя инструмент «Монтажная область», перетащите мышью нужную монтажную область, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS).
 - Чтобы создать копию монтажной области вместе с ее содержимым, выберите инструмент «Монтажная область», щелкните значок «Переместить/копировать объект с монтажной областью» на панели «Управление» , нажмите клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS) и перетащите курсор.

Если нужно, чтобы графический объект содержал выпуск за обрез, убедитесь, что на нем за пределами монтажной области осталось достаточно места для обреза.

- Чтобы зафиксировать монтажную область и выйти из режима ее редактирования, щелкните другой инструмент на панели «Инструменты» или нажмите клавишу «Esc».

См. [видеоролик об использовании нескольких монтажных областей](#).

[Наверх](#)

Удаление монтажной области

- Чтобы удалить монтажную область, щелкните ее и нажмите клавишу «Delete», либо щелкните значок «Удалить» на панели «Управление» или в правом верхнем углу монтажной области . Можно удалить все монтажные области, кроме последней оставшейся.

[Наверх](#)

Выделение и просмотр монтажных областей

- Выберите инструмент «Монтажная область» .
- Выполните любое из следующих действий:
 - Щелкните монтажную область, чтобы сделать ее активной (щелчок монтажной области или рисование в ней при помощи другого инструмента также сделают ее активной). Если монтажные области перекрываются, то активной становится область, левый край которой является ближайшим к месту щелчка.
 - Чтобы переключиться между монтажными областями, удерживая клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS), нажмите кнопку со стрелкой.
 - Чтобы просмотреть монтажные области и их содержимое в виде контуров, щелкните правую кнопку мыши и выберите «Контур». Чтобы вернуться к просмотру, щелкните правую кнопку мыши и выберите «Просмотр».

[Наверх](#)

Редактирование монтажных областей

Можно создать несколько монтажных областей для документа, однако активной всегда будет только одна из них. Если определены несколько монтажных областей, они все отображаются при выборе инструмента «Монтажная область». Для простоты работы все монтажные области пронумерованы. Монтажную область можно в любое время отредактировать или удалить, также можно указывать необходимые монтажные области для печати или экспорта.

- Выберите инструмент «Монтажная область» , затем щелкните монтажную область, чтобы выделить ее.
- Выполните любое из следующих действий:
 - Чтобы изменить размер монтажной области, поместите курсор на ее край или угол, так чтобы он принял вид двусторонней стрелки, и перетащите его. Или укажите новые значения параметров «Ширина» и «Высота» на панели «Управление».
 - Чтобы изменить ориентацию монтажной области, щелкните кнопку «Портретная» или «Ландшафтная» на панели «Управление».
 - Чтобы переключиться между монтажными областями, нажмите клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS) и нажмите кнопку со стрелкой.
 - Чтобы просмотреть монтажные области и их содержимое в виде контуров, щелкните правую кнопку мыши и выберите «Контур». Чтобы вернуться к просмотру, щелкните правую кнопку мыши и выберите «Просмотр».

[Наверх](#)

Перемещение монтажной области

- Выберите инструмент «Монтажная область» и щелкните монтажную область, чтобы выделить ее.
- Выполните одно из следующих действий:
 - Для перемещения монтажной панели и ее содержимого щелкните значок «Переместить/копировать объект с монтажной областью» на панели «Управление», чтобы он принял состояние «Нажато» , затем поместите указатель в монтажную область и перетащите ее. Или укажите новые значения параметров «Ширина» и «Высота» на панели «Управление».
 - Для перемещения монтажной панели без ее содержимого щелкните значок «Переместить/копировать объект с монтажной областью», чтобы он принял состояние «Не нажато», на панели «Управление», затем поместите указатель в монтажную область и перетащите ее. Или укажите новые значения параметров «Ширина» и «Высота» на панели «Управление».

[Наверх](#) 

Изменение порядка следования монтажных областей

При помощи стрелок вверх и вниз, расположенных в нижней части палитры «Монтажные области», можно менять порядок следования монтажных областей. Обратите внимание, что изменение порядка следования областей в палитре «Монтажные области» не приводит к изменению порядка следования областей в рабочей области.

[Наверх](#) 

Переупорядочивание монтажных областей

Переупорядочить монтажные области так, чтобы они помещались в окне, можно используя параметры «Сетка по строкам», «Сетка по столбцам», «Упорядочить по строкам» и «Упорядочить по столбцам».

Чтобы переупорядочить монтажные области, выполните следующие действия:

- Выберите команду «Переупорядочить монтажные области» во всплывающем меню палитры «Монтажные области».
- В диалоговом окне «Переупорядочить монтажные области» выберите нужный тип компоновки. Доступны следующие варианты:

Сетка по строкам Располагает несколько монтажных областей в заданное число рядов. Укажите число рядов в поле «Строки». По умолчанию создается форма, наиболее близкая к квадратной при заданном числе монтажных областей.

Сетка по столбцам Располагает несколько монтажных областей в заданное число столбцов. Выберите число рядов в меню «Столбцы». По умолчанию создается форма, наиболее близкая к квадратной при заданном числе монтажных областей.

Упорядочить по строкам Монтажные области располагаются в один ряд.

Упорядочить по столбцам Монтажные области располагаются в один столбец.

Изменить компоновку на «справа налево»/Изменить компоновку на «слева направо»

Монтажные области выравниваются справа налево или слева направо. По умолчанию монтажные области располагаются слева направо.

Примечание. Если выбран параметр «Изменить компоновку на «справа налево», то параметры «Сетка по строкам» и «Сетка по столбцам» заменяются параметрами «Сетка по строкам справа налево» и «Сетка по столбцам справа

налево».

3. Укажите расстояние между монтажными областями. Этот параметр применяется к расстоянию по вертикали и по горизонтали.
4. Чтобы при изменении положения монтажной области перемещалась и иллюстрация, расположенная на ней, выберите параметр «Перемещать иллюстрацию вместе с монтажной областью».

Кроме того, монтажная область, расположенная внутри другой монтажной области, рассматривается как область кадрирования и перемещается вместе с внешней монтажной областью.

[Наверх](#)

Изменение имен монтажных областей

Теперь в режиме редактирования монтажных областей им можно присваивать пользовательские имена.

Чтобы присвоить монтажной области пользовательское имя, выполните следующие действия:

1. Выберите инструмент «Монтажная область» для редактирования монтажной области.
2. Выберите монтажную область и введите нужное имя в поле «Имя» раздела монтажной области на панели «Управление».

Ввести нужное имя можно также в поле «Имя» диалогового окна «Параметры монтажной области». Чтобы открыть это диалоговое окно, щелкните «Параметры монтажной области» во всплывающем меню палитры «Монтажные области».

Нажмите «OK», чтобы принять новое имя для выбранной монтажной области.

Новое имя появляется в верхней левой части монтажной области. Также это имя отображается в поле «Навигация по монтажным областям» и раскрывающемся списке рядом со строкой состояния документа.

При сохранении файла монтажной области в любом формате пользовательское имя добавляется к имени этого файла.



Введите пользовательское имя для монтажной области на панели «Управление».

Примечание. Для возврата имени по умолчанию удалите имя монтажной области в поле «Имя» на панели «Управление».

[Наверх](#)

Контрольные точки для создания ссылок на монтажные области (9-точечная связь)

Задать контрольные точки для монтажных областей можно в диалоговом окне «Параметры монтажной области» или в разделе параметров монтажной области на панели «Управление».

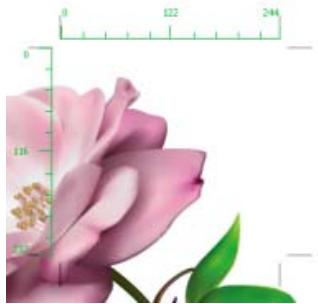
С помощью этого параметра можно зафиксировать угол или центр монтажной области при изменении ее размера.

[Наверх](#)

Отображение линеек монтажной области, метки центра, перекрестий и безопасной области

Можно указать отображение метки центра, перекрестий, маркеров области под видео и линеек вокруг монтажной области. Линейки полезны при работе с изображением, которое нужно экспортировать в видео. Числа на линейках означают пиксели в соответствии с определенным устройством, независимо от единиц измерения, указанных в установках. По умолчанию соотношение пикселов для линейки видео (Video Ruler Pixel Aspect Ratio, VPAR) в Illustrator равно 1,0 (для квадратных пикселов): это значение изменяется в соответствии со стандартными параметрами, выбираемыми в диалоговых окнах «Параметры монтажной области» или «Новый документ».

Если используются неквадратные пиксели, линейка упрощает расчеты пикселов для определенного устройства. Например, если задана монтажная область 100 x 100 точек Illustrator и нужно узнать точный размер пикселов устройства, прежде чем экспортировать файл для использования в режиме NTSC DV (широкоэкранный), можно в программе Illustrator задать для линейки видео соотношение пикселов 1,2 (для широких пикселов), и линейка отразит это изменение и выведет размер монтажной области, составляющий 83 x 100 пикселов устройства ($100/1,2 = 83,333$).



Монтажная область с линейками

Отображение метки центра, перекрестий и области под видео

Метки центра, перекрестия и области под видео являются свойствами, которые упрощают создание видео при использовании продуктов. Чтобы отобразить эти свойства:

1. Дважды щелкните инструмент «Монтажная область» на панели «Инструменты» или при активированном инструменте «Монтажная область» щелкните значок «Параметры монтажной области» на панели «Управление».
2. В разделе «Отображение» выберите параметры, которые требуется вывести в монтажной области.

Примечание. Можно также задать или удалить центральную точку, щелкнув значок «Показывать центр» на панели «Управление».

См. также

- [Обучающий видеоролик — Работа с монтажными областями](#)
- [Обзор монтажной области](#)

На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Восстановление данных документа после сбоя

Впервые реализовано в Illustrator CC 2015

Если произошел сбой в работе Illustrator, можно восстановить данные, которые не были сохранены. Illustrator позволяет определить причину сбоя, предотвратить загрузку в Illustrator элемента с ошибкой, а также предоставляет список элементов, вызывающих ошибки, для их устранения. Также можно задать частоту восстановления данных и указать расположение, в которое они будут сохранятся.

[Наверх](#)

Установка параметров восстановления данных

Настройте следующие параметры («Установки» > «Обработка файлов и буфер обмена» > «Восстановление данных»):

- **Автоматически сохранять данные для восстановления каждые.** Установите флажок, чтобы включить восстановление данных.
- **Интервал.** В раскрывающемся меню «Интервал» выберите необходимое значение длительности. Illustrator создает резервные копии по заданной частоте в минутах.

Совет. Установка слишком короткого интервала для создания резервных копий может повлиять на скорость работы с крупными файлами или с большим количеством файлов одновременно. Установка слишком длинного интервала увеличивает риск потери данных в случае сбоя. Выбирайте значение, которое лучше всего подходит для вашей работы.

- **Папка/Выбрать.** Выберите расположение, в которое Illustrator будет сохранять резервные копии файлов.
- **Выключить восстановление данных для сложных документов.** Если функция резервного копирования включена, Illustrator может приостановить работу во время создания резервной копии крупных файлов или нескольких файлов, открытых одновременно. Если это влияет на скорость работы с файлом или прерывает рабочий процесс, снимите флажок, чтобы отключить резервное копирование данных.

Если сбой в работе Illustrator происходит во время создания резервной копии, то функция отключается автоматически. Повторно включите функцию резервного копирования на панели «Установки» («Ctrl/Cmd + K»).

Настройте следующие параметры («Установки» > «Обработка файлов и буфер обмена» > «Восстановление данных»):

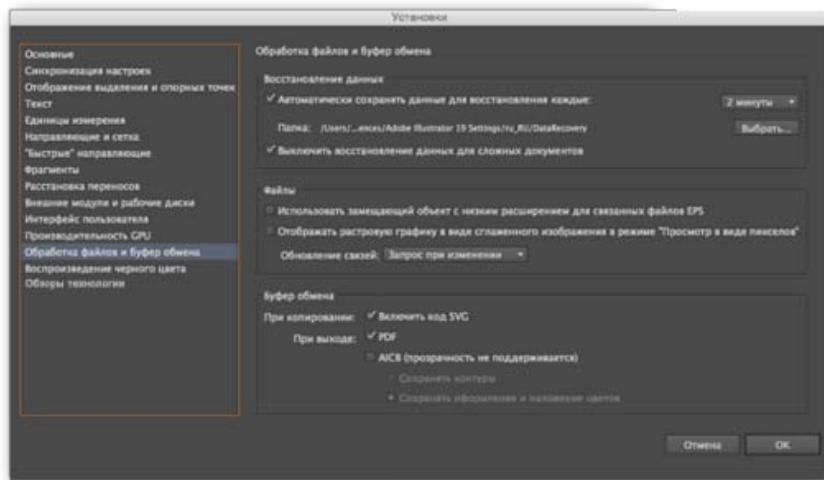
- **Автоматически сохранять данные для восстановления каждые.** Установите флажок, чтобы включить восстановление данных.
- **Интервал.** В раскрывающемся меню «Интервал» выберите необходимое значение длительности. Illustrator создает резервные копии по заданной частоте в минутах.

Совет. Установка слишком короткого интервала для создания резервных копий может повлиять на скорость работы с крупными файлами или с большим количеством файлов одновременно. Установка слишком длинного интервала увеличивает риск потери данных в случае сбоя. Выбирайте значение, которое лучше всего подходит для вашей работы.

- **Папка/Выбрать.** Выберите расположение, в которое Illustrator будет сохранять резервные копии файлов.
- **Выключить восстановление данных для сложных документов.** Если функция

резервного копирования включена, Illustrator может приостановить работу во время создания резервной копии крупных файлов или нескольких файлов, открытых одновременно. Если это влияет на скорость работы с файлом или прерывает рабочий процесс, снимите флажок, чтобы отключить резервное копирование данных.

Если сбой в работе Illustrator происходит во время создания резервной копии, то функция отключается автоматически. Повторно включите функцию резервного копирования на панели «Установки» («Ctrl/Cmd + K»).



Установки функции восстановления данных

См. пошаговый обучающий видеоролик на странице [Восстановление файлов в Illustrator](#).

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Настройка установок

[Об установках](#)

[Задание установок Illustrator](#)

[О внешних модулях](#)

Об установках

[Наверх](#)

Установки – это параметры работы программы Illustrator, в том числе параметры отображения, инструментов, единиц измерения линейки и экспорта. Установки хранятся в файле AIPrefs (в Windows) или Adobe Illustrator Prefs (в Mac OS), который запускается при каждом запуске программы Illustrator.

Открытие диалогового окна «Установки»

1. Выполните одно из следующих действий:
 - (Windows) Выберите «Редактирование» > «Установки» > [имя набора установок].
 - (Mac OS) Выберите «Illustrator» > «Установки» > [имя набора установок].
 - Или просто щелкните кнопку «Установки» на панели «Управление».
2. Чтобы переключиться на другой набор установок, выполните одно из следующих действий.
 - Выберите нужный параметр в меню, расположенном в верхней левой части диалогового окна «Установки».
 - Также можно нажать кнопку «Вперед», чтобы отобразить следующий раздел установок, или «Назад», чтобы отобразить предыдущий раздел установок.

Восстановление значений установок по умолчанию

Сброс установок может помочь, если возникли проблемы с работой приложения.

❖ Выполните одно из следующих действий:

- Нажмите и удерживайте клавиши «Alt»+«Control»+«Shift» (Windows) или «Option»+«Command»+«Shift» (Mac OS) во время запуска Illustrator. Текущие значения установок будут удалены.
- Удалите или переименуйте файл AIPrefs (Windows) или Adobe Illustrator Prefs (Mac OS). Новые файлы установок будут созданы при следующем запуске программы.

Примечание. Можно безопасно удалить всю папку Adobe Illustrator CS5 Settings. В этой папке содержатся различные установки, которые можно создать заново.

Задание установок Illustrator

[Наверх](#)

С помощью файла установок Illustrator выполняется управление командами и настройками панелей Illustrator. После запуска программы Illustrator информация о положении панелей и команд сохраняется в файле настроек Illustrator. Если требуется восстановить настройки по умолчанию для Illustrator или изменить текущие настройки, удалите установки Illustrator. Illustrator автоматически создает файл установок при перезапуске программы и сохраняет его.

В зависимости от используемой операционной системы файл установок Illustrator располагается в следующем каталоге:

Примечание. Имя папки может изменяться в зависимости от установленной языковой версии.

Mac OS X

```
1 | <startup drive>/Users/<username>/Library/Preferences/Adobe Illustrator CS5 Settings/en_US*/Adobe Illustrator Prefs
```

Windows XP

1 | <startup drive>\Documents and Settings\<username>\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\en_US*\AIPrefs

Windows Vista или Windows 7

1 | <startup drive>\Users\<username>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\en_US*\AIPrefs.

Примечание. В Windows XP папка Application Data по умолчанию является скрытой. В Windows Vista и Windows 7 папка AppData по умолчанию является скрытой. Чтобы сделать эту папку видимой, откройте окно «Параметры папки» на Панели управления и нажмите вкладку «Вид». В разделе «Дополнительные настройки» выберите «Показывать скрытые файлы и папки» либо задайте отображение скрытых файлов, папок или дисков.

Если вы не можете найти файл установок, воспользуйтесь командой «Найти» операционной системы и выполните поиск файла AIPrefs (Windows) или Adobe Illustrator Prefs (Mac OS).

О внешних модулях

[Наверх](#)

Внешние модули – это программы, добавляющие функции в Adobe Illustrator. Несколько внешних модулей со специальными эффектами поставляются вместе с программой и автоматически устанавливаются в папку Plug-ins внутри папки Illustrator.

Можно установить любые коммерческие внешние модули, предназначенные для Photoshop или Illustrator. Чтобы установить внешний модуль Adobe Systems, используйте программу установки, если она есть. В противном случае скопируйте модуль в папку Plug-Ins, расположенную в папке Illustrator. Затем перезапустите программу Illustrator, чтобы внешний модуль начал работать. Чтобы установить сторонний внешний модуль, следуйте инструкциями по установке, поставляемым вместе с модулем.

Примечание. Открытая архитектура программы Adobe Illustrator позволяет сторонним разработчикам создавать функции, доступные из Adobe Illustrator. Если вас интересует создание внешних модулей, совместимых с Adobe Illustrator, обращайтесь на веб-сайт Adobe Systems в США по адресу www.adobe.com/ru.



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Рабочая среда «Сенсорное управление»

Впервые реализовано в Illustrator CC 2014 (октябрь 2014 г.)

Компоновка и основные функции рабочей среды

Панель приложения

Панель инструментов

Панель «Управление»

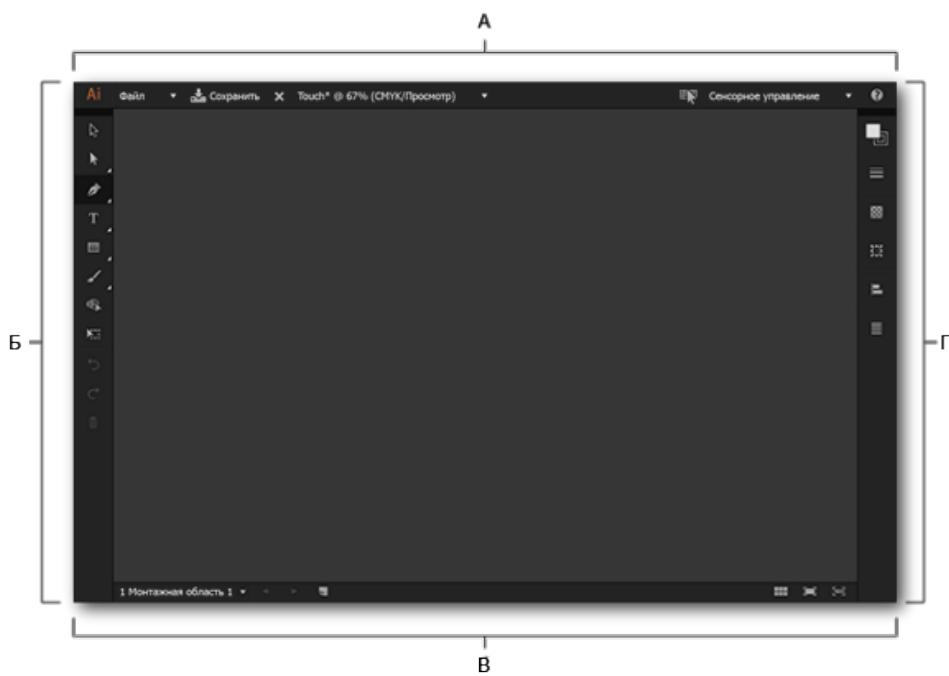
Панель документа

Жесты

[Наверх](#)

Компоновка и основные функции рабочей среды

Рабочая среда «Сенсорное управление» – это совершенно новая и интуитивно понятная рабочая среда, предназначенная для работы на устройствах с сенсорным экраном на базе Windows 8. Она оптимизирована для удобного, быстрого и эффективного сенсорного управления.



Новая рабочая среда Illustrator CC «Сенсорное управление» (октябрь 2014 г.)

A. Панель приложения **B.** Панель инструментов **C.** Панель управления **D.** Панель документа

Удобный интерфейс позволяет легко работать с инструментами и другими элементами панели управления рабочей среды «Сенсорное управление» с помощью стилуса или пальца. Ниже указаны важные особенности рабочей среды «Сенсорное управление».

- Компоновка палитр этой среды отличается от компоновки классических рабочих сред; палитры этой среды объединены в группы, что делает работу с ними более

удобной.

- Размеры средства аннотирования увеличены во избежание неполадок, связанных с погрешностью. Вы сможете легко работать с виджетами, контрольными точками и маркерами.
- Инструменты рисования снабжены курсором, позволяющим точно указывать начальные и конечные точки контуров.
- Переработанные палитры, например «Выравнивание», обеспечивают интуитивно понятное рисование и изменение расположения объектов.
- Поддерживаются встроенные жесты приложения Illustrator и жесты операционной системы.

Переключение между рабочими средами

Переход от традиционной рабочей среды к рабочей среде «Сенсорное управление» и наоборот выполняется аналогично переходу между ранее реализованными рабочими средами. Однако интерфейс предусматривает дополнительные возможности быстрого перехода; кроме того, при определенных условиях переключение между рабочими средами выполняется автоматически.

Переход к рабочей среде «Сенсорное управление»

В одной из традиционных рабочих сред Illustrator CC 2014.1 (например, в рабочей среде «Основные сведения» или «Типографика») выполните одно из следующих действий.

- Коснитесь значка  на панели приложения.
- В меню «Рабочие пространства» выберите «Сенсорное управление».
- Коснитесь пунктов меню «Окно» > «Рабочие пространства» > «Сенсорное управление».
- Если к устройству подсоединенна клавиатура, отсоедините ее.

Завершение работы с рабочей средой «Сенсорное управление»

По завершении работы с рабочей средой «Сенсорное управление» активизируется та рабочая среда, которая использовалась последней. В рабочей среде «Сенсорное управление» выполните одно из следующих действий.

- Коснитесь значка  на панели приложения.
- В меню рабочих сред выберите другую рабочую среду.
- Подсоедините к устройству клавиатуру, если она не подсоединенна.

[Наверх](#) 

Панель приложения



Панель приложения в рабочей среде «Сенсорное управление»

На панели приложений отображаются сведения и команды, относящиеся к активному документу Illustrator:

- **Раскрывающийся список «Файл».** Коснитесь этого элемента для создания, закрытия, сохранения и передачи документов.
- **Кнопка «Сохранить как»/«Сохранить».** Коснитесь этой кнопки для сохранения открытого документа.
- **Имя файла.** Коснитесь этого элемента для просмотра списка открытых документов или закрытия текущего документа.
- **Предыдущая рабочая среда.** Коснитесь этого элемента для перехода к ранее открытой рабочей среде.
- **Раскрывающийся список «Рабочая среда».** Коснитесь этого элемента для просмотра списка доступных рабочих сред. Для перехода к требуемой рабочей

среде выберите ее.

- **Значок справочных наложений.** Коснитесь этого значка для отображения справочных наложений с описанием компонентов рабочей среды «Сенсорное управление» и поддерживаемых в ней жестов.



Панель инструментов



Панель инструментов в рабочей среде «Сенсорное управление»

На панели инструментов представлены различные инструменты, а также основные команды редактирования (отмена, повтор, удаление). Для работы с любым инструментом коснитесь его. При касании группы инструментов отображается выдвижной ящик со всеми входящими в ее состав инструментами. Для выбора инструмента в группе коснитесь его.

Инструменты и группы инструментов

Инструменты в рабочей среде «Сенсорное управление» объединены в группы для оптимального соответствия технологическим процессам.

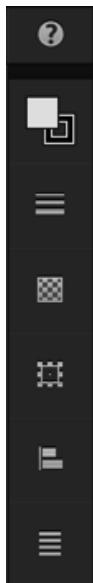
- Инструмент «Выделение»
 - **Группа инструментов выбора.** Инструменты выбора направления и группы.
 - **Группа инструментов работы с пером.** Инструменты «Кривизна», «Перо» и «Опорная точка».
 - **Группа инструментов работы с текстом.** Инструменты «Текст» и «Изменение текста».
 - **Shaper:** инструмент Shaper. *Подробнее об инструменте Shaper.*
 - **Группа инструментов фигур.** Инструменты «Прямоугольник», «Прямоугольник со скругленными углами» и «Эллипс».
 - **Группа инструментов рисования.** Инструменты «Кисть», «Карандаш», «Трафарет»

и «Соединение».

- Инструмент «Создание фигур»
- Инструмент «Свободное трансформирование»
- Кнопки «Отменить», «Повторить», «Удалить»

[Наверх](#)

Панель «Управление»



Панель управления в рабочей среде «Сенсорное управление»

Панель управления состоит из палитр, доступных для выбранного инструмента или объекта. Предусмотрены следующие палитры.

- **Палитра «Цвет».** Ее вкладки «RGB», «CMYK» и «Палитра цветов» предназначены для изменения вспомогательных объектов – заливки и обводки.
- **Палитра «Обводка».** Служит для задания веса и профиля обводки.
- **Палитра «Прозрачность».** Служит для выбора режима смещивания и задания степени непрозрачности объекта.
- **Трансформирование.** Служит для изменения формы объектов и настройки углов в прямоугольниках с закругленными углами.
- **Палитра «Выравнивание».** Эта интуитивно понятная палитра позволяет выбирать объекты и задавать способ их выравнивания.
- **Контекстное меню.** Служит для выбора действий, которые могут быть применены к выбранному объекту.
- **Палитра «Текст».** Служит для задания шрифтов и их семейств, а также для выравнивания текста.

[Наверх](#)

Панель документа



На панели документа представлены сведения и команды, относящиеся к открытому документу Illustrator.

- **Монтажная область.** Коснитесь этого элемента для просмотра доступных монтажных областей, затем коснитесь имени монтажной области для перехода к ней.
- **Элементы управления монтажными областями.** Служат для перехода между монтажными областями и создания монтажных областей.
- **Элементы управления просмотром.** Служат для переключения между режимами просмотра монтажных областей: всех одновременно, с настройкой масштаба по размерам экрана и с увеличением масштаба до натуральной величины.

[Наверх](#) 

Жесты

В рабочей среде «Сенсорное управление» поддерживаются жесты для быстрой работы с объектами, нарисованными в монтажной области.

- **Увеличение масштаба.** Для увеличения масштаба в монтажной области используйте жест «растяжение».
- **Уменьшение масштаба.** Для уменьшения масштаба в монтажной области используйте жест «сжатие».
- **Сдвиг.** Для сдвига объекта в монтажной области проведите двумя пальцами по экрану.
- **Контекстный виджет.** Для отображения контекстного виджета на переднем плане коснитесь объекта и не отрывайте палец от экрана.
- **Выбор объектов (инструмент «Выделение»).** Коснитесь объекта или коснитесь монтажной области и проведите пальцем по объектам, которые требуется выбрать.
- **Переключение между режимами выбора и рисования.** Для переключения между режимами выбора и рисования коснитесь экрана двумя пальцами.

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Просмотр графического объекта

[Задание параметров настройки документа](#)

[О разбиении страниц](#)

[Увеличение и уменьшение масштаба](#)

[Изменение области просмотра](#)

[Обзор палитры «Навигатор»](#)

[Просмотр изображения в виде контуров](#)

[Использование нескольких окон и видов](#)

[Предварительный просмотр графического объекта на носителе перед выводом](#)

[Наверх](#)

Задание параметров настройки документа

В любой момент можно изменить настройки документа по умолчанию: единицы измерения, отображение сетки прозрачности, цвет фона и такие параметры текста, как язык, стиль кавычек, размер верхних и нижних индексов, выпуск за обрез и экспортимость. Кнопка «Редактировать монтажные области» закрывает это диалоговое окно и активирует инструмент «Монтажная область».

- Выберите команду «Файл» > «Параметры документа» или щелкните кнопку «Параметры документа» на панели «Управление» (эта кнопка видна, если ничего не выбрано).
- Задайте необходимые параметры.

- Если требуется изменить параметры монтажных областей (например, сменить портретную ориентацию на альбомную), щелкните кнопку «Редактировать монтажные области» для перехода в режим редактирования.

Параметр «Имитировать цветную бумагу» удобен, если документ предназначен для печати на цветной бумаге. Например, если нарисовать синий объект на желтом фоне, объект будет выглядеть зеленым.

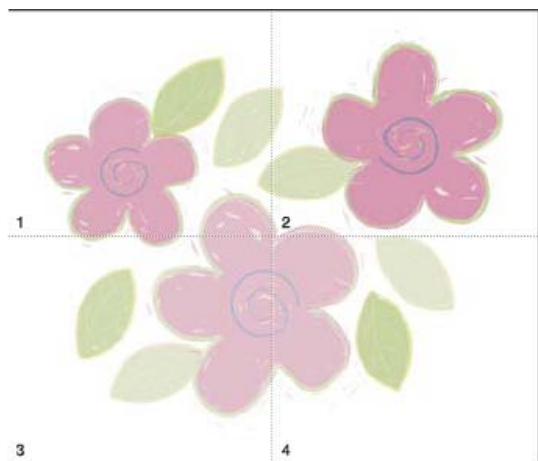
Имитация выполняется, только если не отображается сетка прозрачности.

[Наверх](#)

О разбиении страниц

По умолчанию Illustrator печатает каждую монтажную область на отдельном листе бумаги. Однако, если размер графического объекта превышает размер бумаги в принтере, имеется возможность печати на нескольких листах.

Деление монтажной области таким образом, чтобы оно уместилось на бумаге доступного размера, называется разбиением. Разбиение можно задать в разделе «Основные» диалогового окна «Печатать». Чтобы отобразить границы разбиения на монтажной области, выберите команду «Просмотр» > «Показать разбиение для печати».



Монтажная область, разбитая на несколько фрагментов

Если разбить монтажную область на несколько фрагментов, страницы нумеруются слева направо и сверху вниз, начиная с 1. Эти номера страниц отображаются на экране только для справки, они не печатаются. Эти номера позволяют печатать все страницы в файле или указать определенные страницы для печати.

Увеличение и уменьшение масштаба

Существует несколько способов увеличить или уменьшить масштаб графического объекта.

- Выберите инструмент «Масштаб» . Курсор примет вид лупы со знаком «плюс» в центре. Щелкните в середине области, которую нужно увеличить, или, нажав и не отпуская клавишу «Alt» (в Windows) или «Option» (в Mac OS), щелкните в середине области, которую нужно уменьшить. Каждый щелчок увеличивает или уменьшает масштаб до предыдущего заданного количества процентов.
- Выберите инструмент «Масштаб» и очертите участок, который нужно увеличить, пунктирным прямоугольником, именуемым областью. Чтобы переместить область по графическому объекту, нажмите клавишу «Пробел» и, не отпуская ее, перетащите область в новое место.
- Выберите команду «Просмотр» > «Увеличение» или «Просмотр» > «Уменьшение». Каждый щелчок увеличивает или уменьшает масштаб до следующего заданного количества процентов.
- Установите масштаб в левом нижнем углу главного окна или в палитре «Навигатор».
- Чтобы отобразить файл в масштабе 100%, выберите команду «Просмотр» > «Реальный размер» или дважды щелкните инструмент «Масштаб».
- Чтобы масштабировать монтажную область по размеру окна документа, выберите команду «Просмотр» > «Подогнать монтажную область по размеру окна» или дважды щелкните инструмент «Рука».
- Чтобы просмотреть все объекты в окне, выберите команду «Просмотр» > «Подогнать все по размеру окна».

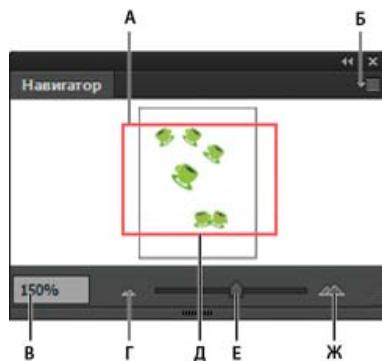
Изменение области просмотра

Можно просмотреть другую часть монтажной области одним из следующих способов.

- Чтобы увидеть реальный размер монтажных областей, выберите «Просмотр» > «Реальный размер».
- Выберите команду «Просмотр» > «Подогнать все по размеру окна», чтобы отобразить на экране все монтажные области.
- Выберите команду «Просмотр» > «Подогнать монтажную область по размеру окна», чтобы отобразить на экране активную монтажную область.
- В палитре «Навигатор» щелкните область миниатюры, которую нужно просмотреть в окне иллюстрации. Или перетащите область просмотра (цветную рамку) в другое место на миниатюре.
- Выберите инструмент «Рука» и перетащите графический объект в нужном направлении.

Обзор палитры «Навигатор»

Палитра «Навигатор» («Окно» > «Навигатор») используется для быстрого изменения вида графического объекта с помощью миниатюры. Цветная рамка в палитре «Навигатор» (называемая область просмотра) соответствует области, видимой в настоящее время в окне иллюстрации.



Палитра «Навигатор»

A. Миниатюра графического объекта **Б.** Кнопка меню палитры **В.** Поле «Масштаб» **Г.** Кнопка «Уменьшение» **Д.** Область просмотра **Е.** Шкала настройки масштаба **Ж.** Кнопка «Увеличение»

Палитру «Навигатор» можно настроить следующими способами.

- Чтобы отображать на палитре «Навигатор» части графического объекта, находящиеся за пределами монтажной области, снимите в меню палитры флагок с параметра «Просмотр только содержимого монтажных областей».
- Чтобы изменить цвет области просмотра, выберите в меню палитры пункт «Параметры палитр». Выберите стандартный цвет в меню «Цвет» или дважды щелкните цветное поле, чтобы выбрать заказной цвет.
- Чтобы пунктирные линии в документе отображались в палитре «Навигатор» как сплошные, щелкните в меню палитры пункт «Параметры палитр» и выберите параметр «Преобразовывать пунктирные линии в сплошные».

Просмотр изображения в виде контуров

По умолчанию в Adobe Illustrator задан просмотр всего графического объекта в цвете. Однако можно выбрать отображение только внешних очертаний (или контуров) графического объекта. Просмотр графического объекта без атрибутов цвета ускоряет перерисовку экрана при работе со сложными графическими объектами.

В режиме контуров связанные файлы по умолчанию отображаются в виде контуров прямоугольников со значком X внутри. Для просмотра содержимого связанных файлов выберите «Файл» > «Параметры документа» и установите флагок «Показывать изображения как контуры».

- Чтобы просмотреть весь графический объект в виде контуров, выберите команду «Просмотр» > «Контуры». Выберите меню «Просмотр» > «Иллюстрация», чтобы снова просмотреть графический объект в цвете.
- Чтобы просмотреть весь графический объект в слое в виде контуров, нажмите клавишу «Ctrl» (в Windows) или «Command» (в Mac OS) и, не отпуская ее, щелкните значок глаза для слоя в палитре «Слои». Снова щелкните этот значок, удерживая клавишу «Ctrl» (в Windows) или «Command» (в Mac OS), чтобы вернуться к просмотру графического объекта в цвете. Когда включен режим контуров, у значка глаза пустая середина , когда включен режим иллюстрации – заполненная середина .
- Чтобы просмотреть все элементы в невыделенных слоях как контуры, щелкните значок глаза для выбранного слоя, удерживая клавиши «Alt»+«Ctrl» (в Windows) или «Option»+«Command» (в Mac OS). Или в меню палитры «Слои» выберите команду «Преобразовать остальное в кривые».

Чтобы для всех элементов в палитре «Слои» вернуть режим иллюстрации, выберите в меню этой палитры команду «Просмотр всех слоев».

Использование нескольких окон и видов

Можно открыть одновременно несколько окон для одного документа. В каждом окне могут быть свои настройки просмотра. Например, в одном окне может быть настроен крупный масштаб для работы с деталями объектов, а в другом окне масштаб может быть мельче для раскладки этих объектов на странице.

В ОС Windows можно расположить несколько открытых окон нужным образом с помощью параметров в меню «Окно». Параметр «Каскадом» располагает окна одно поверх другого со смещением вниз из левого верхнего к правому нижнему углу экрана; параметр «Мозаикой» располагает окна рядом, кромка к кромке; параметр «Упорядочить значки» располагает свернутые окна внутри окна программы.

Можно создать не несколько окон, а несколько видов. Для каждого документа можно создать и сохранить до 25 видов.

Далее приведены различия между несколькими окнами и несколькими видами.

- Если есть несколько видов, они сохраняются вместе с документом, а несколько окон – нет.
- Несколько окон можно просматривать одновременно.
- Несколько видов отображаются одновременно, только если открыто несколько окон для их показа. При изменении вида меняется текущее окно, а не открывается новое.

Создание нового окна

❖ Выберите команду «Окно» > «Новое окно».

Создание нового вида

❖ Настройте вид по своему желанию, а затем выберите команду «Просмотр» > «Новый вид», введите имя нового вида и нажмите кнопку «OK».

Переименование или удаление вида

❖ Выберите команду «Просмотр» > «Редактировать виды».

Переключение между видами

❖ Выберите имя вида в нижней части меню «Просмотр».

Предварительный просмотр графического объекта на носителе перед выводом

Программа Illustrator предоставляет следующие возможности просмотра, как графический объект будет выглядеть в напечатанном виде, в Интернете или на мобильном устройстве.

Режим «Просмотр наложения цветов» («Просмотр» > «Просмотр наложения цветов») Позволяет увидеть, как приблизительно будут выглядеть переходы, прозрачность и наложение красок при выводе с использованием цветоделения.

Режим «Просмотр цветоделений» («Окно» > «Просмотр цветоделений») Позволяет предварительно просмотреть цветоделенные формы перед выводом на печать.

Режим «Просмотр в виде пикселов» («Просмотр» > «Просмотр в виде пикселов») Позволяет увидеть, как приблизительно будет

выглядеть графический объект после растиривания при просмотре в веб-браузере.

Палитра «Просмотр результатов сведения» («Окно» > «Просмотр результатов сведения») Выделяет области графического объекта, соответствующие определенным критериям сведения при сохранении или печати.

Экранная цветопроба Позволяет увидеть, как приблизительно цвета документа будут выглядеть на мониторе или устройстве вывода определенного типа.

Сглаживание Придает векторным объектам более гладкий вид на экране и дает возможность увидеть, как векторный графический объект будет выглядеть напечатанным на принтере PostScript®. Сглаживание полезно, поскольку разрешение экрана относительно ограничено, а векторные графические объекты обычно печатаются с высоким разрешением. Чтобы включить сглаживание, выберите команду «Редактирование» > «Установки» > «Основные» (в Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Основные» (в Mac OS), установите флажок «Сглаживание объектов» и нажмите кнопку «OK».

Device Central («Файл» > «Device Central») Позволяет увидеть, как документ будет выглядеть на определенном мобильном телефоне или другом устройстве.



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Восстановление, отмена и автоматизация

[Отмена и повтор изменений](#)

[Восстановление до последней сохраненной версии](#)

[Автоматизация задач](#)

[Наверх](#)

Отмена и повтор изменений

Команды «Отменить» и «Повторить» позволяют отменять и повторять операции, чтобы исправлять ошибки во время работы. Можно отменить или повторить действие после выбора команды «Сохранить» (если файл не был закрыт, а затем снова открыт).

❖ Выберите команду «Редактирование» > «Отменить» или «Редактирование» > «Повторить».

Можно отменить неограниченное количество действий (зависит от памяти), повторно выбирая команду «Отменить». Если действие нельзя отменить, команда «Отменить» недоступна.

[Наверх](#)

Восстановление до последней сохраненной версии

Можно восстановить файл до последней сохраненной версии (если файл не был закрыт, а затем снова открыт). Это действие невозможно отменить.

❖ Выберите команду «Файл» > «Восстановить».

[Наверх](#)

Автоматизация задач

Графический дизайн – это творческое занятие, но некоторые аспекты работы иллюстратора могут быть довольно монотонными. Вы наверняка заметите, что размещение и замена изображений, исправление ошибок и подготовка файлов к печати и публикации в Интернете отнимает время от творческой работы.

Программа Illustrator позволяет различными способами автоматизировать многие рутинные задачи, оставляя больше времени на творческую часть работы.

Операция – это серия задач, записываемых при работе с приложением Illustrator: команды меню, параметры инструментов, выделение объектов и т. д. При воспроизведении операции Illustrator выполняет все записанные задачи самостоятельно.

Illustrator содержит заранее записанные операции, которые могут помочь при выполнении распространенных задач. Набор этих операций по умолчанию устанавливается в палитру «Операции» при установке приложения Illustrator.

Сценарий – это серия команд, заставляющая компьютер выполнить последовательность операций. Эти операции могут выполняться как программой Illustrator, так и другими программами, такими как текстовые процессоры, электронные таблицы и программы управления базами данных. В Illustrator включены стандартные сценарии, которые могут помочь при выполнении распространенных задач. Эти сценарии доступны при выборе команды «Файл» > «Сценарии».

Управляемая данными графика упрощает совместную работу дизайнеров и разработчиков в объемных издательских средах.



Обзор монтажной области

Использование палитры «Монтажные области»

Печать и сохранение монтажных областей

Монтажные области представляют собой области, которые могут содержать печатаемые графические объекты. Изменять размер и задавать ориентацию иллюстрации можно, устанавливая нужные значения параметров в диалоговом окне «Параметры монтажной области» (в Illustrator CS3 и более ранних версий для изменения размера и ориентации документа использовалось диалоговое окно «Параметры документа»).

Монтажные области можно использовать в качестве областей кадрирования для печати или размещения — они работают точно так же, как и области кадрирования в Illustrator CS3. Наличие нескольких монтажных областей полезно для создания различных объектов, таких как многостраничные файлы PDF, печатные страницы с разными размерами или элементами, независимые элементы веб-сайтов, видеоархивы или отдельные элементы для анимации в Adobe Flash или After Effects.

Примечание: Созданные в документе Illustrator CS3 области кадрирования преобразуются в монтажные области в CS5. Может быть выведен запрос на задание способа преобразования областей кадрирования.

В документе в зависимости от размера можно создавать от 1 до 100 монтажных областей. Число монтажных областей для документа можно задавать при его создании, в ходе работы с документом их можно добавлять и удалять. Можно создавать монтажные области различных размеров, изменять размеры при помощи инструмента "Монтажная область" и располагать их в любом месте экрана, даже с перекрытием одними другими. Кроме того, используя палитру «Монтажные области» в Illustrator CS5, можно задавать параметры изменения порядка и переупорядочивания. Также пользователь может изменять имя монтажной области и определять для нее контрольные точки.

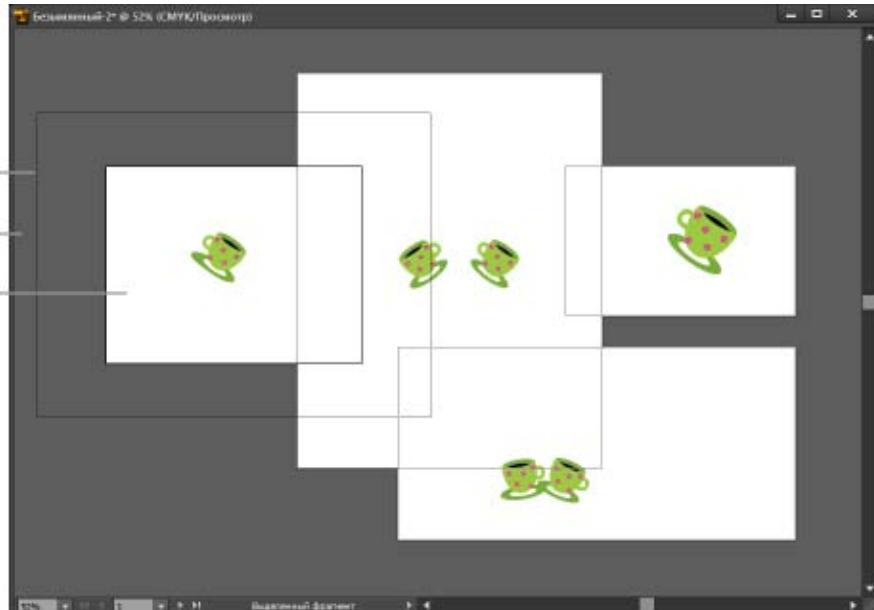
Просмотр монтажных областей и холста

Имеется возможность просмотра границ страницы относительно монтажной области путем отображения разбиения для печати («Просмотр» > «Показать разбиение для печати»). Когда разбиение страниц включено, печатаемая и непечатаемая области разграничены сплошными и пунктирными линиями между самым внешним краем окна и печатаемой областью страницы.

Каждая монтажная область ограничена сплошными линиями и представляет собой максимальную печатаемую область. Чтобы скрыть границы монтажной области, выберите команду «Просмотр» > «Скрыть монтажные области». Холст — это область за пределами монтажной области, расположенная до края квадратного окна размером 220 дюймов. Холст представляет собой пространство, в котором можно создавать, редактировать и сохранять элементы графического объекта, прежде чем переместить их в монтажную область.

Объекты, помещаемые на холст, видны на экране, но не печатаются.

Для расположения монтажной области по центру и увеличения ее по размеру экрана щелкните номер монтажной области в строке состояния, расположенной в нижней части окна приложения.



Окно иллюстрации

А. Печатаемая область (определяется указанным принтером) Б. Холст В. Монтажная область

Печать и сохранение монтажных областей

Все монтажные области в документе используют один и тот же формат носителя, например, «Печать». Печатать монтажные области можно по отдельности, разбитыми либо объединенными на одной странице. При сохранении документа Illustrator, содержащего несколько монтажных областей, в предыдущей версии программы Illustrator, например, CS3, можно задать сохранение каждой монтажной области в виде отдельного файла вместе с главным файлом, содержащем все объединенные монтажные области.

Пользователь Illustrator CS4 имел возможность сохранения монтажных областей в виде отдельных файлов только при сохранении их для более ранних версий, в то время как Illustrator CS5 позволяет сохранять отдельные монтажные области и в текущей версии. Параметры сохранения монтажных областей в отдельных файлах .ai располагаются в диалоговом окне «Параметры сохранения в формате Illustrator».

Перед печатью монтажных областей можно просмотреть их вид в диалоговом окне печати. Выбранные настройки печати будут применены ко всем монтажным областям, направляемым на печать.

По умолчанию весь графический объект обрезается по размеру монтажной области, а все монтажные области печатаются как отдельные страницы. Можно использовать параметр «Диапазон» в диалоговом окне «Печатать» для печати определенных страниц, выбирать «Игнорировать монтажные области» и задавать параметры размещения для объединения всей графики на одной странице или разбиения графического объекта на фрагменты.

В Illustrator CS5 добавлена возможность автоматического поворота монтажных областей для печати на носителе заданного размера. Установите флажок «Автоповорот» в диалоговом окне «Печатать», чтобы задать настройки автоповорота для документов Illustrator. Для документа, созданного в версии CS5, функция «Автоповорот» включена по умолчанию.

Например, создается документ, который содержит монтажные области как с портретной (высота больше, чем ширина), так и с ландшафтной (ширина больше, чем высота) ориентацией. При выборе параметра «Носитель с портретной ориентацией» в разделе «Формат бумаги» диалогового окна «Печатать», монтажные области с ландшафтной ориентацией автоматически поворачиваются во время печати для вывода на носитель с портретной ориентацией.

Примечание: В случае установки параметра «Автоповорот» изменение направления страницы невозможно.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Файлы и шаблоны

[О профилях новых документов](#)

[Создание новых документов](#)

[О шаблонах](#)

[Создание нового шаблона](#)

[Задание параметров настройки документа](#)

[Открытие файла](#)

[Обзор файлов с помощью Adobe Bridge](#)

[Наверх](#)

О профилях новых документов

Документ – это пространство, в котором создается графический объект. В программе Illustrator можно создавать документы для различных типов вывода (сведения о создании документов Illustrator для видео см. в файле PDF «Enhancing Video Production» по адресу www.adobe.com/go/learn_ai_video_ru).

Создание нового документа начинается с выбора профиля нового документа исходя из предполагаемого типа вывода. Каждый профиль включает предварительно установленные значения размера, цветового режима, единиц измерения, ориентации, прозрачности и разрешения. По умолчанию во всех профилях используется одна монтажная область. Например, в профиле документа «Видео и фильм» используются пиксели вместо точек и имеется возможность выбора области кадрирования для определенного устройства (например, «NTSC DV, широкоэкранный»), чтобы создать документ с необходимыми размерами и отобразить направляющие для оптимального расположения дизайна.

Если файл предназначается для печати на высококачественном принтере, например в типографии, выберите профиль «Печать» для обеспечения надлежащего разрешения графического объекта и всех применяемых к нему эффектов.

На выбор доступны следующие профили:

Документ Печать Использует монтажную область стандартного размера Letter и предоставляет широкий выбор других стандартных размеров для печати. Используйте этот профиль, если файл планируется отправить в типографию, чтобы распечатать его на принтере для высококачественной печати.

Документ Web Содержит стандартные параметры, оптимальные для размещения документа в Интернете.

Flash Catalyst Создает FXG-документы в RGB-режиме с графическим объектом размера 800 x 600 пикселов по умолчанию. Для новой иллюстрации в документе включено свойство «Выровнять по пиксельной сетке», а параметру «Выровнять» задано значение 72ppi. Также есть инструменты «Образцы», «Символы», «Стили графики» и «Кисти», рассчитанные на работу с проектами Flash Catalyst и Flash Professional.

Документ Моб. телефоны и устройства Создает файл небольшого размера для определенного мобильного устройства. Устройство можно выбрать в меню «Размер». Нажмите кнопку «Device Central», чтобы открыть программу Adobe Device Central и отобразить макет документа в интерфейсе выбранного устройства.

Документ «Видео и фильм» Содержит несколько стандартных размеров областей кадрирования для видео- и кинопленки (обратите внимание, что для этого стиля значением параметра «Размер» является размер области кадрирования, а не монтажной области).

Программа Illustrator создает файлы только с квадратными пикселями, поэтому, чтобы размеры правильно интерпретировались видеоприложениями, Illustrator корректирует значения ширины и высоты. Например, если выбрать стандарт NTSC DV, Illustrator использует размеры 654 x 480 пикселов, которые в приложениях для видео преобразуются в 740 x 480 пикселов.

Документ Основные CMYK Использует монтажную область стандартного размера Letter и предоставляет широкий выбор других размеров. Используйте этот профиль, если документ предназначается для вывода на носители различных типов. Если документ отправляется в том числе в типографию, нужно будет вручную изменить значение параметра «Растровые эффекты» на «Высокое».

Документ Основные RGB Использует монтажную область стандартного размера 800 x 600 и предоставляет широкий выбор других размеров для печати, видео и Интернета. Не используйте этот профиль, если файл планируется отправить в типографию или распечатать на принтере для высококачественной печати. Используйте этот профиль для документов, предназначенных для печати на принтерах среднего уровня, публикации в Интернете или вывода на носители различных типов.

Видеоролик с инструкциями по настройке новых документов см. по адресу www.adobe.com/go/vid0031_ru.

Для получения дополнительной информации о создании заказных профилей нового документа см.

www.adobe.com/go/learn_custom_document_profiles_ru.

[Видеоролик о создании документов](#)

[Создание видео](#)

Создание новых документов

Можно создавать новые документы Illustrator из профиля нового документа или из шаблона. При создании документа из профиля создается чистый документ с установленными по умолчанию для выбранного профиля цветами заливки и обводки, стилями графики, кистями, символами, действиями, настройками просмотра и другими параметрами. При создании документа из шаблона создается документ с предварительно установленными элементами дизайна и настройками, а также с содержимым, например метками обреза и направляющими, для определенных типов документов, таких как брошюры и обложки для компакт-дисков.

Новый документ создается при помощи экрана приветствия либо команды «Файл» > «Новый» или «Файл» > «Device Central» (для вывода на мобильное устройство). Чтобы отобразить экран приветствия, выберите «Справка» > «Экран приветствия».

Видеоролик с инструкциями по настройке новых документов см. по адресу www.adobe.com/go/vid0031_ru.

Создание нового документа

Создать новый документ можно при помощи экрана приветствия или меню «Файл».

1. Выполните одно из следующих действий:

- Если приложение Illustrator уже открыто, выберите «Файл» > «Новый», затем выберите нужный профиль в списке «Новый профиль документа».
- Если экран приветствия открыт, щелкните профиль документа в списке «Создать новый».
- Если приложение Illustrator не открыто, откройте его и щелкните профиль документа в списке «Создать новый» на экране приветствия.

Примечание. На экране приветствия, удерживая клавишу «Alt» (в Windows) или «Option» (в Mac OS), щелкните мышью, чтобы сразу открыть новый документ без вывода диалогового окна «Новый документ».

2. Введите имя документа.

3. Задайте число монтажных областей документа и порядок их желаемого расположения на экране:

Сетка по строкам Располагает несколько монтажных областей в заданное число рядов. Выберите число рядов в меню «Строки». По умолчанию создается форма, наиболее близкая к квадратной при заданном числе монтажных областей.

Сетка по столбцам Располагает несколько монтажных областей в заданное число столбцов. Выберите число рядов в меню «Столбцы». По умолчанию создается форма, наиболее близкая к квадратной при заданном числе монтажных областей.

Упорядочить по строкам Упорядочивает монтажные области в один прямой ряд.

Упорядочить по столбцам Упорядочивает монтажные области в один прямой столбец.

Изменить компоновку на «справа налево» Упорядочивает несколько монтажных областей в указанном формате строк или столбцов, но отображает их справа налево.

4. Задайте расстояние по умолчанию между монтажными областями. Этот параметр применяется к расстоянию по вертикали и по горизонтали.

5. Задайте размер по умолчанию, единицы измерения и расположение монтажных областей.

Примечание. Открыв документ, можно настроить монтажные области, перемещая их и меняя их размер.

6. Укажите положение выпуска за обрез для каждой стороны монтажной области. Чтобы использовать различные значения для разных сторон, щелкните значок «Сделать все настройки одинаковыми» .

7. Нажмите кнопку «Дополнительно», чтобы указать следующие дополнительные параметры:

Примечание. Эти параметры можно изменить после создания документа, выбрав команду «Файл» > «Параметры документа» и указав новые параметры.

Цветовой режим Задает цветовой режим нового документа. Если изменить цветовой режим, содержимое (образцы, кисти, символы, графические стили) выбранного профиля нового документа, используемое по умолчанию, будет преобразовано в новый цветовой режим, что приведет к изменению цветов. При внесении изменений обратите внимание на значок с предупреждением.

Растровые эффекты Задает разрешение растровых эффектов в документе. Особенно важно установить значение «Высокое», если планируется отправить документ на принтер для высококачественной печати с высоким разрешением. В профиле «Печать» этот параметр по умолчанию имеет значение «Высокое».

Сетка прозрачности Задает параметры сетки прозрачности для документов, в которых используется профиль «Видео и фильм».

Режим предварительного просмотра Устанавливает режим просмотра по умолчанию для документов (его можно изменить в любое время в меню «Просмотр»):

- По умолчанию: графический объект в документе отображается в векторном режиме с полным набором цветов. При увеличении и уменьшении масштаба сохраняется гладкость кривых.

- Пиксел: графический объект отображается с растированным (пикселизованным) оформлением. На самом деле содержимое не растируется, но отображается так, как если бы оно было растром.
- Наложение: этот режим позволяет увидеть, как приблизительно будут выглядеть эффекты перехода, прозрачности и наложения красок при выводе с использованием цветоделения (см. раздел О наложении цветов).

Device Central Если документ создан с использованием профиля «Моб. телефоны и устройства», то можно щелкнуть кнопку «Device Central» для просмотра нового документа в интерфейсе мобильного устройства.

Выровнять новые объекты по пиксельной сетке Если данный флажок установлен, все новые объекты выравниваются по пиксельной сетке. Этот параметр важен для проектов, предназначенных для устройств с дисплеем, используемых для просмотра веб-страниц. Для таких документов данный флажок установлен по умолчанию.

Дополнительные сведения см. в разделе Рисование контуров, выровненных по пикселям, при создании проектов для сети Интернет.

Создание нового документа из шаблона

1. Выполните одно из следующих действий:

- Выберите «Файл» > «Новый из шаблона».
- Выберите команду «Файл» > «Новый». В диалоговом окне «Новый документ» нажмите «Шаблоны».
- На экране приветствия щелкните «Использовать шаблон» в списке «Создать новый».

2. В диалоговом окне «Новый из шаблона» выберите шаблон и нажмите «Создать».

О шаблонах

[Наверх](#)

Шаблоны позволяют создавать новые документы с общими параметрами и элементами дизайна. Например, если нужно создать серию визитных карточек с похожим оформлением, можно создать шаблон с необходимым размером монтажной области, параметрами просмотра (например, направляющими) и параметрами печати. Шаблон может также содержать символы для часто используемых элементов дизайна (таких как логотипы) и специальные наборы образцов цветов, кистей и графических стилей.

Программа Illustrator содержит множество шаблонов, включая шаблоны бланков, визиток, конвертов, брошюр, наклеек, сертификатов, почтовых и поздравительных открыток и веб-сайтов.

Если шаблон выбирается с помощью команды «Новый из шаблона», Illustrator создает новый документ с тем же содержимым и параметрами, что и в шаблоне, однако исходный файл шаблона остается без изменений.

Создание нового шаблона

[Наверх](#)

1. Откройте новый или существующий документ.

2. Измените настройки документа любым из следующих способов:

- Настройте окно документа так, как оно должно выглядеть в новых документах, которые будут создаваться из шаблона. Сюда входят масштаб, позиция прокрутки, начало координат, направляющие, сетки, области кадрирования и параметры в меню «Просмотр».
- Нарисуйте или импортируйте графический объект, который должен присутствовать в новых документах, создаваемых из шаблона.
- Удалите все существующие образцы, стили, кисти и символы, которые не хотите сохранять.
- Создайте новые образцы, стили, кисти и символы, которые должны быть в соответствующих палитрах. Также можно импортировать стандартные образцы, стили, кисти, символы и операции из разнообразных библиотек, поставляемых с программой Illustrator.
- Создайте необходимое оформление диаграмм и добавьте его в диалоговом окне «Оформление диаграммы». Также можно импортировать стандартные оформления диаграмм.
- Укажите необходимые параметры в диалоговых окнах «Параметры документа» и «Параметры печати».

3. Выберите команду «Файл» > «Сохранить как шаблон».

4. В диалоговом окне «Сохранить как» выберите место расположения файла, введите имя файла и нажмите кнопку «Сохранить».

Программа Illustrator сохраняет файл в формате AIT (Adobe Illustrator Template).

Задание параметров настройки документа

[Наверх](#)

В любой момент можно изменить настройки документа по умолчанию: единицы измерения, отображение сетки прозрачности, цвет фона

и такие параметры текста, как язык, стиль кавычек, размер верхних и нижних индексов и экспортимость. Кнопка «Редактировать монтажные области» закрывает это диалоговое окно и активирует инструмент «Монтажная область». Эта кнопка используется при необходимости изменения монтажных областей.

1. Выберите команду «Файл» > «Параметры документа» или щелкните кнопку «Параметры документа» на панели «Управление» (кнопка видна, если ничего не выбрано).
2. Задайте необходимые параметры.

Примечание. Параметр «Имитировать цветную бумагу» удобен, если документ предназначен для печати на цветной бумаге. Например, если нарисовать синий объект на желтом фоне, объект будет выглядеть зеленым. Имитация выполняется только в том случае, если не отображается сетка прозрачности.

Подробная информация по этим темам приведена в соответствующих разделах.

[Наверх](#)

Открытие файла

Можно открывать файлы, созданные в программе Illustrator, а также совместимые файлы, созданные в других приложениях.

- Чтобы открыть существующий файл, выберите команду «Файл» > «Открыть». Найдите нужный файл и нажмите кнопку «Открыть».
- Чтобы открыть недавно сохраненный файл, выберите файл в списке «Открыть из списка последних» на экране приветствия или выберите команду «Файл» > «Открыть последние файлы» и выберите файл из списка.
- Чтобы открыть и просмотреть файл с помощью Adobe Bridge, выберите меню «Файл» > «Обзор в Bridge» для открытия Adobe Bridge. Найдите нужный файл и выберите «Файл» > «Открыть с помощью» > «Adobe Illustrator CS5».

[Наверх](#)

Обзор файлов с помощью Adobe Bridge

Adobe® Bridge – это межплатформенное приложение, включенное в компоненты Adobe® Creative Suite® 5. С помощью этого приложения можно искать, упорядочивать и просматривать ресурсы, необходимые для создания печатных документов, веб-файлов, видео- и аудиоматериалов. Программу Bridge можно запустить из любого компонента Creative Suite и использовать для доступа к ресурсам Adobe и прочим ресурсам.

❖ Чтобы открыть программу Adobe Bridge, выполните одно из следующих действий в программе Illustrator:

- Выберите «Файл» > «Обзор в Bridge».
- Щелкните значок Adobe Bridge  на панели «Управление».
- В строке состояния выберите «Открыть в Bridge».

В программе Adobe Bridge можно выполнить любое из следующих действий:

- Управлять изображениями, отснятым материалом и аудиофайлами. Просматривать, искать, сортировать и обрабатывать файлы в программе Bridge, не открывая отдельные приложения. Можно также редактировать метаданные файлов и использовать Bridge для включения файлов в документы, проекты или композиции.
- Управлять фотографиями. Импортировать и редактировать фотографии с карты памяти цифровой камеры, группировать фотографии в стеки и открывать или импортировать файлы Photoshop® Camera Raw и редактировать их параметры, не открывая программу Photoshop.
- Выполнять автоматизированные задачи, например пакетные команды.
- Синхронизировать настройки цвета во всех компонентах Creative Suite с управлением цветом.
- Начинать веб-конференции в реальном времени для совместного использования рабочего стола и рецензирования документов.

Дополнительные разделы справки

 [Adobe Bridge](#)

 [Подключение к CS Live](#)



Настраиваемые панели инструментов

Представлено в версии 17.1

Добавление элементов на панели инструментов или их удаление

Управление настраиваемыми панелями инструментов

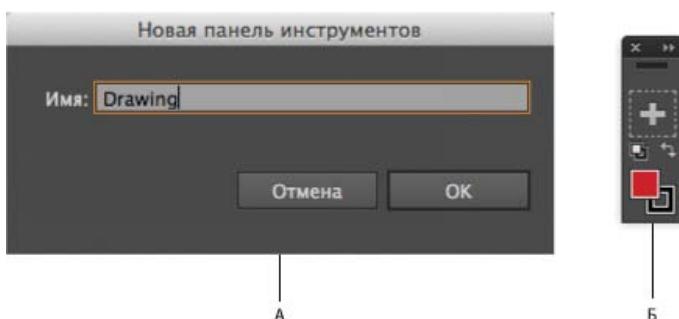
Данная версия Illustrator CC предлагает пользователям возможность создавать собственные панели инструментов. Если вы работаете с определенным набором инструментов, можно создать панель, на которой будут находиться только нужные инструменты.

[Наверх](#)

Добавление элементов на панели инструментов или их удаление

1. В программе Illustrator выберите «Окно» > «Инструменты» > «Новая панель инструментов», затем присвойте ей имя и нажмите кнопку «OK».

Отобразится созданная панель инструментов.

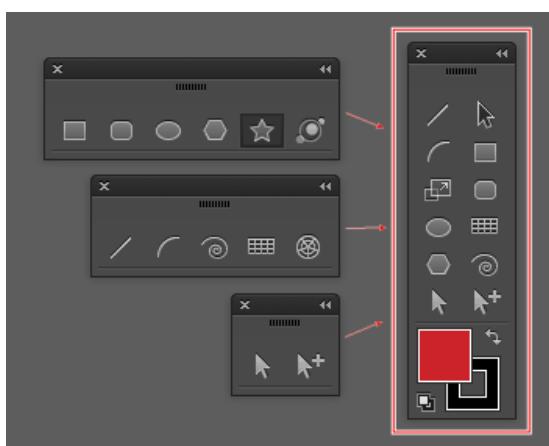


A. Ввод имени для новой панели инструментов **B.** Новая панель инструментов, созданная с применением замещающего элемента заливки/обводки по умолчанию.

Примечание. Элементы заливки/обводки добавляются по умолчанию. Их не удастся удалить с настраиваемой панели инструментов.

2. Перетащите инструмент из существующей панели инструментов на новую или уже имеющуюся настраиваемую панель инструментов. Если инструмент входит в группу инструментов, будет скопирован самый верхний инструмент.

Отпустите кнопку мыши, когда рядом с указателем появится значок плюса (+).



На новую панель инструментов (справа) добавлены инструменты из трех групп (слева).

При перетаскивании инструментов, когда рядом с указателем отображается значок отмены (⊖), элемент не добавляется и не удаляется.

3. Чтобы добавить инструмент, который находится внутри группы инструментов, выполните одно из предложенных ниже действий.

ИЛИ

- a. Щелкните группу инструментов, удерживая нажатой клавишу Alt или Opt. Это позволит циклически просмотреть все инструменты в группе.
 - b. Когда нужный инструмент будет находиться в самом верху группы, перетащите его на настраиваемую панель инструментов. Отпустите кнопку мыши, когда рядом с указателем появится значок плюса (+).
 - a. Перетащите группу инструментов в свободное пространство рабочей области, чтобы просмотреть ее как полосу с инструментами.
 - b. Перетащите нужный инструмент с полосы на новую панель инструментов. Отпустите кнопку мыши, когда рядом с указателем появится значок плюса (+).
4. Чтобы удалить инструмент с панели, перетащите инструмент с пользовательской панели инструментов и отпустите кнопку мыши, когда рядом с указателем появится значок минуса (-).

Примечание. Удалить инструмент с панели можно только при открытом документе.

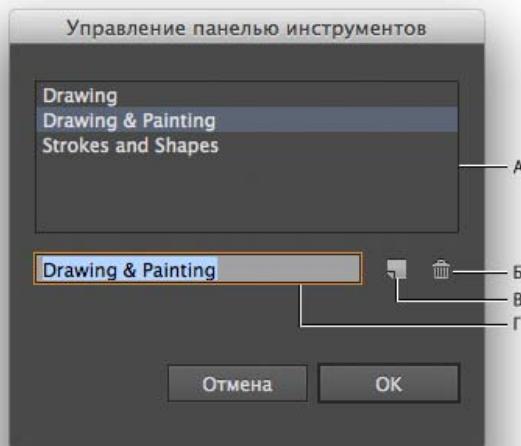
5. Чтобы изменить положение элементов на настраиваемой панели инструментов, удерживая нажатой клавишу Alt или Option, перетащите инструмент, положение которого нужно изменить, поверх другого элемента, а затем, когда рядом с указателем появится значок двунаправленной стрелки (↔), отпустите кнопку мыши.

Настройка панели инструментов всегда находится в той рабочей среде, в которой она была создана. При переключении между другой рабочей средой и исходной рабочей средой любые панели, созданные в последней, будут находиться в том же положении и будут повторно открыты.

[Наверх](#)

Управление настраиваемыми панелями инструментов

1. В Illustrator выберите «Окна» > «Инструменты» > «Управление панелью инструментов».



Действия, которые можно выполнять с помощью элементов в диалоговом окне «Управление панелью инструментов»:

A. Список пользовательских панелей инструментов **B.** Удаление выбранной панели инструментов **C.** Создание новой панели инструментов или копирование выбранной панели инструментов **D.** Переименование выбранной панели инструментов

2. В диалоговом окне «Управление панелью инструментов» выполните одно из предложенных ниже действий:

- **Переименовать:** выберите из списка панель инструментов, введите в текстовом поле новое имя, а затем нажмите кнопку «OK».
- **Создать/копировать:** выберите из списка панель инструментов, нажмите кнопку «Копировать», при необходимости переименуйте панель инструментов, а затем нажмите кнопку «OK». Если панель инструментов не выбрана, будет создана новая панель.
- **Удалить:** выберите из списка панель инструментов и нажмите кнопку «Удалить».

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Рисование

[Создание стрелок и указателей стрелок в Illustrator](#)

Майкл Джарротт (31 октябрь 2012)

Руководство — текст

Пять методов создания стрелок

Основы рисования

[Сведения о векторных изображениях](#)

[О контурах](#)

[Об управляющих линиях и точках](#)

[Настройка оформления управляющих линий и точек](#)

[Настройка параметров размера опорных точек](#)

[Режимы рисования](#)



Начните работу на iPhone или iPad, а затем доведите свой проект до совершенства на настольном ПК!

Вы начинаете работу над своим творческим проектом с создания наброска или прототипа на iPad или iPhone?

Представляем Adobe Illustrator Draw — приложение для iPad и iPhone. Это приложение содержит все популярные инструменты и функции для создания векторных изображений с помощью современного оптимизированного интерфейса. Вы сможете рисовать линии, фигуры и любые иллюстрации, используя 10 слоев для рисования и один фотослой. А затем вы сможете доработать проект в настольной версии Illustrator CC или Photoshop CC благодаря комплексным возможностям интеграции Creative Cloud.

Подробнее о приложении **Adobe Illustrator Draw** см. здесь.

Загрузите приложение **Adobe Illustrator Draw** из [магазина приложений iTunes](#) (доступно для iPhone и iPad).

[Наверх](#)

Сведения о векторных изображениях

Векторные изображения (иногда называемые *векторными фигурами* или *векторными объектами*) состоят из линий и кривых, определяемых *векторами* — математическими объектами, которые описывают изображение в соответствии с его геометрическими характеристиками.

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

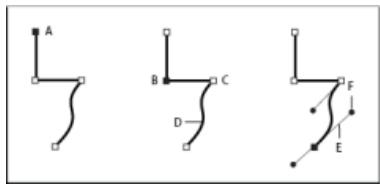
В качестве примера векторных изображений можно привести объекты, которые создаются в Adobe Creative Suite инструментами рисования и инструментами фигур. С помощью команд копирования и вставки можно использовать одни и те же векторные объекты в различных компонентах Creative Suite.

[Наверх](#)

О контурах

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**, имеющим отдельные **конечные точки** (например, волнообразная линия).

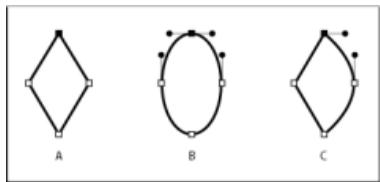
Форму контура можно изменять путем перетаскивания его опорных точек, управляющих точек на концах управляющих линий, которые отображаются рядом с опорными точками, или самого сегмента контура.



Компоненты контура

A. Выделенная (сплошная) конечная точка **B.** Выделенная опорная точка **C.** Невыделенная опорная точка **D.** Сегмент кривой в контуре **E.** Управляющая линия **F.** Управляющая точка

У контуров бывают опорные точки двух видов: угловые точки и гладкие точки. В **угловой точке** контур резко меняет направление. В **гладкой точке** сегменты контура соединены в виде непрерывной кривой. Контуры можно рисовать, используя любые сочетания угловых и гладких точек. Если была нарисована точка не того типа, ее всегда можно заменить.



Точки на контуре

A. Четыре угловые точки **B.** Четыре гладкие точки **C.** Сочетание угловых и гладких точек

В угловой точке могут соединяться любые два сегмента прямой или кривой, в то время как в угловой точке соединяются только два сегмента кривой.



В угловой точке могут соединяться как сегменты прямой, так и сегменты кривой.

Примечание. Не следует путать угловые точки и гладкие точки с сегментами прямой или кривой.

Линия контура называется **обводкой**. Цвет или градиент, примененный к внутренней области открытого или замкнутого контура называется **заливкой**. Обводка обладает такими свойствами, как толщина линии, цвет и пунктирный узор (в Illustrator и InDesign) или стилизованный узор линии (в InDesign). После создания контура или фигуры можно изменять характеристики обводки и заливки.

В InDesign для каждого контура всегда отображается **центральная точка**, которая находится в центре фигуры, но не является частью самого контура. С помощью этой точки можно перетаскивать контур, выравнивать его по отношению к другим элементам или выбирать все опорные точки контура. Центральная точка видна всегда, ее нельзя скрыть или удалить.

[Наверх](#)

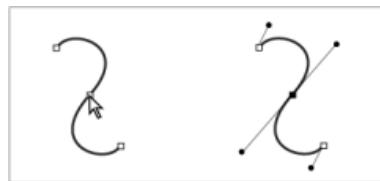
Об управляющих линиях и точках

Если выделить опорную точку, соединяющую сегменты кривой (или выделить сам сегмент), на опорных точках соединенных сегментов отображаются **управляющие маркеры**, которые состоят из **управляющих линий**, оканчивающихся **управляющими точками**. Форма кривой

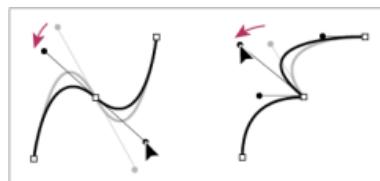
определяется длиной и углом управляемых линий. Кривые перерисовываются путем перемещения управляемых точек. Управляющие линии не отображаются при окончательном выводе.

У гладкой точки всегда есть две управляемых линии, которые перемещаются вместе как единый прямой элемент. При перемещении управляемой линии в гладкой точке сегменты кривой по обе стороны точки изменяются одновременно, при этом непрерывность кривой в данной опорной точке сохраняется.

С другой стороны, у угловой точки может быть две, одна или ни одной управляемой линии, в зависимости от того, сколько сегментов кривой связано с этой точкой: соответственно, два, один или ни одного. Управляющие линии угловой точки поддерживают преломление с помощью различных углов. При перемещении угловой точки настраивается только кривая с той стороны точки, где расположена управляемая линия.

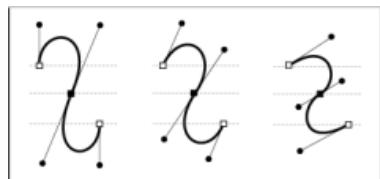


После выбора опорной точки (слева), отображаются управляемые линии на всех сегментах кривой, соединенных в опорной точке (справа)



Настройка управляемых линий для гладких точек (слева) и угловых точек (справа)

Управляющие линии в опорных точках всегда расположены по касательной к кривой. Угол каждой управляемой линии определяет крутизну кривой, а длина линии определяет высоту, или глубину, кривой.



Крутизна кривой изменяется путем изменения размеров управляемых линий.

Примечание. В Illustrator опорные точки, управляемые линии и управляемые точки можно отображать или скрывать с помощью меню «Просмотр» > «Показать границы» или «Просмотр» > «Скрыть границы».

[Наверх](#)

Настройка оформления управляемых линий и точек

При работе с опорными точками и контурами иногда нужно видеть управляемые линии (маркеры), а в некоторых случаях они могут мешать. Управляющие линии для нескольких выбранных опорных точек можно показать или скрыть. Для одиночной опорной точки линии отображаются всегда.

Можно отображать и скрывать управляемые линии для конкретных выделенных элементов, а можно задать параметр для отображения управляемых линий.

Видео с инструкциями по настройке управляемых линий и точек см. по адресу www.adobe.com/go/vid0037_ru.

См. также

- Настройка параметров выделения

Отображение и скрытие управляемых линий для выделенных опорных точек

- Выделите нужные опорные точки с помощью инструмента «Частичное выделение».
- На панели «Управление» нажмите «Показать манипуляторы для нескольких выделенных узловых точек» или «Скрыть манипуляторы для нескольких выделенных узловых точек» .

Примечание. Кроме того, можно задать параметр, чтобы всегда отображать или скрывать маркеры, когда выбрано несколько опорных точек.

Настройка параметров отображения управляемых точек и линий

- Выберите «Редактирование» > «Установки» > «Отображение выделенного и опорных точек» (Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Отображение выделенного и опорных точек» (Mac OS).
- В области «Отображение опорных точек и маркеров» выберите параметр:

Маркеры Задает способ отображения конечных точек маркеров (управляющих точек).

- Управляющие точки отображаются как небольшие закрашенные круги.
- Управляющие точки отображаются как большие закрашенные круги.
- Управляющие точки отображаются как открытые кресты.

Показывать маркеры при выделении нескольких опорных точек При выборе объекта с помощью инструмента «Частичное выделение» или «Групповое выделение» отображаются управляемые линии для всех выбранных опорных точек. Если этот параметр не выбран, то управляемые линии для опорной точки будут отображаться только в том случае, если это единственная опорная точка, выделенная в этом контуре, либо если сегмент Безье для управляемой линии выделен, а опорная точка, из которой выходит линия, – нет.

[Наверх](#)

Настройка параметров размера опорных точек

- Выберите «Редактирование» > «Установки» > «Отображение выделенного и опорных точек» (Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Отображение выделенного и опорных точек» (Mac OS).
- В области «Отображение опорных точек и маркеров» выберите параметр:

Опорные точки Задает способ отображения опорных точек.

- И выделенные, и невыделенные опорные точки отображаются как маленькие точки.
- Выделенные опорные точки отображаются как большие точки, а невыделенные – как маленькие.
- И выделенные, и невыделенные опорные точки отображаются как большие точки.

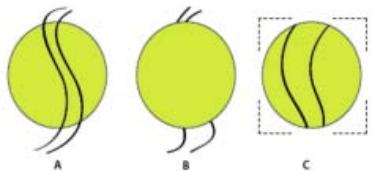
Подсвечивать опорные точки при наведении курсора Выделяется опорная точка, расположенная непосредственно под курсором.

[Наверх](#)

Режимы рисования

Illustrator CS5 поддерживает следующие режимы рисования.

- Рисовать в стандартном режиме ()
- Рисовать за объектами ()
- Рисовать внутри объектов ()



При выделении объекта в режиме «Рисовать внутри объектов» отображается незамкнутый пунктирный прямоугольник, см. рис. В.

Режим «Рисовать в стандартном режиме» является параметром по умолчанию. Задать режим рисования можно на панели «Инструменты» с помощью кнопок, расположенных под инструментом «Выбор цвета».



Палитра «Режимы рисования»

Для переключения между режимами рисования щелкните соответствующую кнопку в палитре «Режимы рисования». Для циклического перемещения между режимами рисования можно использовать клавиши «Shift»+«D».

Примечание. При выполнении команд «Вставить», «Вставить на то же место» и «Вставить на все монтажные области» учитывается установленный режим рисования. Однако на выполнение команд «Вставить перед» и «Вставить после» режимы рисования не влияют.

Видеоролик об использовании различных режимов рисования см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid5209_ai_ru.

Режим «Рисовать за объектами»

Режим «Рисовать за объектами» позволяет рисовать за всеми иллюстрациями выбранного слоя, если ни одна иллюстрация не выбрана. Если иллюстрация выбрана, новый объект рисуется непосредственно под выбранным объектом.

Режим «Рисовать за объектами» может использоваться в следующих случаях:

- создание новых слоев;
- помещение символов;
- помещение файлов с помощью меню «Файл»;
- перетаскивание объектов для создания дубликатов с удерживанием нажатой клавиши «Alt»;
- использование команд «Вставить на то же место» и «Вставить на все монтажные области».

Режим «Рисовать внутри объектов»

Режим «Рисовать внутри объектов» позволяет рисовать внутри выделенного объекта. Этот режим устраняет необходимость выполнения большого числа действий при выполнении таких задач, как рисование и изменение порядка следования объектов или рисование, выбор и создание обтравочной маски.

Использование режима «Рисовать внутри объектов» возможно только в том случае, если выбран один объект (контур, составной контур или текст).

Для создания обтравочных масок в режиме «Рисовать внутри объектов» необходимо выбрать контур, внутри которого будет выполняться рисование, и перейти в режим «Рисовать внутри объектов». При переключении в режим «Рисовать внутри объектов» последующие контуры обрезаются по выбранному контуру, пока не будет выполнен переход в режим «Рисовать в стандартном режиме» («Shift»+«D» или двойной щелчок мышью).

Примечание. В отличие от команды меню «Объект» > «Обтравочная маска» > «Создать», при создании обтравочных масок в режиме «Рисовать внутри объектов» оформление обтравочного контура сохраняется.

Adobe также рекомендует

- О растровых изображениях
- Рисование простых линий и фигур
- Рисование при помощи инструментов «Перо» и «Карандаш»
- Редактирование контуров
- Трассировка графического объекта с использованием команды «Быстрая трассировка» и шаблонных слоев
- Символы

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Рисование с помощью инструментов «Перо», «Карандаш» и «Блик»

[Рисование с помощью инструмента «Перо»](#)

[Рисование с помощью инструмента «Карандаш»](#)

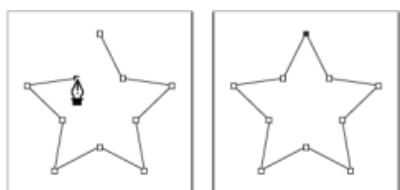
[Рисование бликов](#)

[Наверх](#)

Рисование с помощью инструмента «Перо»

Рисование отрезков прямых линий инструментом «Перо»

Простейший контур, который можно нарисовать инструментом «Перо» — это прямая линия из двух опорных точек, созданных щелчком инструмента «Перо». Продолжая щелкать инструментом, можно создать контур, состоящий из отрезков прямых линий, соединенных угловыми точками.



При щелчке инструментом «Перо» создаются прямые отрезки

1. Выберите инструмент «Перо».
2. Поместите инструмент «Перо» в то место, откуда должен начинаться прямой отрезок, затем щелкните, чтобы создать первую опорную точку (не перетаскивайте указатель).

Примечание. Первый отрезок отобразится только тогда, когда вы щелкнете вторую опорную точку (для просмотра сегментов контура выберите параметр «Резиновая лента» в Photoshop). Кроме того, если отображаются управляющие линии, это означает, что вы случайно перетащили инструмент «Перо». В этом случае выберите «Редактирование» > «Отмена» и щелкните еще раз.

3. Щелкните еще раз в том месте, где должен находиться конец отрезка (щелкните, удерживая клавишу Shift, чтобы ограничить наклон сегмента углом, кратным 45°).
4. Щелкните необходимое число раз, чтобы создать опорные точки для дополнительных прямых отрезков.

Последняя добавленная опорная точка будет выглядеть как закрашенный квадрат, что означает ее выделение. При добавлении новых опорных точек выделение предыдущих точек отменяется, поэтому соответствующие значки будут пустыми.

5. Завершите создание контура. Для этого выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы замкнуть контур, поместите инструмент «Перо» на первую (пустую) опорную точку. При правильном размещении рядом с указателем инструмента

«Перо» появится кружок. Чтобы закрыть контур, щелкните или перетащите указатель.

Примечание. Чтобы закрыть контур в InDesign, можно также выделить объект, затем выбрать «Объект» > «Контуры» > «Закрыть контур».

- Чтобы оставить контур открытым, щелкните, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или Command (Mac OS), в любом месте на достаточном расстоянии от любых объектов.

Чтобы оставить контур незамкнутым, можно также выбрать другой инструмент или меню «Выделение» > «Отменить выделение» в Illustrator или «Редактирование» > «Снять выделение» в InDesign. В приложении InDesign или Illustrator также можно просто нажать клавишу ВВОД или Return.

Рисование кривых инструментом «Перо»

Кривая создается путем добавления опорной точки в том месте, где изменяется направление кривой, с последующим перетаскиванием управляющих линий, формирующих кривую. Форма кривой определяется длиной и наклоном управляющих линий.

Чем меньше кривая содержит опорных точек, тем проще ее редактировать и тем быстрее она будет отображаться и выводиться на печать. При использовании слишком большого числа точек на кривой могут возникать ненужные выпуклости. Опорные точки следует размещать с большими промежутками, а форму кривых рекомендуется изменять корректировкой длины и углов наклона управляющих линий.

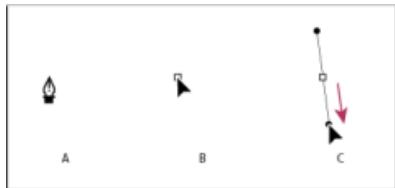
- Выберите инструмент «Перо».
- Поместите инструмент «Перо» в том месте, где должна начинаться кривая, и удерживайте кнопку мыши.

Появится первая опорная точка, и указатель инструмента «Перо» изменится на стрелку (в Photoshop указатель изменится только после того, как вы начнете перетаскивание).

- Чтобы задать крутизну создаваемого сегмента кривой, перетащите указатель инструмента, затем отпустите кнопку мыши.

Как правило, управляющую линию следует растягивать примерно на одну треть от расстояния до следующей опорной точки, которую вы собираетесь нарисовать (позднее можно скорректировать управляющую линию с одной или с обеих сторон).

Для того чтобы ограничить движение инструмента углом, кратным 45°, удерживайте клавишу Shift.

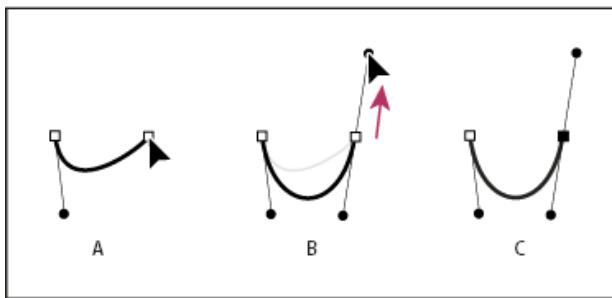


Рисование первой точки кривой

A. Расположение инструмента «Перо» **B.** Начало перетаскивания (с нажатой кнопкой мыши) **C.** Растягивание управляющих линий путем перетаскивания

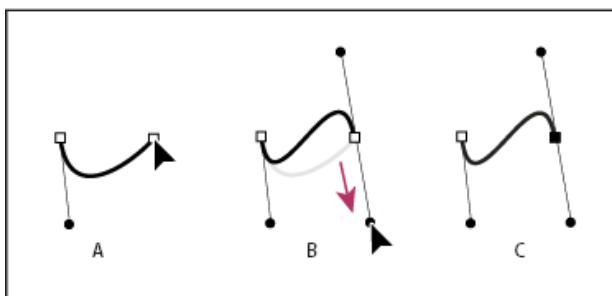
- Поместите инструмент «Перо» в том месте, где должен заканчиваться сегмент кривой, и выполните следующие действия.

- Для того чтобы создать С-образную кривую, перетащите инструмент в направлении, противоположном предыдущей управляющей линии. Отпустите кнопку мыши.



Рисование второй точки кривой

- Для того чтобы создать S-образную кривую, перетащите инструмент в направлении предыдущей линии. Отпустите кнопку мыши.



Рисование S-образной кривой

(Только в Photoshop) Для того чтобы резко изменить направление кривой, отпустите кнопку мыши и, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (Mac OS), перетащите управляющую точку в направлении кривой. Отпустите клавишу Alt (Windows) или Option (Mac OS) и кнопку мыши, переместите указатель в то место, где должен заканчиваться сегмент, затем перетащите его в противоположном направлении.

- Для того чтобы создать несколько сглаженных кривых, продолжайте перетаскивать инструмент «Перо» в другие места. Обратите внимание на то, что опорные точки размещаются в начале и в конце каждой кривой, а не на ее вершине.

Для того чтобы развернуть управляющие линии опорной точки, перетащите указатель, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (Mac OS).

- Завершите создание контура. Для этого выполните одно из следующих действий:

- Чтобы замкнуть контур, поместите инструмент «Перо» на первую (пустую) опорную точку. При правильном размещении рядом с указателем инструмента «Перо» появится кружок. Чтобы закрыть контур, щелкните или перетащите указатель.

Примечание. Чтобы закрыть контур в InDesign, можно также выделить объект, затем выбрать «Объект» > «Контуры» > «Закрыть контур».

- Чтобы оставить контур открытым, щелкните, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или Command (Mac OS), в любом месте на достаточном расстоянии от любых объектов.

Чтобы оставить контур незамкнутым, можно также выбрать другой инструмент или меню «Выделение» > «Отменить выделение» в Illustrator или «Редактирование» > «Снять выделение» в InDesign.

Перемещение опорных точек при рисовании

- После создания опорной точки с помощью щелчка удерживайте кнопку мыши, нажмите клавишу «Пробел» и, также удерживая ее, перетащите опорную точку в нужное место.

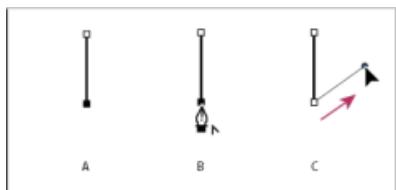
Завершение рисования контура

- Завершите контур одним из следующих способов.
 - Для того чтобы закрыть контур, поместите инструмент «Перо» на первую (пустую) опорную точку. При правильном размещении рядом с указателем инструмента «Перо» появится кружок. Чтобы закрыть контур, щелкните или перетащите указатель.
 - Примечание.** Чтобы закрыть контур в InDesign, можно также выделить объект, затем выбрать «Объект» > «Контуры» > «Закрыть контур».
 - Чтобы оставить контур открытым, щелкните, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или Command (Mac OS), в любом месте на достаточном расстоянии от любых объектов.

Чтобы оставить контур незамкнутым, можно также выбрать другой инструмент или меню «Выделение» > «Отменить выделение» в Illustrator или «Редактирование» > «Снять выделение» в InDesign. В приложении InDesign также можно просто нажать клавишу ВВОД или Return.

Рисование прямых линий, за которыми следуют кривые

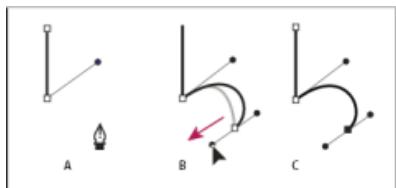
- Для того чтобы создать отрезок прямой, щелкните инструментом «Перо» угловые точки в двух местах.
- Поместите инструмент «Перо» над выбранной конечной точкой. В Illustrator и InDesign при правильном размещении инструмента «Перо» рядом с его указателем появляется значок преобразования точки (в Photoshop рядом с инструментом «Перо» появляется косая черта). Для того чтобы задать крутизну сегмента кривой, который будет создан далее, щелкните опорную точку и перетащите появившуюся управляющую линию.



Рисование сегмента прямой, за которым следует сегмент кривой (часть 1)

- А. Завершенный сегмент прямой **B**. Наведение инструмента «Перо» на конечную точку (значок преобразования точки отображается только в Illustrator и InDesign) **C**. Перемещение управляющей точки

- Поместите перо в том месте, где должна быть следующая опорная точка, затем, чтобы завершить кривую, щелкните (и при необходимости перетащите) новую опорную точку.

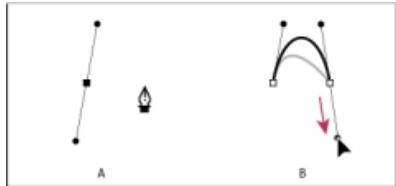


Рисование сегмента прямой, за которым следует сегмент кривой (часть 2)

- A.** Расположение инструмента «Перо» **B.** Перетаскивание управляющей линии **C.** Новый отрезок кривой завершен

Рисование кривых, за которыми следуют прямые линии

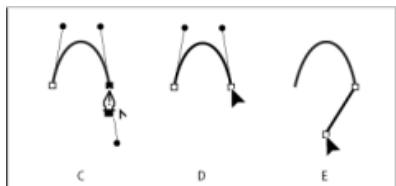
- Выбрав инструмент «Перо», перетащите указатель мыши, чтобы создать первую гладкую опорную точку сегмента кривой, и отпустите кнопку мыши.
- Переместите инструмент «Перо» в точку, где сегмент кривой должен закончиться, перетащите указатель мыши, чтобы завершить кривую, и отпустите кнопку мыши.



Рисование сегмента кривой, за которым следует сегмент прямой (часть 1)

A. Первая гладкая точка в сегменте кривой готова, инструмент «Перо» помещен над конечной точкой **B.** Перетаскивание, завершающее кривую

- Поместите инструмент «Перо» над выбранной конечной точкой. При правильном размещении рядом с указателем инструмента «Перо» появляется значок преобразования точки. Для преобразования гладкой точки в угловую точку щелкните опорную точку.
- Переместите инструмент «Перо» в то место, где должен заканчиваться сегмент прямой, затем щелкните для завершения сегмента прямой.



Рисование сегмента кривой, за которым следует сегмент прямой (часть 2)

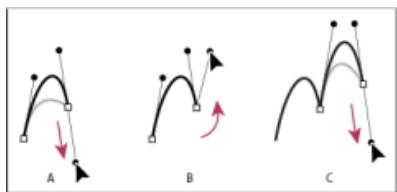
A. Размещение инструмента «Перо» над существующей конечной точкой **B.** Щелчок конечной точки **C.** Щелчок следующей угловой точки

Рисование двух сегментов кривой, соединенных углом

- Перетащите инструмент «Перо», чтобы создать первую гладкую точку в сегменте кривой.
- Переместите инструмент «Перо» и перетащите указатель для создания кривой со второй гладкой точкой. Затем для настройки крутизны следующей кривой перетащите управляющую линию в сторону ее противоположного конца, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (Mac OS). Отпустите клавишу и кнопку мыши.

В результате разделения управляющих линий гладкая точка преобразуется в угловую точку.

- Переместите инструмент «Перо» в то место, где должен заканчиваться второй сегмент кривой, затем перетащите новую гладкую точку для завершения второго сегмента кривой.



Рисование двух кривых

A. Перетаскивание новой гладкой точки **B.** Разделение управляющих линий при перетаскивании с помощью клавиши Alt или Option и изгиб управляющей линии вверх **C.** Результат после перемещения и перетаскивания в третий раз

См. также

- [Обучающий видеоролик — Обзор инструмента «Перо»](#)

[Наверх](#)

Рисование с помощью инструмента «Карандаш»

В основном функции инструмента «Карандаш» в Adobe Illustrator и в InDesign совпадают. С помощью этого инструмента можно рисовать открытые и замкнутые контуры, аналогично рисованию настоящим карандашом на бумаге. С помощью инструмента «Карандаш» удобнее всего быстро создавать эскизы или придавать элементам вид нарисованных от руки. Нарисованный контур можно сразу редактировать требуемым образом.

При рисовании инструментом «Карандаш» опорные точки появляются автоматически, их расположение не приходится определять вручную. Однако после того как контур нарисован, их можно скорректировать. Число опорных точек определяется длиной и сложностью контура и параметрами допуска в диалоговом окне «Параметры инструмента «Карандаш»». Эти параметры управляют чувствительностью инструмента «Карандаш» к движению мыши или пера на графическом планшете.

Рисование контуров произвольной формы с помощью инструмента «Карандаш»

1. Выберите инструмент «Карандаш»
2. Поместите инструмент в предполагаемом начале контура и нарисуйте контур, перетаскивая инструмент. При рисовании инструментом «Карандаш» в качестве указателя отображается крестик, сигнализирующий о создании контура произвольной формы.

При перетаскивании за указателем остается пунктирная линия. На обоих концах и в различных точках контура появляются опорные точки. При рисовании контура используются текущие атрибуты обводки и заливки; созданный контур по умолчанию остается выделенным.

Рисование замкнутых контуров с помощью инструмента «Карандаш»

1. Выберите инструмент «Карандаш».
2. Поместите инструмент в предполагаемом начале контура и нарисуйте контур. Для этого начните перетаскивать инструмент.
3. Начав перетаскивание, удерживайте клавишу Alt (Windows) или Option (Mac OS). Инструмент «Карандаш» будет отображаться в виде маленького круга (в InDesign — в виде ластика), что соответствует рисованию замкнутого контура.
4. Когда будет нарисован контур желаемого размера и формы, отпустите кнопку мыши (но не отпускайте клавишу Alt или Option). После замыкания контура отпустите

клавишу Alt или Option.

Для того чтобы создать замкнутый контур, не нужно помещать курсор на начальную точку контура. Если отпустить кнопку мыши в другом месте, инструмент «Карандаш» замкнет фигуру кратчайшей линией до начальной точки.

Редактирование контуров с помощью инструмента «Карандаш»

С помощью инструмента «Карандаш» можно редактировать любой контур и добавлять линии и фигуры произвольной формы в любую фигуру.

Добавление элементов в контур с помощью инструмента «Карандаш»

1. Выберите существующий контур.
2. Выберите инструмент «Карандаш».
3. Подведите кончик карандаша к конечной точке контура.

Когда кончик карандаша будет на нужном расстоянии от конечной точки, появится крестик.

4. Для того чтобы продолжить контур, перетащите инструмент.

Соединение двух контуров с помощью инструмента «Карандаш»

1. Выберите оба контура (щелкните, удерживая клавишу Shift, или перетащите над обоими контурами инструмент «Выделение»).
2. Выберите инструмент «Карандаш».
3. Подведите указатель к нужной точке одного контура и перетащите инструмент к другому контуру.
4. Начав перетаскивание, удерживайте клавишу Ctrl (Windows) или Command (Mac OS). В качестве указателя инструмента «Карандаш» будет отображаться маленький символ объединения, символизирующий добавление контура к существующему.
5. Перетащите инструмент на конечную точку другого контура, отпустите кнопку мыши, затем отпустите клавишу Ctrl или Command.

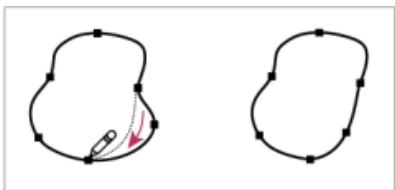
Примечание. Для достижения наилучших результатов рекомендуется перетаскивать один контур к другому, как если бы контуры просто продолжались в первоначальном направлении.

Перерисовка контуров с помощью инструмента «Карандаш»

1. Выделите контур, который нужно изменить.
2. Для перерисовки поместите инструмент «Карандаш» рядом с контуром.

Когда кончик карандаша будет на нужном расстоянии от контура, крестик исчезнет.

3. Перетаскивайте инструмент, пока контур не примет желательную форму.



Редактирование замкнутого контура с помощью инструмента «Карандаш»

Примечание. В зависимости от места, с которого нужно начать перерисовку контура, и от направления, в котором будет перетаскиваться инструмент, могут получаться непредвиденные результаты. Например, можно случайно изменить замкнутый контур на открытый или наоборот, либо потерять часть фигуры.

Параметры инструмента «Карандаш»

Для настройки приведенных ниже параметров дважды щелкните инструмент «Карандаш».

Точность Управляет частотой добавления опорных точек при перетаскивании указателя мыши или пера. Чем больше данное значение, тем более сглаженным и менее сложным будет контур. Чем меньше данное значение, тем больше кривых будет совпадать с движением указателя, в результате чего углы будут более острыми. Диапазон значений точности — от 0,5 до 20 пикселов.

Сглаживание Управляет степенью сглаживания, применяемой при использовании инструмента. Плавность можно задавать в пределах от 0 до 100%. Чем больше значение, тем сильнее сглаживается контур. Чем меньше данное значение, тем больше создается опорных точек и тем больше сохраняется неровностей линии.

Выполнять заливку·новых штрихов карандашом (только в Illustrator) Заливка применяется к обводке инструментом «Карандаш», которая была нарисована после выбора этого параметра, но не применяется к существующей обводке. Перед тем как рисовать карандашом обводку, не забудьте выбрать заливку.

Сохранять выделенным Определяет, сохраняется ли выделение после создания контура. Этот параметр выбран по умолчанию.

Редактировать выделенные контуры Определяет, можно ли изменять или объединять выбранный контур, когда указатель находится от него на определенном расстоянии (заданном следующим параметром).

В пределах: _ пикселов Определяет, насколько близко к существующему контуру должен находиться указатель мыши или перо для редактирования с помощью инструмента «Карандаш». Этот параметр доступен только в случае, если выбран параметр «Зона редактирования выделенных контуров».

См. также

- [Обучающий видеоролик — Новый инструмент «Карандаш»](#)
- [Обучающий видеоролик — Модернизированный инструмент «Карандаш»](#)

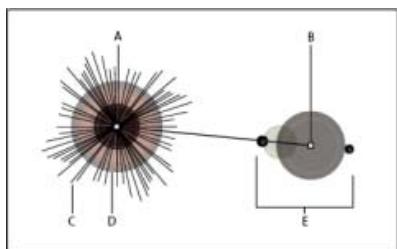
[Наверх](#)

Рисование бликов

Инструмент «Блик» создает блики с ярким центром, ореолом, лучами и кольцами. С помощью этого

инструмента можно создавать эффект, напоминающий блики оптики на фотографиях.

Блик имеет центральный и концевой маркеры. С помощью этих маркеров задается расположение самого блика и его колец. Центральный маркер находится в ярком центре блика – в этой точке начинается контур блика.



Компоненты блика

A. Центральный маркер **B.** Концевой маркер **C.** Лучи (для наглядности показаны черным цветом) **D.** Ореол **E.** Кольца

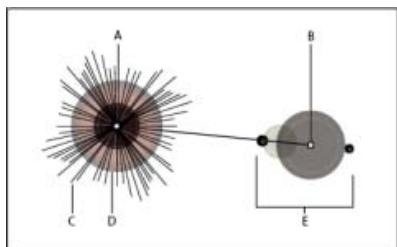
Дополнительные сведения о создании и редактировании бликов можно найти в соответствующем разделе Справки на веб-сайте.

Примечание. Полная обновленная Справка находится на веб-сайте. Приложение не обнаружило подключения к Интернету. Для получения полной версии этого раздела щелкните расположенную ниже ссылку или выполните поиск в полной версии Справки по адресу community.adobe.com/help.

Создание блика

Инструмент «Блик» создает блики с ярким центром, ореолом, лучами и кольцами. С помощью этого инструмента можно создавать эффект, напоминающий блики оптики на фотографиях.

Блик имеет центральный и концевой маркеры. С помощью этих маркеров задается расположение самого блика и его колец. Центральный маркер находится в ярком центре блика – в этой точке начинается контур блика.



Компоненты блика

A. Центральный маркер **B.** Концевой маркер **C.** Лучи (для наглядности показаны черным цветом) **D.** Ореол **E.** Кольца

Создание блика по умолчанию

1. Выберите инструмент «Блик» .
2. Нажмите клавишу Alt (Windows) или Option (Mac OS) и щелкните в том месте, где должен быть центральный маркер блика.

Лучше всего блики смотрятся, если их рисовать поверх существующих объектов.

Рисование блика

1. Выберите инструмент «Блик».
2. Нажмите кнопку мыши, чтобы разместить центральный маркер блика в нужной части рисунка, затем перетащите курсор, чтобы задать размер центральной части, размер ореола и угол лучей.

Прежде чем отпустить кнопку мыши, нажмите клавишу Shift, чтобы зафиксировать для лучей заданный угол. С помощью клавиш «Стрелка вверх» и «Стрелка вниз» добавляйте и удаляйте лучи. Чтобы центр блика оставался на месте, нажмите клавишу «Ctrl» (Windows) или «Command» (Mac OS).

3. Отпустите кнопку мыши, когда получите нужный центр, ореол и лучи.
4. Еще раз нажмите кнопку мыши и перетащите курсор, чтобы добавить в блик кольца и разместить концевой маркер.

Прежде чем отпустить кнопку мыши, добавьте или удалите нужное количество лучей с помощью клавиш «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз». Для случайного распределения колец используйте клавишу «~».

5. Отпустите кнопку мыши, когда концевой маркер будет в нужном месте.

Все элементы блика (центральная часть, ореол, кольца и лучи) имеют заливку цветом с различными параметрами непрозрачности.

Создание блика с помощью диалогового окна «Параметры инструмента «Блик»»

1. Выберите инструмент «Блик» и щелкните в том месте, где должен находиться центральный маркер блика.
2. В диалоговом окне «Параметры инструмента «Блик»» выполните какие-либо из следующих действий и нажмите кнопку «OK».
 - Задайте общий диаметр, непрозрачность и яркость центра блика.
 - Задайте параметр «Увеличение» для ореола в процентах от общего размера и укажите значение разброса (0 – четкий, 100 – размытый).
 - Чтобы добавить в блик лучи, выберите параметр «Лучи» и укажите их количество, длину самого длинного луча (в процентах от длины среднего луча) и значение разброса для лучей (0 – четкие, 100 – размытые).
 - Чтобы добавить в блик кольца, выберите параметр «Кольца» и укажите длину контура от центральной точки ореола (центрального маркера) до центральной точки самого дальнего кольца (концевого маркера), количество колец, размер самого большого кольца (в процентах от размера среднего кольца) и направление или угол колец.

Редактирование блика

Выполните любое из следующих действий:

- Выберите блик и дважды щелкните значок инструмента «Блик». Откроется диалоговое окно «Параметры инструмента «Блик»». Измените параметры в диалоговом окне.
- Совет.** Чтобы восстановить значения по умолчанию для блика, нажмите кнопку «Восстановить», удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (Mac OS).
- Выберите блик и инструмент «Блик». Измените длину или направление блика. Для этого перетащите конечную точку от центрального или концевого маркера.
 - Выберите блик, затем выберите команду «Объект» > «Разобрать». Элементы блика

станут доступны для редактирования аналогично элементам переходов.

См. также

- Галерея инструментов для рисования
- Разбор объектов

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Рисование простых линий и фигур

[Рисование прямых линий с помощью инструмента «Отрезок линии»](#)

[Рисование прямоугольников и квадратов](#)

[Указание радиуса угла в прямоугольнике со скругленными углами](#)

[Рисование эллипсов](#)

[Рисование многоугольников](#)

[Рисование звезд](#)

[Рисование дуг](#)

[Рисование спиралей](#)

[Рисование сеток](#)

[Наверх](#)

Рисование прямых линий с помощью инструмента «Отрезок линии»

Чтобы нарисовать один прямой отрезок линии, используйте инструмент «Отрезок линии». Обучающую игру с демонстрацией инструмента «Отрезок линии» см. в разделе Использование инструмента «Отрезок линии».

1. Выберите инструмент «Отрезок линии» .
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Поместите курсор в ту точку, где должна начинаться линия, и перетащите его в точку ее окончания.
 - Щелкните в том месте, где должна начинаться линия, и укажите ее длину и угол. Чтобы окрасить линию в текущий цвет заливки, выберите параметр «Окрашивать отрезок в цвет заливки». Затем нажмите кнопку «OK».

[Наверх](#)

Рисование прямоугольников и квадратов

1. Выберите инструмент «Прямоугольник»  или «Прямоугольник со скругленными углами» .
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы нарисовать прямоугольник, перетащите курсор по диагонали, пока не получите прямоугольник нужного размера.
 - Чтобы нарисовать квадрат, нажмите клавишу «Shift» и, не отпуская ее, перетащите курсор по диагонали, пока не получите квадрат нужного размера.
 - Чтобы создать квадрат или прямоугольник путем ввода значений, щелкните в той точке, где должен находиться левый верхний угол фигуры. Укажите ширину и высоту (а также [радиус угла для прямоугольника со скругленными углами](#)), затем нажмите кнопку «OK».

Видеоролик с инструкциями по использованию инструментов для рисования фигур см. в разделе Рисование основных фигур.

Указание радиуса угла в прямоугольнике со скругленными углами

Радиус угла определяет скругление углов прямоугольника. Пользователь может изменять радиус, заданный по умолчанию, для всех новых прямоугольников, а также радиус отдельных прямоугольников в процессе рисования.

- Чтобы изменить радиус угла по умолчанию, выберите «Редактирование» > «Установки» > «Основные» (Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Основные» (Mac OS) и введите новое значение параметра «Радиус угла». Альтернативный способ: выберите инструмент «Прямоугольник со скругленными углами», щелкните в окне документа и введите новое значение параметра «Радиус угла». Радиус по умолчанию применяется только к новым прямоугольникам со скругленными углами, а не к существующим.
- Чтобы изменить радиус угла при перетаскивании с помощью инструмента «Прямоугольник со скругленными углами», нажмите клавишу «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз». Когда будет достигнуто нужное скругление углов, отпустите клавишу.
- Чтобы получить прямые углы при перетаскивании с помощью инструмента «Прямоугольник со скругленными углами», нажмите клавишу «Стрелка влево».
- Чтобы получить углы с максимальным скруглением при перетаскивании с помощью инструмента «Прямоугольник со скругленными углами», нажмите клавишу «Стрелка вправо».

Примечание. После создания прямоугольника со скругленными углами невозможно изменить радиус скругления. Если необходимо изменить радиус скругления, создайте обычный прямоугольник и выберите команду «Эффект» > «Преобразовать в фигуру» > «Прямоугольник со скругленными углами», затем укажите параметры прямоугольника со скругленными углами. Чтобы настроить радиус скругления или другие параметры, измените параметры эффекта в палитре «Оформление».

Рисование эллипсов

- Выберите инструмент «Эллипс» . Нажмите и удерживайте инструмент «Прямоугольник», чтобы отобразить и выбрать инструмент «Эллипс». Для получения дополнительной информации о выборе инструментов см. Выбор инструмента.
- Выполните одно из следующих действий:
 - Перетащите курсор по диагонали, пока не получите эллипс нужного размера.
 - Щелкните в той точке, где должен находиться левый верхний угол ограничительной рамки эллипса. Укажите ширину и высоту эллипса, затем нажмите кнопку «OK».

Примечание. Чтобы нарисовать круг, удерживайте клавишу «Shift» при перетаскивании. Чтобы указать размеры, после ввода значения ширины выберите слово «высота», чтобы скопировать введенное значение в поле «Высота».

Видеоролик с инструкциями по использованию инструментов для рисования фигур см. в разделе Рисование основных фигур.

Рисование многоугольников

1. Выберите инструмент «Многоугольник» .

2. Выполните одно из следующих действий:

- Перетащите курсор по диагонали, пока не получите многоугольник нужного размера. Чтобы повернуть многоугольник, перетащите курсор в дуге. Для добавления и удаления сторон многоугольника нажмайте клавиши «Стрелка вверх» и «Стрелка вниз».
- Щелкните в той точке, где должен находиться центр многоугольника. Укажите радиус и количество сторон многоугольника, затем нажмите кнопку «OK».

Треугольники – тоже многоугольники! Их рисуют точно так же, как и любые другие многоугольники.

Видеоролик с инструкциями по использованию инструментов для рисования фигур см. в разделе Рисование основных фигур.

[Наверх](#) 

Рисование звезд

1. Выберите инструмент «Звезда» .

2. Выполните одно из следующих действий:

- Перетащите курсор, пока не получите звезду нужного размера. Чтобы повернуть звезду, перетащите курсор в дуге. Для добавления и удаления концов звезды нажмайте клавиши «Стрелка вверх» и «Стрелка вниз».
- Щелкните в той точке, где должен находиться центр звезды. В поле «Радиус 1» укажите расстояние от центра звезды до наиболее близких к нему точек. В поле «Радиус 2» укажите расстояние от центра звезды до наиболее далеких от него точек. В поле «Концы» укажите количество концов звезды. Нажмите кнопку «OK». Рисуя звезду, вы также можете использовать клавиши «Стрелка вверх» и «Стрелка вниз» для увеличения или уменьшения количества лучей звезды.

Видеоролик с инструкциями по использованию инструментов для рисования фигур см. в разделе Рисование основных фигур.

[Наверх](#) 

Рисование дуг

1. Выберите инструмент «Дуга» .

2. Выполните одно из следующих действий:

- Поместите курсор в ту точку, где должна начинаться дуга, и перетащите его в точку ее окончания.
- Щелкните в том месте, где должна начинаться дуга. Чтобы определить точку, из которой будет нарисована дуга, щелкните в диалоговом окне квадратик на локаторе неподвижной точки . После этого задайте любые из следующих параметров и нажмите кнопку «OK».

Длина по оси X

Определяет толщину дуги.

Длина по оси Y

Определяет высоту дуги.

Текст

Определяет, каким контуром будет этот объект: открытым или закрытым.

Вдоль

Определяет направление дуги. Выберите «Ось X» или «Ось Y» в зависимости от того, вдоль какой оси должна располагаться база дуги: горизонтальной (*x*) или вертикальной (*y*).

Наклон

Определяет направление наклона дуги. Чтобы получить вогнутую дугу, введите отрицательное значение. Чтобы получить выпуклую дугу, введите положительное значение. При нулевом значении наклона получается прямая линия.

Окрашивать дугу в цвет заливки

Дуга окрашивается в текущий цвет заливки.

Примечание. Для динамического просмотра дуги по мере ввода параметров дважды щелкните инструмент «Дуга» на панели «Инструменты».

Видеоролик с инструкциями по использованию инструментов для рисования фигур см. в разделе Рисование основных фигур.

[Наверх](#)

Рисование спиралей

1. Выберите инструмент «Сpirаль» .

2. Выполните одно из следующих действий:

- Перетащите курсор, пока не получите спираль нужного размера. Чтобы повернуть спираль, перетащите курсор в дуге.
- Щелкните в том месте, где должна начинаться спираль. В диалоговом окне задайте любые из следующих параметров и нажмите кнопку «OK».

Радиус

Определяет расстояние от центра до самой дальней точки спирали.

Рост

Определяет величину, на которую каждый виток спирали будет уменьшаться по сравнению с предыдущим витком.

Число сегментов

Определяет количество сегментов в спирали. Каждый полный виток спирали состоит из четырех сегментов.

Направление

Определяет направление спирали.

Видеоролик с инструкциями по использованию инструментов для рисования фигур см. в разделе Рисование основных фигур.

[Наверх](#)

Рисование сеток

Инструменты сеток используются для быстрого рисования прямоугольных и полярных сеток. Инструмент «Прямоугольная сетка» создает прямоугольные сетки заданного размера с заданным количеством разделителей. Инструмент «Полярная сетка» создает концентрические круги заданного размера с заданным количеством разделителей.

Рисование прямоугольных сеток

- Выберите инструмент «Прямоугольная сетка»
- Выполните одно из следующих действий:
 - Перетащите курсор, пока не получите сетку нужного размера.
 - Щелкните, чтобы задать неподвижную точку сетки. Чтобы определить точку, из которой будет нарисована сетка, щелкните в диалоговом окне квадратик на локаторе неподвижной точки . После этого задайте любые из следующих параметров и нажмите кнопку «OK».

Размер по умолчанию

Определяет ширину и высоту всей сетки.

Горизонтальные разделители

Определяет количество горизонтальных разделителей между верхним и нижним краями сетки. Значение «Асимметрично» позволяет распределять горизонтальные разделители неравномерно с увеличением их частоты в сторону верхнего или нижнего края сетки.

Вертикальные разделители

Определяет количество вертикальных разделителей между левым и правым краями сетки. Значение «Асимметрично» позволяет распределять вертикальные разделители неравномерно с увеличением их частоты в сторону левого или правого края сетки.

Использовать внешний прямоугольник в качестве рамки

Заменяет верхний, нижний, левый и правый сегменты отдельным прямоугольным объектом.

Окрашивать сетку в цвет заливки

Сетка окрашивается в текущий цвет заливки (в противном случае заливка не задается).

Рисование круговых (полярных) сеток

- Выберите инструмент «Полярная сетка»
- Выполните одно из следующих действий:
 - Перетащите курсор, пока не получите сетку нужного размера.
 - Щелкните, чтобы задать неподвижную точку сетки. Чтобы определить точку, из которой будет нарисована сетка, щелкните в диалоговом окне квадратик на локаторе неподвижной точки . После этого задайте любые из следующих параметров и нажмите кнопку «OK».

Размер по умолчанию

Определяет ширину и высоту всей сетки.

Концентрические разделители

Определяет количество круговых концентрических разделителей в сетке. Значение «Асимметрично» позволяет распределять концентрические разделители неравномерно с увеличением их частоты в сторону внутренней

или внешней части сетки.

Радиальные разделители

Определяет количество радиальных разделителей между центром и периферической частью сетки. Значение «Асимметрично» позволяет распределять радиальные разделители неравномерно с увеличением их частоты по часовой стрелке или против часовой стрелки.

Создать составной контур на основе эллипсов

Преобразует концентрические круги в отдельные составные контуры и добавляет в них заливку через один.

Окрашивать сетку в цвет заливки

Сетка окрашивается в текущий цвет заливки (в противном случае заливка не задается).

См. также

- Галерея инструментов для рисования
- Комбинации клавиш для рисования
- Основы рисования
- Рисование при помощи инструментов «Перо», «Карандаш» и «Блик»
- Обзор панели «Инструменты»

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Редактирование контуров

[Выделение контуров, сегментов и опорных точек](#)

[Добавление и удаление опорных точек](#)

[Сглаживание и упрощение контуров](#)

[Преобразование гладких точек в угловые и наоборот](#)

[Стирание графического объекта](#)

[Разделение контура](#)

[Наверх](#)

Выделение контуров, сегментов и опорных точек

Прежде чем можно будет перерисовать или отредактировать контур, необходимо выделить опорные точки и сегменты контура.

Выделение опорных точек

Выполните любое из следующих действий:

- Если точки видны, их можно выбрать с помощью инструмента «Частичное выделение» . Для выбора нескольких точек удерживайте клавишу Shift.
- Выберите инструмент «Частичное выделение» и перетаскиванием обозначьте границу вокруг опорных точек . Удерживая нажатой клавишу «Shift», выберите дополнительные опорные точки.
- Вы можете выбрать опорные точки в выделенном и невыделенном контуре. Перемещайте инструмент «Частичное выделение» над опорной точкой до тех пор, пока не отобразится пустой квадрат для невыделенного контура и заполненный квадрат для выделенного контура в увеличенном масштабе, затем нажмите на опорную точку. Удерживая клавишу «Shift», выделите дополнительные опорные точки щелчком.
- Выберите инструмент «Лассо» и перетащите его вокруг опорных точек (только в Illustrator). Удерживая нажатой клавишу «Shift», выберите дополнительные опорные точки.

Выделение сегментов контура

Выполните любое из следующих действий:

- Выберите инструмент «Частичное выделение» и щелкните мышью в пределах 2 пикселов сегмента или перетащите выделенную область через часть сегмента. Для того чтобы выделить дополнительные сегменты контура, щелкните их или перетащите на них инструмент, удерживая клавишу «Shift».
- (только в Illustrator) Выберите инструмент «Лассо» и перетащите его вокруг части сегмента контура. Удерживая клавишу Shift, выделите дополнительные сегменты контура путем перетаскивания инструмента вокруг них.

Выделение всех опорных точек и сегментов в контуре

1. Выберите инструмент «Частичное выделение» или инструмент «Лассо» (в Illustrator).
2. Перетащите по всему контуру.

Если к контуру применена заливка, то для выделения всех опорных точек можно также использовать инструмент «Частичное выделение» внутри контура.

Копирование контура

Выделите контур или сегмент с помощью инструмента «Частичное выделение» и выполните одно из следующих действий:

- Для копирования и вставки контуров в пределах одного приложения или между приложениями используются стандартные функции меню.
- Нажмите и удерживайте клавишу Alt (Windows) или Option (Mac OS), перетащите контур в нужное положение, затем отпустите кнопку мыши и клавишу Alt или Option.

[Наверх](#)

Добавление и удаление опорных точек

Добавление опорных точек дает дополнительные возможности по управлению контуром, а также позволяет удлинять открытый контур. Однако не стоит добавлять больше точек, чем это необходимо. Контур с небольшим количеством точек удобнее редактировать, а также выводить на экран и на печать. Контур можно упростить, удалив из него ненужные точки. Добавление и удаление опорных точек во всех приложениях Adobe осуществляется аналогично.

На панели «Инструменты» есть три инструмента для добавления и удаления точек: инструмент «Перо» , инструмент «Добавить опорную точку» и инструмент «Удалить опорную точку» .

Кроме того, можно использовать кнопку «Удалить выделенные опорные точки» на панели «Управление».

По умолчанию инструмент «Перо» заменяется на инструмент «Добавить опорную точку», когда указатель наведен на выделенный контур, и на инструмент «Удалить опорную точку», когда указатель наведен на опорную точку.

Примечание. Не удаляйте опорные точки с помощью клавиш ***Delete*** и ***Backspace***, а также с помощью команд **«Редактирование» > «Вырезать»** и **«Редактирование» > «Очистить»**: эти клавиши и команды удаляют точку вместе с отрезками линий, которые с ней связаны.

Добавление или удаление опорной точки

1. Выделите контур, который необходимо изменить.
2. Чтобы добавить опорную точку, выберите инструмент «Перо» или «Добавить опорную точку», поместите курсор на сегмент контура и щелкните мышью.
3. Чтобы удалить опорную точку, выполните одно из следующих действий:
 - Выберите точку инструментом «Частичное выделение» и нажмите на панели «Управление» кнопку «Удалить выделенные опорные точки» .
 - Выберите инструмент «Перо» или «Удалить опорную точку», поместите курсор на опорной точке и щелкните ее.

Поиск и удаление изолированных опорных точек

Изолированными называются отдельные опорные точки, не связанные с другими опорными точками. Такие точки рекомендуется находить и удалять.

1. Снимите выделение со всех объектов.
2. Выберите команду «Выделить» > «Объект» > «Изолированные точки».
3. Выберите команды «Редактирование» > «Вырезать» или «Редактирование» > «Очистить» либо нажмите клавишу «Delete» или «Backspace».

Отключение или временное изменение автоматического переключения инструмента «Перо»

Можно временно изменить или отключить автоматическое переключение на инструмент «Добавить опорную точку» или «Удалить опорную точку».

- Чтобы временно изменить переключение, нажмите клавишу «Shift» и, не отпуская ее, поместите инструмент «Перо» на выделенный контур или опорную точку. Это полезно, если нужно создать новый контур поверх существующего. Чтобы клавиша «Shift» не фиксировала инструмент «Перо», отпустите ее перед тем, как отпустить кнопку мыши.
- Чтобы отключить переключение, выберите команду «Редактирование» > «Установки» > «Основные» (Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Основные» (Mac OS) и щелкните «Отключить автоматическое добавление/удаление».

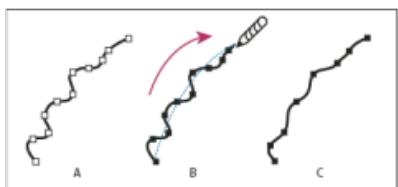
[Наверх](#)

Сглаживание и упрощение контуров

Удаление лишних опорных точек позволяет сгладить внешний вид контуров и упростить их.

Сглаживание контура

1. Выделите объект.
2. Выберите инструмент «Сглаживание» .
3. Перетащите инструмент вдоль сегмента контура, который нужно сгладить.
4. Выполняйте это действие до тех пор, пока не получите нужную степень сглаживания обводки или контура.



Применение инструмента «Сглаживание»

A. Первоначальный контур **B.** Перетаскивание инструментом «Сглаживание» вдоль контура **C.** Результат

- Чтобы изменить степень сглаживания, дважды щелкните инструмент «Сглаживание» и задайте следующие параметры:

Точность Определяет, на какое расстояние можно переместить курсор или перо прежде, чем Illustrator добавит к контуру следующую опорную точку. Например, значение 2,5 для параметра «Отклонение» означает, что перемещения инструмента на расстояние менее 2,5 пикселя не регистрируются. Параметр «Отклонение» может принимать значения от 0,5 до 20 пикселов. Чем выше значение, тем более гладким и менее сложным будет контур.

Сглаживание Определяет степень сглаживания, применяемую программой Illustrator при использовании этого инструмента. Плавность можно задавать в пределах от 0 до 100%. Чем больше значение, тем сильнее сглаживается контур.

Упрощение контура

При упрощении контура удаляются лишние опорные точки, при этом форма контура не изменяется. Удаление ненужных опорных точек упрощает графический объект, уменьшая размер файла и ускоряя отображение и печать.

- Выделите объект.
- Выберите «Объект» > «Контур» > «Упростить».
- Задайте параметр «Точность кривой», чтобы настроить степень сходства упрощенного контура с исходным.

Выберите команду «Просмотр», чтобы отобразить упрощенный контур и количество точек в исходном и упрощенном контурах.

- Задайте дополнительные параметры и нажмите кнопку «OK».

Точность кривой Введите значение от 0 до 100%, чтобы настроить степень сходства упрощенного контура с исходным. Чем больше значение, тем больше создается точек и ближе соответствие. Все существующие опорные точки игнорируются, за исключением конечных точек кривой и угловых точек (если не введено значение параметра «Пределы углов»).

Пределы углов Введите значение от 0 до 180°, определяющее степень сглаживания углов. Если угол угловой точки меньше значения пределов углов, то она не изменяется. Этот параметр позволяет сохранить острые углы даже при низких значениях параметра «Точность кривой».

Прямые линии Создает прямые линии между исходными опорными точками объекта. Угловые точки удаляются, если угол в них больше, чем заданный параметром «Пределы углов».

Показать оригинал Отображает исходный контур за упрощенным.

Усреднение расположения опорных точек

- Выберите несколько опорных точек (в одном контуре или в разных контурах).
- Выберите «Объект» > «Контур» > «Усреднить».
- Задайте усреднение только по горизонтальной оси (X), только по вертикальной оси (Y) или по обеим осям и нажмите кнопку «OK».

Преобразование гладких точек в угловые и наоборот

Можно преобразовывать угловые точки контура в сглаженные и наоборот. С помощью функций на панели «Управление» можно быстро преобразовать несколько опорных точек. С помощью инструмента «Преобразовать опорную точку» можно преобразовать точку только с одной стороны, а также в точности изменить кривую по мере преобразования точки.

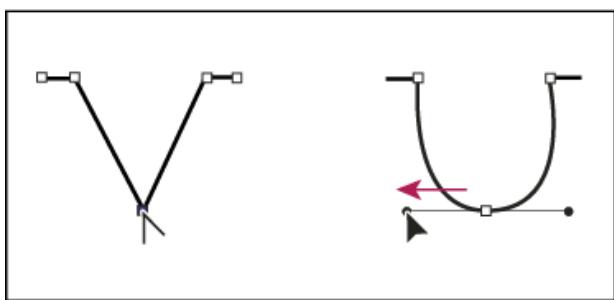
Преобразование одной или нескольких опорных точек с помощью панели «Управление»

Для преобразования опорных точек с помощью функций на панели «Управление» необходимо, чтобы был выделен не весь объект, а только нужные точки. Если выбрано несколько объектов, то один из них должен быть выделен только частично. Если объекты выделены полностью, то на панели «Управление» будут отображаться параметры для редактирования объектов целиком.

- Чтобы преобразовать одну или несколько угловых точек в гладкие точки, выделите нужные точки и нажмите кнопку «Преобразовать выделенные опорные точки к точкам сглаживания»  на панели «Управление».
- Чтобы преобразовать одну или несколько гладких точек в угловые точки, выделите нужные точки и нажмите кнопку «Преобразовать выделенные опорные точки к точкам преломления»  на панели «Управление».

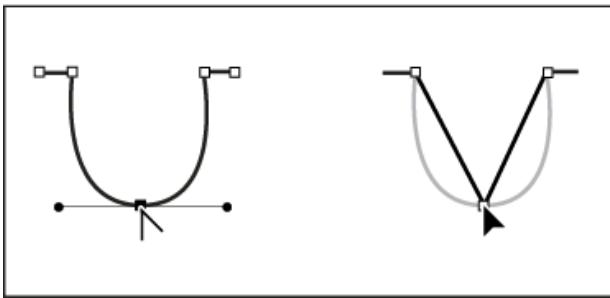
Точное преобразование опорных точек с помощью инструмента «Преобразовать опорную точку»

- Выделите весь контур, который нужно изменить, чтобы были видны его опорные точки.
- Выберите инструмент «Преобразовать опорную точку» .
- Наведите инструмент «Преобразовать опорную точку» на нужную опорную точку и выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы преобразовать угловую точку в гладкую точку, перетащите управляющую точку из угловой точки.



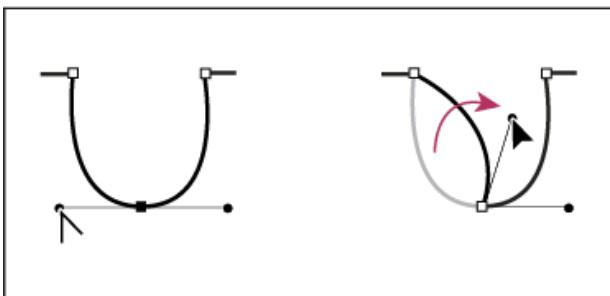
Перетаскивание управляющей точки из угловой точки для создания гладкой точки

- Чтобы преобразовать гладкую точку в угловую точку без управляющих линий, щелкните гладкую точку.



Щелчок по гладкой точке для создания угловой точки

- Чтобы преобразовать гладкую точку в угловую точку с независимыми управляющими линиями, перетащите любую управляющую точку.



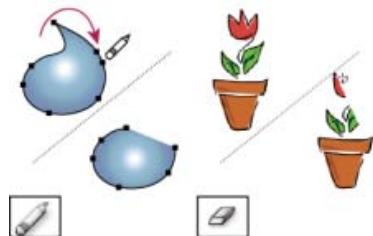
Преобразование гладкой точки в угловую точку

- Чтобы преобразовать угловую точку без управляющих линий в угловую точку с независимыми управляющими линиями, сначала перетащите управляющую точку из угловой точки (она превратится в гладкую точку с управляющими линиями). Отпустите только кнопку мыши (не отпускайте клавиши, которые могли быть нажаты для активации инструмента «Преобразовать опорную точку») и перетащите любую управляющую точку.

[Наверх](#)

Стирание графического объекта

Отдельные части графического объекта можно стирать с помощью инструментов «Стирание контура», «Ластик» или с помощью ластика пера Wacom. Инструмент «Стирание контура» позволяет стирать фрагменты контура рисованием вдоль него. Этот инструмент полезен, если стираемый фрагмент нужно ограничить сегментом контура, например стороной треугольника. Инструмент «Ластик» и ластик пера Wacom позволяют стирать любую область графического объекта, независимо от структуры. Инструмент «Ластик» можно использовать при работе с контурами, составными контурами, контурами внутри групп с быстрой заливкой, а также с обтравочными контурами.



Стирание частей контура с помощью инструмента «Стирание контура» (слева) и стирание фрагмента сгруппированного объекта с помощью инструмента «Ластик» (справа)

Стирание части контура с помощью инструмента «Стирание контура»

1. Выделите объект.
2. Выберите инструмент «Стирание контура» .
3. Перетащите инструмент вдоль сегмента контура, который нужно стереть.
Рекомендуется делать это одним плавным движением.

Стирание объектов с помощью инструмента «Ластик»

1. Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы стереть конкретные объекты, выделите эти объекты или откройте их в режиме изоляции.
 - Чтобы стереть какой-либо объект в монтажной области, снимите выделение со всех объектов.
- Если не выделен ни один объект, инструмент «Ластик» стирает во всех слоях.
2. Выберите инструмент «Ластик» .
3. (Необязательно) Дважды щелкните инструмент «Ластик», чтобы задать его параметры.
4. Перетащите курсор по области, которую нужно стереть. Управлять инструментом можно следующим образом.
 - Чтобы инструмент «Ластик» двигался только по вертикали, горизонтали или диагонали, перетаскивайте курсор с нажатой клавишей «Shift».
 - Чтобы создать область вокруг фрагмента рисунка и стереть все объекты в этом фрагменте, перетаскивайте курсор с нажатой клавишей «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS). Чтобы сделать область квадратной, перетаскивайте курсор с нажатыми клавишами «Alt» и «Shift» (Windows) или «Option» и «Shift» (Mac OS).

Стирание объектов с помощью ластика пера Wacom

При перевороте пера автоматически становится активен инструмент «Ластик». При обратном перевороте пера снова становится активен предыдущий инструмент.

1. Описание шага
2. Описание шага
3. Описание шага
4. Описание шага
5. Описание шага

Переверните перо и перетащите курсор по области, которую нужно стереть. Чтобы стираемый контур был шире, сильнее нажмайтесь на перо (возможно, для этого потребуется установить параметр «С нажимом» в диалоговом окне «Параметры инструмента «Ластик»»).

Параметры инструмента «Ластик»

Чтобы изменить параметры инструмента «Ластик», дважды щелкните этот инструмент на панели

«Инструменты».

Примечание. Диаметр можно изменить в любое время клавишами «]» (увеличение) и «[» (уменьшение).

Угол Определяет угол поворота инструмента. Перетащите стрелку в окне просмотра или введите значение в текстовом поле «Угол».

Округлость Определяет округлость инструмента. Перетащите черную точку в окне просмотра в направлении от центра или к центру либо введите значение в текстовом поле «Округлость». Чем больше значение, тем больше округлость.

Диаметр Определяет диаметр инструмента. Задайте диаметр с помощью ползунка «Диаметр» или введите значение в текстовом поле «Диаметр».

Раскрывающийся список справа от каждого параметра позволяет управлять вариантами формы инструмента. Выберите один из следующих вариантов:

Фиксированная Используется постоянный угол, форма или диаметр.

Случайно Используется случайный вариант угла, округлости или диаметра. В текстовом поле «Отклонение» задается значение, указывающее диапазон, в пределах которого могут колебаться характеристики кисти. Например, если параметр «Диаметр» имеет значение 15, а параметр «Отклонение» – значение 5, то диаметр может быть в пределах от 10 до 20.

Нажим Угол, округлость и диаметр различаются в зависимости от нажима на перо. Этот параметр лучше всего использовать с параметром «Диаметр». Он доступен только при работе с графическим планшетом. Введите значение в текстовом поле «Отклонение», чтобы задать диапазон колебания исходного значения характеристики кисти. Например, если параметр «Округлость» имеет значение 75%, а параметр «Отклонение» – значение 25%, то самому легкому мазку будет соответствовать 50%, а самому жирному – 100%. Чем слабее нажим, тем более наклонным получается мазок кисти.

Копировальное колесико Диаметр различается в зависимости от движений колесика на пере.

Наклон Угол, округлость и диаметр различаются в зависимости от наклона пера. Этот параметр особенно полезен при использовании одновременно с параметром «Округлость». Он доступен, только если графический планшет способен определять направление наклона пера.

Месторасположение Угол, округлость и диаметр различаются в зависимости от нажима на перо. Этот параметр наиболее полезен для управления углом наклона каллиграфических кистей, особенно при работе с кистью традиционного типа. Он доступен только в том случае, если графический планшет способен определять, насколько положение пера близко к вертикальному.

Поворот Угол, округлость и диаметр различаются в зависимости от поворота кончика пера. Этот параметр наиболее полезен для управления углом каллиграфической кисти, особенно при использовании такой кисти, как плоское перо. Он доступен, только если графический планшет способен определять тип поворота.

[Наверх](#)

Разделение контура

Контур можно разделить в любой опорной точке или в любом месте отрезка. При разделении контура необходимо помнить следующее.

- Чтобы разделить замкнутый контур на два открытых, необходимо разрезать контур в двух местах. Если разрезать замкнутый контур только в одном месте, получится

один незамкнутый контур.

- Любые контуры, полученные путем разделения, наследуют параметры исходного контура (толщину обводки, цвет заливки и т. д.). Обводка автоматически выравнивается по центру.

1. (Необязательно) Выделите контур, чтобы увидеть его текущие опорные точки.

2. Выполните одно из следующих действий:

- Выберите инструмент «Ножницы» и щелкните контур в том месте, где его нужно разделить. Если контур разделить в середине сегмента, появятся две новые конечные точки (одна над другой), и одна из них будет выделена.
- Выделите опорную точку, в которой необходимо разделить контур, а затем на панели «Управление» нажмите кнопку «Вырезать контур по выделенным опорным точкам» . Если контур разделить в опорной точке, то над ней появится новая опорная точка, и одна из этих точек будет выделена.

3. С помощью инструмента «Частичное выделение» скорректируйте новую опорную точку или сегмент контура.

Примечание. Объект можно разделить на отдельные фрагменты с помощью инструмента «Нож» (фрагмент — это область, не разделенная отрезком линии.)

См. также

- О контурах
- Инструмент «Кривизна»
- [Обучающий видеоролик по изменению формы сегмента контура](#)
- Клавиши редактирования фигур
- Разрезание объектов с помощью инструмента «Нож»
- [Обучающий видеоролик — Общие сведения о контурах](#)

На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Рисование контуров, выровненных по пикселям, при создании проектов для сети Интернет

Выравнивание новых объектов по пиксельной сетке

Выравнивание существующих объектов по пиксельной сетке

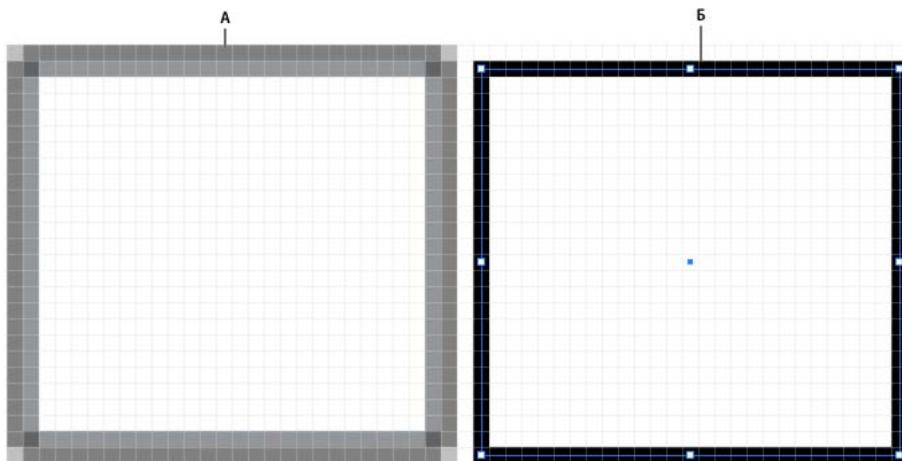
Выравнивание символов по пиксельной сетке

Отображение пиксельной сетки

Сохранение выделенных фрагментов

Параметры сглаживания

Выравнивание по пикселям представляет собой свойство уровня объектов, позволяющее выравнивать вертикальные и горизонтальные контуры объекта по пиксельной сетке. Это свойство сохраняется при изменении объекта. При установке данного свойства вертикальные и горизонтальные контуры объекта выравниваются по пиксельной сетке.



На рисунке показан объект с выравниванием по пикселям и объект без выравнивания по пикселям

A. Объект без выравнивания по пикселям **B.** Объект с выравниванием по пикселям

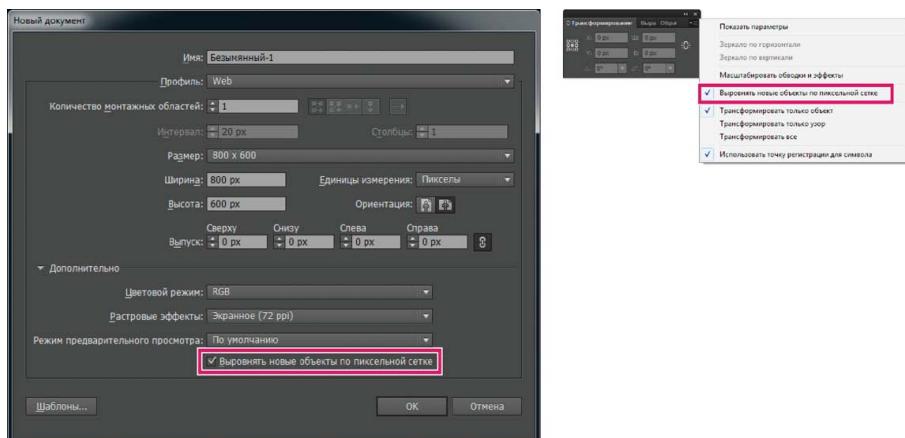
Видеоролик о рисовании выровненных по пикселям контуров при создании проектов для сети Интернет см. по адресу www.adobe.com/go/lrid5201_ai_ru.

Выравнивание новых объектов по пиксельной сетке

[Наверх](#)

В разделе «Дополнительно» диалогового окна «Новый инструмент» располагается параметр «Выровнять новые объекты по пиксельной сетке».

Этот параметр также расположен во всплывающем меню палитры «Трансформирование».



Параметр «Выровнять новые объекты по пиксельной сетке» в меню палитры «Трансформирование»

Активируя этот параметр, пользователь по умолчанию включает свойство выравнивания по пикселам для всех вновь создаваемых объектов. Для новых документов, создаваемых с использованием профиля «Web», этот параметр активируется по умолчанию.

Четкость обводок, выровненных по пикселам, сохраняется при растровом выводе только для разрешения 72 ppi. Для других разрешений с большой вероятностью такие обводки будут выводится с использованием сглаживания.

Объекты без прямых вертикальных или горизонтальных сегментов не изменяются при выравнивании по пиксельной сетке. Например, так как повернутый прямоугольник не имеет прямых вертикальных и горизонтальных сегментов, его положение не корректируется с образованием четких контуров при использовании выравнивания по пикселам.

Примечание. Свойство уровня документа и состояние выравнивания по пикселам каждого объекта сохраняются в файле .ai.

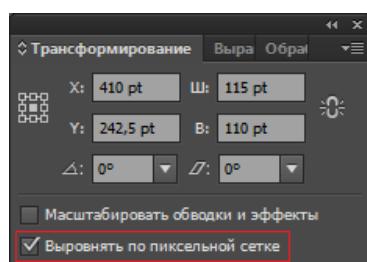
Дополнительную информацию о выравнивании символов по пиксельной сетке см. в разделе Выравнивание символов по пиксельной сетке.

Выравнивание существующих объектов по пиксельной сетке

[Наверх](#)

При изменении положение объекта с включенным параметром «Выровнять по пиксельной сетке» корректируется. Например, при перемещении или трансформировании объекта, выровненного по пикселам, выполняется повторное выравнивание объекта в соответствии с новыми координатами.

Чтобы выровнять объект по пиксельной сетке, выберите его и установите флажок «Выровнять по пиксельной сетке» в нижней части палитры «Трансформирование».



Параметр «Выровнять по пиксельной сетке» в палитре «Трансформирование»

При выборе этого параметра положение вертикальных и горизонтальных сегментов контуров корректируется. В результате такие сегменты всегда будут иметь четкие обводки при любой их ширине и положении. Ширина обводок объектов с включенным параметром «Выровнять по пиксельной сетке» всегда имеет целочисленное значение.

При вставке невыровненных объектов в документы, для которых включен параметр «Выровнять новые объекты по пиксельной сетке», автоматическое выравнивание таких объектов не выполняется. Для выравнивания по пикселям таких объектов выберите объект, затем установите параметр «Выровнять по пиксельной сетке» в палитре «Трансформирование». Такие объекты, как раstry, растровые эффекты и текстовые объекты, не выравниваются по пикселям, потому что не имеют реальных контуров.

Выбор объектов, не выровненных по пиксельной сетке

Для выбора объектов щелкните «Выделение» > «Объект» > «Без выравнивания по пиксельной сетке».

Выравнивание символов по пиксельной сетке

[Наверх](#)

Для создания символов, выровненных по пикселам, в диалоговом окне «Параметры символа» установите параметр «Выровнять по пиксельной сетке». Символы, выровненные по пиксельной сетке, остаются выровненными при перемещении их в пределах монтажной области, если их текущий размер не меняется.

Примечание. Символ, к которому было применено масштабирование, может не иметь четких контуров, даже при установке для него выравнивания по символам.

Дополнительную информацию о выравнивании по пиксельной сетке см. в разделе Рисование контуров, выровненных по пикселам, при создании проектов для сети Интернет.

Если кнопка «Сброс» на панели «Управление» активна, значит символ был трансформирован и его размер был изменен.

Отображение пиксельной сетки

[Наверх](#)

Чтобы отобразить пиксельную сетку, увеличьте масштаб не менее чем до 600% в режиме «Просмотр в виде пикселов».

Чтобы задать установки отображения пиксельной сетки, выберите «Установки» > «Направляющие и сетка». Установите параметр «Показать пиксельную сетку (масштаб более 600%)».

Сохранение выделенных фрагментов

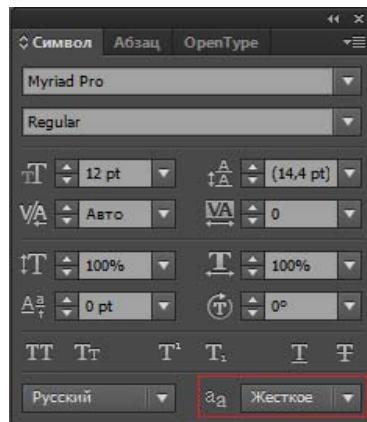
[Наверх](#)

Параметры сглаживания

Сглаживание текста

В палитре «Символ» доступны следующие параметры сглаживания текста:

- Нет
- Жесткое
- Четкое
- Насыщенное



Параметры сглаживания текста в палитре «Символ».

Параметры сглаживания можно задавать отдельно для каждого текстового фрейма. Атрибуты сглаживания текста сохраняются как часть документа. Эти параметры также доступны при работе с форматами PDF, AIT и EPS. Параметры сглаживания текста могут экспортироваться и импортироваться в PSD.

При экспорте в форматы BMP, PNG, Targa, JPEG и TIFF пользователь может задать следующие варианты сглаживания в раскрывающемся списке: «Нет», «Оптимизация качества изображения» и «Оптимизация качества текста».

- Как и в более ранних версиях программы, при экспорте с использованием параметра «Оптимизация качества изображения» выполняется растирование изображения. Однако при растировании иллюстрации в таком случае параметры сглаживания текста не используются.
- При выборе параметра «Оптимизация качества текста» выполняется растирование текстовых фреймов с использованием новой функции сглаживания.

Установить эти параметры можно также в диалоговом окне «Сохранить для Web».



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Коррекция сегментов контура

[Перемещение прямых сегментов](#)

[Коррекция длины или угла прямых сегментов](#)

[Коррекция положения или формы сегментов кривых](#)

[Удаление сегмента](#)

[Расширение открытого контура](#)

[Соединение двух открытых контуров](#)

[Соединение двух конечных точек](#)

[Соединение нескольких контуров](#)

[Перемещение или сдвиг опорных точек или сегментов с помощью клавиатуры](#)

[Растягивание участков контура без искажения всей фигуры](#)

Во всех приложениях Adobe редактирование сегментов контуров осуществляется аналогично. Сегмент контура можно отредактировать в любой момент, однако редактирование существующих сегментов несколько отличается от их рисования. При редактировании сегментов полезно учитывать следующее.

- Если опорная точка соединяет два сегмента, то ее перемещение всегда изменяет оба сегмента.
- Чтобы во время рисования инструментом «Перо» скорректировать уже нарисованные сегменты, нужно временно активировать последний использованный инструмент выделения (в Illustrator) или инструмент «Частичное выделение» (в InDesign и Photoshop). Для этого при рисовании нажмите клавишу «Ctrl» (Windows) или «Command» (Mac OS).
- Если вы с помощью инструмента «Перо» изначально рисуете гладкую точку, то можете перетаскивать управляющую точку, чтобы изменить длину управляющей линии по обе стороны от точки. Однако, если вы редактируете существующую гладкую точку инструментом «Частичное выделение», изменить длину управляющей линии можно только со стороны перетаскивания.

Перемещение прямых сегментов

[Наверх](#)

1. С помощью инструмента «Частичное выделение»  выберите сегмент, который необходимо скорректировать.
2. Перетащите сегмент в новое место.

Коррекция длины или угла прямых сегментов

[Наверх](#)

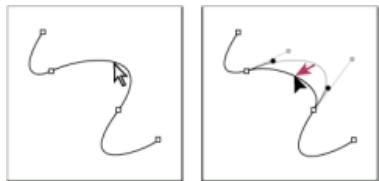
1. С помощью инструмента «Частичное выделение»  выберите опорную точку сегмента для изменения.
2. Перетащите опорную точку в нужное место. Удерживайте клавишу «Shift», чтобы ограничить корректировку углом, кратным 45°.

Если в Illustrator или InDesign нужно сделать прямоугольник просто шире или уже, то легче выбрать инструмент «Выделение» и изменить размер объекта с помощью одного из манипуляторов по краям ограничительной рамки.

Коррекция положения или формы сегментов кривых

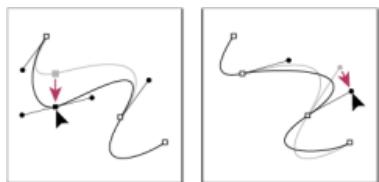
[Наверх](#)

1. С помощью инструмента «Частичное выделение» выберите сегмент кривой или опорную точку на любом конце сегмента. Отобразятся управляющие линии, если они есть (в некоторых сегментах кривой всего одна управляющая линия).
2. Выполните любое из следующих действий:
 - Чтобы скорректировать положение сегмента, перетащите сегмент. Удерживайте клавишу «Shift», чтобы ограничить корректировку углом, кратным 45°.



Щелкните сегмент кривой, чтобы его выбрать. Затем перетащите сегмент.

- Для того чтобы скорректировать форму сегмента с любой стороны от выделенной опорной точки, перетащите опорную точку или управляющую точку. Удерживайте клавишу «Shift», чтобы ограничить движение углом, кратным 45°.



Перетащите опорную или управляющую точку.

Примечание. Кроме того, к сегменту или опорной точке можно применить трансформирование, например, масштабирование или поворот.

Удаление сегмента

[Наверх](#)

1. Выберите инструмент «Частичное выделение» , затем выберите сегмент, который требуется удалить.
2. Нажмите клавишу «Backspace» (Windows) или «Delete» (Mac OS), чтобы удалить выделенный сегмент. При повторном нажатии клавиши «Backspace» или «Delete» будет удалена остальная часть контура.

Расширение открытого контура

[Наверх](#)

1. Выберите инструмент «Перо» и наведите указатель на конечную точку открытого контура, который нужно расширить. Когда указатель окажется точно над конечной точкой, его значок изменится.
2. Щелкните конечную точку.
3. Выполните одно из следующих действий:
 - Для того чтобы создать угловую точку, поместите инструмент «Перо» в то место, где должен заканчиваться новый сегмент, затем щелкните мышью. Если расширяется контур, который заканчивается гладкой точкой, то новый сегмент будет изогнут существующей управляющей линией.

Примечание. В Illustrator при расширении контура, который заканчивается гладкой точкой, новый сегмент будет прямым отрезком.

- Для того чтобы создать гладкую точку, поместите инструмент «Перо» в то место, где должен заканчиваться новый сегмент, затем перетащите инструмент.

Соединение двух открытых контуров

[Наверх](#)

1. Выберите инструмент «Перо» и поместите указатель на конечную точку открытого контура, который нужно соединить с другим контуром. Когда указатель окажется точно над конечной точкой, его значок изменится.
2. Щелкните конечную точку.
3. Выполните одно из следующих действий:
 - Для того чтобы соединить один открытый контур с другим, щелкните конечную точку второго контура. Когда инструмент «Перо» будет наведен точно на конечную точку другого контура, рядом с указателем появится значок объединения .
 - Для соединения нового контура с существующим нарисуйте новый контур рядом с существующим, затем переместите инструмент «Перо» к невыбранной конечной точке существующего контура. Щелкните конечную точку, когда рядом с указателем появится значок объединения.

В приложении InDesign для соединения контуров можно также использовать палитру «Обработка контуров». Чтобы замкнуть открытый контур, выберите контур при помощи инструмента «Выделение» и нажмите «Закрыть контур» в палитре «Обработка контуров». Чтобы замкнуть конечные точки между двумя контурами, выберите контуры и нажмите «Объединить контур». Нажав «Объединить контур» еще раз, можно присоединить вторую конечную точку.

Соединение двух конечных точек

- Выделите конечные точки.

Если конечные точки совпадают (наложены друг на друга), перетащите область через эти точки или вокруг них, чтобы выбрать обе точки.

- Нажмите кнопку «Соединить выделенные конечные точки» на панели «Управление».



Соединение конечных точек

A. Выделение и соединение совпадающих конечных точек **Б.** Выделение и соединение несовпадающих конечных точек

Примечание. В Illustrator CS5 для соединения открытых контуров используются только угловые стыки.

Соединение нескольких контуров

В Illustrator CS5 есть возможность соединения двух или более открытых контуров. Для соединения одного или нескольких открытых контуров необходимо с помощью инструмента «Выделение» выбрать открытые контуры, а затем — «Объект» > «Контур» > «Соединить». Соединять контуры также можно с помощью комбинации клавиш Ctrl+J (Windows) или Cmd+J (Mac).

Если опорные точки не накладываются друг на друга, Illustrator создает отрезок линии для соединения контуров. При соединении более двух контуров Illustrator соединяет сначала те контуры, конечные точки которых расположены ближе друг к другу. Таким образом последовательно соединяются все контуры. Если выбрать для соединения один контур, он преобразуется в замкнутый контур.

Примечание. Подобное соединение контуров может привести к потере комплексных характеристик стилей графического объекта.

Конечный контур будет иметь оформление последнего присоединенного контура.

В результате применения функции соединения всегда получаются угловые соединения независимо от того, что выбрано для соединения: опорные точки или весь контур. Однако в случае перекрывающихся опорных точек можно выбрать между угловым или скругленным соединением, нажав комбинацию клавиш «Ctrl+Shift+Alt+J» (Windows) или «Cmd+Shift+Option+J» (Mac OS).

Перемещение или сдвиг опорных точек или сегментов с помощью клавиатуры

- Выберите опорную точку или сегмент контура.

Примечание. В Photoshop таким способом можно перемещать только опорные точки.

- Щелкните или удерживайте любую из клавиш со стрелками для перемещения на 1 пиксель за один раз в направлении нажатой стрелки.

Удерживайте клавишу «Shift» в дополнение к клавише со стрелкой для перемещения на 10 пикселов за один раз.

Примечание: В Illustrator и InDesign расстояние пошагового сдвига можно изменять с помощью параметра «Клавиатурная настройка». После изменения значения по умолчанию при нажатии клавиши «Shift» пошаговый сдвиг будет выполняться на указанное расстояние, умноженное на 10.

Растягивание участков контура без искажения всей фигуры

- Выделите контур целиком.

- Выберите инструмент «Перерисовка» (расположенный под инструментом «Масштабирование»).

- Поместите курсор над опорной точкой или сегментом контура, который будет служить фокальной точкой (то есть точкой, позволяющей вытянуть выделенные сегменты контура), и щелкните мышью.

Если щелкнуть сегмент контура, то в контур добавится подсвеченная опорная точка с квадратом вокруг нее.

4. С нажатой клавишей «Shift» щелкните другие опорные точки или сегменты контура, чтобы сделать их фокальными точками. Можно подсветить неограниченное количество опорных точек или сегментов контура.
5. Перетащите подсвеченные опорные точки, чтобы скорректировать контур.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Усовершенствования опорных точек

Впервые реализовано в Illustrator CC 2014

Внесено несколько усовершенствований, расширяющих набор функциональных возможностей и повышающих уровень управления при работе с опорными точками и их маркерами. Большинство усовершенствований разработано таким образом, чтобы ранее реализованные рабочие процессы и методы остались без изменений.

Перетаскивание неравных маркеров (инструмент «Перо»)

Восстановление попарного связывания маркеров (инструмент «Опорная точка»)

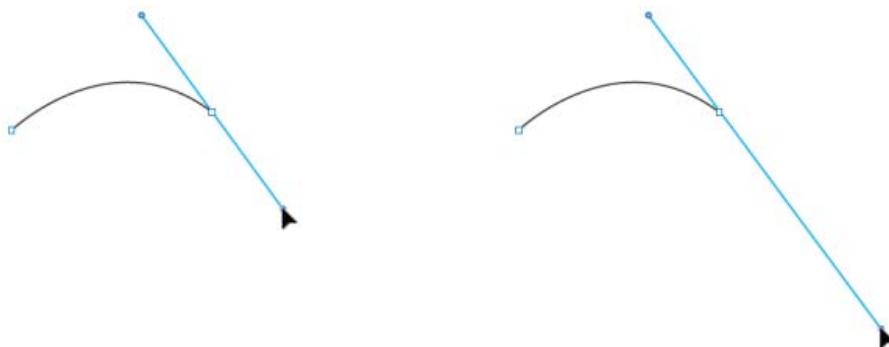
Отключение привязки маркеров

Улучшение управления при замыкании контуров

Изменение положения замыкающей опорной точки

Отмена предупреждения при работе с инструментом «Опорная точка»

Перетаскивание неравных маркеров (инструмент «Перо»)



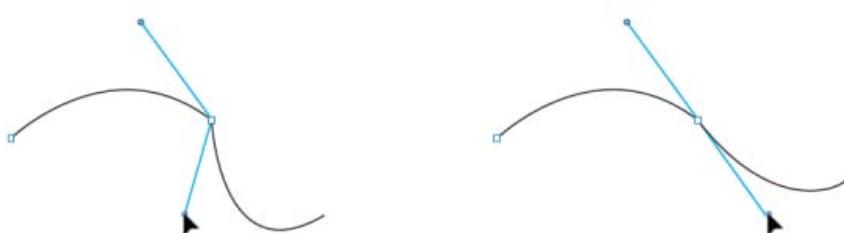
(слева) Противоположные маркеры равны и попарно связаны друг с другом.

(справа) Теперь с помощью клавиши Cmd/Ctrl можно при перетаскивании маркеров сделать их неравными.

В прежних версиях выпусков Illustrator CC при рисовании гладкой точки с помощью инструмента «Перо» противоположные маркеры были всегда равны по длине и связаны друг с другом.

Усовершенствование. В Illustrator CC 2014 маркеры точки сглаживания, перетаскиваемые при нажатой клавише Cmd/Ctrl, становятся неравными по длине (оставаясь связанными друг с другом). Это усовершенствование расширяет возможности управления при создании следующего сегмента кривой.

Восстановление попарного связывания маркеров (инструмент «Опорная точка»)



(слева) Некоторые маркеры угловых точек не связаны друг с другом.

(справа) При выбранном инструменте «Опорная точка» нажатие клавиши Opt/Alt приводит к связыванию противоположных маркеров, в результате которого кривая становится гладкой.

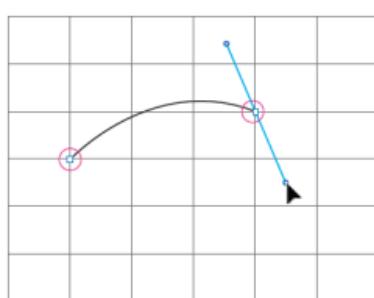
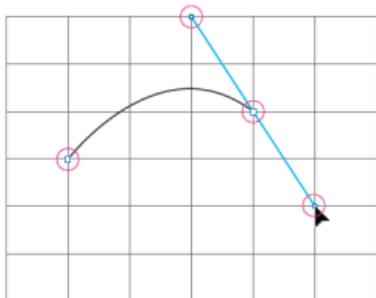
В ранних версиях угловые точки можно было создавать путем отмены связывания маркеров опорных точек. Позднее создание точек сглаживания в требуемом местоположении осуществлялось двумя способами:

- путем преобразования выбранных опорных точек в точки сглаживания на панели управления или
- повторным перетаскиванием маркеров с помощью инструмента «Опорная точка».

Оба способа приводят к требуемому результату, но не позволяют сохранить без изменений форму исходной кривой.

Усовершенствование. Если в Illustrator CC 2014 выбрать инструмент «Опорная точка», нажать клавишу Opt/Alt и щелкнуть на любом из маркеров, противоположные маркеры связываются, а точка преобразуется в точку сглаживания. Это усовершенствование позволяет получить гладкую кривую без изменения противоположной кривой.

Отключение привязки маркеров



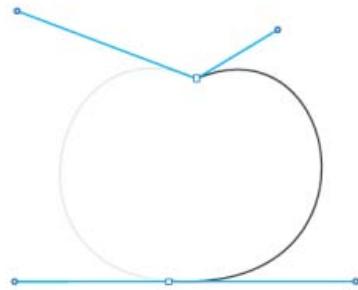
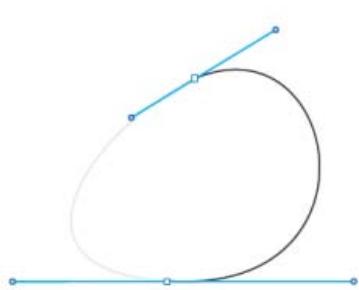
(слева) Выполнена привязка как опорных точек, так и маркеров к контрольной точке.

(справа) Выполнена привязка опорных точек без привязки маркеров.

Это относится к ситуациям, когда включена привязка любого типа (к пикселам, к сетке или к точкам). Например, в режиме «Просмотр в виде пикселов» включается функция «Привязать к пикселу». Это ограничивает возможности рисования контуров вследствие привязки всех опорных точек и всех маркеров к пикселам.

Усовершенствование. В Illustrator CC 2014 к опорным точкам по-прежнему применяются правила привязки, но в отношении маркеров данное ограничение не действует. Это расширяет возможности управления при построении кривых даже в том случае, если включена привязка к пикселам, сетке или точкам.

Улучшение управления при замыкании контуров



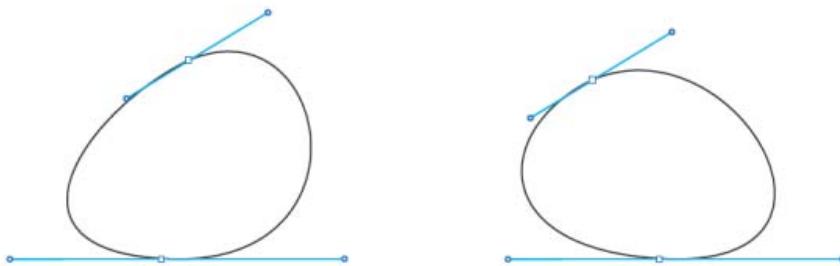
(слева) Возможности замыкания контуров, начинающихся с точки сглаживания, были ограничены.

(справа) При нажатии клавиши Opt/Alt попарное связывание маркеров замыкающей опорной точки отменяется, что позволяет выполнить произвольную корректировку.

В прежних версиях Illustrator при замыкании контура, начинающегося с точки сглаживания, скорректировать закрывающую кривую было невозможно. Такая корректировка была возможной в том случае, если начальная точка контура была угловой. Однако при работе с копировальным колесиком разработчики обычно создавали все опорные точки как точки сглаживания (из-за трудности точного щелчка, обусловленной высокой чувствительностью копировального колесика).

Усовершенствование. В Illustrator CC 2014 при нажатии клавиши Opt/Alt отменяется связывание маркеров замыкающей опорной точки. Благодаря этому возможна точная корректировка замыкающей кривой.

Изменение положения замыкающей опорной точки



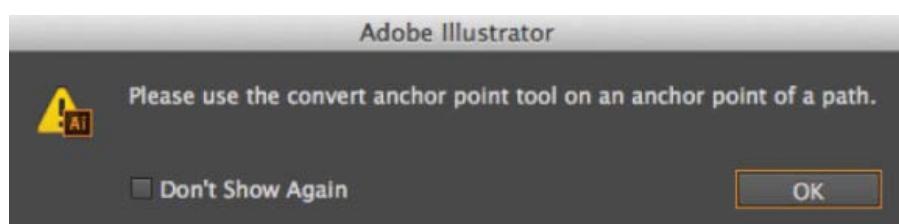
(слева) Изменить положение с помощью клавиши пробела было невозможно.

(справа) Нажатие клавиши пробела при замыкании контура приводит к изменению положения замыкающих опорных точек.

Во многих разделах приложения можно изменять положение опорной точки с помощью клавиши пробела. Этот способ применяется в различных ситуациях, например при перетаскивании фигуры, изменении масштаба путем перетаскивания, щелчке на инструменте «Перо» и др. Однако им было невозможно воспользоваться при попытке замыкания контура.

Усовершенствование. В Illustrator CC 2014 нажатие клавиши пробела при замыкании контура приводит к изменению положения замыкающей опорной точки. Это усовершенствование расширяет возможности управления при работе с начальной и замыкающей кривыми контура.

Отмена предупреждения при работе с инструментом «Опорная точка»



Предупреждение больше не отображается, что повышает бесперебойность работы.

При работе с инструментом «Опорная точка» очень важна точность щелчка на маркере (или опорной точке). При щелчке в другом месте ранее отображалось предупреждение (показанное выше).

Усовершенствование. В Illustrator CC 2014 это предупреждение не отображается. Неточный щелчок не оказывает какого-либо воздействия на выбранный контур и опорную точку. Это изменение устраняет необходимость в дополнительном щелчке мыши для удаления предупреждения и способствует бесперебойности рабочего процесса оформления.

На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

Правовые уведомления | Политика конфиденциальности в сети Интернет

Предварительный просмотр резиновой ленты для инструмента «Перо»

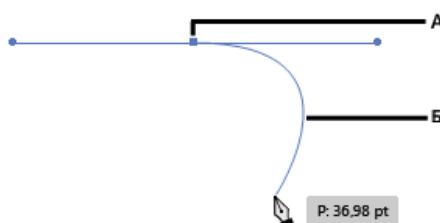
Новое в версии Illustrator CC 2014

Ранее при работе с инструментом «Перо» было трудно представить, как будет выглядеть вычерчиваемый контур, если на холсте не поставлена опорная точка. Начиная с версии Illustrator CC 2014, для инструмента «Перо» теперь отображается предварительный просмотр контура, который будет нарисован от предыдущей опорной точки до текущей позиции указателя.

1. Выбрав инструмент «Перо», щелкните один раз в монтажной области, чтобы нарисовать гладкую точку, а затем переместите указатель мыши для создания манипуляторов.

При рисовании гладкой точки с помощью инструмента «Перо» противоположные маркеры всегда равны и попарно связаны друг с другом. Нажмите клавишу Cmd/Ctrl при перетаскивании манипуляторов гладкой точки, чтобы создать манипуляторы одинаковой длины (попарная связь при этом остается без изменений).

2. Отпустите кнопку мыши. При перемещении указателя мыши по монтажной области отображается контур, указывающий на то, что будет нарисовано, если разместить опорную точку в позиции указателя мыши.



A. Первая опорная точка с манипуляторами **B.** Предварительный просмотр резиновой ленты контура между первой опорной точкой и указателем мыши

3. Когда при предварительном просмотре будет достигнут желаемый контур, щелкните в позиции указателя мыши, после чего приложение Illustrator нарисует контур так, как это было показано при предварительном просмотре.

Примечание. Для выхода из режима предварительного просмотра при работе с инструментом «Перо» нажмите клавишу Esc.

Порядок включения или отключения режима предварительного просмотра

1. Откройте диалоговое окно «Установки» (Ctrl+K).
2. Перейдите на вкладку «Отображение выделения и опорных точек».
3. Установите или снимите флажок «Включить резиновую ленту для инструмента "Перо"».

На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Улучшенный инструмент «Карандаш»

Изменено в Illustrator CC 2014.

Инструмент «Карандаш»

Инструмент «Сглаживание»

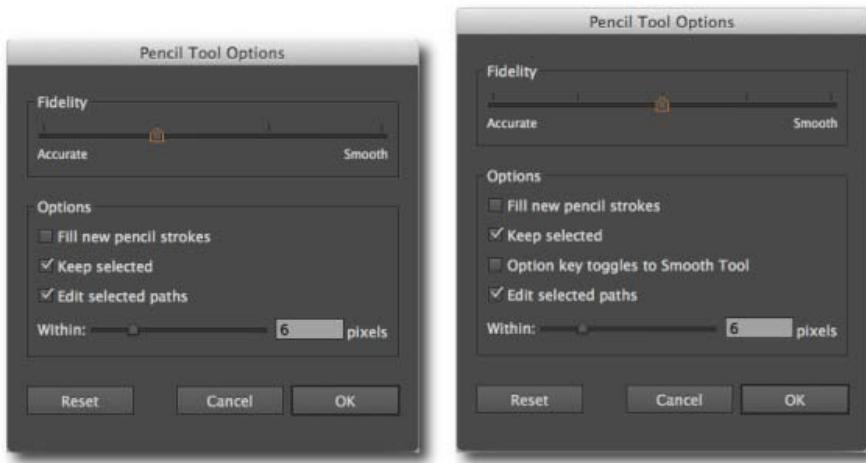
Мы усовершенствовали инструмент «Карандаш». Теперь он позволяет более точно вычерчивать кривые, автоматически закрывать контуры, а также рисовать ограниченные и неограниченные прямолинейные сегменты.

[Наверх](#)

Инструмент «Карандаша»

Стили

Дважды щелкните значок инструмента «Карандаш» на панели инструментов, чтобы открыть диалоговое окно «Параметры инструмента "Карандаш"». Для ползунка «Отклонение» доступно четыре предварительно заданных значения. Крайнее левое положение ползунка («Точное») обеспечивает наибольшую точность при рисовании контуров. Крайнее правое положение ползунка («Плавное») обеспечивает наибольшее сглаживание контуров. Выберите значение, которое подходит вам лучше всего.



(слева) Illustrator CC (v17.x)

(справа) Illustrator CC 2014 (дополнительный параметр отклонения, флагок клавиши Option)

Дополнительный стиль «Отклонение» (впервые реализован в Illustrator CC 2014)

С регулятором «Отклонение» связано пять стилей из Illustrator CC 2014. Добавленный в новой версии стиль регулятора позволяет рисовать контуры с максимально возможной точностью. Этот дополнительный стиль применяется также в диалоговых окнах инструментов «Сглаживание», «Кисть» и «Кисть-клякс».

Параметр «При нажатии Alt выполняется переключение на инструмент "Сглаживание"» (впервые реализован в Illustrator CC 2014)

Если этот флагок установлен, при нажатии клавиши Alt (Mac: Option) во время работы с инструментом «Карандаш» или «Кисть» выполняется переключение на инструмент «Сглаживание».

Автоматическое закрытие контуров

Если конечные точки рисуемого контура находятся в непосредственной близости и на расстоянии предварительно заданного числа пикселов друг от друга, отображается курсор закрытия контура (⌗). При отпускании кнопки мыши такой контур закрывается автоматически.

Для предварительного задания количества пикселов откройте диалоговое окно «Параметры инструмента "Карандаш"» и введите требуемое значение в поле «в пределах».

Рисование ограниченных и неограниченных прямолинейных сегментов

Инструмент «Карандаш» можно использовать для рисования ограниченных и неограниченных прямолинейных сегментов. При рисовании прямолинейного сегмента отображается соответствующий курсор (—).

Ограниченные прямолинейные сегменты Чтобы нарисовать прямолинейный сегмент, ограниченный 0, 45 или 90 градусами, воспользуйтесь инструментом «Карандаш», удерживая нажатой клавишу Shift.

Неограниченные прямолинейные сегменты Если клавиша Alt/Opt удерживается нажатой, прямолинейный сегмент вычерчивается без ограничений. Чтобы нарисовать ломаную линию, выполните указанные ниже действия:

1. Нарисуйте сегмент линии.
2. Выполните одно из следующих действий:
 - a. Удерживая нажатой клавишу Shift или Alt/Opt, поместите курсор на конечную точку линии. При появлении курсора продолжения контура (—) щелкните кнопкой мыши, чтобы нарисовать еще одну линию.
 - b. Удерживая нажатой кнопку мыши, отпустите и снова нажмите клавишу Shift или Alt/Opt, чтобы нарисовать следующий сегмент.

Продолжение контура

Когда указатель мыши находится на расстоянии определенного числа пикселов от конечной точки контура, появляется курсор продолжения контура (—).

Чтобы задать нужное число пикселов, откройте диалоговое окно «Параметры инструмента "Карандаш"» и введите требуемое значение в поле «В пределах».

Объединение контуров

Порядок объединения двух контуров

1. Выберите контуры, которые требуется объединить.
2. Продлите один контур ближе к другому.
3. При появлении курсора объединения контуров (—), отпустите кнопку мыши, чтобы объединить контуры.

[Наверх](#)

Инструмент «Сглаживание»

Стили

Дважды щелкните значок инструмента «Сглаживание» на панели инструментов, чтобы открыть диалоговое окно «Параметры инструмента "Сглаживание"». Для инструмента «Сглаживание» доступен ползунок «Отклонение» с предварительно заданными значениями.



(слева) Illustrator CC (v17.x)

(справа) Illustrator CC 2014 (дополнительный параметр отклонения)

Примечание. Инструмент «Сглаживание» теперь не открывается длительным нажатием клавиши Alt/Opt во время работы с инструментом «Карандаш».

Инструменты «Кисть» и «Кисть-клякса»

В диалоговых окнах «Параметры инструмента "Кисть"» и «Параметры инструмента "Кисть-клякса"» также имеются ползунки с четырьмя предварительно заданными значениями.

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Редактирование графических объектов с помощью «Трассировка изображения»



Используйте Adobe Shape CC на iPhone или iPad для создания снимков объектов, дизайнов или фигур, а затем преобразуйте их в векторные фигуры всего за несколько простых действий. Сохраняйте полученные векторы в Creative Cloud Libraries, а затем дорабатывайте их в Illustrator и Photoshop.

Подробнее о приложении **Adobe Shape CC**.

Загрузите потрясающее приложение **Adobe Shape CC** из [магазина приложений iTunes](#) (доступно для iPhone и iPad).

[Трассировка изображения](#)

[Параметры трассировки](#)

[Расформирование объекта трассировки](#)

Чтобы создать новый рисунок на основе существующего графического объекта, можно выполнить его трассировку. Например, можно создать графику на основе карандашного эскиза, который был выполнен на бумаге. Или импортировать растровое изображение, сохраненное в другой графической программе, и применить к нему трассировку.

Простейший способ трассировки графического объекта — открыть или поместить файл в Illustrator и выполнить автоматическую трассировку с помощью команды «Трассировка изображения».

Стили трассировки содержат предопределенные параметры трассировки для конкретных типов графических объектов. Например, при трассировке изображения, которое планируется использовать как технический рисунок, выберите стиль «Технический рисунок». Все параметры трассировки изменяются, что позволяет оптимизировать трассировку технического рисунка.

Можно также контролировать уровень детализации и заполнение трассировки, а также сохранить настройки в качестве заказного стиля для последующего использования.

Видеоролик о трассировке см. в разделе [Инструмент «Трассировка изображения» в Illustrator CS6](#).

(Для пользователей Illustrator CS5 и более ранних версий) Используйте функцию «Быстрая трассировка», чтобы трассировать изображение в векторный объект. См. [Использование инструмента «Трассировка изображения»](#).



До и после трассировки растрowego изображения с помощью команды «Трассировка изображения»

Трассировка изображения

1. Откройте или поместите растровое изображение, чтобы использовать его в качестве исходного изображения.
2. Выделите исходное изображение и выполните одно из следующих действий:
 - Выберите «Объект» > «Трассировка изображения» > «Создать», чтобы выполнить трассировку, используя параметры по умолчанию.
 - Выберите «Окно» > «Трассировка изображения», затем выберите один из стилей по умолчанию, нажимая на значки в верхней части панели.
 - Выберите «Окно» > «Трассировка изображения» и выберите стиль или укажите параметры трассировки. На панели «Трассировка изображения» активируйте «Предварительный просмотр» для просмотра результатов сделанных изменений.

Можно также нажать кнопку «Трассировка изображения» на панели «Управление» или выбрать стиль с помощью кнопки «Стили трассировки» ▾.

3. (Необязательно) Корректировка результатов трассировки на панели «Трассировка изображения» («Окно» > «Трассировка изображения»).
4. Чтобы вручную отредактировать векторный объект, выберите «Объект» > «Трассировка изображения» > «Разобрать» и преобразуйте объект трассировки в контуры.

Параметры трассировки

Установки Задает стиль трассировки. Нажмите значок меню, чтобы сохранить текущие настройки в качестве новых установок, или удалить или переименовать существующие стили.

Примечание. Стили по умолчанию нельзя редактировать и удалять (стили по умолчанию заключены в квадратные скобки []). Однако можно создать редактируемую копию стиля по умолчанию. Для этого выберите нужный стиль и нажмите кнопку «Новый».

Вид Определяет вид трассированного объекта. Объект трассировки состоит из двух компонентов: исходного и результирующего изображений (результирующее изображение – векторное). Можно выбрать вид результата трассировки, исходного изображения, контуров, а также другие параметры. Щелкните значок в виде глаза, чтобы наложить выбранный вид на исходное изображение.

Режим Задает цветовой режим для результирующего изображения.

Палитра Задает палитру для формирования изображения в цвете или в градациях серого из исходного изображения при трассировке (этот параметр доступен, только если параметр «Цветовой режим» имеет значение «Цветное» или «В градациях серого»).

Чтобы приложение Illustrator самостоятельно определило цвета для трассировки, выберите значение «Авто». Чтобы воспользоваться образцами из документа в качестве палитры для трассировки, выберите «Библиотека документа».

Настройки цветов Отображаемые настройки цветов основаны на настройках, установленных в разделах «Цветовой режим» и «Палитра»:

Цвета Указывает количество цветов, которые будут использоваться при цветной трассировке изображения. Можно выбрать образцы, если в качестве палитры выбрана «Библиотека документа». (Этот параметр доступен только в том случае, если параметр «Цветовой режим» имеет значение «Цветное»).

Оттенки серого Указывает количество оттенков серого, которые будут использоваться при трассировке изображения в оттенках серого. (Этот параметр доступен только в том случае, если параметр «Цветовой режим» имеет значение «Цветное»).

Изогелия Задает значение для формирования черно-белого изображения из исходного изображения при трассировке. Все пиксели светлее порогового значения преобразуются в белые, а все пиксели темнее этого значения – в черные (этот параметр доступен, только если параметр «Цветовой режим» имеет значение «Черно-белое»).

Контуры Управляет точностью трассировки исходного растрового изображения. Меньшее значение позволяет создавать более точный контур, большее – приблизительный контур.

Углы Указывает остроту углов. Более высокое значение приводит к использованию большего количества углов.

Шум Указывает область в пикселях, игнорируемую во время трассировки. Более высокое значение обеспечивает снижение шума.

Метод Указывает метод трассировки. Параметр «Стык» создает контуры с вырезанием, в то время как параметр «Наложение» создает контуры с наложением.

Сплошные области Создает области с заливкой в результате трассировки изображения.

Штрихи Создает контуры с обводкой в результате трассировки изображения.

Обводка Задает максимальную ширину деталей исходного изображения, которые могут быть преобразованы в обводку. Детали с шириной больше максимальной преобразуются в результат трассировки в контуры.

Привязать кривые к линиям Указывает, заменяются ли слегка искривленные линии прямыми линиями.

Игнорировать белый цвет Указывает, заменяются ли области белой заливки областями без заливки.

На панели «Трассировка изображения» активируйте «Предварительный просмотр» для просмотра результатов сделанных изменений.

[Наверх](#) 

Расформирование объекта трассировки

Чтобы удалить трассировку, но сохранить исходное изображение, расформируйте объект трассировки.

- Выделите объект трассировки.
- Выберите команду «Объект» > «Быстрая трассировка» > «Расформировать».

См. также

- [Видеогид по работе с автоматической трассировкой и разрешением](#)
- Импорт графических объектов

Ключевые слова : трассировка изображения, трассировка,

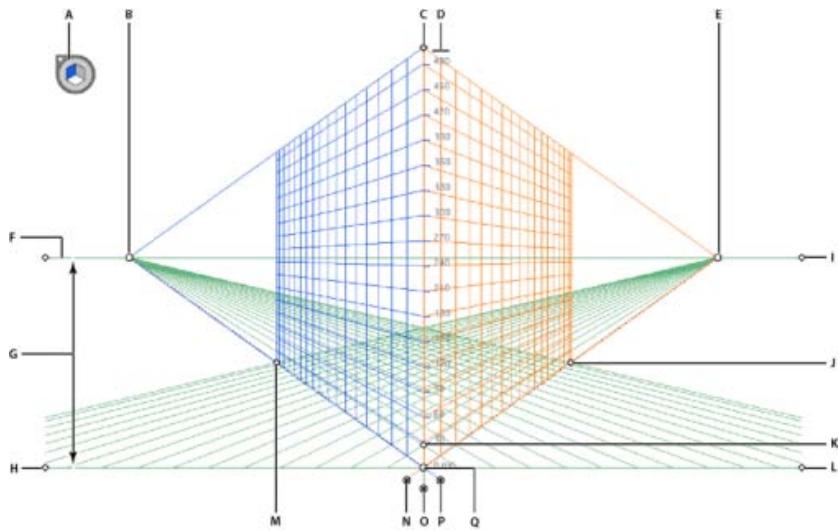
 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Определение сеток перспективы

Для просмотра в документе сетки двухточечной перспективы по умолчанию, выполните одно из указанных ниже действий.

- Выберите «Просмотр» > «Сетка перспективы» > «Показать сетку».
- Нажмите комбинацию клавиш «Ctrl+Shift+I» (Windows) или «Cmd+Shift+I» (Mac), чтобы отобразить сетку перспективы. Та же самая комбинация клавиш используется для скрытия отображаемой сетки.
- Выберите инструмент «Сетка перспективы» на панели «Инструменты».



Сетка перспективы

A. Виджет переключения между плоскостями **B**. Левая исчезающая перспектива **C**. Протяженность вертикальной сетки **D**. Линейка сетки перспективы **E**. Правая исчезающая перспектива **F**. Линия горизонта **G**. Высота горизонта **H**. Нулевая отметка **I**. Уровень горизонта **J**. Протяженность сетки **K**. Размер ячеек сетки **L**. Нулевая отметка **M**. Протяженность сетки **N**. Элемент управления правой плоскостью сетки **O**. Элемент управления горизонтальной плоскостью сетки **P**. Элемент управления левой плоскостью сетки **Q**. начало координат;

Группа инструментов «Сетка перспективы» состоит из инструментов «Сетка перспективы» и «Выбор перспективы» .

Инструмент «Сетка перспективы» можно вызвать, выбрав его на панель «Инструменты» или нажав комбинацию клавиш «Shift»+«P». После выбора инструмента «Сетка перспективы» отображается следующее:

- Левые и правые элементы управления сеткой, предназначенные для корректировки плоскостей
- Высота горизонта
- положение левой, правой и вертикальной плоскостей;
- видимость и протяженность ячейки сетки;

- размер ячеек сетки;
- начало координат;
- Левый и правый виджеты нулевой отметки, используемые для перемещения сетки

Кроме того, при выборе сетки перспективы также появляется виджет переключения между плоскостями. Этот виджет используется для выбора активной плоскости сетки. В сетке перспективы активной является плоскость, на которой рисуется объект для проецирования точки зрения наблюдателя на эту часть сцены.



Виджет переключения между плоскостями

A. Левая плоскость сетки **B.** Плоскость без активной сетки **C.** Правая плоскость сетки **D.**

Горизонтальная плоскость сетки

См. видеоролик [Определение сеток перспективы](#).

Можно настроить положение данного виджета в любом из четырех углов сцены и выбрать его отображение вместе с сеткой перспективы. Чтобы задать эти настройки, на панели «Инструменты» дважды щелкните значок «Сетка перспективы». В диалоговом окне «Параметры сетки перспективы» доступны описанные ниже параметры.

Показать виджет активной плоскости Этот параметр выбран по умолчанию. Если удалить этот флажок, данный виджет не отображается вместе с сеткой перспективы.

Положение виджета Можно выбрать отображение виджета в левом верхнем, правом верхнем, левом нижнем или правом нижнем углу окна документа.

При выборе инструмента «Выбор перспективы» отображаются элементы управления левой, правой и горизонтальной сетками. Для переключения на инструмент «Выбор перспективы» требуется нажать комбинацию клавиш Shift+V или выбрать его на панели «Инструменты». Инструмент «Выбор перспективы» позволяет делать следующее:

- переводить объекты, текст и символы в перспективу;
- переключать активные плоскости с помощью комбинаций клавиш;
- Перемещение, масштабирование и дублирование объектов в пространстве перспективы
- Перемещайте и дублируйте объекты перпендикулярно их текущему положению на плоскости перспективы

При использовании инструмента «Выбор перспективы» активные плоскости в сетке перспективы обозначаются указанными ниже указателями.

| Активная плоскость | Указатели |
|--------------------------------|-----------|
| Левая плоскость сетки | ↗ ↘ |
| Правая плоскость сетки | ↖ ↗ |
| Горизонтальная плоскость сетки | ↖ ↘ |

Инструмент «Выбор перспективы» привязывает объекты к сетке активной плоскости при перемещении, масштабировании, дублировании или добавлении объектов в перспективу. Объекты привязываются к линиям сетки, если расстояние до линии составляет не более 1/4 размера ячейки.

Вы можете активировать или деактивировать привязку, используя «Просмотр» > «Сетка перспективы» > «Привязать к сетке».

Этот параметр установлен по умолчанию.

См. также

- Рисование перспективы

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Использование быстрой трассировки | CS5 и более ранние версии

[Трассировка графического объекта](#)

[Параметры трассировки](#)

[Изменение способа отображения объекта трассировки](#)

[Коррекция результатов трассировки объекта](#)

[Настройка цветов, используемых при трассировке](#)

[Использование стиля трассировки](#)

[Преобразование объекта трассировки в объект с быстрой заливкой](#)

[Расформирование объекта трассировки](#)

[Ручная трассировка графического объекта с использованием шаблонных слоев](#)

[Наверх](#)

Трассировка графического объекта

Чтобы создать новый рисунок на основе существующего графического объекта, можно выполнить его трассировку. Например, можно создать рисунок на основе карандашного эскиза, нарисованного на бумаге, или растрового изображения, сохраненного в другом графическом редакторе, путем переноса в Illustrator этого изображения с его последующей трассировкой.

Простейший способ трассировки графического объекта – открыть или поместить файл в Illustrator и выполнить автоматическую трассировку с помощью команды «Быстрая трассировка». Можно управлять уровнем детализации и заливкой трассировки. Когда будет получен удовлетворительный результат, можно преобразовать трассировку в векторные контуры или в объект с быстрой заливкой.

(Только для пользователей Illustrator CS6). Используйте функцию «Трассировка изображения» для трассировки изображения в векторный объект. См. статью об Illustrator CS6, *Использование инструмента «Трассировка изображения»*.



До и после трассировки растрового изображения с помощью команды «Быстрая трассировка»

Автоматическая трассировка графического объекта с помощью команды «Быстрая трассировка»

1. Откройте или поместите файл, который будет использоваться в качестве исходного изображения для трассировки.
2. Когда будет выбрано исходное изображение, выполните одно из следующих действий:

Для трассировки изображения с применением стиля трассировки нажмите кнопку «Стили и параметры трассировки»  на панели «Управление» и выберите стиль.

- Для трассировки изображения с использованием параметров по умолчанию нажмите кнопку «Быстрая трассировка» на панели «Управление» или выберите команду «Объект» > «Быстрая трассировка» > «Создать».
 - Чтобы задать параметры трассировки перед ее выполнением, нажмите кнопку «Стили и параметры трассировки»  на панели «Управление» и выберите «Параметры трассировки». Также можно выбрать команду «Объект» > «Быстрая трассировка» > «Параметры трассировки». Задайте параметры трассировки и нажмите кнопку «Трассировка».
3. (Необязательно) Скорректируйте результаты трассировки.
 4. (Необязательно) Преобразуйте трассировку в контуры или в объект с быстрой заливкой.

[Наверх](#) 

Параметры трассировки

Установки Задает стиль трассировки.

Режим Задает цветовой режим для результирующего изображения.

Изогелия Задает значение для формирования черно-белого изображения из исходного изображения при трассировке. Все пиксели светлее порогового значения преобразуются в белые, а все пиксели темнее этого значения – в черные (этот параметр доступен, только если параметр «Цветовой режим» имеет значение «Черно-белое»).

Палитра Задает палитру для формирования изображения в цвете или в градациях серого из исходного изображения при трассировке (этот параметр доступен, только если параметр «Цветовой режим» имеет значение «Цветное» или «В градациях серого»).

Чтобы приложение Illustrator самостоятельно определило цвета для трассировки, выберите значение «Авто». Чтобы использовать для трассировки заказную палитру, выберите имя библиотеки образцов. (чтобы библиотека цветов была доступна в меню «Палитра», она должна быть открыта).

Макс. количество цветов Задает максимальное количество цветов, которое будет использоваться в результирующем изображении (цветном или в градациях серого) (этот параметр доступен, только если параметр «Цветовой режим» имеет значение «Цветное» или «В градациях серого», а для палитры указано значение «Авто»).

Добавлять цвета в палитру Создает новый образец в палитре «Образцы» для каждого цвета в результирующем изображении.

Размытие Размытие исходного изображения перед формированием результирующего изображения. Выберите этот параметр, чтобы уменьшить количество мелких артефактов и сгладить зубчатые края в результирующем изображении.

Ресамплинг Ресамплинг исходного изображения в заданное разрешение перед формированием результирующего изображения. Этот параметр позволяет ускорить процесс трассировки для больших изображений, но может давать менее качественные результаты.

Примечание: Разрешение при ресамплинге не сохраняется при создании стиля.

Сплошные области Создает области с заливкой в результирующем изображении.

Штрихи Создает контуры с обводкой в результирующем изображении.

Макс. толщина линии Задает максимальную ширину деталей исходного изображения, которые могут быть преобразованы в обводку. Детали с шириной больше максимальной преобразуются в результат трассировки в контуры.

Мин. длина обводки Задает минимальную длину деталей исходного изображения, которые могут быть преобразованы в обводку. Детали меньшего размера не попадают в результирующее изображение.

Подгонка контура Управляет точностью трассировки исходного растрового изображения. Меньшее значение позволяет создавать более точный контур, большее – приблизительный контур.

Мин. площадь Задает наименьшую деталь исходного изображения, учитываемую при трассировке. Например, при значении 4 детали размером менее 2 пикселов в ширину и 2 в высоту не попадут в результирующее изображение.

Угол Задает величину изгиба в исходном изображении, которая будет рассматриваться как угловая опорная точка в результирующем изображении. Дополнительную информацию о различиях между угловыми и гладкими опорными точками см. в разделе О контурах.

Растровых Задает способ отображения растровых компонентов объекта трассировки. Этот параметр просмотра не сохраняется как часть стиля трассировки.

Векторных Задает способ отображения результирующего изображения. Этот параметр просмотра не сохраняется как часть стиля трассировки.

Для просмотра результирующего изображения с текущими настройками выберите в диалоговом окне «Параметры трассировки» параметр «Просмотр». Чтобы задать параметры трассировки по умолчанию, отмените выбор всех объектов, прежде чем открывать диалоговое окно «Параметры трассировки». Когда все параметры будут заданы, щелкните «По умолчанию».

Видеоролик с инструкциями по использованию быстрой трассировки см. по адресу www.adobe.com/go/vid0043. Пособие по настройке параметров быстрой трассировки для получения наилучших результатов см. по адресу www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_livetrace_ru.

[Наверх](#)

Изменение способа отображения объекта трассировки

Объект трассировки состоит из двух компонентов: исходного и результирующего изображений (результирующее изображение – векторное). По умолчанию отображается только результирующее изображение. Однако при необходимости можно изменить параметры отображения как исходного, так и результирующего изображения.

- Выделите объект трассировки.

По умолчанию все объекты трассировки в палитре «Слои» имеют имя «Трассировка».

- Выполните любое из следующих действий:

- Чтобы изменить способ отображения результирующего изображения, нажмите кнопку «Просмотр векторного изображения»  на панели «Управление» или выберите команду «Объект» > «Быстрая трассировка», а затем нужный режим: «Не показывать результат трассировки», «Показать результат трассировки», «Показать контуры» или «Показать контуры с трассировкой».
- Чтобы изменить способ отображения исходного изображения, нажмите кнопку

«Просмотр растрового изображения» на панели «Управление» или выберите команду «Объект» > «Быстрая трассировка», а затем нужный режим: «Не показывать изображения», «Показать исходное изображение», «Показать настроенное изображение» (при этом изображение выводится со всеми корректировками, внесенными при трассировке) или «Показать прозрачное изображение».

Примечание: Для просмотра исходного изображения необходимо сначала задать для параметра «Показать векторное изображение» значение «Не показывать результат трассировки» или «Показать контуры».

[Наверх](#)

Коррекция результатов трассировки объекта

После создания объекта трассировки можно в любой момент скорректировать результирующее изображение.

1. Выделите объект трассировки.
2. Выполните любое из следующих действий:
 - Задайте основные параметры на панели «Управление».
 - Для просмотра всех параметров трассировки нажмите кнопку «Диалоговое окно параметров трассировки» на панели «Управление». Также можно выбрать команду «Объект» > «Быстрая трассировка» > «Параметры трассировки». Скорректируйте параметры и нажмите кнопку «Трассировка».

Для быстрого изменения результирующего изображения используйте стили трассировки.

[Наверх](#)

Настройка цветов, используемых при трассировке

1. Создает библиотеку цветов, содержащую цвета, которые должны использоваться при трассировке.
2. Откройте библиотеку и нажмите кнопку «Диалоговое окно параметров трассировки» на панели «Управление». Также можно выбрать команду «Объект» > «Быстрая трассировка» > «Параметры трассировки».
3. Выберите имя библиотеки цветов в меню «Палитра» и нажмите кнопку «Трассировка».

См. также

- Создание библиотеки образцов

[Наверх](#)

Использование стиля трассировки

Стили трассировки содержат предопределенные параметры трассировки для конкретных типов графических объектов. Например, при трассировке изображения, которое планируется использовать как технический рисунок, выберите стиль «Технический рисунок». Все параметры трассировки изменятся для проведения оптимальной трассировки технического рисунка: будет задан черно-белый цвет, установлено размытие в 0 пикселов, толщина обводки будет ограничена 3 пикселями и т. д.

Выбор стиля

- Выберите команду «Объект» > «Быстрая трассировка» > «Параметры трассировки». (Альтернативный способ: выберите объект трассировки и нажмите кнопку «Диалоговое окно параметров трассировки»  на панели «Управление».) Задайте параметры трассировки для стиля и нажмите кнопку «Сохранить стиль». Введите название стиля и нажмите кнопку «OK».
- Выберите команду «Редактирование» > «Стили трассировки». Нажмите кнопку «Новый», задайте параметры трассировки для стиля и нажмите кнопку «Готово».

Совет. Чтобы создать новый стиль на основе существующего, выберите стиль и нажмите кнопку «Новый».

Редактирование и удаление стилей

- Выберите команду «Редактирование» > «Стили трассировки».
- Выберите стиль и нажмите кнопку «Редактировать» или «Удалить».

Примечание. Стили по умолчанию нельзя редактировать и удалять (стили по умолчанию заключены в квадратные скобки []). Однако можно создать редактируемую копию стиля по умолчанию. Для этого выберите нужный стиль и нажмите кнопку «Новый».

Совместное использование стилей

- Выберите команду «Редактирование» > «Стили трассировки».
- Выполните одно из следующих действий:
 - Нажмите кнопку «Экспортировать», чтобы сохранить стили в файл.
 - Нажмите кнопку «Импортировать», чтобы загрузить стили из файла.

[Наверх !\[\]\(ef00dcf15deecfbb1d802bf3a9e64eb8_img.jpg\)](#)

Преобразование объекта трассировки в объект с быстрой заливкой

Когда будут получены удовлетворительные результаты трассировки, можно преобразовать объект трассировки в контуры или объект с быстрой заливкой. Этот окончательный этап позволяет работать с объектом трассировки точно так же, как с любым другим векторным изображением. После преобразования объекта трассировки коррекция параметров трассировки станет невозможна.

- Выделите объект трассировки.
- Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы преобразовать объект трассировки в контуры, нажмите кнопку «Разобрать» на панели «Управление» или выберите команду «Объект» > «Быстрая трассировка» > «Разобрать». Используйте этот способ, если нужно работать с компонентами трассированного графического объекта как с отдельными объектами. Получившиеся контуры группируются вместе.
 - Чтобы преобразовать объект трассировки в контуры, одновременно сохраняя текущие параметры отображения, выберите команду «Объект» > «Быстрая трассировка» > «Разобрать как показано». Например, если для результата трассировки выбран параметр «Показать контуры», то будут отображаться только разобранные контуры (а не с заливкой и обводкой). Кроме того, снимок объекта трассировки вместе с его текущими параметрами отображения сохраняется и группируется с разобранными контурами. Используйте этот способ, если нужно сохранить изображение трассировки в качестве направляющей для разобранных контуров.
 - Чтобы преобразовать объект трассировки в объект с быстрой заливкой,

нажмите кнопку «Быстрая заливка» на панели «Управление» или выберите команду «Объект» > «Быстрая трассировка» > «Преобразовать в быструю заливку». Используйте этот способ, если нужно применить заливку и обводку к трассированному графическому объекту с помощью инструмента «Быстрая заливка».

Чтобы за один прием создать объект трассировки и преобразовать его, выберите команду «Объект» > «Быстрая трассировка» > «Создать и разобрать» или «Объект» > «Быстрая трассировка» > «Создать и преобразовать в быструю заливку».

Видеоролик о трассировке см. по адресу www.adobe.com/go/vid0043.

См. также

- Основы рисования
- О быстрой заливке

[Наверх](#)

Расформирование объекта трассировки

Чтобы удалить результирующее изображение, но сохранить исходное, можно расформировать объект трассировки.

1. Выделите объект трассировки.
2. Выберите команду «Объект» > «Быстрая трассировка» > «Расформировать».

[Наверх](#)

Ручная трассировка графического объекта с использованием шаблонных слоев

Шаблонные слои – это заблокированные, непечатаемые слои, которые используются для трассировки изображений вручную. Шаблонные слои затенены на 50%, чтобы было хорошо видно все контуры, которые рисуются перед слоем. Шаблонные слои можно создавать при размещении изображения или на основе существующих слоев.

1. Выполните одно из следующих действий:
 - Для помещения изображения в качестве шаблонного слоя для трассировки выберите «Файл» > «Поместить», выберите файл формата EPS, PDF или растровое изображение для трассировки, выберите параметр «Шаблон» и нажмите кнопку «Поместить». Под текущим слоем в палитре появится новый шаблонный слой.
 - Для трассировки существующего изображения убедитесь, что оно находится в собственном слое, дважды щелкните этот слой в палитре «Слои», выберите параметр «Шаблон» и нажмите кнопку «OK». Альтернативный способ: можно выбрать слой и команду «Шаблон» в меню палитры.

Значок глаза изменится на значок шаблона , а слой будет заблокирован.

2. Протрассируйте файл с помощью инструмента «Перо» или «Карандаш».
3. Чтобы скрыть шаблонный слой, выберите команду «Просмотр» > «Скрыть шаблон». Выберите команду «Просмотр» > «Показать шаблон», чтобы он отобразился снова.
4. Чтобы преобразовать шаблонный слой в обычный, дважды щелкните шаблонный слой в палитре «Слои», отмените выбор параметра «Шаблон» и нажмите кнопку «OK».

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Рисование перспективы

[Общие сведения о рисовании перспективы](#)

[Стили сетки перспективы](#)

[Рисование новых объектов в перспективе](#)

[Прикрепление объекта к перспективе](#)

[Отсоединение объекта с сохранением перспективы](#)

[Добавление объектов в перспективу](#)

[Выбор объектов в перспективе](#)

[Трансформируемые объекты](#)

[Добавление текста и символов в перспективу](#)

[Настройки сетки перспективы](#)

[Наверх](#)

Общие сведения о рисовании перспективы

В Illustrator CS5 легко рисовать или визуализировать объект в перспективе, используя набор функций, которые работают по существующим законам рисования перспективы.

Сетка перспективы позволяет приближенно представлять сцену на плоской поверхности в естественном (для человеческого глаза) виде. Например, дорога или пара рельсовых путей зрительно должны встречаться или исчезать на зрительной оси.

Далее перечисляются функции Illustrator, облегчающие рисование в перспективе.

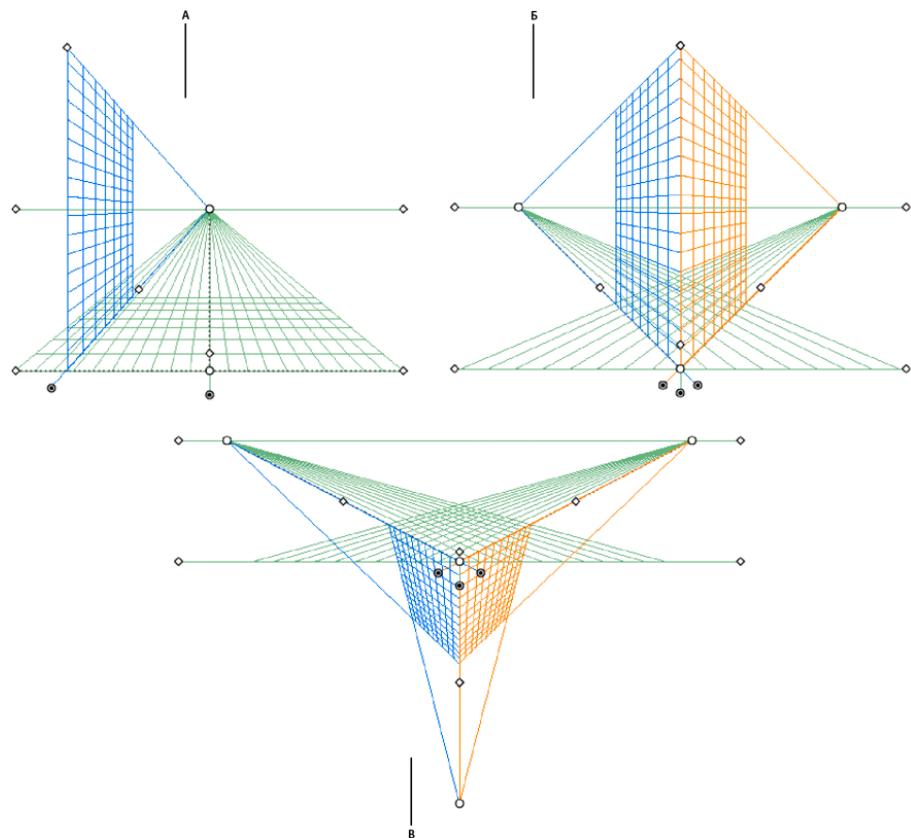
- Утилиты для определения или редактирования в документе одного, двух и трех исправлений перспективы
- Интерактивное управление разными параметрами, определяющими перспективу
- Создание объектов непосредственно в перспективе
- Перевод в перспективу существующих объектов
- Преобразование объектов в перспективе (перемещение и масштабирование)
- Перемещение или дублирование объектов по направлению к перпендикулярной плоскости (перемещение в перпендикулярном направлении)
- Определение реалистичных объектов и рисование объектов с помощью специальных реалистичных измерений в перспективе

Видеоролик о рисовании в перспективе см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid5205_ai_ru.

[Наверх](#)

Стили сетки перспективы

В Illustrator предоставляются стандартные стили одно-, двух- и трехточечных перспектив.



Стили сетки перспективы

A. 1-точечная перспектива **Б.** 2-точечная перспектива (по умолчанию) **В.** 3-точечная перспектива

Чтобы выбрать один из стандартных стилей сетки перспективы, выберите «Просмотр» > «Сетка перспективы», а затем — требуемый стиль.

Определение стилей сетки

Чтобы определить настройки сетки, выберите «Просмотр» > «Сетка перспективы» > «Определить сетку». В диалоговом окне «Определить сетку перспективы» для настройки доступны описанные ниже атрибуты стиля.

Имя Чтобы сохранить новый стиль, в раскрывающемся списке «Имя» выберите значение «Другой».

Тип Выберите тип стиля: «Одноточечная перспектива», «Двухточечная перспектива» или «Трехточечная перспектива».

Единицы измерения Выберите единицы для измерения размера сетки. Доступные варианты: сантиметры, дюймы, пиксели и пункты.

Масштаб Выберите масштаб сетки для просмотра или задания монтажной области и реалистичных измерений. Чтобы настроить масштаб, выберите параметр «Заказной». В диалоговом окне «Заказное масштабирование» укажите пропорции «По размеру монтажной области» и «Реальное значение».

Линия через каждые Этот атрибут определяет размер ячеек сетки.

Угол обзора Представьте куб с такой ориентацией, что ни одна из его граней не параллельна плоскости рисунка (в этом случае экрана компьютера). Угол обзора — это угол, образуемый правой гранью данного воображаемого куба и плоскостью рисунка. Поэтому угол обзора определяет положение левого и правого исправления перспективы с точки зрения наблюдателя. Угол обзора 45° означает, что два исправления перспективы находятся на равном расстоянии от зрительной оси наблюдателя. Если угол обзора больше 45°, правое исправление перспективы ближе к зрительной оси, чем левое и наоборот.

Расстояние обзора Расстояние между наблюдателем и сценой.

Высота горизонта Укажите для стиля высоту горизонта (уровень глаз наблюдателя). Высота линии горизонта от нулевой отметки отображается в области считывания.

Третье исправление перспективы Этот параметр доступен, если выбрать трехточечную перспективу. В полях «X» и «Y» указываются координаты x и y.

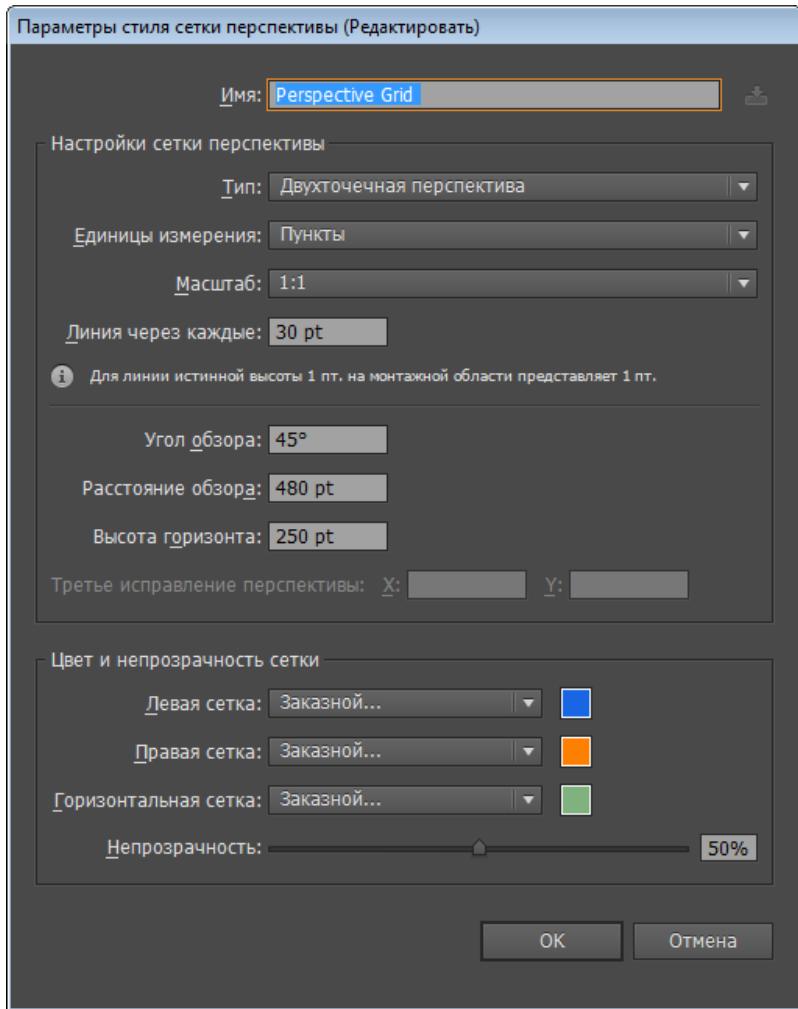
Чтобы изменить цвет левой, правой и горизонтальной сеток, выберите цвета в раскрывающихся списках «Левая сетка», «Правая сетка» и «Горизонтальная сетка». Кроме того, с помощью инструмента «Выбор цвета» можно выбрать заказной цвет.

Ползунок «Непрозрачность» служит для изменения непрозрачности сетки.

Чтобы сохранить сетку как стиль, нажмите кнопку «Сохранить стиль».

Редактирование, удаление, импорт и экспорт стилей сеток

Чтобы редактировать стили сетки, выберите «Правка» > «Стили сетки перспективы». В диалоговом окне «Стили сетки перспективы» выберите стиль для редактирования и нажмите кнопку «Редактировать».



Диалоговое окно «Стили сетки перспективы»

Диалоговое окно «Стили сетки перспективы» открывается в режиме редактирования. Задайте новые настройки сетки и нажмите кнопку «OK», чтобы их сохранить.

Стили по умолчанию удалять нельзя. Чтобы удалить определенный пользователем стиль, нажмите кнопку «Удалить» в диалоговом окне «Стили сетки перспективы».

Illustrator также позволяет импортировать и экспортить определенные пользователем стили. Чтобы экспортить определенный пользователем стиль, нажмите кнопку «Экспорт» в диалоговом окне «Стили сетки перспективы». Чтобы импортировать стиль, нажмите кнопку «Импорт».

Перемещение сетки перспективы

Приложение Illustrator позволяет создать в документе Illustrator только одну сетку. С помощью виджета «Нулевая отметка» при выбранном инструменте «Сетка перспективы» сетку можно перемещать между монтажными областями, чтобы разместить в требуемом положении.

Примечание. Для выполнения этой задачи требуется выбрать инструмент «Сетка перспективы», так как в противном случае виджет нулевой отметки не отображается.

Чтобы переместить сетку перспективы, выполните следующие действия:

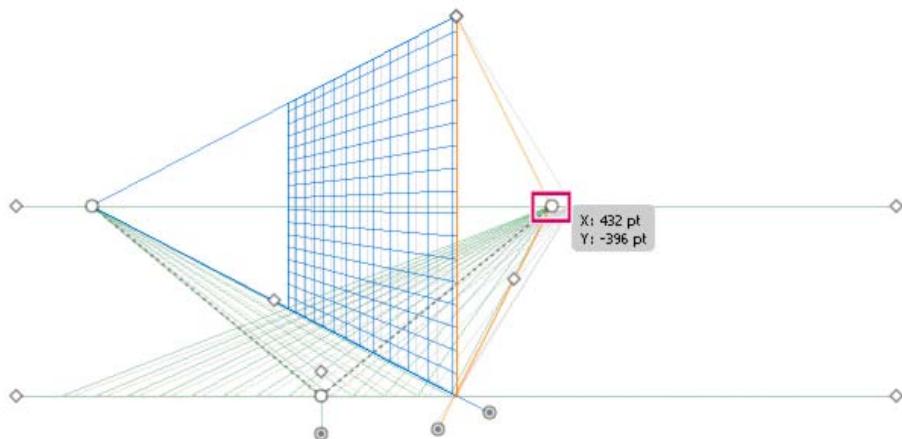
1. На панели «Инструменты» выберите инструмент «Сетка перспективы» или нажмите сочетание клавиш Shift+P.
2. Перетащите левый или правый виджет нулевого уровня на сетке. При наведении на точку нулевого уровня указатель принимает вид .

Корректировка исправлений перспективы, плоскостей сетки, высоты горизонта, размера ячеек и масштаба сетки.

Исправления перспективы, элементы управления плоскостью сетки, высота горизонта и размер ячеек регулируются вручную с помощью соответствующих виджетов. Однако такие виджеты отображаются, только выбран инструмент «Сетка перспективы». Чтобы настроить левое и правое исправление перспективы, воспользуйтесь соответствующими виджетами. Обратите внимание, при наведении на исправления перспективы указатель принимает вид двунаправленной стрелки .

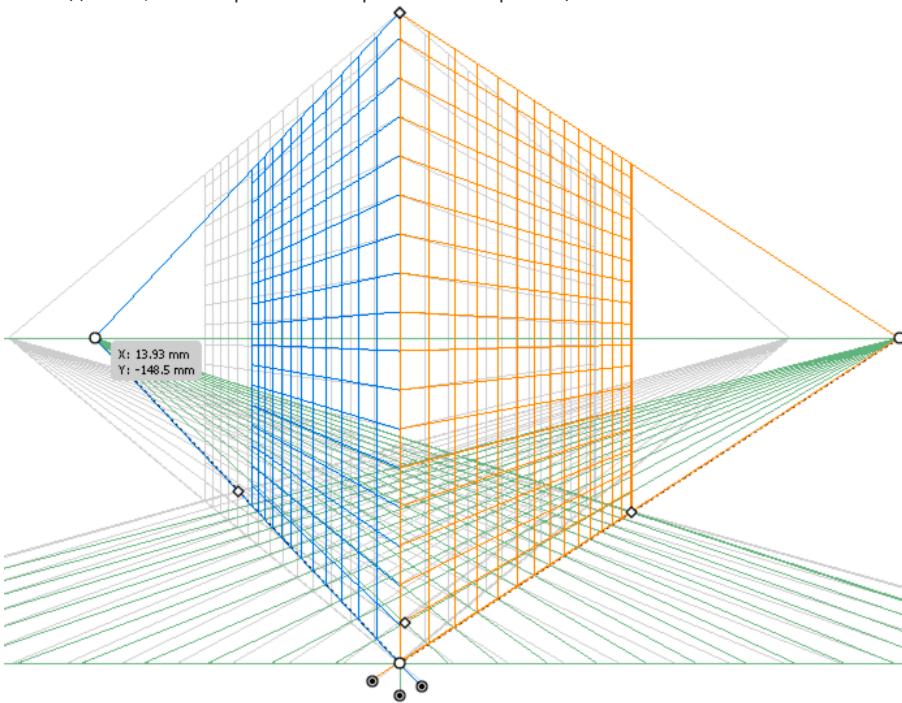
Примечание. Во время корректировки третьего исправления перспективы в 3-точечной перспективе удерживайте клавишу «Shift», чтобы

выполнять перемещение только вдоль вертикальной оси.



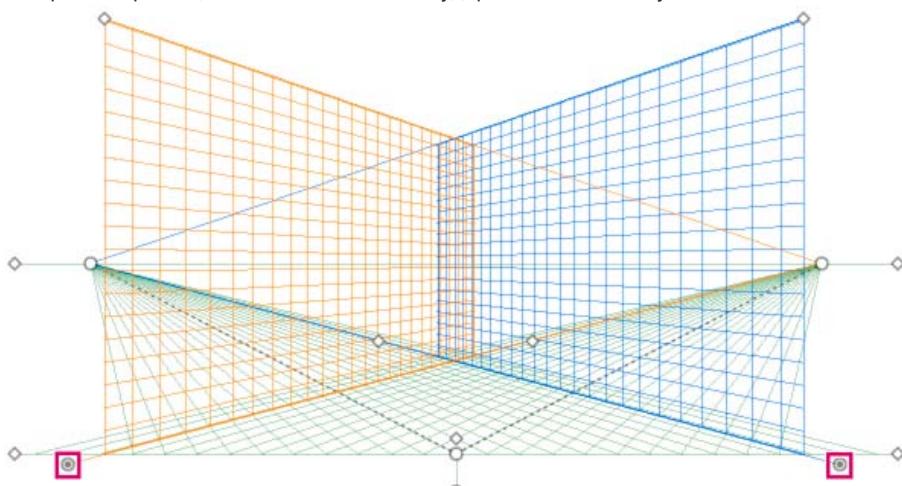
Перемещение правого исправления в сетке двухточечной перспективы

Примечание. Если закрепить точку наблюдения с помощью команды «Просмотр» > «Сетка перспективы» > «Закрепить точку наблюдения», оба исправления перспективы перемещаются совместно.



Когда точка наблюдения закреплена, перемещаются оба исправления перспективы.

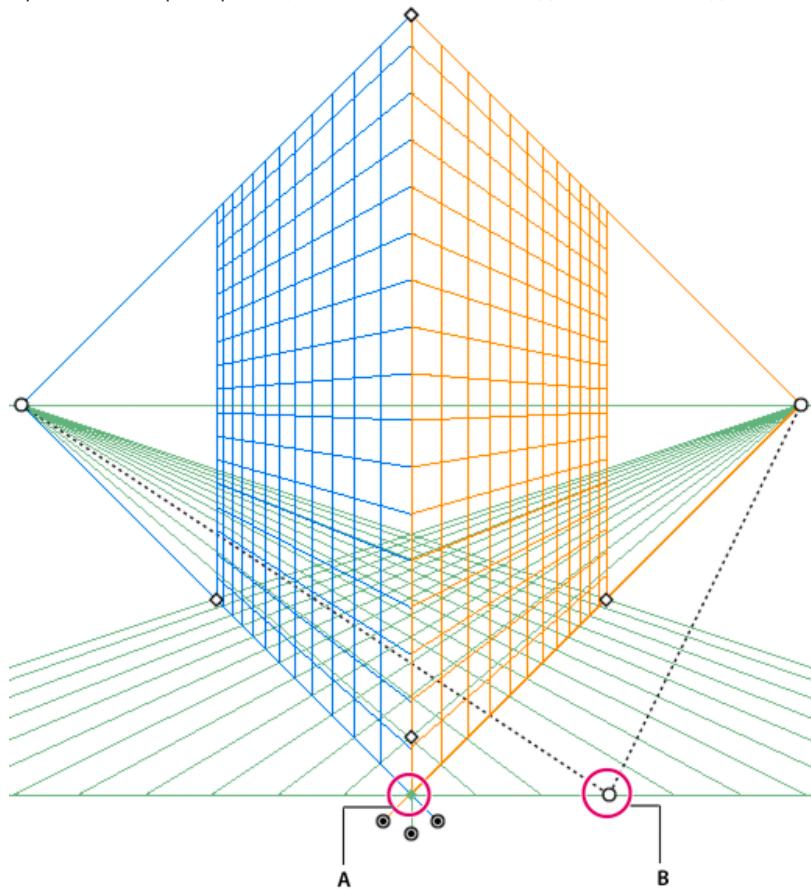
С помощью соответствующих виджетов элементов управления плоскостью также можно настроить левую, правую и горизонтальную плоскости сетки. При наведении на элементы управления плоскостью сетки указатель принимает вид двунаправленной стрелки (). Во время перемещения плоскостей сетки удерживайте клавишу «Shift», чтобы выполнять перемещение только в пределах одной ячейки.



Регулировка левой и правой плоскостей сетки в двухточечной перспективе

Сдвиг начала координат влияет на координаты x и у горизонтальной плоскости и координату x вертикальных плоскостей. Когда вы выделяете объект в перспективе, в то время как сетка отображается, координаты X и Y, отображаемые в палитрах «Трансформирование» и «Информация» изменяются относительно исходных. Вы можете также видеть изменение в координатных измерениях, когда создаете объекты, используя инструменты группы прямоугольника или линии, и нажимаете «Shift», в то время как соответствующая плоскость сетки является активной. При наведении на начало координат указатель принимает вид .

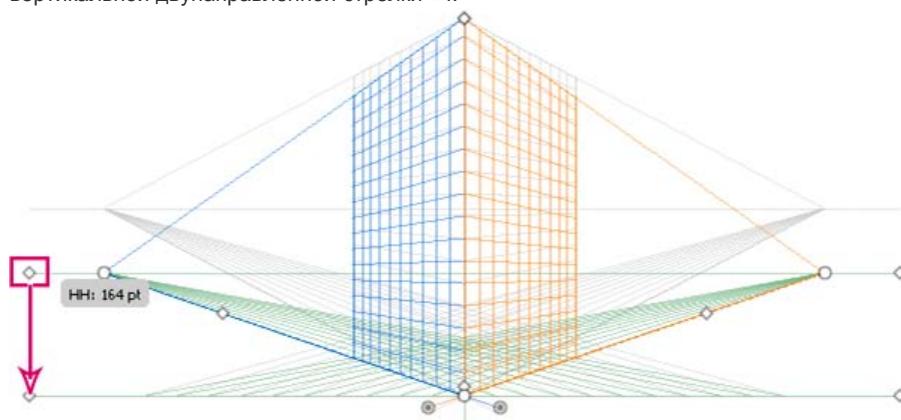
Примечание. При перемещении начала линейки видна точка наблюдения.



Изменение начала линейки и просмотр точки наблюдения

A. Точка наблюдения **B.** Измененное начало линейки

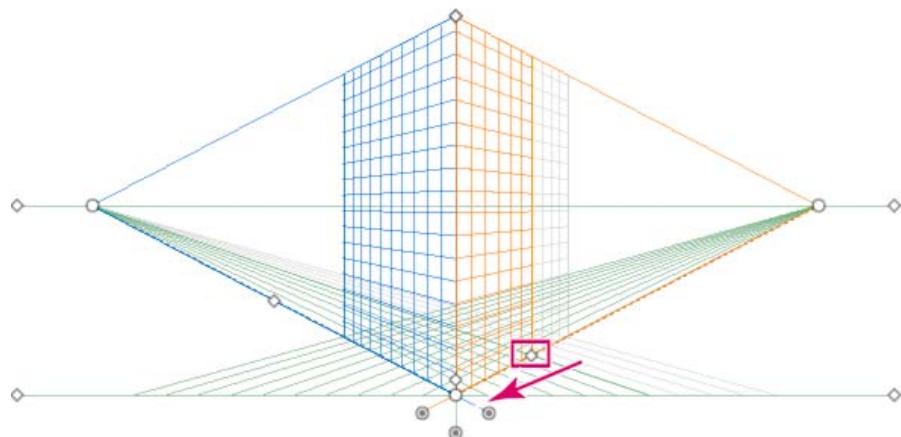
Измените высоту горизонта для тонкой настройки уровня глаз наблюдателя. При наведении на линию горизонта указатель принимает вид вертикальной двунаправленной стрелки .



Регулировка высоты горизонта в сетке двухточечной перспективы

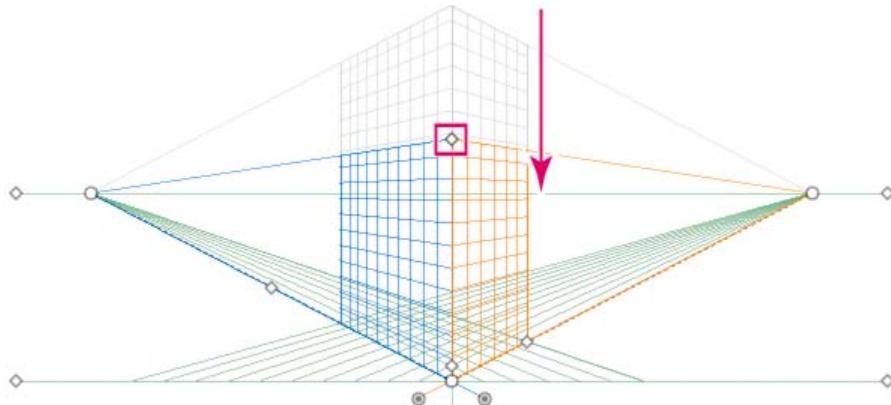
Пользователь может изменить протяженность сетки, чтобы определить протяженность сетки на плоскостях. При наведении на виджеты протяженности сетки указатель принимает вид .

Примечание. Линии сетки отображаются на экране, если между ними существует зазор в один пиксель. При прогрессивном увеличении масштаба на сцене появляется больше линий сетки, расположенных ближе к исправлению перспективы.



Перемещение протяженности правой сетки от правого исправления перспективы в двухточечной перспективе

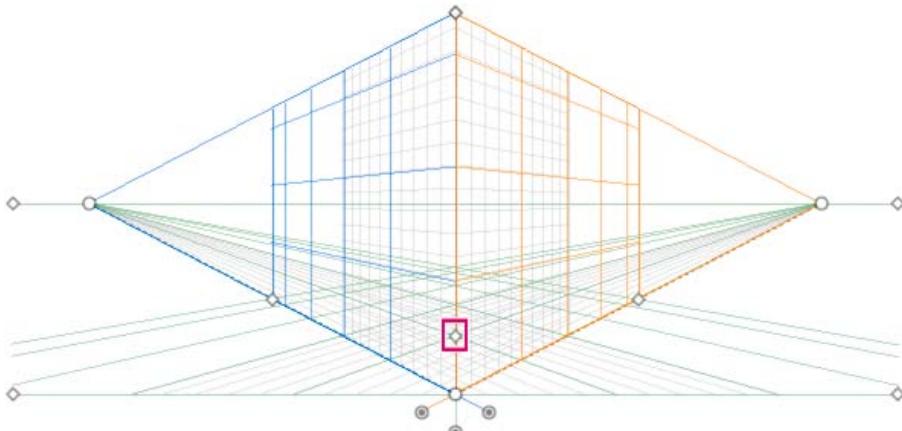
Протяженность вертикальной сетки также можно изменить путем регулировки протяженности сетки.



Уменьшение протяженности вертикальной сетки путем регулировки протяженности сетки

Для изменения размера ячеек сетки используется виджет размера ячеек сетки. При наведении на виджет размера ячеек сетки указатель мыши принимает вид .

Примечание. Если увеличить размер ячеек сетки, их число уменьшится.



Увеличение размера ячеек сетки путем перетаскивания виджета размера ячеек сетки.

Рисование новых объектов в перспективе

[Наверх](#)

Объекты в перспективе рисуются с помощью инструментов групп линий или прямоугольников при отображении сетки. При использовании инструментов групп прямоугольников или линий можно переключиться на инструмент «Выбор перспективы», нажав клавишу «Cmd» (Mac OS) или «Ctrl» (Windows).

Вы можете также переключить активную плоскость, нажимая «горячие» клавиши 1 (левая плоскость), 2 (горизонтальная плоскость) и 3 (правая плоскость), с одновременным выбором этих инструментов.

Примечание. Совместная работа инструментов «Блик» и «Сетка перспективы» не поддерживается.

Когда Вы создаете объект в перспективе, используйте «быстрые» направляющие, чтобы выровнять объект относительно других объектов. Выравнивание основано на геометрии перспективы объектов. Направляющие отображаются при приближении объекта к краю

или опорной точке других объектов.

При работе с инструментами групп прямоугольников и линий (кроме инструмента «Блик») также используются численные значения. Как и при рисовании в обычном режиме, для объекта можно задать значения высоты и ширины, но в этом случае он рисуется в перспективе. Кроме того, данные значения представляют реалистичные измерения таких объектов.

Примечание. Во время рисования в перспективе доступны обычные комбинации клавиш для рисования объектов, такие как «Shift» / «Alt» + «перетаскивание» (Windows) или «Option» + «перетаскивание» (Mac OS).

При создании в перспективе объекты могут привязываться к линиям сетки активной плоскости. Объекты привязываются к линиям сетки, если расстояние до линии составляет не более 1/4 размера ячейки.

Вы можете активировать или деактивировать привязку, используя «Просмотр» > «Сетка перспективы» > «Привязать к сетке». Этот параметр установлен по умолчанию.

Видеоролик о создании рисунков в перспективе см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid5211_ai_ru.

[Наверх](#)

Прикрепление объекта к перспективе

Illustrator предоставляет возможность прикрепления уже созданных объектов к активной плоскости на сетке перспективы.

Порядок добавления объекта к левой, правой или горизонтальной сетке

- Выберите активную плоскость для размещения объекта. Чтобы выбрать активную плоскость, нажмите клавишу 1, 2 или 3 на клавиатуре или щелкните одну из граней куба в виджете «Сетка перспективы».
- Выберите «Объект» > «Перспектива» > «Прикрепить к активной плоскости».

Примечание. Использование команды «Прикрепить к активной плоскости» не влияет на вид объекта.

Видеоролик о переносе плоских рисунков в перспективу см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid5212_ai_ru.

[Наверх](#)

Отсоединение объекта с сохранением перспективы

Чтобы открепить объект от вида перспективы, выберите «Объект» > «Перспектива» > «Открепить с сохранением перспективы».

Выбранный объект отсоединяется от соответствующей плоскости перспективы и становится доступным как обычный графический объект.

Примечание. Использование команды «Открепить с сохранением перспективы» не влияет на вид объекта.

[Наверх](#)

Добавление объектов в перспективу

При переносе обычного или графического объекта в перспективу его вид и масштаб изменяются. Чтобы перенести обычные объекты в перспективу, выполните следующие действия:

- Выберите объект с помощью инструмента «Выбор перспективы».
- Выберите активную плоскость для размещения объекта с помощью виджета «Переключение между плоскостями» или клавиш 1 (левая плоскость), 2 (горизонтальная плоскость) и 3 (правая плоскость) на клавиатуре.
- Перетащите выбранный объект в требуемое место.

[Наверх](#)

Выбор объектов в перспективе

Используйте инструмент «Выбор перспективы» для выбора объектов в перспективе. Инструмент «Выбор перспективы» предоставляет выделение объектов в области при помощи настроек активной плоскости.

Начав перетаскивать объект с помощью инструмента «Выбор перспективы», можно выбрать обычную область или область перспективы, а затем переключиться с одной плоскости на другую, используя клавиши 1, 2, 3 или 4 на клавиатуре.

[Наверх](#)

Трансформируемые объекты

Перемещение объектов

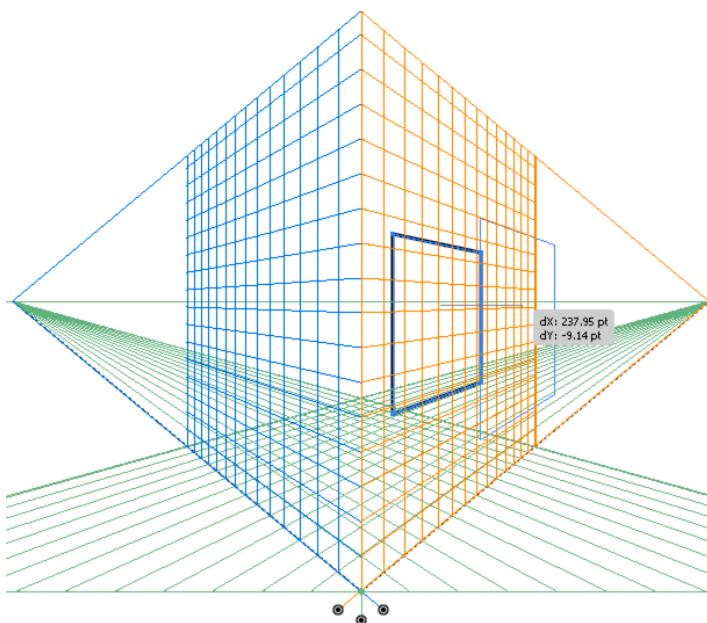
Для перемещения объектов в перспективе, переключитесь на инструмент «Выбор перспективы» (Shift+V), а затем перетащите объекты, используя клавиши со стрелками или мышь.

Примечание. Если при перетаскивании объекта изменить плоскость с помощью соответствующей клавиши на клавиатуре, изменяется и плоскость объекта.

Кроме того, существует возможность перемещения объектов в перпендикулярном направлении по отношению к их текущему положению. Это полезно при создании параллельных объектов, например стен комнаты. Ниже описывается порядок такого перемещения.

- Выберите объект с помощью инструмента «Выбор перспективы».

2. Удерживая нажатой клавишу 5, перетащите объект в требуемое положение. Это действие служит для перемещения объекта параллельно его текущему положению. Если при перемещении нажать комбинацию клавиш «Alt» + «5» (Windows) или «Option» + «5» (Mac OS), в новом положении создастся дубликат без изменения исходного объекта. В режиме «Рисовать за объектами» данное действие приводит к созданию объекта за исходным объектом.



Перемещение прямоугольника перпендикулярно исходному положению

Примечание. При перемещении объектов в перпендикулярном направлении клавиши со стрелками не действуют.

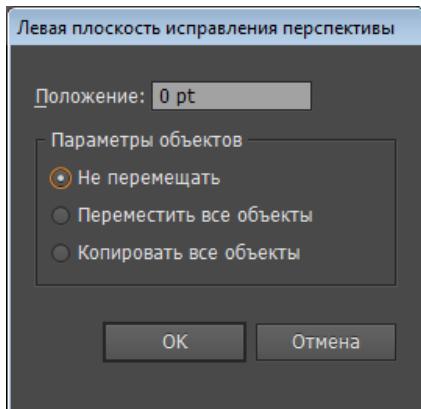
Для копирования объекта используется комбинация «Alt»+«перетаскивание» (Windows) или «Option»+«перетаскивание» (Mac OS). Чтобы сохранить перемещение в перспективе, нажмите клавишу «Shift» и выполните перетаскивание. О том, как указать точное местоположение, куда требуется переместить объект при перпендикулярном движении, см. в разделе Точное перемещение в перпендикулярном направлении.

Для перемещения объектов в перспективе также используется команда «Повторить трансформирование» («Объект» > «Трансформировать» > «Повторить трансформирование») или комбинация клавиш «Ctrl»+«D» (Windows) или «Cmd»+«D» (Mac OS). Эта команда также работает при перемещении объекта в перпендикулярном направлении.

Примечание. «Горячая» клавиша 5 для перпендикулярного движения и клавиши 1, 2 и 3 для переключения плоскостей функционируют при создании или перемещении объектов только на основной клавиатуре (а не на дополнительной цифровой клавиатуре).

Точное перемещение в перпендикулярном направлении

Для точного перемещения объекта в перпендикулярном направлении дважды щелкните виджет требуемой плоскости, используя инструмент «Выбор перспективы». Например, дважды щелкните виджет правой плоскости, чтобы задать параметры в диалоговом окне «Правая плоскость исправления перспективы».



Настройка параметров перпендикулярного перемещения всех объектов в выбранной плоскости сетки

Порядок точного перемещения всех объектов в перпендикулярном направлении

1. В поле «Позиция» укажите конечное положение перемещаемых объектов. По умолчанию в диалоговом окне указано текущее положение объектов.
2. Выберите для объектов один из описанных ниже параметров перемещения.

Не перемещать Если выбран этот вариант, при изменении положения сетки объект не перемещается.

Переместить все объекты Если выбран этот вариант, вместе с сеткой перемещаются все объекты на плоскости.

Копировать все объекты Если выбран этот вариант, копируются все объекты на плоскости.

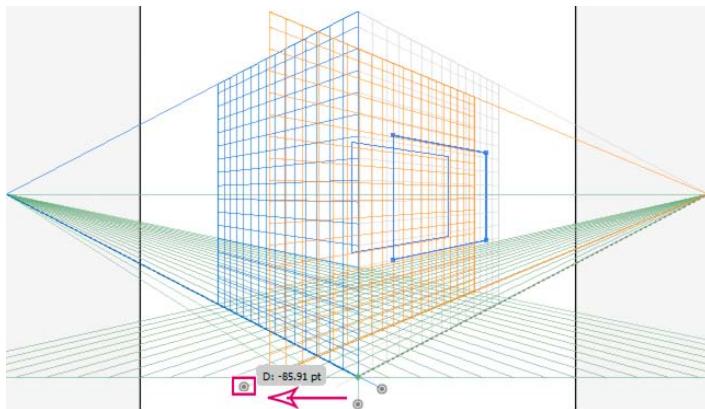
Для точного перемещения выбранного объекта в перпендикулярном направлении выберите объект, а затем дважды щелкните виджет требуемой плоскости. В этом открывается следующее диалоговое окно:

Перемещение в перпендикулярном направлении путем перетаскивания плоскостей сетки

Объект также можно перемещать в перпендикулярном направлении, перетаскивая плоскость сетки за соответствующие элементы управления. При перемещении объекта в перпендикулярном направлении он размещается параллельно текущему положению.

Порядок перемещения объекта параллельно его текущему положению

1. На панели «Инструменты» выберите инструмент «Выбор перспективы» или нажмите сочетание клавиш «Shift»+«V».
2. Нажмите клавишу «Shift» и перетащите элемент управления плоскостью сетки, на которой размещен объект.



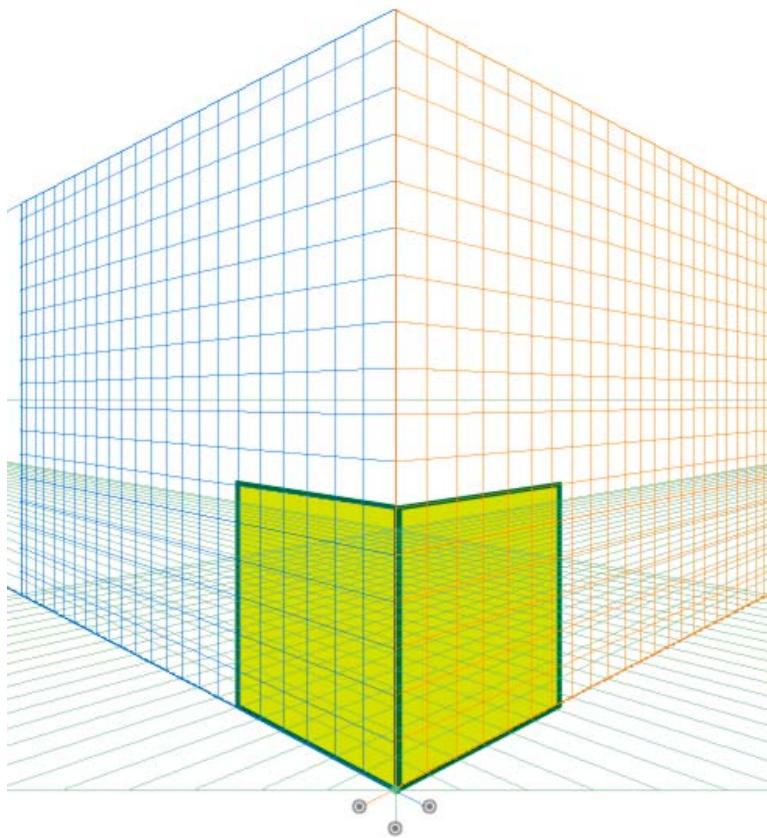
Перпендикулярное перемещение прямоугольника путем перетаскивания плоскости правой сетки

Порядок создания копии объекта параллельно его текущему положению

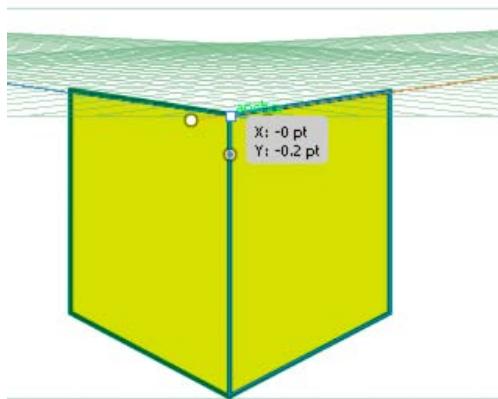
1. На панели «Инструменты» выберите инструмент «Выбор перспективы» или нажмите сочетание клавиш «Shift»+«V».
2. Нажмите клавиши «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS) и перетащите элемент управления плоскостью сетки, на которой размещен объект.

Автоматическое размещение плоскости

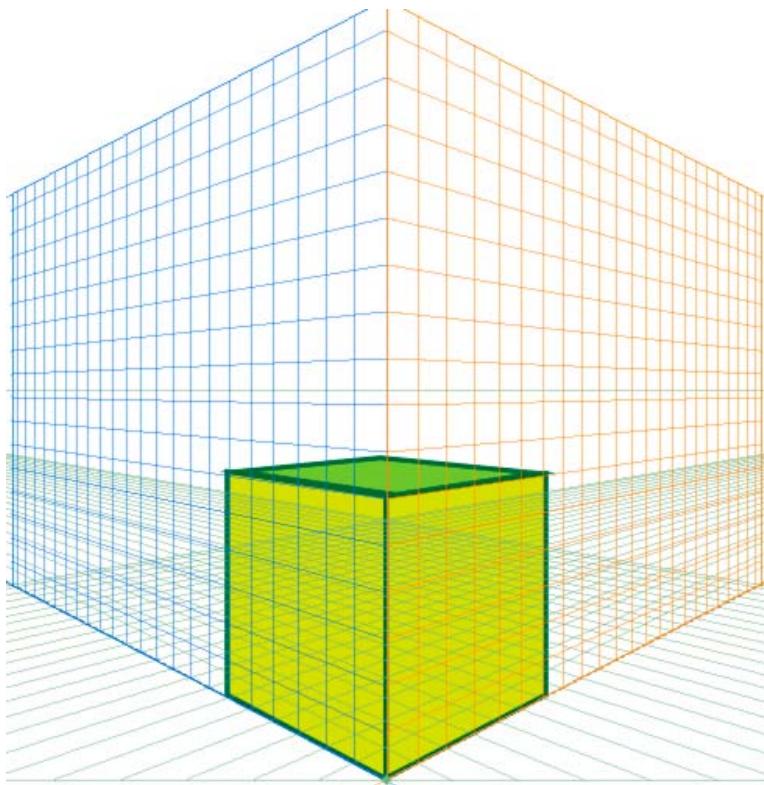
Функция автоматического размещения плоскости позволяет создавать объекты путем определения высоты или глубины объекта. Например, чтобы нарисовать куб, требуется знать высоту его верхней грани. С помощью данной функции в сетке перспективы автоматически настраивается плоскость горизонтальной сетки в соответствии с высотой верхней грани куба.



Две грани куба



Плоскость горизонтальной сетки настраивается по высоте левой грани куба, для чего, используя инструмент «Выбор перспективы», требуется навести указатель на опорную точку и нажать клавишу «Shift»; горизонтальная плоскость при этом должна быть выбрана. Все остальные плоскости сетки временно скрываются.



После создания верхней грани куба с помощью инструмента прямоугольника сетка восстанавливает свое исходное состояние

Перед рисованием или размещением объектов их высота определяется на основе указанных ниже элементов.

- Другие объекты: перейти к одной из опорных точек (получение метки опорной точки) и нажать клавишу «Shift», что временно скрывает другие плоскости.
- Линии сетки: перейти к точке пересечения и нажать клавишу «Shift». Изменение плоскости в данном состоянии приводит ее к выбранному смещению.

После рисования или размещения объекта сбрасывается режим вывода и восстанавливается обычный вид всех плоскостей.

Параметры функции автоматического размещения плоскости позволяют настроить временное перемещение активной плоскости при наведении мыши на опорную точку или точку пересечения линий сетки и нажатии клавиши «Shift».

Параметры функции автоматического размещения плоскости доступны в диалоговом окне «Параметры сетки перспективы». Чтобы открыть данное диалоговое окно, дважды щелкните значок инструмента «Сетка перспективы» на панели «Инструменты».

Перемещение плоскости для соответствия объекту

Для рисования или перевода объектов в перспективе с такой же глубиной и высотой, как у исходного объекта, выберите объект в перспективе, а затем — «Объект» > «Перспектива» > «Переместить плоскость для подгонки по объекту», чтобы задать соответствующей сетке требуемую высоту или глубину. Вы можете теперь создавать или размещать новые объекты в перспективе.

Масштабирование объектов в перспективе

Объекты в перспективе масштабируются с помощью инструмента «Выбор перспективы». При масштабировании объектов в перспективе действуют описанные ниже правила.

- Масштабирование выполняется в плоскости объекта. При изменении масштаба объекта высота или расстояние масштабируются на основе плоскости объекта, а не текущей или активной плоскости.
- В случае нескольких объектов масштабируются объекты на одной плоскости. Например, если выбрать несколько объектов на правой и левой плоскостях, тогда масштабируются все объекты на одной плоскости с объектом, чья ограничительная рамка используется для масштабирования.
- Объекты, перемещенные перпендикулярно, масштабируются на своей плоскости, а не на текущей или активной.

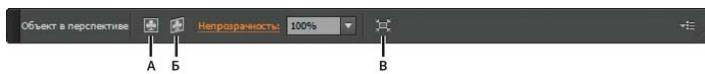
Добавление текста и символов в перспективу

[Наверх](#)

Когда отображается сетка невозможно напрямую добавить текст или символы на плоскость перспективы. Однако текст и символы можно перенести в перспективу после их создания в обычном режиме.

Чтобы перенести текст или символы в перспективу, выполните следующие действия:

- При отображении сетки выберите текст или символ с помощью инструмента «Выбор перспективы» и перетащите его в требуемое положение на активной плоскости.
- Кнопка «Редактировать текст» находится на панели управления в меню «Объект» > «Перспектива». Кроме того, текст можно редактировать в режиме изоляции или дважды щелкнув текстовый объект.



Панель управления с инструментами редактирования текста

A. Редактировать текст **B.** Редактировать перспективу **C.** Изолировать выбранный объект

Кнопка «Редактировать символ» также находится на панели управления в меню «Объект» > «Перспектива». Кроме того, символ можно редактировать в режиме изоляции или дважды щелкнув соответствующий объект.

В зависимости от редактирования символа или текста на панели управления доступен инструмент «Редактировать символ» или «Редактировать текст».

Экземпляр символа в перспективе аналогичен экземпляру расширенного символа. Вы можете редактировать определение символа аналогично редактированию экземпляра обычного, плоского символа. Однако, определение символа не может содержать типы объектов, которые не поддерживают перспективу, например, растровые изображения, неоригинальные графические объекты, оболочки, шрифты предыдущих версий и сетчатые градиенты.

Примечание. Кроме того, для символов в перспективе не поддерживаются следующие функции: замена символа, удаление ссылки при расширении экземпляра символа и сброс трансформаций.

В качестве обходного пути при необходимости замены символа вы можете перетащить экземпляр символа в перспективе, удерживая клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS), и опустить его на символ в палитре «Символы». Рекомендуется сделать копию экземпляра символа перед его заменой, так как при перетаскивании экземпляра предыдущий экземпляр удаляется из документа без возможности восстановления.

Текст редактируется или изменяется так же, как и в обычном режиме. Дополнительные сведения см. в разделе Создание текста.

[Наверх](#)

Настройки сетки перспективы

Параметры сетки перспективы можно настроить в «Просмотр» > «Сетка перспективы». Ниже описываются доступные параметры.

Показать линейки Выполняется отображение делений линейки только вдоль линии истинной высоты. Каждая линия сетки определяет деление линейки.

Выравнивать по сетке Выполняется включение привязки к линиям сетки при переносе в перспективу, перемещении, масштабировании и рисовании в перспективе.

Закрепить сетку Выполняется ограничение перемещения и других операций редактирования сетки с помощью инструмента «Сетка перспективы». Можно изменять только видимость и положение плоскости.

Закрепить точку наблюдения Если установлен данный флагок, оба исправления перспективы перемещаются синхронно. Если флагок не установлен, они перемещаются независимо, а также можно перемещать точку наблюдения.



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Инструменты по работе с символами и наборы символов

[О наборах символов](#)

[Создание наборов символов](#)

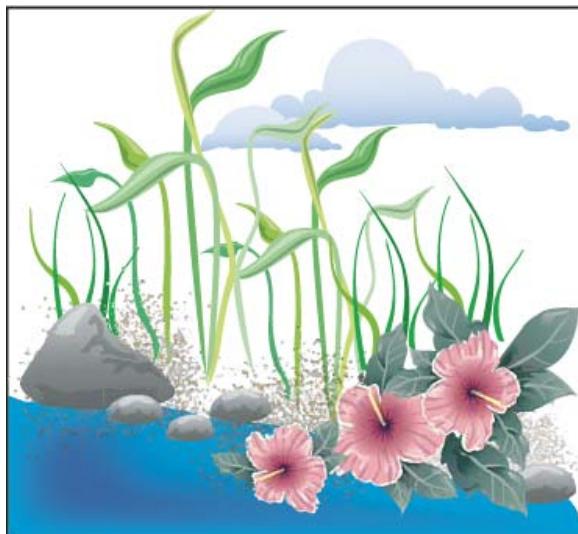
[Изменение образцов символов в наборе символов](#)

[Параметры инструментов по работе с символами](#)

[Наверх](#)

О наборах символов

Набор символов – это группа образцов символов, созданная с помощью инструмента «Распыление символов». Можно создавать смешанные наборы символов, используя инструмент «Распыление символов» с одним символом, а затем используя его снова с другим символом.



Изображение, созданное с помощью инструментов по работе с символами

При работе с наборами символов следует иметь в виду, что инструменты по работе с символами затрагивают только те символы, которые выделены в палитре «Символы». Например, при создании смешанного набора образцов символов, изображающего луг с травой и цветами, можно изменить только положение травы. Для этого нужно выбрать символ травы в палитре «Символы» и воспользоваться инструментом «Вращение символов». Чтобы изменить размер как травы, так и цветов, выберите оба символа в палитре «Символы» и воспользуйтесь инструментом «Размер символов».

Примечание. Если в монтажной области вы выделяете смешанный набор символов, в палитре «Символы» автоматически выделяется образец символа, который был добавлен в набор последним.

[Наверх](#)

Создание наборов символов

Инструмент «Распыление символов» действует как распылитель частиц, позволяя за один прием добавлять в монтажную область много одинаковых объектов. Например, с помощью распылителя символов можно добавлять сотни травинок, цветов, пчел или снежинок.

Распыление наборов образцов символов по монтажной области

- Выберите символ в палитре «Символы» и затем инструмент «Распыление символов»
- Перетащите инструмент или щелкните в том месте, куда следует поместить образцы символов.

Добавление и удаление образцов символов из существующего набора

- Выберите существующий набор символов.
- Выберите инструмент «Распыление символов»
- и символ в палитре «Символы».

3. Выполните одно из следующих действий:

- Чтобы добавить образцы символов, перетащите инструмент или щелкните в том месте, куда следует поместить новые образцы.
- Чтобы удалить образцы символов, нажмите клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS) и, не отпуская ее, перетащите инструмент или щелкните в том месте, откуда нужно удалить образцы.

[Наверх](#)

Изменение образцов символов в наборе символов

С помощью инструментов по работе с символами можно изменять несколько образцов символов в наборе. Например, можно рассредоточить образцы на большей площади с помощью инструмента «Уплотнение символов» или плавно изменить оттенок цвета образцов, чтобы они выглядели более реалистично.

Инструменты по работе с символами можно использовать с отдельными образцами, однако эффективнее всего применять их к наборам символов. При работе с отдельными образцами символов большинство задач можно легко выполнить с помощью инструментов и команд, применяемых к обычным объектам.

Изменение порядка стека образцов символов в наборе

1. Выберите инструмент «Смещение символов» .

2. Выполните одно из следующих действий:

- Чтобы переместить образцы символов, перетащите инструмент в нужном направлении.
- Чтобы переложить образец вперед, щелкните его с нажатой клавишей «Shift».
- Чтобы переложить образец назад, нажмите клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS) и затем, не отпуская ее, нажмите клавишу «Shift» и щелкните образец.

Сбор или разброс образцов символов

1. Выберите инструмент «Уплотнение символов» .

2. Выполните одно из следующих действий:

- Чтобы уплотнить образцы символов, перетащите инструмент или щелкните в нужной области.
- Чтобы разредить символы, сделайте то же самое только с нажатой клавишей «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS).

Изменение размера образцов символов

1. Выберите инструмент «Размер символов» .

2. Выполните одно из следующих действий:

- Чтобы увеличить размер образцов символов, перетащите инструмент или щелкните в нужном наборе.
- Чтобы уменьшить размер образцов, сделайте то же самое только с нажатой клавишей «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS).
- Чтобы сохранить плотность образцов при изменении размера, держите во время перетаскивания (или щелчка) нажатой клавишу «Shift».

Поворот образцов символов

1. Выберите инструмент «Вращение символов» .

2. Щелкните в нужном месте или перетащите инструмент в том направлении, куда следует повернуть образцы.

Обесцвечивание образцов символов

При обесцвечивании цветовой тон образца символа изменяется в сторону оттенка цвета, при этом сохраняется исходная яркость. (Это действует аналогично методу окраски «Полутона и тени» для оттеночных кистей.) При этом методе конечный цвет формируется на основе яркости исходного цвета и на основе тона цвета окраски. В результате цвета с очень высокой или очень низкой яркостью изменяются мало, а черные и белые объекты вообще не изменяются.

Чтобы получить метод окраски, который также будет влиять на черные и белые объекты, используйте инструмент «Стили символов» со стилем графики с нужным цветом заливки.

1. В палитре «Цвет» выберите цвет заливки, который следует использовать в качестве цвета окраски.

2. Выберите инструмент «Обесцвечивание символов» и выполните одно из следующих действий:
- Щелкните или перетащите инструмент на образцы символов, которые нужно обесцветить. Интенсивность окрашивания будет постепенно возрастать, а цвет образца символа – постепенно изменяться на цвет окраски.
 - Чтобы уменьшить интенсивность окраски и оставить больше исходного цвета символа, выполните эту операцию с нажатой клавишей «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS).
 - Чтобы интенсивность окраски была постоянной, а цвет образцов символов плавно менялся на цвет окраски, при щелчке или перетаскивании держите нажатой клавишу «Shift».

Примечание. В результате использования инструмента «Обесцвечивание символов» увеличивается размер файла и падает производительность. Не используйте этот инструмент, если ресурсы памяти ограничены либо размер экспортируемого файла Flash или SVG имеет значение.

Коррекция прозрачности образцов символов

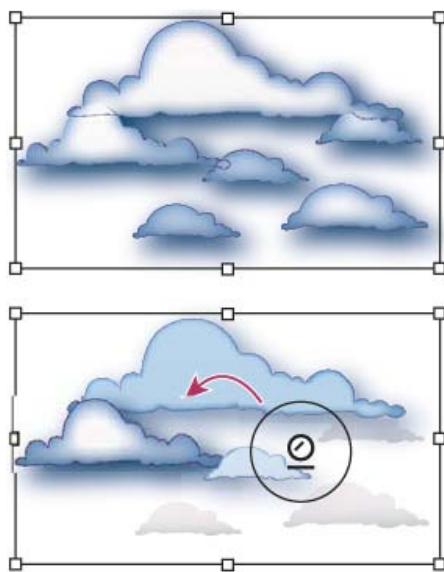
1. Выберите инструмент «Прозрачность символов» .

2. Выполните одно из следующих действий:

- Чтобы увеличить прозрачность символа, щелкните или перетащите инструмент в нужное место.
- Чтобы уменьшить прозрачность символа, сделайте то же самое только с нажатой клавишей «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS).

Применение стилей графики к образцам символов

Инструмент «Стили символов» позволяет применять стили графики к образцам символов и удалять эти стили. Этот инструмент можно применять в нужном месте и с нужной интенсивностью. Например, можно применить стиль таким образом, что в некоторых образцах символов он проявится полностью, а в других частично.



Стиль графики, примененный с максимальной интенсивностью (сверху), и стиль, примененный с разной интенсивностью (снизу)

На инструмент «Стили символов» можно переключаться из любого другого инструмента по работе с символами. Для этого нужно щелкнуть стиль в палитре «Стили графики».

1. Выберите инструмент «Стили символов» .
2. Выберите стиль в палитре «Стили графики» и выполните одно из следующих действий:
- Щелкните или перетащите инструмент в то место, где нужно применить стиль к набору символов. Интенсивность стиля, примененного к образцам символов, будет увеличиваться, а стиль – постепенно изменяться.
 - Чтобы уменьшить интенсивность стиля и оставить больше исходного стиля символа, выполните эту операцию с нажатой клавишей «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS).
 - Чтобы интенсивность стиля была постоянной, а стиль образца символа плавно менялся на выбранный стиль, при щелчке или перетаскивании держите нажатой клавишу «Shift».

Примечание. Очень важно выполнять шаги 1 и 2 в указанном порядке. Если выбрать стиль, когда используется инструмент не для работы с символами, то стиль будет применен сразу ко всему выделенному набору образцов символов.

Параметры инструментов по работе с символами

Для доступа к параметрам инструментов по работе с символами нужно дважды щелкнуть соответствующий инструмент на панели «Инструменты».

Общие параметры, такие как диаметр, интенсивность и плотность, отображаются в верхней части диалогового окна. Специфические параметры каждого конкретного инструмента отображаются в нижней части диалогового окна. Чтобы переключиться на параметры другого инструмента, щелкните значок нужного инструмента в диалоговом окне.

Общие параметры Параметры «Общие» отображаются в верхней части диалогового окна «Параметры инструментов по работе с символами» независимо от того, какой инструмент выбран в данный момент.

Диаметр Задает размер кисти инструмента.

Чтобы уменьшить или увеличить диаметр кисти, в любой момент работы с инструментом нажмите клавишу «[» или «]» соответственно.

Интенсивность Задает скорость изменения (чем больше значение, тем быстрее изменение). Чтобы использовать не значение параметра «Интенсивность», а данные из графического планшета или пера, выберите параметр «Чувствительность к нажиму пера».

Плотность набора символов Задает степень притяжения для набора символов (чем выше значения, тем более плотно располагаются образцы символов). Этот параметр применяется ко всему набору символов. Если выделен набор символов, то изменяется плотность всех образцов в наборе, а не только новых.

Метод Задает метод коррекции образцов символов инструментами: «Уплотнение символов», «Размер символов», «Вращение символов», «Обесцвечивание символов», «Прозрачность символов» и «Стили символов».

Для плавной коррекции символов относительно положения курсора выберите параметр «Определяемый пользователем». Для произвольного изменения символов в области под курсором выберите параметр «Случайно». Для плавного сглаживания значений символов выберите параметр «Усреднить».

Показать размер кисти и интенсивность мазка При использовании инструмента отображается размер.

Параметры инструмента «Распыление символов» Параметры инструмента «Распыление символов» («Уплотнение», «Размер», «Вращение», «Прозрачность», «Обесцвечивание» и «Стили») отображаются под общими параметрами в диалоговом окне «Параметры инструментов по работе с символами», только когда выбран инструмент «Распыление символов». Они управляют добавлением новых образцов в наборы символов. Для каждого из этих параметров предусмотрено два варианта:

Усреднить Новый символ добавляется с усредненным значением существующих образцов символов в пределах радиуса кисти.

Например, образец, добавленный в область, где среднее значение прозрачности существующих образцов символов равно 50%, будет иметь прозрачность 50%. Образец, добавленный в область без других образцов, будет непрозрачным.

Примечание. При вычислении усредненных значений учитываются только те образцы, которые находятся в пределах радиуса кисти инструмента «Распыление символов», заданного параметром «Диаметр». Чтобы радиус был виден при работе, выберите параметр «Показать размер кисти и интенсивность мазка».

Определяемый пользователем Применение конкретных предустановленных значений для каждого параметра: «Уплотнение» (плотность) – на основе исходного размера символа, «Размер» – исходный размер символа, «Вращение» – направление движения мыши (или отсутствие ориентации, если мышь не двигается), «Прозрачность» – непрозрачность 100%, «Обесцвечивание» – текущий цвет заливки и полная интенсивность оттенка, «Стиль» – текущий стиль.

Параметры инструмента «Размер символов» Параметры инструмента «Размер символов» отображаются под общими параметрами в диалоговом окне «Параметры инструментов по работе с символами», только когда выбран инструмент «Размер символов».

Пропорциональное изменение размера При изменении размера форма каждого образца символа сохраняется.

Изменение размеров отражается на плотности Образцы символов отдаляются друг от друга при увеличении масштаба и приближаются друг к другу при его уменьшении.

Дополнительные разделы справки



СИМВОЛЫ

Расширенные возможности в Illustrator CC 2015, связанные с динамическими символами

[О символах](#)

[О динамических символах](#)

[Помещение и создание символа](#)

[Добавление подслоев для символов](#)

[Применение 9-фрагментного масштабирования](#)

[Работа с образцами символов](#)

[Редактирование или переопределение символа](#)

[Библиотеки символов](#)

[Обзор палитры «Символы»](#)

[Точка регистрации символа](#)

[Наверх](#)

О символах

Символ – это объект, который можно использовать в документе много раз. Например, если сделать символом цветок, то в рисунок можно добавить несколько его образцов, фактически не добавляя это сложное изображение многократно. Каждый образец символа связан с символом в палитре «Символы» или с библиотекой символов. Применение символов позволяет сэкономить время и значительно сократить размер файла.

Функция *Динамические символы* позволяет символам сохранять общую форму, но внешний вид других образцов символа может динамически меняться. При изменении основной формы меняются и образцы символов, но другие изменения также сохраняются.

Кроме того, для символов хорошо поддерживается экспорт в SWF и SVG. При экспорте в программу Flash в качестве типа символа можно задать MovieClip. В дальнейшем, работая в программе Flash, можно при необходимости выбрать другой тип. Кроме того, в Illustrator можно задать 9-фрагментное масштабирование, чтобы обеспечить правильное изменение размера символов при использовании в компонентах пользовательского интерфейса.

[Наверх](#)

О динамических символах

Иногда требуется, чтобы символ сохранял одинаковую форму во всем проекте или во всем рисунке. Однако в некоторых случаях могут потребоваться другие атрибуты или оформление.

Пример. Дизайнер одежды создает новую рубашку, которая должна отображаться в нескольких разных цветовых решениях или сочетаниях цветов. Эту рубашку можно определить как динамический символ и применить к ней необходимые цветовые решения. Если дизайнеру потребуется обновить проект, например, изменить форму воротничка, символ рубашки можно отредактировать. Все образцы этой рубашки будут автоматически обновлены, но их индивидуальные атрибуты (уникальные цветовые решения) сохранятся.

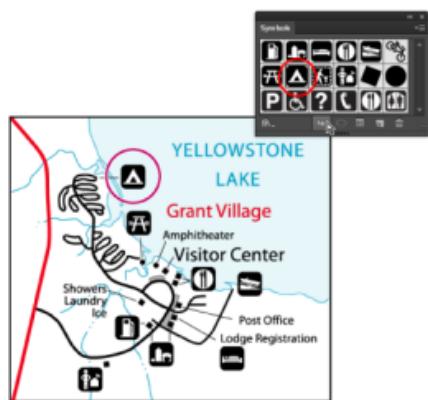
Функция «Динамические символы» расширяет возможности использования символов, позволяя переопределять оформление отдельных образцов без потери связи с основным символом. Изменение оформления включает в себя цвета, градиенты и узоры.

Преимущества динамических символов

- Образцы динамических символов можно изменить с помощью инструмента «Частичное выделение».
- При изменении оформления образца связь с основным символом сохраняется.
- Изменения в оформлении основного символа применяются ко всем образцам. Однако индивидуальные изменения этих образцов также сохраняются.
- Символ, встроенный в динамический символ, можно заменить другим символом. Таким образом обеспечивается гибкая настройка символов.
- Выделить все динамические символы в документе можно с помощью команды меню «Выделение > По общему признаку».

Примечание. Если динамический символ открыт в старой версии Illustrator, этот символ будет разобран.

После того как символ помещен, можно редактировать его образцы в монтажной области и при необходимости переопределять исходный символ путем редактирования. Инструменты по работе с символами позволяют добавлять одновременно несколько образцов символов и оперировать ими.



Графический объект с образцами символов

[Наверх](#)

Помещение и создание символа

Помещение символа

- Выберите символ в палитре «Символы» или в библиотеке символов.
- Выполните одно из следующих действий:
 - Нажмите кнопку «Поместить экземпляр символа» в палитре «Символы», чтобы поместить экземпляр в центр текущей просматриваемой области окна документа.
 - Перетащите символ в нужное место монтажной области.
 - В меню палитры «Символы» выберите команду «Поместить образец символа».

Примечание. Одиночный символ, помещенный в любое место на рисунке (в отличие от существующего только в палитре), называется образцом.

Создание символа

- Выберите графический объект для использования в качестве символа.

Внимание. При создании динамических символов не следует добавлять текст, размещенные изображения или объекты с сетками.

2. Выполните одно из следующих действий:

- Нажмите кнопку «Новый символ» в палитре «Символы».
- Перетащите графический объект в палитру «Символы».
- Выберите команду «Новый символ» в меню палитры.

Примечание. По умолчанию выделенный графический объект становится образцом нового символа. Если не нужно, чтобы объект становился образцом, при создании символа держите нажатой клавишу *Shift*. Кроме того, если не нужно, чтобы при создании символа открывалось диалоговое окно «Новый символ», то, создавая символ, держите нажатой кнопку *Alt* (Windows) или *Option* (Mac OS) – Illustrator присвоит символу имя по умолчанию, например «Новый символ 1».

3. В диалоговом окне «Параметры символа» введите имя символа.
4. Выберите тип символа: «Видеоролик» или «Графика».
5. Выберите тип символа, который необходимо создать: динамический или статический. По умолчанию выбран параметр «Динамический».
6. (Дополнительно) Если планируется экспортовать символы в приложение Flash, выполните следующие действия.

- В качестве типа выберите ««Видеоролик»». В программах Flash и Illustrator «Видеоролик» является значением 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 нужно использовать 9-фрагментное масштабирование, выберите параметр «Включить направляющие для 9-фрагментного масштабирования».

7. Для применения к символу выравнивания по пикселям выберите параметр «Выровнять по пиксельной сетке». Дополнительные сведения см. в разделе Выравнивание символов по пиксельной сетке.

В палитре «Символы» динамические символы отображаются с небольшим символом «+» в правом нижнем углу значка.

Символы можно создавать на основе большинства объектов Illustrator, включая контуры, составные контуры, текстовые объекты, растровые изображения, объекты с сетками и группы объектов. Однако нельзя создавать символы из связанных объектов и некоторых групп, например групп диаграмм.

Примечание. Видеоролик об эффективном использовании символов в Illustrator и Flash см. по адресу www.adobe.com/go/vid0198_ru.

[Наверх](#)

Добавление подслоев для символов

Теперь символы содержат собственные слои, которые отображаются при просмотре компонентов символов. Эти подслои можно создавать в режиме редактирования символов.



Возможность создания подслоев для символов в режиме редактирования

Параметр «Вставить скопированные слои» может использоваться при вставке содержимого в режиме редактирования символов.

Наверх 

Применение 9-фрагментного масштабирования

С помощью 9-фрагментного масштабирования можно задать масштабирование типа «компонент-стиль» для символов графики и видеороликов. Этот тип масштабирования позволяет создавать символы видеороликов, масштабируемые так, чтобы их можно было использовать как компоненты пользовательского интерфейса, в противоположность типу масштабирования, который обычно применяется к графическим объектам и элементам оформления.

Символ делится на девять частей с наложением, напоминающим сетку. Каждая из этих девяти областей масштабируется независимо от остальных. Для поддержания визуальной целостности символа углы не масштабируются, в то время как остальные области изображения увеличиваются или уменьшаются (в противоположность растягиванию) по мере необходимости.

Сетка 9-фрагментного масштабирования видна только в режиме изоляции. По умолчанию направляющие сетки расположены на расстоянии 25% (или 1/4) ширины и высоты символа от края символа и отображаются в виде пунктирных линий, наложенных на символ.

Примечание. Дополнительную информацию по 9-фрагментному масштабированию в программе Flash см. в справке по Flash. Видеоролик об использовании 9-фрагментного масштабирования в Illustrator см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid5210_ai_ru.

В Illustrator пользователь может создавать сетку 9-фрагментного масштабирования для объекта, к которому был применен поворот, наклон или более сложные трансформации. Все девять областей символа масштабируются независимо друг от друга.

Включение 9-фрагментного масштабирования

- Выберите символ в монтажной области или в палитре «Символы», затем выберите команду «Параметры символа» в меню палитры.
- В диалоговом окне «Параметры символа» выберите тип «Видеоролик», а затем параметр «Включить направляющие для 9-фрагментного масштабирования».

Примечание. Кроме того, этот параметр можно включить в диалоговом окне «Параметры символа» при создании символа.

Редактирование сетки 9-фрагментного масштабирования для символа

- Чтобы изменить сетку масштабирования символа, откройте символ в режиме изоляции. Для этого выполните одно из следующих действий:
 - Дважды щелкните символ в палитре «Символы».

Выберите символ в палитре «Символы», а затем в меню палитры выберите команду «Редактировать символ».

2. Чтобы изменить сетку масштабирования для образца символа, откройте образец в режиме изоляции. Для этого выполните одно из следующих действий:

- Дважды щелкните образец символа на монтажной области.
- Выберите образец символа в монтажной области и нажмите кнопку «Редактировать символ» на панели «Управление».

3. Наведите курсор на любую из четырех направляющих. Когда курсор изменится на указатель перемещения, перетащите направляющую.

Примечание. Масштабирование все равно произойдет, если вы переместите направляющую за границы символа (тем самым разделив символ менее чем на 9 фрагментов). Символ масштабируется в соответствии с тем фрагментом, на который он попадает.

4. Выйдите из режима изоляции, нажав кнопку «Выйти из режима изоляции»  в левом верхнем углу монтажной области или на панели «Управление» .

[Наверх](#)

Работа с образцами символов

Образцы символов можно перемещать, масштабировать, поворачивать, наклонять и зеркально отражать точно так же, как и другие объекты. Кроме того, с ними можно выполнять любые операции в палитрах «Прозрачность», «Оформление» и «Стили графики», а также применять к ним любые эффекты из меню «Эффект». Однако, чтобы изменить отдельные компоненты образца символа, его нужно сначала разобрать. При разборе отменяется связь между символом и его образцом, и образец символа преобразуется в обычный графический объект.

Видеоролики по выделению и выравниванию объектов, включая символы, см. по адресу www.adobe.com/go/vid0034_ru и www.adobe.com/go/vid0035_ru.

В палитре «Символы» динамические символы отображаются с небольшим символом «+» в правом нижнем углу значка.

Примечание. Параметры команды [Замена образца символа другим символом](#), удаление ссылки при выполнении команды [Разбор образца символа](#) и команда [Сброс трансформирования](#) не поддерживаются для символов в перспективе.

См. также

- Разбор объектов

Изменение образца символа

После изменения образца символа можно переопределить исходный символ в палитре «Символы». Если это сделать, ко всем существующим образцам символа будет применено новое определение.

1. Выберите образец символа.
2. Нажмите кнопку «Удалить ссылку на символ»  на палитре «Символы» или панели «Управление».
3. Отредактируйте графический объект.

Внимание. При редактировании динамических символов не следует добавлять текст, размещенные изображения или объекты с сетками.

4. (Необязательно) Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы заменить родительский символ отредактированной версией, перетащите измененный символ на старый символ в палитре «Символы», нажав и не

отпуская клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS). Символ будет заменен в палитре «Символы» и обновится в текущем файле.

- Чтобы создать новый символ на основе отредактированной версии, перетащите измененный символ в палитру «Символы» или нажмите в этой палитре кнопку «Новый символ» .

Разбор образца символа

- Выберите один или несколько образцов символа.
- Выполните одно из следующих действий:
 - Нажмите кнопку «Удалить ссылку на символ»  в палитре «Символы» или на панели «Управление» либо выберите команду «Удалить ссылку на символ» в меню палитры.
 - Выберите команду «Объект» > «Разобрать» и затем в диалоговом окне «Разобрать» нажмите кнопку «OK».

Программа Illustrator поместит компоненты образца символа в группу. После разбора графический объект можно отредактировать.

Примечание. Если динамический символ открыт в старой версии Illustrator, этот символ будет развернут.

Создание дубликата образца символа в монтажной области

Если к образцу символа применялись операции масштабирования, поворота, наклона или зеркального отражения и нужно добавить дополнительные образцы с точно такими же изменениями, создайте дубликат измененного образца.

- Выберите образец символа.
- Выполните одно из следующих действий:
 - Перетащите образец символа в другое место в монтажной области с нажатой клавишей «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS).
 - Скопируйте и вставьте образец символа.

Примечание. Если нужно создать дубликат символа в палитре «Символы», например чтобы создать новый символ на основе существующего, то следует создавать дубликат самого символа, а не образца. См. раздел [Обзор палитры «Символы»](#).

Замена образца символа другим символом

- Выберите образец символа в монтажной области.
- Выполните одно из следующих действий:
 - Выберите новый символ в меню «Заменить» панели «Управление».
 - Выберите новый символ в палитре «Символы», а затем в меню этой палитры выберите команду «Заменить символ».

Примечание. Этот вариант не поддерживается для символов в перспективе. См. [Добавление текста и символов в перспективу](#).

Выбор всех образцов символа в документе

Выберите символ в палитре «Символы», а затем выберите команду «Выделить все примеры» в меню палитры.

Сброс трансформирования

Для сброса трансформирования, примененного к символам, выберите символ и щелкните кнопку «Сброс» на панели «Управление». Также можно выбрать команду «Сброс трансформирования» во всплывающем меню палитры «Символы».

[Наверх](#)

Редактирование или переопределение символа

Отредактировать символ можно, изменив соответствующий графический объект. Кроме того, можно переопределить символ, заменив его новым графическим объектом. При редактировании и переопределении символа изменяется его внешний вид в палитре «Символы», а также вид всех его образцов в монтажной области.

Редактирование символа

1. Выполните одно из следующих действий, чтобы открыть символ в режиме изоляции:
 - Выберите образец символа и нажмите кнопку «Редактировать символ» на панели «Управление». Когда откроется окно с предупреждением, нажмите кнопку «OK».
 - Дважды щелкните образец символа. Когда откроется окно с предупреждением, нажмите кнопку «OK».
 - Дважды щелкните символ в палитре «Символы». В центре монтажной области появится временный образец символа.

2. Отредактируйте графический объект.

3. Выйдите из режима изоляции, нажав кнопку «Выйти из режима изоляции»  в левом верхнем углу монтажной области или на панели «Управление» , либо нажав на клавишу «Esc».

Кроме того, к символу можно применить выравнивание по пикселам.

Дополнительные сведения см. в разделе Выравнивание символов по пиксельной сетке.

Переопределение символа с помощью другого графического объекта

1. Выберите графический объект для переопределения существующего символа. Убедитесь, что выбран исходный объект, а не образец символа.
2. Щелкните переопределяемый символ в палитре «Символы» и выберите в меню палитры команду «Переопределить символ».

Примечание. Выбранный графический объект автоматически станет образцом символа. Если не нужно, чтобы выделенный объект становился образцом символа, нажмите и не отпускайте клавишу «Shift» при выборе команды «Переопределить символ» в меню палитры.

Если вы не можете найти меню палитры, см. раздел Использование меню палитр.

[Наверх](#)

Библиотеки символов

Библиотеки символов – это наборы стандартных символов. При открытии библиотеки символов она отображается в новой палитре (не в палитре «Символы»).

Элементы библиотеки символов можно выбирать, сортировать и просматривать точно так же, как в палитре «Символы». Однако в библиотеке символов нельзя добавлять, удалять и редактировать элементы.

Открытие библиотек символов

- Выполните одно из следующих действий:
 - Выберите «Окно» > «Библиотеки символов» > [символ].
 - В меню палитры «Символы» выберите команду «Открыть библиотеку символов» и выберите нужную библиотеку из появившегося списка.
 - Нажмите кнопку «Меню «Библиотеки символов» в палитре «Символы» и выберите библиотеку из появившегося списка.

Чтобы библиотека открывалась автоматически при запуске Illustrator, выберите в меню палитры библиотеки параметр «Постоянный».

Перемещение символов из библиотеки в палитру «Символы»

Символ автоматически добавляется в палитру «Символы» при использовании его в документе.

- Щелкните символ в библиотеке.

Создание библиотек символов

1. Чтобы добавить все символы в библиотеку, выделите их, удерживая клавишу «Shift», и выберите «Добавить к символам» в меню параметров библиотеки символов. Добавьте нужные символы из библиотеки в палитру «Символы» и удалите все символы, которые не нужны.

Чтобы выбрать все символы, которые не используются в документе, выберите пункт «Выделить все неиспользованные» в меню палитры «Символы».

2. Выберите команду «Сохранить библиотеку символов» в меню палитры «Символы».
3. Сохраните новую библиотеку в папку «Символы» по умолчанию. Имя этой библиотеки автоматически отображается во вложенном меню «Определяемый пользователем» меню «Библиотеки символов» и «Открыть библиотеку символов».

Если библиотека сохранена в другой папке, ее можно открыть с помощью команды «Открыть библиотеку символов» > «Другая библиотека» из меню палитры «Символы». После того как библиотека была открыта таким способом, она будет отображаться в подменю «Библиотеки символов» вместе с остальными библиотеками.

Импорт библиотеки символов из другого документа

1. Выберите команду «Окно» > «Библиотеки символов» > «Другая библиотека» или «Открыть библиотеку символов» > «Другая библиотека» в меню палитры «Символы».
2. Выберите файл, из которого нужно импортировать символы, и нажмите кнопку

«Открыть».

Символы появятся в палитре библиотеки символов (а не в палитре «Символы»).

 Наверх

Обзор палитры «Символы»

Управлять символами в документе можно с помощью палитры «Символы» («Окно» > «Символы») или панели «Управление». Палитра «Символы» содержит различные стандартные символы. Символы можно добавлять из библиотек символов и из собственных библиотек. Чтобы узнать об использовании стандартных символов, см. [Библиотеки символов](#).

Изменение отображения символов в палитре

1. Выберите способ просмотра в меню палитры: «Просмотр миниатюр» – отображение миниатюр, «Маленькие миниатюры и имена» – список имен символов с маленькими миниатюрами или «Большие миниатюры и имена» – список имен символов с большими миниатюрами.
2. Перетащите символ в другое место. Когда черная черта окажется в нужном месте, отпустите кнопку мыши.
3. Выберите в меню палитры команду «Сортировать по имени», чтобы вывести символы в алфавитном порядке.

Создание дубликата символа в палитре

Создание дубликата или копирование символа в палитре «Символы» – это удобный способ создания новых символов с использованием существующих образцов.

Чтобы создать копию символа, выберите его в палитре «Символы», затем щелкните команду «Создать дубликат символа» в меню палитры или перетащите символ на кнопку «Новый символ».

Примечание. Если образец символа был, например, отмасштабирован и повернут и нужно добавить еще один образец с таким же значением масштаба и угла поворота, создайте дубликат этого образца (см. раздел [Работа с образцами символов](#).)

Переименование символа

1. Чтобы переименовать символ, выберите его в палитре «Символы», в меню палитры выберите команду «Параметры символа» и введите новое имя в диалоговом окне «Параметры символа».
2. Чтобы переименовать образец символа, выберите его на рисунке и введите новое имя в текстовом поле «Имя экземпляра» на панели «Управление».

 Наверх

Точка регистрации символа

Точки регистрации символов в Illustrator имеют то же назначение, что и точки регистрации в Adobe Flash Professional. Точка регистрации символа обозначает начало координат для объекта определения символа. Использование точек регистрации символов позволяет улучшить совместимость программ Illustrator и Flash.

При создании символа пользователь может выбрать одну из 8 точек регистрации на границах символа или точку в центре ограничительной рамки. В режиме редактирования символа, а также при выборе символа в обычном режиме точка регистрации отображается в виде перекрестия. В режиме изоляции

вы можете выполнить привязку иллюстрации к метке точки регистрации.

Во всплывающем меню палитры «Трансформирование» параметр «Использовать точку регистрации для символа» по умолчанию включен. При выборе образца символа координаты точки регистрации выводятся в палитре «Трансформирование». Все трансформации экземпляров символов выполняются относительно точки регистрации для объекта определения символа.

Трансформации, примененные к экземпляру символа, можно сбросить при помощи команды «Сброс трансформирования». См. дополнительную информацию в разделе [Сброс трансформирования](#).

Adobe также рекомендует

- Инструменты для работы с символами и наборы символов
- Инструменты для работы с символами и наборы символов

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Создание автоуглов | Illustrator CC

[Обзор](#)

[Автоматическое создание углов](#)

[Наверх](#)

Обзор

В узорчатой кисти отдельные фрагменты образуют цельный узор. Для боковых сторон, внутренних и внешних углов, начала и конца узора используются разные виды фрагментов. В Illustrator CC усовершенствован процесс создания фрагментов углов в узорчатых кистях.

Чтобы воспользоваться этим улучшенным способом, сначала следует выбрать изображение, которое будет использоваться в качестве бокового фрагмента. Затем для создания узорчатой кисти необходимо перетащить боковой фрагмент в палитру «Кисти» (F5), после чего на его основе программа Illustrator создаст остальные четыре фрагмента. Такие четыре автоматически созданных фрагмента будут точно подогнаны под углы.

В диалоговом окне «Параметры узорчатой кисти» можно выполнить предварительный просмотр мазка кистью. Фрагменты можно изменять (автоматические образцы/образцы оригинальной графики/образцы узоров), а также выполнять предварительный просмотр эффектов, применяемых к обводке кисти. В диалоговом окне «Параметры узорчатой кисти» можно задать сохранение фрагмента оригинальной графики или фрагментов автоматически созданных углов в качестве образца узора.

Существует четыре следующих вида автоматически созданных углов:

По центру Боковой фрагмент растянут вокруг угла, с центром в углу.

Перемежение Копии бокового фрагмента располагаются с обоих сторон угла. При растягивании копий фрагментов для принятия ими заданной формы используется функция удаления складок.

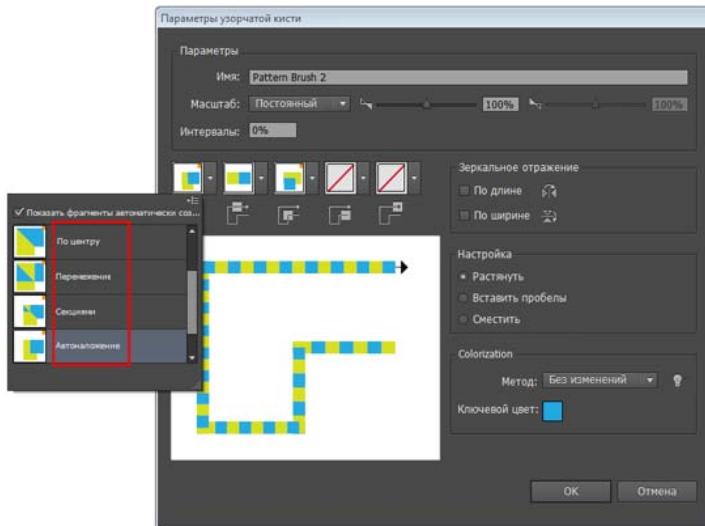
Секциями Боковой фрагмент разделяется по диагонали. Две половины соединяются под углом 45 градусов, подобно частям деревянной рамки для фотографий.

Автоналожение Копии фрагментов накладываются в области угла друг на друга.

[Наверх](#)

Автоматическое создание углов

1. Программа Illustrator позволяет создать новый объект или встроить уже существующий в качестве бокового фрагмента.
2. Перетащите графический объект в палитру «Кисти» (F5) .
3. Выберите тип создаваемой кисти (Узорчатая кисть).
4. В диалоговом окне «Параметры узорчатой кисти» можно выбрать фрагмент для внешнего угла, бокового фрагмента, внутреннего угла, начала бордюра и конца бордюра.



А. Углы, обозначенные красной линией, были созданы автоматически.

Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Цвет

О цвете

[О цветах в цифровой графике](#)

[Цветовые модели RGB, CMYK, HSB и Lab](#)

[Градации серого](#)

[Цветовые пространства и охваты](#)

Применение цветов к иллюстрации – обычная задача Adobe Illustrator, которая требует определенных знаний в области цветовых моделей и цветовых режимов. Применяя цвет к иллюстрации, необходимо учитывать конечный носитель для публикации иллюстрации, чтобы правильно применить цветовую модель и определение цветов. Выбор и применение цветов упрощаются благодаря использованию палитры «Образцы», «Каталог цветов» и диалогового окна «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект» программы Illustrator, характеризующихся наличием богатого набора функций.

Цветовые модели используются для описания отображаемых в цифровой графике цветов, с которыми можно работать. Каждая цветовая модель, такая как RGB, CMYK или HSB, представляет отдельный метод описания и классификации цвета. В цветовых моделях используются числовые значения для представления видимых цветов спектра. Цветовое пространство является вариантом цветовой модели и характеризуется определенным охватом (диапазоном) цветов. Например, в цветовой модели RGB есть ряд цветовых пространств: Adobe® RGB, sRGB и Apple® RGB. В каждом из этих цветовых пространств цвет определяется с использованием одних и тех же трех осей (R, G и B), но предусмотренные в них цветовые охваты разные.

О цветах в цифровой графике

[Наверх](#)

Цветовые модели используются для описания цветов, которые мы видим и с которыми работаем в цифровой графике. Каждая цветовая модель, такая как RGB, CMYK или HSB, представляет отдельный метод описания и классификации цвета. В цветовых моделях используются числовые значения для представления видимых цветов спектра. Цветовое пространство является вариантом цветовой модели и характеризуется определенным охватом (диапазоном) цветов. Например, в цветовой модели RGB есть ряд цветовых пространств: Adobe® RGB, sRGB и Apple® RGB. В каждом из этих цветовых пространств цвет определяется с использованием одних и тех же трех осей (R, G и B), но предусмотренные в них цветовые охваты разные.

При работе с цветами изображения изменяются числовые значения, содержащиеся в файле. Однако слишком просто было бы представить цвета в виде чисел. Числовые значения сами по себе не являются абсолютными цветами – они всего лишь представляют цвета в цветовом пространстве устройства вывода.

Поскольку каждое устройство имеет собственное цветовое пространство, оно способно воспроизводить цвета только в своем цветовом охвате. При перемещении изображения с одного устройства на другое цвета изображения могут измениться, поскольку каждое устройство интерпретирует значения RGB или CMYK в соответствии с собственным цветовым пространством. Например, невозможно, чтобы все цвета, отображаемые на мониторе, полностью соответствовали бы цветам, напечатанным с помощью настольного принтера. Принтер работает в цветовом пространстве CMYK, а монитор в цветовом пространстве RGB. Их цветовые охваты разные. Некоторые цвета, воспроизводимые с помощью красок, не могут быть отображены на мониторе, а некоторые цвета, отображаемые на мониторе, не могут быть воспроизведены с помощью красок на бумаге.

Но, несмотря на то что невозможно идеально согласовать все цвета на разных устройствах, можно управлять цветами для обеспечения того, чтобы большинство цветов были одинаковыми или аналогичными до такой степени, что они будут казаться единообразными.

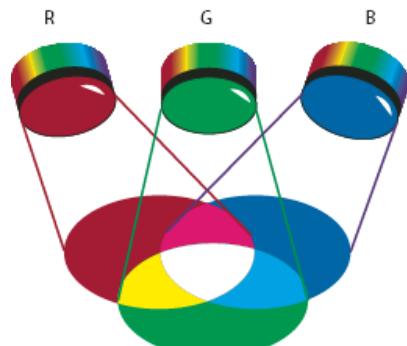
Цветовые модели RGB, CMYK, HSB и Lab

[Наверх](#)

RGB

Значительная часть видимого спектра может быть представлена путем смешения красного, зеленого и синего (RGB) цветов в разных пропорциях и интенсивностях. Там, где эти цвета перекрываются, создаются голубой, пурпурный и желтый.

Цвета RGB называют аддитивными цветами, поскольку, добавляя друг к другу цвета R (красный), G (зеленый) и B (синий), можно создать белый цвет, то есть цвет, отражающий весь свет. Аддитивные цвета используются в осветительной аппаратуре, телевизорах и компьютерных мониторах. Например, в мониторе цвет создается излучением красного, зеленого и синего люминофорного элемента.



Аддитивные цвета (RGB)

R. Красный **G.** Зеленый **B.** Синий

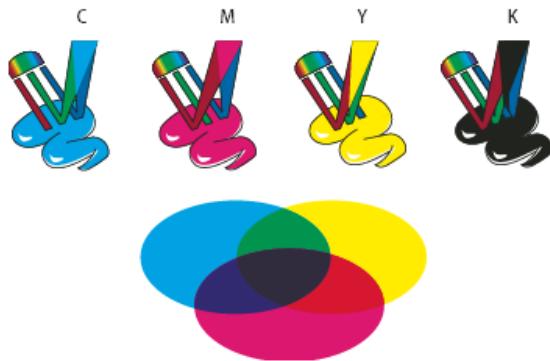
Можно работать с цветовыми значениями, используя цветовой режим RGB, который основан на цветовой модели RGB. В этом режиме для каждого компонента RGB может использоваться значение от 0 (черный) до 255 (белый). Например, ярко-красный цвет может иметь значение R=246, G=20 и B=50. Если значения всех трех компонентов одинаковы, получается затемнение серого цвета. Если значения всех компонентов равны 255, создается чистый белый цвет, а если все компоненты имеют значения 0, то результатом становится чистый черный цвет.

В программе Illustrator предусмотрен также модифицированный цветовой режим RGB, называемый Цвета Web RGB, включающий только те цвета RGB, которые применимы для использования в сети Интернет.

CMYK

Модель RGB зависит от источника освещения, применяемого для создания цвета, а модель CMYK основана на светопоглощающих свойствах краски, напечатанной на бумаге. После прохождения белого света через прозрачные краски часть его спектра поглощается. Цвет, который не был поглощен, отражается обратно в направлении к глазу.

Комбинация из чисто-голубого (C), пурпурного (M) и желтого (Y) пигментов дает черный цвет в результате поглощения или вычитания, всех цветов. Такие цвета называют субтрактивными цветами от английского subtracting, вычитание. Черную (K) краску добавляют для повышения плотности затемненных участков. Буква K применяется для обозначения черного (black) цвета, потому что этот цвет является «ключевым» (key) с точки зрения приводки других цветов и потому что буквой B обозначается голубой (blue). Комбинирование этих красок для воспроизведения цветов называют четырехцветной печатью.



Субтрактивные цвета (CMYK)

C. Голубой **M.** Пурпурный **Y.** Желтый **K.** Черный

Можно работать с цветовыми значениями, используя цветовой режим CMYK, который основан на цветовой модели CMYK. В этом режиме для каждой триадной краски CMYK может использоваться значение в пределах от 0 до 100%. Более светлым цветам назначаются меньшие процентные доли цветов триадной краски, а более темным цветам – более высокие значения в процентах. Например, ярко-красный цвет может состоять из 2% голубого, 93% пурпурного, 90% желтого и 0% черного. В объектах CMYK низкие процентные доли краски соответствуют цветам, более близким к белому, а высокие процентные доли – цветам, более близким к черному.

Режим CMYK используется при подготовке документа к печати с помощью триадных красок.

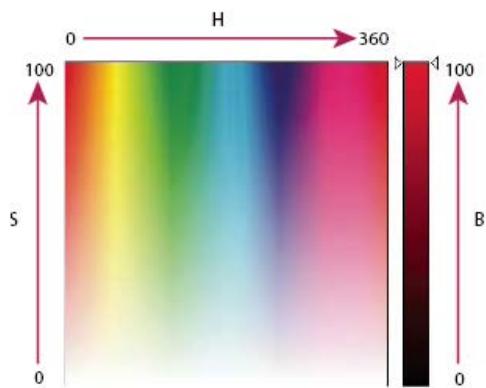
HSB

Основываясь на восприятии цвета человеческим глазом, модель HSB описывает три основополагающие характеристики цвета.

Цветовой тон Цвет, отраженный от объекта или прошедший сквозь объект. Он определяется как точка на стандартном цветовом круге и выражается в градусах, от 0° до 360°. Обычно цветовой тон определяют по названию цвета: красный, оранжевый, зеленый и т. д.

Насыщенность Интенсивность или чистота цвета (иногда называется цветностью). Насыщенность представляет степень содержания серого пропорционально цветовому тону и измеряется от 0% (серый) до 100% (полная насыщенность). На стандартном цветовом круге насыщенность возрастает от центра к краю.

Яркость Относительная величина светлого и темного, обычно выражается в процентах от 0 (черный) до 100 (белый).



цветовая модель HSB

H. Цветовой тон **S.** Насыщенность **B.** Яркость

Lab

Цветовая модель CIE Lab основана на восприятии цвета человеком. Она представляет собой одну из нескольких цветовых моделей, подготовленных Международной комиссией по освещению (Commission Internationale d'Eclairage, CIE) – организацией, деятельность которой посвящена созданию стандартов, касающихся всех аспектов применения света.

В режиме Lab числовые значения описывают все цвета, которые видит человек с нормальным зрением. Поскольку значения Lab описывают, как выглядит цвет, а не сколько конкретной краски требуется устройству (например, монитору, настольному принтеру или цифровой камере) для воспроизведения цветов, Lab считается аппаратно-независимой цветовой моделью. Системы управления цветом используют Lab в качестве справочника цветов, чтобы получать предсказуемые результаты при преобразовании цвета из одного цветового пространства в другое.

В программе Illustrator можно использовать модель Lab для создания, отображения и вывода образцов плашечного цвета. Однако возможность создавать документы в режиме Lab не предусмотрена.

Градации серого

[Наверх](#)

В изображении с градациями серого для представления объекта используются оттенки черного. Каждый объект с градациями серого имеет значение яркости в пределах от 0 (белый) до 100 (черный). Изображения, полученные с использованием черно-белых или монохромных сканеров, обычно отображаются в градациях серого.

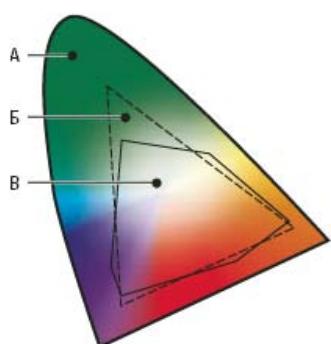
Градации серого позволяют также преобразовать цветную иллюстрацию в высококачественную черно-белую иллюстрацию. В таком случае программа Adobe Illustrator исключает всю информацию о цвете из исходной иллюстрации, уровни серого (полутона) преобразованных объектов представляют яркость исходных объектов.

При преобразовании объектов в градациях серого в режим RGB цветовым значениям для каждого объекта присваиваются ранее полученные значения серого цвета этого объекта. Можно также преобразовать объект в градациях серого в объект CMYK.

Цветовые пространства и охваты

[Наверх](#)

Цветовое пространство представляет собой определенный диапазон цветов в видимом спектре. Цветовое пространство может также быть вариантом цветовой модели. Adobe RGB, Apple RGB и sRGB – это примеры различных цветовых пространств, основанных на одной цветовой модели.



Цветовые охваты для различных цветовых пространств

A. Визуальный охват **B.** Цветовое пространство RGB **C.** Цветовое пространство CMYK

Диапазон цветов, охваченных цветовым пространством, называется охватом. Применяемые в рабочем процессе устройства (компьютерный монитор, сканер, настольный принтер, печатная машина, цифровая камера) работают в разных цветовых пространствах и имеют несовпадающие друг с другом охваты. Некоторые цвета, относящиеся к охвату компьютерного монитора, не входят в пределы

охвата струйного принтера и наоборот. Если какой-то цвет не может быть воспроизведен на устройстве, он рассматривается как выходящий за пределы цветового пространства этого конкретного устройства. Иными словами, этот цвет рассматривается как находящийся вне охвата.

Дополнительные разделы справки



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Выбор цветов

[О выборе цветов](#)

[Обзор окна «Палитра цветов»](#)

[Выбор цветов с помощью инструмента «Палитра цветов»](#)

[Обзор палитры «Цвет»](#)

[Выбор цветов с использованием палитры «Цвет»](#)

[Наверх](#)

О выборе цветов

В программе Illustrator цвета для иллюстрации можно выбирать с помощью разнообразных инструментов, палитр и диалоговых окон. Способ выбора цвета зависит от задачи. Например, если необходимо использовать конкретные цвета, утвержденные компанией, то приходится выбирать цвета из библиотеки цветов, утвержденной компанией. Если требуется согласовать цвета с цветами в другой иллюстрации, то можно воспользоваться пипеткой или окном «Палитра цветов» и ввести точные цветовые значения.

Для выбора цвета можно использовать любые из следующих средств.

Палитра «Образцы» и палитры библиотеки цветов Предоставляют отдельные цвета и цветовые группы. Предусмотрена возможность выбирать из существующих образцов и библиотек или создавать собственные. Можно также импортировать библиотеки.

Палитра цветов Предоставляет спектр цветов, из которого можно выбирать цвета, руководствуясь визуальным восприятием, текстовые поля с цветовыми значениями для ввода определений цветов вручную, а также образцы цвета.

Инструмент «Пипетка» Обеспечивает выбор цветов из иллюстрации при щелчке на ней.

Палитра «Цвет» Предоставляет спектр цветов, отдельные ползунки для задания цветовых значений (например, ползунок «Голубой») и текстовые поля ввода цветовых значений. Предусмотрена возможность задавать цвета заливки и обводки в палитре «Цвет». В меню палитры «Цвет» можно создать инверсные и комплементарные цвета для текущего цвета заливки или обводки, а также образец из выбранного цвета.

Палитра «Каталог цветов» Предоставляет несколько правил гармонии для создания цветовых групп с использованием выбранного основного цвета. Можно также создавать вариации цветов с использованием оттенков и полутонов, теплых и холодных или ярких и приглушенных цветов. Из этой палитры можно открыть цветовую группу в диалоговом окне «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект».

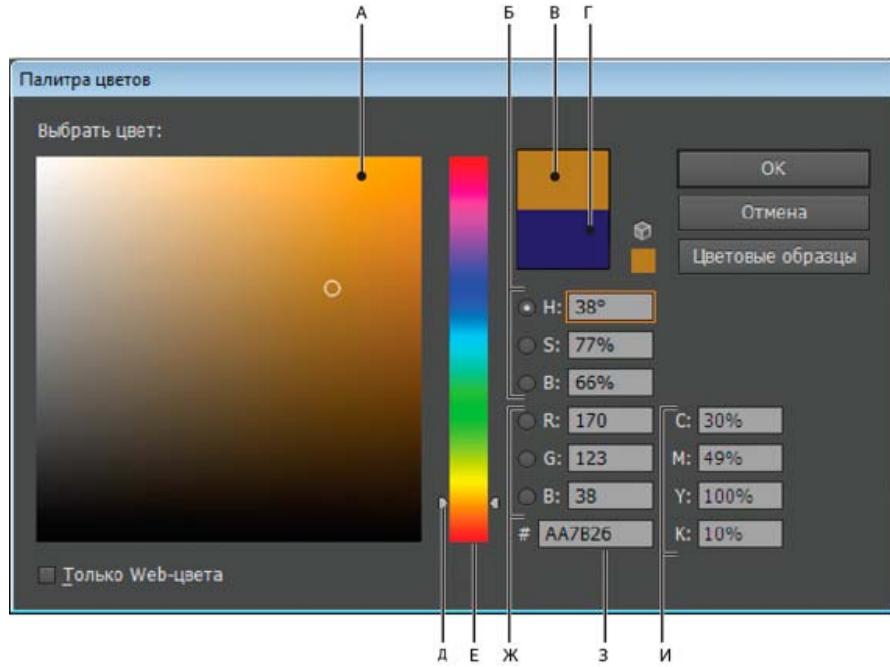
Диалоговое окно «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект» В одной части этого диалогового окна находятся инструменты для точного определения цветов или их настройки в рамках цветовой группы или иллюстрации. Вторая часть позволяет переопределять цвета иллюстрации при помощи цветов из цветовой группы, а также сокращать или преобразовывать цвета для вывода на печать.

Команда «Добавить выбранные цвета» или кнопка «Создать цветовую группу» Позволяет создать цветовую группу, содержащую цвета из выбранной иллюстрации. Эта команда и кнопка находятся в палитре «Образцы».

[Наверх](#)

Обзор окна «Палитра цветов»

Окно «Палитра цветов» позволяет выбрать цвет заливки или обводки объекта с помощью выбора из поля цвета и спектра, определения цветов в цифровой форме или щелчка на образце.



Палитра цветов

А. Поле цвета **Б.** Цветовые значения HSB **В.** Новый цветной прямоугольник **Г.** Исходный цветной прямоугольник **Д.** Шкала цвета **Е.** Спектр цветов **Ж.** Цветовые значения RGB **З.** Шестнадцатеричное цветовое значение **И.** Цветовые значения CMYK

Отображение окна «Палитра цветов»

❖ Дважды щелкните поле выбора цвета заливки или обводки на панели «Инструменты» или палитре «Цвет».

Изменение спектра цветов, отображаемого в окне «Палитра цветов»

❖ Щелкните одну из букв: Н (Цветовой тон), S (Насыщенность), В (Яркость), R (Красный), G (Зеленый) или В (Синий).

Отображение только безопасных web-цветов

Безопасными web-цветами называются цвета, используемые во всех веб-браузерах, независимо от платформы.

❖ Выберите команду «Только Web-цвета».

Просмотр цветовых образцов вместо спектра цветов

❖ Нажмите кнопку «Цветовые образцы». Нажмите кнопку «Цветовые модели» для возврата к просмотру спектра цветов.

Выбор цветов с помощью инструмента «Палитра цветов»

[Наверх](#)

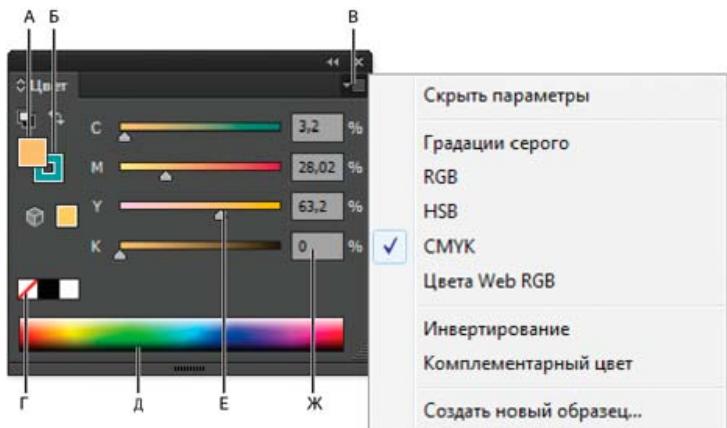
Выполните любое из следующих действий:

1. Щелкните или перетащите курсор внутри спектра цветов. Круговой маркер указывает положение цвета в спектре.
2. Перетащите треугольники вдоль цветовой шкалы или щелкните внутри цветовой шкалы.
3. Введите значения в любом из текстовых полей.
4. Нажмите кнопку «Цветовые образцы», выберите образец и нажмите кнопку «OK».

Обзор палитры «Цвет»

[Наверх](#)

Палитра «Цвет» («Окно» > «Цвет») обеспечивает применение цвета к заливке и обводке объекта, а также редактирование и смешение цветов. В палитре «Цвет» цветовые значения могут отображаться с использованием разных цветовых моделей. По умолчанию в палитре «Цвет» являются видимыми только обычно используемые параметры.



Палитра «Цвет»

- A.** Цвет заливки **Б.** Цвет обводки **В.** Меню палитры **Г.** Поле «Без цвета» **Д.** Палитра спектра цветов **Е.** Шкала цвета **Ж.** Текстовое поле для компонента цвета

Изменение цветовой модели

- ❖ Выберите в меню палитры команду «Градации серого», «RGB», «HSB», «CMYK» или «Цвет Web RGB».

Отображение в палитре всех параметров

- ❖ Выберите команду «Показать параметры» в меню палитры. Также можно щелкнуть двойной треугольник на вкладке палитры, чтобы циклически переходить от одного размера отображения к другому.

Выбор цветов с использованием палитры «Цвет»

[Наверх](#)

1. Выберите в меню палитры цветовой режим, который необходимо использовать. Выбранный режим затрагивает только отображение палитры «Цвет» и не изменяет цветовой режим документа.
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Перетащите ползунок или щелкните его.
 - Удерживая нажатой клавишу **Shift**, перетаскивайте ползунок шкалы цвета, чтобы переместить относительно него другие ползунки (за исключением ползунков HSB). В результате цвет останется подобным прежнему, но приобретет другой оттенок или интенсивность.
 - Введите значения в любом из текстовых полей.
 - Щелкните в палитре спектра цветов в нижней части. Чтобы не выбирать никаких цветов, щелкните рамку «Нет» слева от цветовой шкалы. Чтобы выбрать белый цвет, щелкните образец белого в верхнем правом углу цветовой шкалы. Чтобы выбрать черный цвет, щелкните образец черного в нижнем правом углу цветовой шкалы.

Дополнительные разделы справки



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Использование и создание образцов

[Об образцах](#)

[Обзор палитры образцов](#)

[Использование библиотек образцов](#)

[Добавление цветов с иллюстрации в палитре «Образцы»](#)

[Совместное использование образцов различными приложениями](#)

[Импорт образцов из другого документа](#)

[Создание цветовых образцов](#)

[Управление образцами](#)

[Наверх](#)

Об образцах

Образцы представляют собой именованные цвета, оттенки, градиенты и узоры. Образцы, связанные с документом, появляются в палитре «Образцы». Образцы могут быть показаны отдельно или в виде групп.

Можно открывать библиотеки образцов из других документов Illustrator и различных цветовых систем. Библиотеки цветов появляются на отдельных палитрах и не сохраняются вместе с документом.

Палитра «Образцы» и палитры библиотек цветов могут содержать следующие типы образцов.

Триадные цвета Триадным цветом называется цвет, печатаемый с использованием комбинации из четырех стандартных триадных красок: голубой, пурпурной, желтой и черной. По умолчанию в программе Illustrator новые образцы определяются как триадные цвета.

Глобальные триадные цвета Глобальный цвет обновляется автоматически во всей иллюстрации при ее редактировании. Все плашечные цвета являются глобальными, а триадные цвета могут быть глобальными или локальными. Образцы глобального цвета можно распознать по значку глобального цвета (когда палитра в виде списка) или по треугольнику в нижнем углу (когда палитра в виде миниатюры).

Плашечные цвета Плашечный цвет представляет собой предварительно смешанную краску, которая используется вместо триадных красок CMYK или в дополнение к ним. Образцы плашечного цвета можно распознать по значку плашечного цвета (когда палитра имеет вид списка) или по точке в нижнем углу (когда палитра имеет вид миниатюры).

Градиенты Градиент представляет собой постепенный переход между двумя или несколькими цветами или оттенками одного и того же цвета или разных цветов. Цвета в градиенте могут представлять собой триадные цвета CMYK, цвета RGB или плашечный цвет. Прозрачность, применяемая к узлу градиента, сохраняется, если градиент сохранен как образец градиента. Пропорция и значения углов эллиптических градиентов (градиентов, которые создаются при изменении пропорции или угла радиального градиента) не сохраняются.

Узоры Узоры представляют собой повторяющиеся (мозаичные) контуры, составные контуры, текст со сплошными заливками или без заливки.

Нет При использовании образца «Без цвета» удаляется обводка или заливка объекта. Этот образец

нельзя редактировать или удалить.

Приводка Образец для совмещения – это встроенный образец, при применении объекты с заливкой или обводкой, выполненные с его помощью, печатаются на каждом цветоделении, полученном с принтера PostScript. Например, цвет «Совмещение» используется для меток приводки, чтобы можно было точно выровнять печатные формы при печати. Этот образец нельзя удалить.

Примечание. Если цвет «Совмещение» используется для текста и после выполняются цветоделение и печать файла, то совмещение текста может быть выполнено неправильно, и черная краска может показаться сероватой. Чтобы предотвратить возникновение такой ситуации, используйте для текста черную краску.

Цветовые группы Цветовые группы могут содержать триадные, плашечные и глобальные триадные цвета. Они не могут содержать образцы узора, образцы градиента, образцы «Нет» или образцы для приводки. Цветовые группы создаются на основе правил гармонизации с использованием палитры «Каталог цветов» или диалогового окна «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект». Чтобы объединить существующие образцы в цветовую группу, выберите нужные образцы и щелкните значок «Создать группу цветов» в палитре «Образцы». Группу цветов можно распознать по значку папки .

Предусмотрена также возможность создавать оттенки в палитре «Образцы». Оттенок – это глобальный триадный цвет или плашечный цвет с измененной интенсивностью. Оттенки одного и того же цвета связаны друг с другом, поэтому в случае редактирования цвета в образце оттенка цвет изменяется во всех связанных образцах оттенков (и в объектах, окрашенных с помощью этих образцов), хотя значения оттенков остаются неизменными. Оттенки распознаются по указанным для них процентным долям (когда палитра «Образцы» показана в виде списка).

[Наверх](#)

Обзор палитры образцов

Палитра «Образцы» («Окно» > «Образцы») используется для управления всеми цветами, градиентами и узорами документа. Можно присвоить имя любому из этих элементов и сохранить его для упрощения доступа. Если заливка или обводка выбранного объекта содержит цвет, градиент, узор или оттенок, нанесенный с помощью палитры «Образцы», то применяемый образец выделяется подсветкой в палитре «Образцы».



Палитра «Образцы» в представлении «Маленькие миниатюры и имена»

A. Плашечный цвет B. Глобальный цвет C. Заливка или обводка цветом «Нет» D. Образец для приводки (печатается на всех формах) E. Символ CMYK (если документ открыт в режиме CMYK) F. Символ RGB (если документ открыт в режиме RGB) G. Кнопка «Меню библиотеки образцов» H. Кнопка меню «Показать виды образцов» I. Кнопка «Параметры образцов» J. Кнопка «Новая цветовая группа» K. Кнопка «Создать образец»

Изменение отображения образцов

- Выберите режим просмотра в меню палитры «Образцы»: «Маленькие миниатюры», «Средние миниатюры», «Большие миниатюры», «Маленькие миниатюры и имена» или «Большие миниатюры и имена».

Отображение образца конкретного типа и скрытие всех прочих

- Нажмите кнопку «Показать виды образцов» и выберите один из следующих элементов: «Показать все образцы», «Показать образцы цветов», «Показать образцы градиентов», «Показать образцы узоров» или «Показать цветовые группы».

Выделение всех образцов, которые не используются в иллюстрации

Если необходимо ограничить количество цветов, представленных в палитре «Образцы», только теми цветами, которые используются в документе, то можно выделить все неиспользуемые образцы и удалить.

- В меню палитры «Образцы» выберите команду «Выделить все неиспользуемые» .

Выбор цветовой группы

- Чтобы выбрать всю группу, щелкните значок цветовой группы .
- Чтобы выбрать отдельные образцы в группе, щелкните их.

Примечание. Для редактирования выбранной цветовой группы убедитесь, что иллюстрация не выбрана, затем нажмите кнопку «Редактировать цветовую группу» или дважды щелкните папку цветовой группы. Чтобы отредактировать выбранную цветовую группу, а затем применить результаты редактирования к выбранной иллюстрации, нажмите кнопку «Редактировать или применить цвета» или дважды щелкните по папке цветовой группы. Для получения дополнительных сведений см. Редактирование цветов в диалоговом окне «Редактировать цвета».

Выбор образца по имени

- Выберите в меню палитры «Образцы» команду «Показать поле поиска». Введите одну или несколько первых букв имени образца в текстовом поле «Найти» в верхней части палитры.

Примечание. Такая процедура не может применяться к двухбайтовым символам.

Этот метод можно также использовать для выбора образца PANTONE® с помощью ввода номера PANTONE.

Перемещение образцов в цветовую группу цветов

- Перетащите отдельные образцы цвета в существующую папку цветовой группы.
- Выберите цвета, которые необходимо объединить в группу, и нажмите кнопку «Создать группу цветов» .

Изменение порядка следования образцов

Вы можете изменить порядок, как отдельных образцов, так и образцов внутри цветовой группы.

- Выполните одно из следующих действий:
 - В меню палитры «Образцы» выберите команду «Сортировать по имени» или «Сортировать по типу». Эти команды работают только с отдельными образцами, а не с образцами внутри цветовой группы.

- Перетащите образец в новое местоположение.

Использование библиотек образцов

Библиотеки образцов представляют собой коллекции предварительно установленных цветов, включая библиотеки красок, такие как PANTONE, HKS, Trumatch, FOCOLTONE, DIC, TOYO, а также тематические библиотеки, например библиотеки камуфляжных, природных, золотисто-белых и жемчужных тонов.

После открытия библиотека образцов появляется в новой палитре (а не в палитре «Образцы»). Можно выбирать, сортировать и просматривать образцы в библиотеке образцов так же, как и в палитре «Образцы». Тем не менее нельзя добавлять, удалять или редактировать образцы в палитре «Образцы» библиотек.

Чтобы обеспечить появление библиотеки цветов при каждом запуске программы *Illustrator*, выберите команду «Постоянная» в меню палитры библиотеки образцов.

Открытие библиотеки цветов

- Выполните одно из следующих действий:
 - Выберите команду «Окно» > «Библиотеки образцов» > [имя библиотеки].
 - В меню палитры «Образцы» выберите команду «Открыть библиотеку образцов» > [имя библиотеки].
 - В палитре «Образцы» нажмите кнопку «Меню библиотек образцов»  и выберите библиотеку из списка.

Примечание. Библиотеки цветов PANTONE располагаются в подпапке «Каталоги цветов» («Библиотеки образцов» > «Каталоги цветов» > PANTONE...).

Создание библиотеки образцов

Библиотека образцов создается путем сохранения текущего документа в качестве библиотеки образцов.

1. Отредактируйте образцы в палитре «Образцы» так, чтобы они содержали только образцы, которые должны находиться в библиотеке образцов.
2. Выберите в меню палитры «Образцы» команду «Сохранить библиотеку образцов».

Чтобы удалить все образцы, не используемые в документе, выберите в меню палитры «Образцы» «Выделить все неиспользуемые», затем нажмите кнопку «Удалить образец» .

Редактирование библиотеки образцов

1. Выберите команду «Файл» > «Открыть», найдите и откройте файл библиотеки. По умолчанию файлы библиотеки образцов хранятся в папке *Illustrator/Стили/Образцы*.
2. Отредактируйте цвета в палитре «Образцы» и сохраните внесенные изменения.

Перемещение образцов из библиотеки образцов в палитру «Образцы»

Выполните любое из следующих действий:

- Перетащите один или несколько образцов из палитры библиотеки образцов в палитру «Образцы».
- Выделите образцы, которые необходимо добавить, и выберите команду «Добавить в образцы» в меню палитры библиотеки.
- Примените образец к объекту в документе. Если образец представляет собой образец глобального или плашечного цвета, то он автоматически добавляется в палитру «Образцы».

[Наверх](#)

Добавление цветов с иллюстрации в палитре «Образцы»

Можно автоматически добавить все цвета из выбранной иллюстрации или все цвета в документе в палитру «Образцы». Программа Illustrator находит цвета, которых еще нет в палитре «Образцы», преобразует все триадные цвета в глобальные и добавляет их в палитру в качестве новых образцов.

При автоматическом добавлении цветов в палитре «Образцы» включаются все цвета в документе, кроме следующих:

- Цвета в непрозрачных масках (если программа не находится в режиме редактирования непрозрачной маски)
- Интерполированные цвета в наложениях
- Цвета в пикселях изображения
- Цвета направляющих
- Цвета в объектах, которые являются внутренними составными фигурами и невидимы

Если цвет градиентной заливки, узорной заливки или образца символа заменяется новым глобальным цветом, этот цвет добавляется как новый образец, а исходный цветовой образец сохраняется.

Добавление всех цветов документа

- Убедитесь в том, что не выделен ни один объект, и выберите в меню палитры «Образцы» команду «Добавить использованные цвета».

Добавление цветов из выделенной иллюстрации

- Выделите объекты, содержащие цвета, которые необходимо добавить в палитру «Образцы», и выполните одно из следующих действий:
 - Выберите в меню палитры «Образцы» команду «Добавить выбранные цвета».
 - Нажмите в палитре «Образцы» кнопку «Создать цветовую группу» . Задайте параметры в появившемся диалоговом окне.

Цвета упорядочены и сохранены с использованием правила «Цветовые тона по порядку».

[Наверх](#)

Совместное использование образцов различными приложениями

Можно совместно использовать сплошные образцы, созданные в программах Photoshop, Illustrator и

InDesign, сохранив библиотеку образцов для обмена. При одинаковых настройках для цветов в разных приложениях цвета образцов меняться не будут.

Примечание. Вы можете создать и совместно использовать образцы цветовых групп в палитре цветовых тем (ранее известной как палитра Kuler). См. Палитра цветовых тем.

1. В палитре «Образцы» создайте образцы триадных и плашечных цветов для совместного использования и удалите образцы, не подлежащие совместному использованию.

Примечание. В нескольких приложениях нельзя совместно использовать следующие типы образцов: образцы узоров, градиентов и образец «Совмещение» из программы Illustrator или InDesign, ссылки на библиотечный цвет, образцы HSB, XYZ, дуотона, monitorRGB, непрозрачности, суммарного краскозаполнения и webRGB из программы Photoshop. Образцы этих типов автоматически исключаются при сохранении образцов для обмена.

2. Выберите в меню палитры «Образцы» команду «Сохранить образцы для обмена» и сохраните библиотеки образцов в местоположении, удобном для доступа.

Примечание. При загрузке библиотеки, которая содержит образцы с одинаковыми именами, определения таких образцов перезаписываются. Убедитесь, что имена образца уникальны.

3. Загрузите библиотеку образцов в палитру «Образцы» для программ Photoshop, Illustrator или InDesign.

[Наверх](#)

Импорт образцов из другого документа

Предусмотрена возможность импортировать все или отдельные образцы из другого документа.

- Чтобы импортировать все образцы из другого документа, выберите команду «Окно» > «Библиотеки образцов» > «Другая библиотека» или в меню палитры «Образцы» выберите команду «Открыть библиотеку образцов» > «Другая библиотека». Выберите файл, из которого необходимо импортировать образцы, и нажмите кнопку «Открыть». Импортированные образцы появятся в палитре библиотеки цветов (а не в палитре «Образцы»).
- Чтобы импортировать отдельные образцы из другого документа, скопируйте и вставьте объекты, в которых используются эти образцы. Импортированные образцы появятся в палитре «Образцы».

Примечание. Если импортированные образцы плашечных или глобальных триадных цветов имеют то же имя (но другие цветовые значения), что и образцы, уже находящиеся в документе, происходит конфликт образцов. При возникновении конфликтов плашечных цветов, цветовые значения существующих образцов сохраняются, а импортированные образцы автоматически объединяются с существующими. При возникновении конфликтов триадных цветов появляется диалоговое окно «Конфликт образцов», цветовые значения существующих образцов автоматически сохраняются. В этом диалоговом окне можно выбрать команду «Добавить образцы», чтобы добавить образцы, присоединив цифры к конфликтующим именам образцов, или команду «Объединить образцы», чтобы объединить образцы с использованием цветовых значений существующих образцов.

[Наверх](#)

Создание цветовых образцов

Вы можете создать образцы триадных цветов, плашечных цветов или цветов градиента.

См. также

- Основные сведения о плашечных и триадных цветах

- Градиенты

Создание образца триадного цвета

- Выберите цвет в палитре «Палитра цветов» или «Цвет» либо выберите объект с требуемым цветом.
- Выполните одно из следующих действий:
 - Перетащите цвет с панели «Инструменты» или палитры «Цвет» в палитру «Образцы».
 - В палитре «Образцы» нажмите кнопку «Новый образец» или выберите команду «Новый образец» в меню палитры. В появившемся диалоговом окне выберите элемент «Глобальный», если образец должен применяться в качестве глобального цвета. Установите дополнительные параметры образца и нажмите кнопку «OK» (см. [Параметры образца](#)).

Создание образцов градиента

- Создайте градиент из палитры «Градиент» или выберите объект с требуемым градиентом.
- Выполните одно из следующих действий:
 - Перетащите градиентную заливку из поля «Заливка» панели «Инструменты» или «Управление» на палитру «Образцы».
 - На палитре «Градиент» откройте меню градиента (рядом с полем градиента), а затем нажмите на значок «Сохранить в библиотеке образцов» .
 - В палитре «Образцы» нажмите кнопку «Новый образец» или выберите в ее меню команду «Новый образец». В появившемся диалоговом окне введите имя образца и нажмите кнопку «OK» (см. [Параметры образца](#)).

Создание образцов плашечного цвета

- Выберите цвет в палитре «Палитра цветов» или «Цвет» либо выберите объект с требуемым цветом.
- Выполните одно из следующих действий:
 - Перетащите цвет с панели «Инструменты» или палитры «Цвет» в палитру «Образцы», удерживая нажатой клавишу «Ctrl» (Windows) или «Command» (Mac OS).
 - В палитре «Образцы» нажмите кнопку «Новый образец», удерживая нажатой клавишу «Ctrl» (Windows) или «Command» (Mac OS), либо выберите команду «Новый образец» в меню палитры. В появившемся диалоговом окне выберите для параметра «Тип цвета» значение «Плашечный цвет». Установите дополнительные параметры образца и нажмите кнопку «OK» (см. [Параметры образца](#)).

Создайте образец на палитре «Каталог цветов»

- Выберите цвета в меню «Правила гармонии» на палитре «Каталог цветов».
- Нажмите кнопку «Сохранить цветовую группу» в палитре «Образцы»  внизу палитры «Каталог цветов».

Управление образцами

Вы можете управлять образцами в палитре «Образцы» и выполнять действия по созданию их дубликатов, объединению в группы, перемещению, объединению или удалению. Можно также указать параметры образцов, например, имя образца, тип цвета, режим цвета или предварительный просмотр.

См. также

- Создание цветовой группы в диалоговом окне «Редактировать цвета»

Дублирование образцов

1. Выберите один или несколько образцов, которые необходимо продублировать.
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Выберите в меню палитры «Образцы» команду «Создать дубликат образца».
 - Перетащите образцы на кнопку «Новый образец» палитры «Образцы».

Группирование образцов

Если есть необходимость, чтобы конкретные цвета находились вместе в палитре «Образцы», создайте цветовую группу. Например, можно создать цветовую группу для цветов, выбранных в палитре «Каталог цветов». При сохранении цветовой группы в диалоговом окне «Редактировать цвета» происходит их автоматическое сохранение как группы цветов в палитре «Образцы». Можно также сгруппировать вручную любой набор образцов сплошного цвета.

1. Выберите один или несколько образцов в палитре «Образцы».
2. Нажмите кнопку «Создать цветовую группу» или выберите команду «Создать цветовую группу» в меню палитры.

Замена, объединение или удаление образцов

- Чтобы заменить образец, удерживайте нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS) и перетащите цвет или градиент из палитры «Цвет», «Градиент», «Инструменты» или объекта в палитру «Образцы», выделив подсветкой тот образец, который необходимо заменить.

Замена существующего цвета, градиента или узора в палитре «Образцы» приводит к глобальному изменению объектов в файле, содержащем этот цвет образца, с использованием нового цвета, градиента или узора. Единственное исключение относится к триадному цвету, не имеющему параметра «Глобальный», выбранному в диалоговом окне «Параметры образца».

- Для объединения нескольких образцов выделите два или более образца и выберите в меню палитры «Образцы» команду «Объединить образцы». Первое выбранное имя образца и цветовое значение заменяют соответствующие атрибуты всех других выбранных образцов.
- Для удаления образцов выберите один или несколько образцов. Выберите команду «Удалить образец» в меню палитры, нажмите кнопку «Удалить образец» или перетащите выбранные образцы на кнопку «Удалить образец».

При удалении образца плашечного или глобального триадного цвета (либо узора или градиента, содержащего плашечный или глобальный триадный цвет) он преобразуется в неглобальный эквивалент триадного цвета во всех объектах, содержащих данный цвет.

Параметры образца

Чтобы установить параметры образца, дважды щелкните существующий образец или выберите команду «Новый образец» в меню палитры «Образцы».

Имя образца Указывает имя образца в палитре «Образцы».

Тип цвета Указывает ли образец триадный цвет или плашечный цвет.

Глобальный Создает глобальный образец триадного цвета.

Цветовой режим Задает цветовой режим образца.

После выбора необходимого цветового режима для корректировки цвета можно использовать ползунки шкалы. Если выбран цвет, не являющийся безопасным web-цветом, появляется кубик с предупреждением . Щелкните кубик, чтобы выполнить сдвиг к наиболее близкому безопасному web-цвету (который отображается справа от кубика). Если выбран цвет, лежащий за пределами цветового охвата, появляется треугольник с предупреждением . Щелкните треугольник, чтобы осуществить сдвиг к наиболее близкому эквиваленту CMYK (который отображается справа от треугольника).

Просмотр Показывает результаты согласования цветов на всех объектах, к которым применяется образец.

См. также

- О цвете
- Выбор цветов
- Цветовые группы (гармонии)
- Регулировка цветов
- [Обучающий видеоролик — Сохранение и загрузка образцов](#)

На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Цветовые группы (гармонии)

[О цветовых группах](#)

[Обзор палитры «Каталог цветов»](#)

[Обзор диалогового окна «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект»](#)

[Создание цветовых групп](#)

[Редактирование цветов в диалоговом окне «Редактировать цвета»](#)

[Назначение цветов иллюстрации](#)

[Уменьшение количества цветов в иллюстрации](#)

[Наверх](#)

О цветовых группах

Цветовая группа – это организационный инструмент, который позволяет группировать взаимосвязанные цветовые образцы в палитре «Образцы». Кроме того, цветовая группа может служить контейнером для цветовых гармоний, которые создаются с помощью диалогового окна «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект» или палитры «Каталог цветов». Цветовые группы могут содержать только сплошные цвета, которые включают плашечные, триадные или глобальные цвета. Градиенты и узоры не могут быть сгруппированы.

Предусмотрена возможность использовать палитру «Каталог цветов» или диалоговое окно «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект» для создания гармоничных цветовых групп. Использование любых из указанных средств позволяет выбрать правило гармонии для незамедлительной подготовки цветовой схемы, основанной на любом необходимом цвете. Например, выбор правила гармонии «Монохромный» приводит к созданию цветовой группы, цвета которой все содержат одинаковый цветовой тон, но имеют разные уровни насыщенности. Или можно выбрать правило гармонии «Высокая контрастность» или «Пентаграмма» для создания цветовой группы с контрастирующими цветами для более ярко выраженного визуального воздействия.

В поисках сочетаний для использования цветовых гармоний или для создания цветовых групп вне программы Illustrator выберите «Окно» > «Расширения» > «Kuler» и щелчком мыши просматривайте различные имеющиеся гармонии.

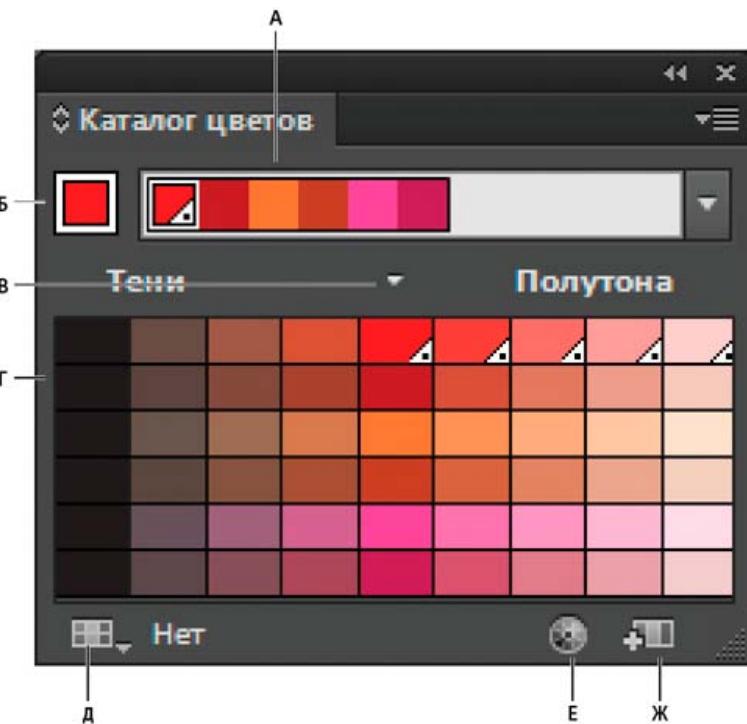
Для получения дополнительной информации см. веб-сайт Kuler: <http://kuler.adobe.com/>.

[Наверх](#)

Обзор палитры «Каталог цветов»

Используйте палитру «Каталог цветов» в качестве инструмента для поиска идей по выбору цветов при создании иллюстрации. В палитре «Каталог цветов» предлагаются гармоничные цвета, подобранные с учетом текущего цвета на панели «Инструменты». Эти цвета можно использовать для раскрашивания иллюстраций, редактировать их в диалоговом окне «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект», а также сохранить как образцы или группы образцов в палитре «Образцы».

Цветами, создаваемыми в палитре «Каталог цветов», можно манипулировать различными способами, включая смену правила гармонии или настройку типа вариации (например, полутонов и теней или яркого и приглушенного цвета) и количества отображаемых цветов вариации. Важная информация. Если иллюстрация выделена, то щелчок цветовой вариации приводит к изменению цвета выбранной иллюстрации точно так же, как и щелчок образца в палитре «Образцы».



А. Меню «Правила гармонии» и активная цветовая группа Б.

Задание в качестве основного цвета В. Активные цвета Г. Цветовые вариации Д. Ограничения количества цветов указанными в библиотеке образцов Е. «Редактировать цвета» или «Редактировать или применить цвета» в зависимости от выбора (открывает цвета в диалоговом окне «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект») Ж. Сохранение группы в палитре «Образцы»

Примечание. Чтобы редактировать выбранную цветовую группу, убедитесь, что не выбрана никакая иллюстрация, и нажмите кнопку «Редактировать цвета» . Чтобы редактировать выбранную цветовую группу, а затем применить результаты к выбранной иллюстрации, щелкните кнопку «Редактировать или применить цвета» . Для получения дополнительных сведений см. Редактирование цветов в диалоговом окне «Редактировать цвета».

Видеоролик с инструкцией по использованию окна «Каталог цветов» для поиска и создания цветовых решений см. по адресу www.adobe.com/go/vid0058_ru.

Указание типа вариаций цветов, которые отображаются в палитре

❖ Выберите в меню палитры «Каталог цветов» один из пунктов:

Показать полутона/тени Добавляет черный к вариациям слева и белый к вариациям справа

Показать теплый/холодный Добавляет красный к вариациям слева и синий к вариациям справа

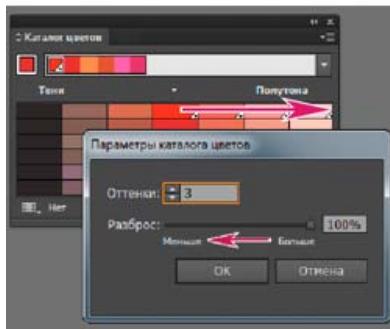
Показать яркий/приглушенный Уменьшает насыщенность в направлении к серому в вариациях слева и увеличивает насыщенность в направлении к яркому в вариациях справа

Примечание. Если используются плашечные цвета, следует применять только вариацию «Полутона/тени» и выбирать цвета на стороне оттенков (справа) сетки вариаций. Применение всех других вариаций приводит к тому, что плашечные цвета преобразуются в триадные.

Задание количества и диапазона цветовых вариаций, которые появляются в палитре

1. Выберите в меню палитры «Каталог цветов» команду «Параметры каталога цветов».
 2. Укажите количество цветов, которые должны отображаться слева и справа от каждого цвета в создаваемой цветовой группе. Например, выберите 6, если должно быть показано шесть более темных оттенков и шесть более светлых оттенков каждого цвета.
- Исходные цвета всегда отображаются ближе к центру палитры, так что треугольник находится прямо над ними, а вариации этих цветов появляются слева и справа от них.
3. Перетащите ползунок «Диапазон» влево, чтобы уменьшить диапазон вариаций, или вправо, чтобы увеличить диапазон.

Уменьшение диапазона приводит к созданию цветов, более подобных исходным.



Корректировка диапазона цветовых вариаций

Обзор диалогового окна «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект»

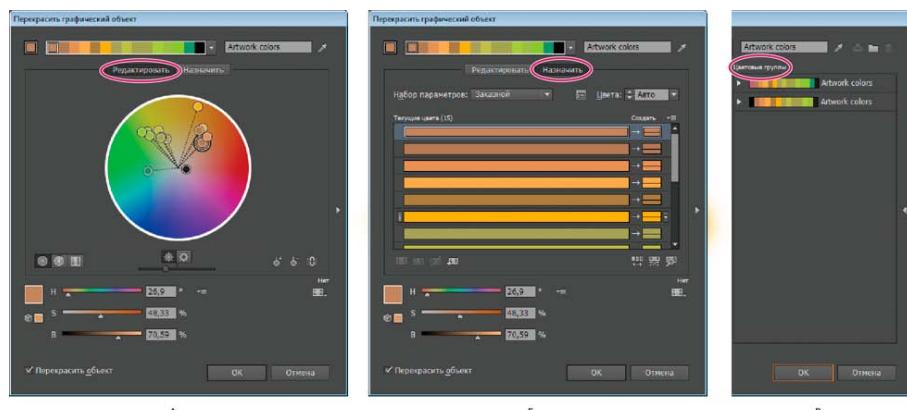
[Наверх](#)

Имя этого диалогового окна изменяется в зависимости от контекста:

Если вы выбрали иллюстрацию и открываете диалоговое окно, нажав значок на панели «Управление», палитре «Образцы» или «Каталог цветов», или если вы выбрали «Редактирование» > «Редактировать цвета» > «Перекрасить графический объект», то отображается диалоговое окно «Перекрасить графический объект», и вы получаете доступ к вкладкам «Назначить» и «Редактировать».

Если иллюстрация не выбрана, и вы открываете диалоговое окно, нажав значок на панели «Управление», палитре «Образцы» или «Каталог цветов», то отображается диалоговое окно «Редактировать цвета», и открывается доступ только к вкладке «Редактировать».

Независимо от имени в верхней части диалогового окна, в его правой части всегда отображается цветовая группа текущего документа, а также две цветовые группы по умолчанию: Print Color and Grayscale. Эти цветовые группы можно выбирать и использовать в любое время.



Создание или редактирование цветовых групп и назначение цветов с помощью диалогового окна «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект».

A. Создание и редактирование цветовой группы на вкладке «Редактировать» **B.** Присваивание цветов на вкладке «Назначить» **C.** Выбор группы цветов из списка «Цветовые группы»

Параметр «Перекрасить графический объект» в нижней части диалогового окна позволяет предварительно просматривать цвета на выделенной иллюстрации и указывать, будут ли переопределены ее цвета при закрытии диалогового окна.

Основные области диалогового окна:

Редактировать Вкладка «Редактировать» предназначена для создания новых или редактирования существующих цветовых групп. Меню правил гармонии и цветовой круг служат для проведения экспериментов с цветовыми гармониями. Цветовой круг показывает, как связаны цвета в цветовой гармонии, а цветовые шкалы позволяют просматривать и манипулировать отдельными цветовыми значениями. Кроме того, можно регулировать яркость, добавлять и удалять цвета, сохранять цветовые группы и просматривать цвета на выбранной иллюстрации.

Назначить Вкладка «Назначить» служит для просмотра и управления тем, как происходит замена исходных цветов в иллюстрации цветами из цветовой группы. Возможность присваивать цвета обеспечивается, только если иллюстрация выделена в документе. Можно указать, какие новые цвета заменяют те или иные текущие цвета, должны ли сохраняться плашечные цвета и как происходит замена цветов (например, можно заменять цвета полностью или заменять цветовой тон, сохраняя яркость). Вкладка «Назначить» позволяет переопределить цвета в иллюстрации с применением текущей цветовой группы или уменьшить количество цветов в текущей иллюстрации.

Цветовые группы Список всех сохраненных цветовых групп для открытого документа (те же группы цветов появляются и в палитре «Образцы»). В диалоговом окне можно редактировать и удалять существующие цветовые группы, а также создавать новые с использованием списка «Цветовые группы». Все внесенные при этом изменения отражаются в палитре «Образцы». Выделенная цветовая группа указывает, какая группа цветов сейчас редактируется. Можно выделить любую цветовую группу и отредактировать ее или воспользоваться ею для переопределения цветов в выбранной иллюстрации. Сохранение цветовой группы приводит к добавлению этой группы к указанному списку.

Видеоролик с инструкцией по созданию, редактированию и выбору цветовых групп в окне «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект» см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_ru. Видеоролик с инструкцией по совместному применению цветовых гармоний со смарт-объектами программ Photoshop и InDesign см. по адресу www.adobe.com/go/vid0191_ru. Пример преобразования цветной иллюстрации в черно-белую см. по адресу www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_ru.

Открытие диалогового окна «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект»

❖ Откройте диалоговое окно «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект» одним из следующих способов:

Команда «Редактирование» > «Редактировать цвета» > «Перекрасить графический объект» или «Перекрасить с помощью стиля» Используйте эти команды, если нужно отредактировать цвета в выбранной иллюстрации.

Кнопка «Перекрасить графический объект» на панели «Управление» Используйте эту кнопку, если необходимо отредактировать цвета выбранной иллюстрации с использованием диалогового окна «Перекрасить графический объект». Указанная кнопка доступна, если выбранная иллюстрация содержит два или более цвета.

Примечание. Этот способ редактирования цветов удобен для глобальной корректировки цветов в иллюстрации, если при создании иллюстрации не использовались глобальные цвета.

Кнопка «Редактировать цвета» или «Редактировать или применить цвета» на палитре «Каталог цветов» Нажмите эту кнопку, если необходимо отредактировать цвета в палитре «Каталог цветов» или отредактировать, а затем применить их к выбранной иллюстрации.

Кнопка «Редактировать цветовую группу» или «Редактировать или применить цветовую группу» в палитре «Образцы» Нажмите эту кнопку, если необходимо отредактировать цвета в выбранной цветовой группе или отредактировать, а затем применить их к выбранной иллюстрации. Можно также дважды щелкнуть цветовую группу в палитре «Образцы» для открытия диалогового окна.

Работа со списком «Цветовая группа»

- Чтобы отобразить или скрыть список «Цветовая группа», щелкните значок «Скрыть хранилище цветовой группы» в правой части диалогового окна «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект». Чтобы снова отобразить этот список, еще раз щелкните значок.
- Чтобы добавить новую цветовую группу в этот список, создайте или отредактируйте ее, а затем нажмите кнопку «Создать цветовую группу». В списке появится новая цветовая группа.
- Для редактирования цветовой группы выберите ее в списке. Внесите изменения в цветовую группу с помощью вкладки «Редактировать», а затем нажмите кнопку «Сохранить изменения в цветовой группе».
- Чтобы удалить цветовую группу, выберите ее и нажмите кнопку «Удалить цветовую группу».

Создание цветовых групп

[Наверх](#)

Цветовые группы создаются при помощи палитры «Каталог цветов» или диалогового окна «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект». Вы можете также создать цветовые группы на веб-сайте Adobe Kuler (www.kuler.adobe.com) и предоставить к ним общий доступ.

Видеоролик с инструкцией по использованию окна «Каталог цветов» для поиска и создания цветовых решений см. по адресу www.adobe.com/go/vid0058_ru. Видеоролик с инструкцией по созданию, редактированию и проведению экспериментов с цветовыми группами в окне «Живой цвет» см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_ru.

Создание цветовой группы в палитре «Каталог цветов»

Прежде чем задать основной цвет, убедитесь в том, что не выделена ни одна иллюстрация. В противном случае в выделенной иллюстрации цвет изменится на основной.

- Откройте палитру «Каталог цветов» и выполните любое из следующих действий, чтобы задать основной цвет для цветовой гармонии.
 - Щелкните образец цвета в палитре «Образцы».

Щелкните цвет в палитре «Цвет» (может потребоваться перетащить на экран палитру «Цвет», чтобы можно было использовать вместе с палитрой «Каталог цветов»).

- Дважды щелкните «Цвет заливки» на панели «Инструменты» и выберите цвет в окне «Палитра цветов».
- Используя пипетку, щелкните иллюстрацию, содержащую нужный цвет.
- Выделите иллюстрацию, содержащую нужный цвет, а затем щелкните значок «Установить основной цвет для текущего цвета» .
- Щелкните цветовую вариацию в палитре «Каталог цветов» и затем значок «Установить основной цвет для текущего цвета» .

2. Выберите правило в меню «Правила гармонии».

Примечание. Чтобы ограничиться цветами из библиотеки цветов, нажмите кнопку «Включать в цветовую группу только цвета из библиотеки цветов»  и выберите библиотеку из списка.

3. Чтобы сохранить цветовую группу или отдельный цвет в палитре «Образцы», выполните одно из следующих действий:

- Чтобы сохранить текущую цветовую группу в палитре «Каталог цветов», нажмите кнопку «Сохранить цветовую группу» в палитре «Образцы» .
- Чтобы сохранить одну или несколько цветовых вариаций как отдельные образцы, перетащите цвета из палитры «Каталог цветов» в палитру «Образцы».
- Чтобы сохранить несколько цветовых вариаций как группу, выберите их в палитре «Каталог цветов» и нажмите кнопку «Сохранить цветовую группу» в палитре «Образцы» .

Чтобы присвоить имя новой группе, выделите ее в палитре и в меню палитры выберите команду «Параметры цветовой группы».

Примечание. Чтобы загрузить образец цветовой группы на веб-сайт Kuler, выберите его и нажмите «Окно» > «Расширения» > «Kuler». В диалоговом окне «Kuler» нажмите значок «Загрузить» . Перед загрузкой образцов необходимо пройти регистрацию на сайте Kuler.

4. Чтобы применить к иллюстрации один из цветов цветовой группы, выберите иллюстрацию и щелкните любой цвет в палитре «Каталог цветов».

Примечание. Чтобы применить цвет ко всем объектам группы, выберите цвет, нажмите «Редактирование» > «Перекрасить графический объект», а затем укажите параметры в диалоговом окне «Перекрасить графический объект» (см. Назначение цветов иллюстрации).

Создание цветовой группы в диалоговом окне «Редактировать цвета»

Чтобы создать цветовую группу в диалоговом окне «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект», выберите основной цвет и правило гармонии. В правиле гармонии основной цвет используется в качестве исходного для создания цветов в цветовой группе. Например, если выбраны синий основной цвет и правило гармонии «Дополнительное», то цветовая группа создается с помощью этого основного цвета (синего) и дополнительного по отношению к нему красного.

По мере того как осуществляется манипулирование цветами в цветовом круге, выбранное правило гармонии продолжает управлять цветами, формируемыми для данной группы. Чтобы нарушить правило гармонии и произвольно отредактировать цвета, нажмите кнопку «Снять ссылку» .

1. Откройте диалоговое окно «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект» и выберите при необходимости цветовую гармонию в меню «Правила гармонии».

Примечание. Чтобы ограничиться цветами из библиотеки цветов, нажмите кнопку «Включать в цветовую группу только цвета из библиотеки цветов»  и выберите библиотеку из списка.

2. Если отображаются цветовые шкалы, щелкните значок «Цветовой круг», чтобы вместо них появился цветовой круг.

3. Задайте основной цвет, выполнив одно из следующих действий:

- Перетащите маркер основного цвета (самый крупный цветовой маркер, с двойным кольцом) по окружности, чтобы установить требуемый основной цвет.
- Отрегулируйте положение ползунков шкалы цвета в нижней части диалогового окна.

4. Выберите новое правило гармонии или переместите цветовые маркеры, если это потребуется.

5. Для просмотра новых цветов на выбранной иллюстрации щелкните «Перекрасить объект».

Примечание. Если был выбран параметр «Перекрасить объект», то после нажатия кнопки «OK» для закрытия диалогового окна произойдет переопределение цветов в выбранной иллюстрации. Если переопределять цвета выбранной иллюстрации не требуется, обязательно снимите этот флагок перед нажатием кнопки «OK».



6. Введите имя в поле «Имя» справа от меню «Правила гармонии» и щелкните значок «Создать цветовую группу» .

Примечание. Если значок «Создать цветовую группу» не виден, щелкните значок «Показать хранилище цветовой группы» .

7. Чтобы сохранить новую группу цветов в палитре «Образцы», нажмите кнопку «OK» и закройте диалоговое окно «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект».

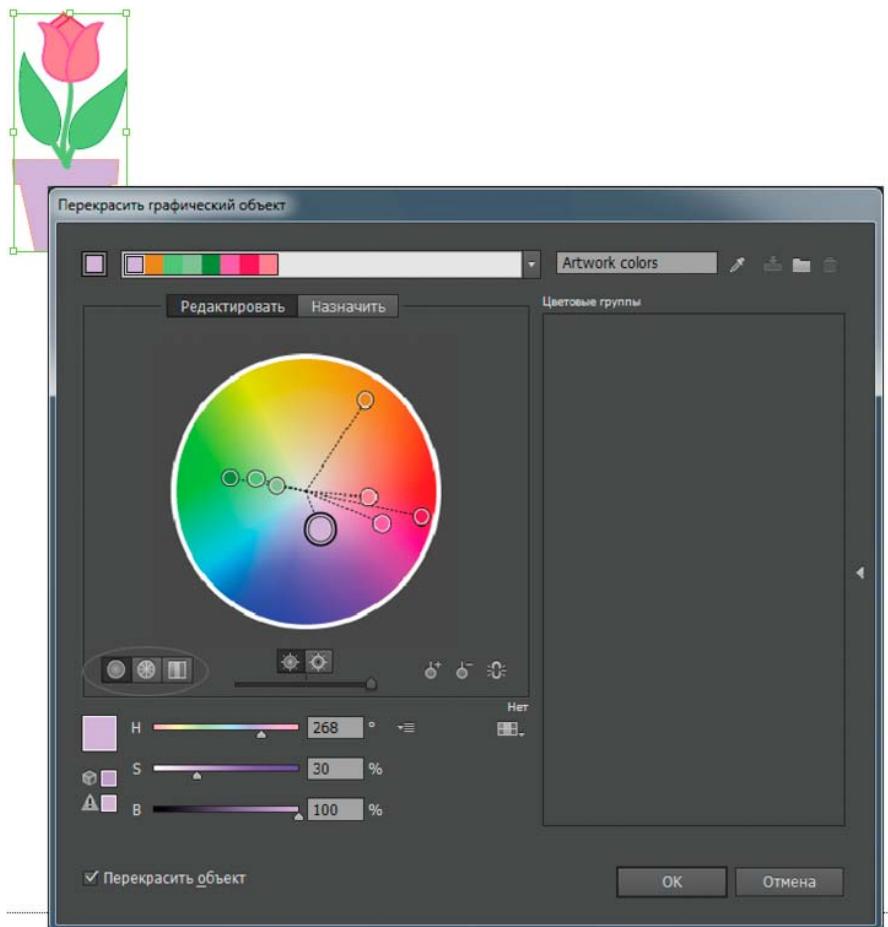
Примечание. Предусмотрена также возможность создать цветовую группу с использованием окна «Каталог цветов» (см. Создание цветовой группы в палитре «Каталог цветов»).

[Наверх](#)

Редактирование цветов в диалоговом окне «Редактировать цвета»

Редактирование цветов в диалоговом окне «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект» представляет собой удобный способ глобальной корректировки цветов в выбранной иллюстрации. Этот способ является особенно полезным, если при создании иллюстрации не были первоначально использованы глобальные цвета. Можно редактировать цвета и цветовые группы в диалоговом окне «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект», а затем применять результаты редактирования к выбранной иллюстрации или сохранять отредактированные цвета для дальнейшего использования.

При редактировании цветов можно использовать цветовой круг с плавными переходами, сегментированный цветовой круг или цветовые шкалы.



Редактирование цветов путем перемещения цветовых маркеров по цветовому кругу с плавными переходами

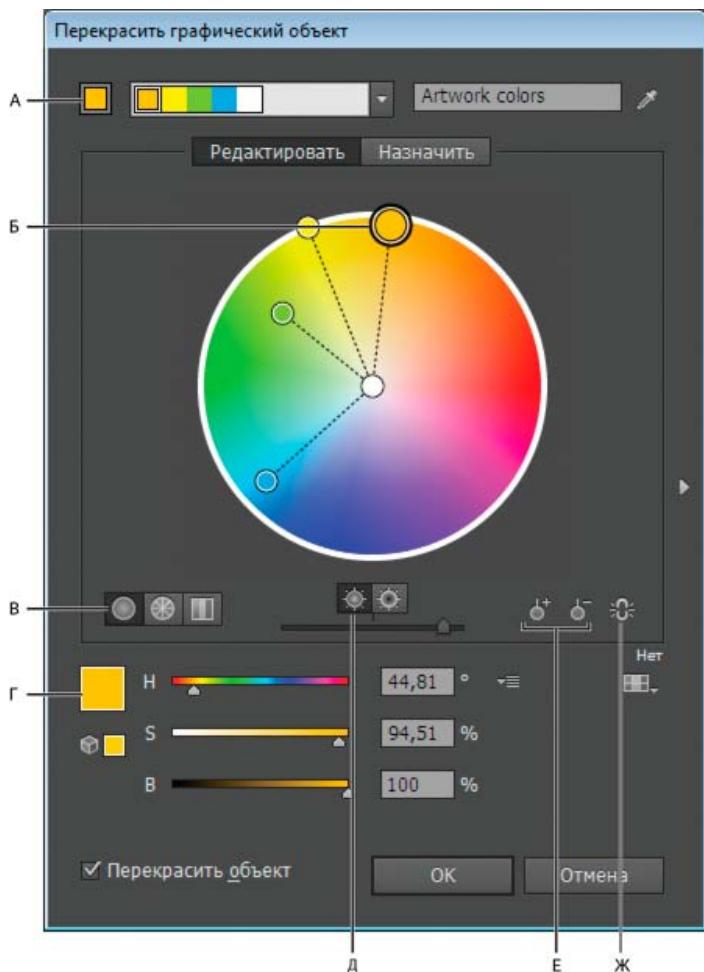
Цветовой круг с плавными переходами Отображает цветовой тон, насыщенность и яркость в виде непрерывной окружности с плавными переходами. Каждый цвет в текущей цветовой группе отображается на круге внутри окружности. Этот круг позволяет выбирать среди многих цветов с большой точностью, но трудно просматривать отдельные цвета, поскольку каждый пиксель имеет отличный от других цвет.

Сегментированный цветовой круг Отображает цвета как ряд сегментированных цветных фрагментов. Этот круг упрощает просмотр отдельных цветов, но не предоставляет для выбора такое большое количество цветов, как гладкий круг.

Цветовые шкалы Отображает только цвета из цветовой группы. Эти цвета представляются в виде сплошных шкал цветов, которые можно выбирать и редактировать отдельно. Можно реорганизовывать цвета в этом окне, перетаскивая цветовые шкалы влево и вправо. Можно щелкнуть цвет правой кнопкой, чтобы удалить его, установить в качестве основного, изменить его тень или изменить цвет с помощью окна «Палитра цветов».

Видеоролик с инструкцией по созданию, редактированию и проведению экспериментов с цветовыми группами см. по адресу

www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_ru. Пример преобразования цветной иллюстрации в черно-белую см. по адресу www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_ru.



А. Основной цвет, как он отображается в меню «Правила гармонии» **Б.** Основной цвет, как он отображается на цветовом круге **В.** Параметры цветного дисплея **Г.** Цвет выбранного цветового маркера или цветовой шкалы **Д.** Отображение насыщенности и цветового тона на круге **Е.** Инструменты маркера сложения и вычтения цветов **Ж.** Рассоединение гармонических цветов

Сохранение изменений в цветовой группе

Перед началом редактирования цветовых групп убедитесь в том, что вы знаете, как правильно сохранять изменения, чтобы случайно не перезаписать любимую цветовую группу! Сохранить изменения можно двумя способами: перезаписать исходную цветовую группу или же создать новую цветовую группу с изменениями, оставив исходную группу без изменений.

❖ Выполните одно из следующих действий:

- Чтобы оставить исходную цветовую группу без изменений и сохранить изменения в виде новой цветовой группы, нажмите значок «Создать цветовую группу» в верхней части диалогового окна «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект».
- Чтобы сохранить изменения в исходной цветовой группе (перезаписав исходную группу), нажмите кнопку «Сохранить изменения в цветовой группе» .

Редактирование цветовой группы с использованием цветового круга

- В диалоговом окне «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект» выберите цветовую группу из области хранения «Цветовые группы» при необходимости.
 - Если в монтажной области выбран объект, щелкните «Перекрасить объект» для просмотра цветов в иллюстрации. Если переопределение цветов в иллюстрации не требуется, снимите флажок «Перекрасить объект», прежде чем закрыть диалоговое окно, или закройте окно, нажав кнопку «Отмена».
- Примечание. Чтобы отредактировать цвета выбранной иллюстрации, нажмите кнопку «Брать цвета из указанного изображения» .
- Чтобы ограничиться цветами из библиотеки цветов, нажмите кнопку «Включать в цветовую группу только цвета из библиотеки цветов» и выберите библиотеку из списка.

4. Чтобы сменить основной цвет на другой в текущей группе, щелкните правой кнопкой цвет на цветовом круге или цветовой шкале и выберите «Установить в качестве основного цвета». Или щелкните в поле «Активные цвета», а затем нажмите значок «Установить текущий цвет в качестве основного» слева от поля «Активные цвета».
5. Перетащите маркер на круге для изменения его цвета. Если привязано правило гармонии, то при перетаскивании маркера все цвета перемещаются в соответствии с этим правилом. Если привязка к правилу гармонии отсутствует, то при перетаскивании перемещается только маркер.

Во время редактирования можно выполнить любое из следующих действий:

- a. Для изменения цветового тона переместите маркер по окружности. Для изменения насыщенности или яркости перемещайте маркер в круге к центру и от центра.
 - b. Для добавления цвета щелкните правой кнопкой цветовой круг, в который вы хотите добавить цвет, и выберите «Добавить новый цвет».
 - c. Для удаления цвета щелкните правой кнопкой цветной маркер (или линию маркера) на цветовом круге и выберите «Удалить цвет».
 - d. Для изменения цвета с помощью окна «Палитра цветов» щелкните цвет правой кнопкой и выберите «Палитра цветов».
 - e. Для ограничения движения маркера только в одном направлении удерживайте нажатой клавишу «Shift» при перетаскивании.
 - f. Для просмотра на круге цветового тона и насыщенности, а не цветового тона и яркости, нажмите кнопку «Показывать насыщенность и цветовой тон на круге» под кругом, чтобы перейти от одного способа отображения к другому.
 - g. Для изменения значений цветов вручную щелкните метку цвета или нажмите цвет в поле «Активные цвета». Отредактируйте цветовые значения с использованием ползунков или текстовых полей для цветовых значений под цветовым кругом.
 - h. Для изменения насыщенности и яркости цвета на круге щелкните правой кнопкой цветовой маркер и выберите «Выбрать тень», а затем нажмите требуемый цвет в появившемся поле.
6. Сохраните изменения, щелкнув значок «Создать цветовую группу» , при этом исходная группа останется неизменной, а изменения вносятся в новую группу цветов. Или нажмите «Сохранить изменения в цветовой группе» , чтобы перезаписать изменения поверх исходной группы.

Примечание. Чтобы цвета находились в цветовом охвате или были безопасными web-цветами, выберите каждый цветовой маркер по очереди и щелкните кнопку «Вне цветового охвата» или «Вне палитры web-цветов» (если это необходимо).

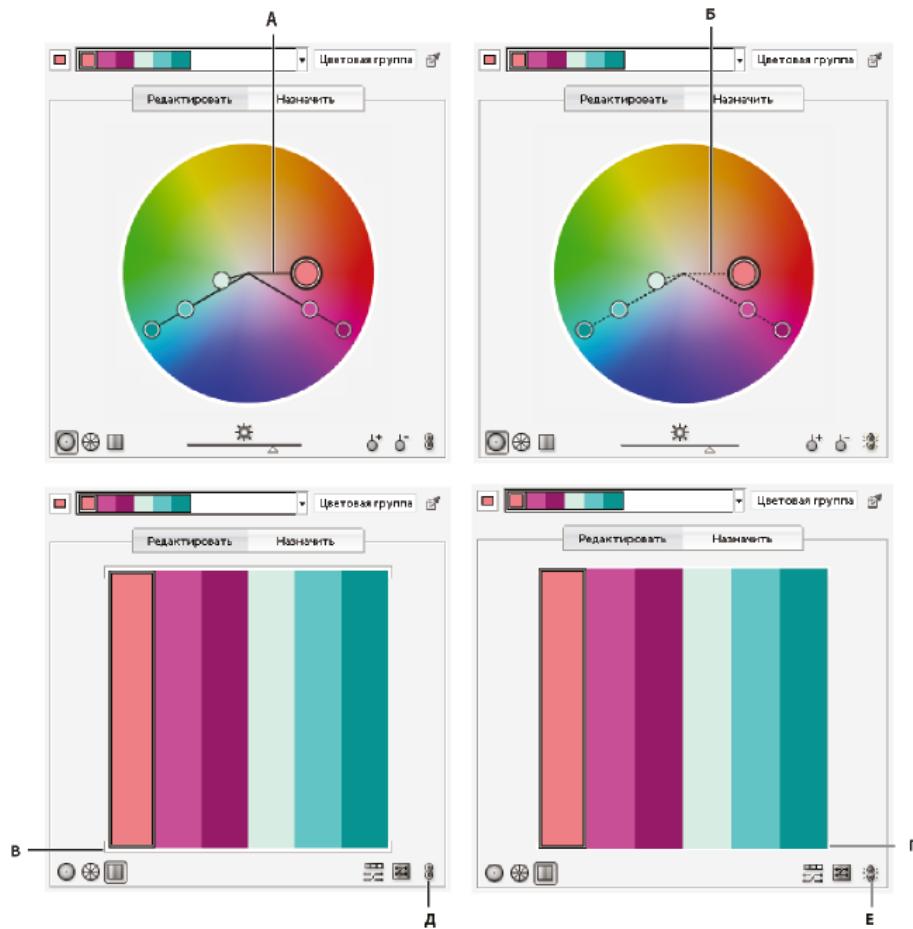
Переупорядочение цветов в цветовой группе

❖ Выполните одно из следующих действий:

- В меню «Активные цвета» перетащите цвет влево или вправо.
- В режиме просмотра цветовых шкал перетащите цветовую шкалу влево или вправо.

Редактирование отдельных цветов в цветовой группе

Если для создания цветовой группы используется правило гармонии, то цвета будут связанными по умолчанию. Если цветовая группа является связанный, то редактирование одного цвета приводит к изменению других цветов в соответствии с правилом гармонии. Чтобы отредактировать один цвет, не меняя другие, необходимо разорвать связь между цветовыми маркерами и правилом гармонии.



А. Отображение связанных цветов на цветовом круге **Б.** Отображение несвязанных цветов на цветовом круге **В.** Отображение связанных цветов на цветовой шкале **Г.** Отображение несвязанных цветов на цветовой шкале **Д.** Цвета связаны, щелкните, чтобы отменить связь **Е.** Цвета не связаны, щелкните, чтобы переопределить связь

1. В диалоговом окне «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект» выберите цветовую группу, которую необходимо отредактировать, и нажмите кнопку «Редактировать».
2. Щелкните значок «Удалить ссылки на гармоничные цвета» .
3. Выполните одно из следующих действий на цветовом круге или на цветовой шкале:
 - Перетащите цветовой маркер, чтобы задать новый цвет.
 - Щелкните цветовую шкалу или цветовой маркер, который нужно изменить, и вручную отредактируйте цветовые значения.
 - Дважды щелкните (или щелкните правой кнопкой) цветовую шкалу или маркер и выберите новый цвет в окне «Палитра цветов».
 - Щелкните правой кнопкой цветовой маркер или цветовую шкалу и выберите новый оттенок.
4. Чтобы переопределить связь с цветами так, чтобы маркеры опять перемещались в соответствии с вновь определенным правилом гармонии, нажмите кнопку «Создавать ссылки на гармоничные цвета».

Редактирование цветов в цветовой группе с помощью окна «Палитра цветов»

Окно «Палитра цветов» предназначено для изменения цветов в цветовой группе.

1. В диалоговом окне «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект» выполните одно из следующих действий:
 - Дважды щелкните маркер круга или щелкните его правой кнопкой и выберите «Палитра цветов».
 - Дважды щелкните цветовую шкалу.
 - Щелкните цветовой образец слева от ползунков цветовой шкалы.
2. Сохраните результаты редактирования, выполнив одно из следующих действий:
 - Чтобы сохранить отредактированные цвета в качестве новой группы, введите имя в соответствующее поле, расположенное в верхней части диалогового окна, а затем нажмите кнопку «Создать цветовую группу» .
 - Чтобы сохранить результаты редактирования исходной цветовой группы, нажмите кнопку «Сохранить изменения в

цветовой группе» .

Изменение случайным образом порядка расположения цветов или насыщенности и яркости

В диалоговом окне «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект» можно опробовать выбранные случайным образом вариации текущей цветовой группы с помощью кнопки «Произвольно изменяет насыщенность и яркость» и кнопки «Случайно изменить порядок цветов».

1. В диалоговом окне «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект» выберите цветовую группу.
2. Щелкните «Редактировать» и «Отображать цветовые шкалы» или щелкните «Назначить».
3. Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы случайным образом изменить порядок следования цветов в текущей цветовой группе, нажмите кнопку «Случайно изменить порядок цветов» . Используйте эту кнопку, чтобы быстро исследовать разные способы переопределения цветов в иллюстрации с использованием текущей цветовой группы.
 - Чтобы случайным образом изменить яркость и насыщенность текущей цветовой группы, сохранив при этом цветовые тона, нажмите кнопку «Произвольно изменить насыщенность и яркость» .

Глобальное редактирование насыщенности, яркости, температуры и свечения

1. В диалоговом окне «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект» нажмите «Редактировать».
2. Нажмите кнопку «Цветовой режим»  и выберите команду «Глобальная коррекция».
3. Измените значения параметров «Насыщенность», «Яркость», «Температура» и «Свечение».

Примечание. Если цвета ограничиваются определенной библиотекой образцов, то любые внесенные изменения ограничиваются библиотечными цветами.

Добавление или удаление цветов в цветовой группе

1. В диалоговом окне «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект» нажмите «Редактировать».
 2. Выполните одно из следующих действий:
 - Для добавления цвета в цветовую группу щелкните правой кнопкой цветовой круг, в который вы хотите добавить цвет, и выберите «Добавить новый цвет». Если щелкнуть на линии существующего цветного маркера, новый маркер переместится вместе с этим маркером.
 - Для удаления цвета щелкните правой кнопкой цветной маркер или цветовую шкалу и выберите «Удалить цвет». Возможность удаления маркера основного цвета отсутствует.
- Примечание. На цветовом круге можно также нажать кнопку «Инструмент «Добавить цвет»»  или «Инструмент «Удалить цвет»» , а затем щелкнуть на цветовом круге цвет, который требуется добавить или удалить.
- Для удаления цвета из цветовой группы в списке «Цветовые группы» разверните ее, щелкните правой кнопкой удалаемый цветовой образец и выберите «Удалить цвет».

Удаление цветовой группы

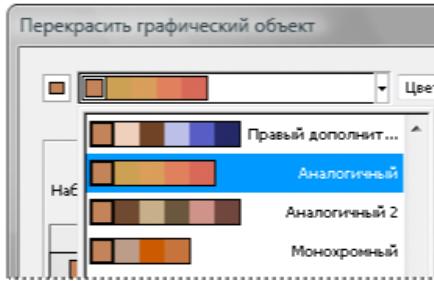
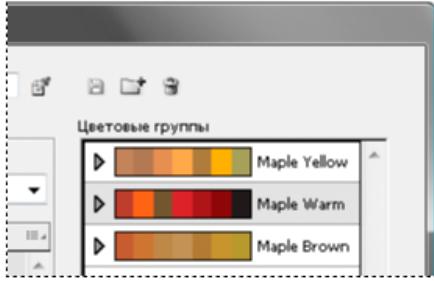
❖ Выберите цветовую группу в списке «Цветовые группы» и нажмите кнопку «Удалить» . Или щелкните правой кнопкой и выберите «Удалить цветовую группу».

Назначение цветов иллюстрации

[Наверх](#) 

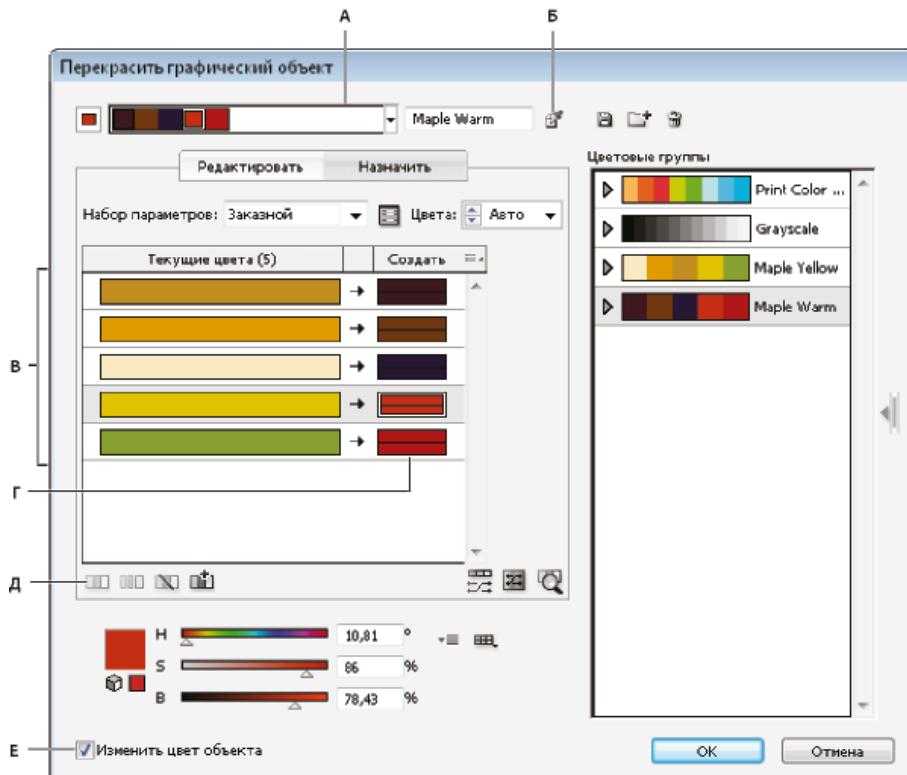
Вкладка «Назначить» диалогового окна «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект» позволяет назначить иллюстрации цвета из цветовой группы. Можно присваивать цвета следующими способами.

- Присваивать иллюстрации новые цвета с использованием цветовой группы из списка «Цветовые группы».
- Присваивать иллюстрации новые цвета с использованием новой цветовой группы, выбранной в меню «Правила гармонии».
- Переназначить текущие цвета иллюстрации, поменяв их местами. Нажав кнопку «Получить цвета из выбранной иллюстрации» можно сбросить содержимое диалогового окна «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект», чтобы отобразить исходные цвета .



Исходные цвета иллюстрации (вверху), присваивание новых цветов путем выбора цветовой группы в списке «Цветовые группы» (в середине) и присваивание новых цветов путем создания новой цветовой группы с помощью меню «Правила гармонии» (внизу).

Используя столбцы «Текущие цвета» и «Создать», можно управлять тем, как происходит присваивание цветов. После выбора параметра «Перекрасить объект» происходит переопределение цветов выделенной иллюстрации с применением активной цветовой группы согласно значениям, присвоенным столбцам.



А. Активная цветовая группа **Б.** Получить цвета из выбранной иллюстрации **В.** Цвета из выбранной иллюстрации **Г.** Новые цвета из активной цветовой группы **Д.** Параметры для работы с целыми строками **Е.** Флажок «Перекрасить объект»

Назначение новых цветов для выбранной иллюстрации

1. Выберите иллюстрацию, цвета которой необходимо переопределить.

2. Выберите команду «Редактирование» > «Редактировать цвета» > «Перекрасить объект».

Открывается диалоговое окно «Перекрасить графический объект», в котором будет отображена область «Назначить» с цветами из исходной иллюстрации в обоих столбцах.

3. Если требуется назначить цвета из какой-либо цветовой группы, выполните одно из следующих действий:

a. Выберите цветовую группу из списка «Цветовые группы».

b. Создайте цветовую группу, выбирая новое правило в меню «Правила гармонии».

Примечание. При создании цветовой группы можно нажать кнопку «Редактировать», чтобы выполнить точную настройку цветов, а затем нажать кнопку «Назначить». Или, если необходимо откорректировать несколько цветов в выбранной иллюстрации, выделите нужный цвет и отредактируйте его с помощью ползунков цветовой шкалы..

4. Для просмотра изменений цветов в иллюстрации нажмите кнопку «Перекрасить объект».

5. Выполните одно из следующих действий для переназначения цветов.

- Чтобы назначить вместо текущего цвета другой, перетаскивайте текущий цвет вверх или вниз в столбце «Текущие цвета» до тех пор, пока он не станет смежным с новым требуемым цветом.

Если строка содержит несколько цветов и требуется переместить их все, щелкните указатель выбора слева от строки и перетащите вверх или вниз.

• Чтобы назначить новый цвет другой строке с текущим цветом, перетащите новый цвет вверх или вниз в столбце «Создать» (чтобы добавить цвет в столбец «Создать» или удалить его из столбца, щелкните правой кнопкой список и выберите «Добавить новый цвет» или «Удалить цвет»).

• Чтобы изменить цвета в столбце «Создать», щелкните цвет правой кнопкой и выберите «Палитра цветов» для задания нового цвета.

• Чтобы исключать строку с текущим цветом из числа тех строк, для которых может быть переназначен цвет, щелкните стрелку между столбцами. Чтобы снова включить эту строку, щелкните штрих.

• Чтобы исключить отдельный цвет из списка повторного назначения, щелкните цвет правой кнопкой и выберите «Исключить цвета» или нажмите значок .

• Чтобы переназначить цвета случайным образом, нажмите кнопку «Изменить порядок цветов случайным образом» . Цвета, полученные с помощью команды «Создать», перемещаются случайным образом в различные строки с текущими цветами.

• Чтобы добавить строку в столбец «Текущие цвета», щелкните правой кнопкой и выберите «Добавить новую строку» или нажмите значок .

6. Чтобы разделить или объединить цвета в строке «Текущие цвета», выполните любое из следующих действий:

• Чтобы разделить цвета по разным строкам, выберите цветовой блок, который вы хотите переместить, щелкните правой кнопкой и выберите «Разделить цвета по разным строкам» или нажмите значок .

• Чтобы объединить цвета в одну строку, щелкните их, удерживая клавишу , затем нажмите правую кнопку мыши и выберите «Объединить цвета в строку» или нажмите значок .

7. Чтобы изменить оттенки и тени новых цветов, щелкните треугольник справа от нового цвета (или щелкните правой кнопкой и выберите «Метод колоризации») и выберите нужный пункт. Выберите «Применить ко всем», если требуется, чтобы один и тот же параметр применялся ко всем новым цветам в цветовой группе.

Примечание. Кнопки «Оттенки и тени» и «Сдвиг цветового тона» доступны, только если выбран вариант, не предусматривающий сохранение плашечных цветов.

8. Нажмите кнопку «OK», чтобы переопределить цвета в иллюстрации. Если перекрашивание иллюстрации не требуется, нажмите кнопку «Отмена» или снимите флагок «Перекрасить графический объект» и нажмите кнопку «OK».

Изменение случайным образом насыщенности и яркости всех цветов

1. В случае необходимости выделите объект и выберите команду «Редактирование» > «Редактировать цвета» > «Перекрасить объект».

2. В диалоговом окне «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект» нажмите кнопку «Произвольно изменяет насыщенность и яркость» .

Примечание. Насыщенность и яркость можно изменить также посредством редактирования цветовой группы с использованием отображения «Цветовые шкалы».

Просмотр исходных цветов в иллюстрации в процессе присваивания новых цветов

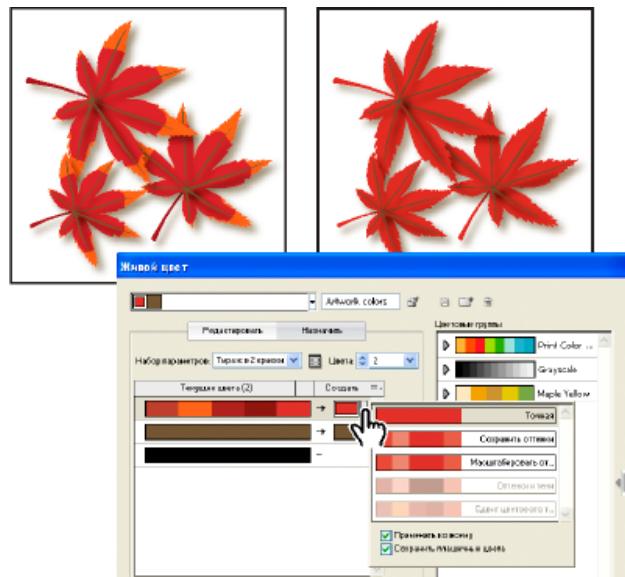
При перекрашивании выбранной иллюстрации цвета в выбранной цветовой группе заменяют исходные цвета. При назначении новых цветов полезно посмотреть, где в иллюстрации находится исходный цвет (из столбца «Текущие цвета»), особенно если иллюстрация содержит много деталей или большое количество исходных цветов.

1. В случае необходимости выделите объект и выберите команду «Редактирование» > «Редактировать цвета» > «Перекрасить объект».
 2. В диалоговом окне «Редактировать цвета» нажмите кнопку «Щелкнуть цвета», расположенные выше, для включения в графический объект и щелкните цвет в столбце «Текущие цвета».
- Область иллюстрации, в которой используется этот цвет, отображается в монтажной области в полном цвете, в то время как все другие области выбранной иллюстрации демонстрируются в затененном виде.
3. Снова щелкните этот значок, чтобы иллюстрация по-прежнему отображалась как полноцветная.

[Наверх](#)

Уменьшение количества цветов в иллюстрации

Сокращение количества цветов, предназначенных для вывода, преобразование цветов в градации серого или ограничение цветов теми, что содержатся в библиотеке цветов, часто бывает необходимо при создании иллюстрации, предназначеннной для нескольких типов средств вывода. Можно легко уменьшить количество цветов в иллюстрации, используя диалоговое окно «Перекрасить графический объект». При этом может быть принято решение, использовать ли стиль для сокращения количества цветов. Например, можно выбрать вариант Иллюстрация в градациях серого, чтобы быстро преобразовать выделенную иллюстрацию в градации серого.



Сокращение количества цветов в выбранной иллюстрации до двух

Быстрое сокращение количества цветов с использованием стиля

Сокращение количества цветов с использованием стилей – это быстрый и простой способ ограничить количество цветов, применяемых в иллюстрации, теми цветами, которые составляют конкретное количество цветов или входят в библиотеку образцов.

1. Выберите иллюстрацию, в которой необходимо сократить количество цветов.
2. Выберите команду «Редактирование» > «Редактировать цвета» > «Перекрасить с помощью стиля» и вариант стиля.
3. Выполните одно из следующих действий:
 - Если необходимо ограничить цвета теми, что входят в библиотеку цветов, нажмите кнопку выбора библиотеки , выберите необходимую библиотеку и нажмите кнопку «OK».
 - Если не требуется ограничивать цвета теми, что входят в библиотеку цветов, нажмите кнопку «OK».

Откроется диалоговое окно «Перекрасить графический объект». В столбце «Создать» будет отображено количество цветов, которые выбраны в качестве стилей, включая черный цвет. Новые цвета берутся из исходной иллюстрации.

4. В случае необходимости присвойте исходным цветам новые цвета.
5. Убедитесь, что установлен флагок «Перекрасить объект» и нажмите кнопку «OK».

Сокращение количества цветов с использованием пользовательских параметров

1. Выберите иллюстрацию, цвета которой необходимо переопределить.
2. Выберите команду «Редактирование» > «Редактировать цвета» > «Перекрасить объект».
Откроется диалоговое окно «Перекрасить графический объект». В столбце «Создать» отображаются все цвета из выбранной иллюстрации.
3. Выберите или создайте цветовую группу, чтобы использовать другие цвета.
4. Выберите в меню «Цвета» значение, до которого необходимо сократить количество цветов.
5. Нажмите кнопку «Параметры снижения цветности» , укажите любой из следующих параметров и нажмите кнопку «OK»:

Установки Определяет задание для предварительно установленных цветов, включая количество используемых цветов и оптимальные параметры для этого задания. Если выбрать предварительно установленные цвета, а затем изменить какой-либо другой параметр, то предварительно установленные цвета изменятся с учетом параметра Заказной.

Цвета Указывает количество новых цветов, до которого должно быть сокращено количество текущих цветов.

Ограничить использованием библиотеки. Указывает библиотеку образцов, из которой получены все новые цвета.

Сортировка Определяет, каким образом сортируются исходные цвета в столбце «Текущие цвета».

Метод колоризации Указывает типы вариаций, применимые для новых цветов.

- Значение «Точно» предусматривает точную замену каждого текущего цвета указанным новым цветом.
- Значение «Масштабировать оттенки» (применяется по умолчанию) обеспечивает замену самого темного текущего цвета в строке указанным новым цветом. Другие текущие цвета в строке заменяются более светлым оттенком, установленным пропорционально.
- Значение «Сохранить оттенки» представляет собой то же, что и значение «Масштабировать оттенки» для неглобальных цветов. Применимально к плашечным или глобальным цветам это значение позволяет перенести оттенок текущего цвета на новый цвет. Значение «Сохранить оттенки» используется, если все текущие цвета в строке являются оттенками одного и того же или аналогичного глобального цвета. Чтобы достичь наилучших результатов, при использовании значения «Сохранить оттенки» выбирайте также значение «Объединить оттенки».
- Параметр «Оттенки и тени» обеспечивает замену текущего цвета указанным новым цветом с учетом среднего значения яркости и интенсивности. Текущие цвета, которые являются более светлыми по сравнению со средним значением, заменяются пропорционально более светлым оттенком нового цвета. Текущие цвета, которые являются более темными по сравнению со средним значением, заменяются путем добавления черного к новому цвету.
- Параметр «Сдвиг цветового тона» позволяет установить наиболее типичный цвет в строке «Текущие цвета» в качестве ключевого и точно заменить ключевой цвет новым цветом. Другие текущие цвета заменяются цветами, которые отличаются от нового цвета по яркости, насыщенности и цветовому тону на те же величины, на которые текущий цвет отличается от ключевого цвета.

Объединить оттенки Сортирует все оттенки одного глобального цвета в одну строку «Текущие цвета», даже если не предусмотрено сокращение количества цветов. Этот параметр следует использовать, только если выбранная иллюстрация содержит глобальные или плашечные цвета, применяемые в оттенках меньше чем на 100%. Для достижения наилучших результатов используйте этот параметр в сочетании с методом окраски «Сохранить оттенки». Примечание. Даже если параметр «Объединить оттенки» не выбран, сокращение количества цветов приводит к комбинированию оттенков одного глобального цвета, прежде чем он будет скомбинирован с другими неглобальными цветами.

Сохраняется Определяет, сохраняется ли белый, черный или серый цвет в конечном наборе цветов с сокращенным количеством. Если цвет сохраняется, то появляется в столбце «Текущие цвета» как исключенная строка.

6. В случае необходимости назначьте вместо текущих цветов новые цвета.
7. Убедитесь, что установлен флагок «Перекрасить объект» и нажмите кнопку «OK».

Дополнительные разделы справки



Создание цветовых тем на Kuler

Применимо к версиям Illustrator до Illustrator CC 2014 (18.x)

Сведения о Kuler

Просмотр и использование тем

[Наверх](#)

Сведения о Kuler

Палитра Kuler™ позволяет перейти к группам цветов или тем, созданных интерактивным сообществом дизайнеров. Палитра позволяет просматривать в Kuler тысячи тем, а затем загружать некоторые из них для изменения или включения в ваши собственные проекты. Также можно использовать палитру «Kuler» для совместной работы с темами. Их можно выгружать и делать доступными для других членов сообщества Kuler.

Палитра «Kuler» встроена в Adobe Photoshop® CS5, Adobe Flash® Professional CS5, Adobe InDesign® CS5, Adobe Illustrator® CS5 и Adobe Fireworks® CS5. Эта палитра недоступна во французских версиях перечисленных продуктов.

Видеоролик о палитре Kuler см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_ru.

Статью по Kuler и работе с цветом можно найти в блоге Питерса Веерле:

http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_kuler_update_and_color_tips/.

[Наверх](#)

Просмотр и использование тем

Для просмотра тем требуется подключение к Интернету.

Поиск и отображение тем

- Выберите «Окно» > «Расширения» > «Kuler».
 - В поле поиска введите название темы, тег или автора.
- Примечание. В поиске можно использовать только алфавитные и числовые символы (Аа-Яя, 0-9).*
- Отфильтруйте результаты поиска, выбрав параметр из всплывающих меню над результатами.
 - Для отображения следующего или предыдущего набора тем щелкните значок «Просмотреть предыдущий набор тем» или «Просмотреть следующий набор тем» в нижней части палитры «Kuler».
 - Для обновления окна и вывода последних тем сообщества Kuler щелкните значок «Обновите темы в сообществе kuler» в нижней части палитры.

Просмотр тем по Kuler в Интернете

1. Выберите тему из результатов поиска.
2. Щелкните треугольник справа от темы и выберите «Просмотр в Интернете» в Kuler.

Сохранение частых поисков

1. Выберите значение «Настраивааемые» в первом раскрывающемся меню, расположенном под полем поиска.
2. В открывшемся диалоговом окне введите условия поиска и нажмите «Сохранить».

Чтобы начать поиск, выберите критерии из первого всплывающего меню.

Чтобы удалить сохраненный поиск, выберите параметр «Другой» из всплывающего меню и очистите критерии поиска, который нужно удалить.

Добавление темы в палитру «Образцы» Illustrator

- Выберите тему и нажмите значок «Добавить выбранную схему в образцы» в нижней части палитры «Kuler».

Загрузка темы в сообщество Kuler

1. Выберите тему в палитре «Образцы».
2. В палитре «Kuler» щелкните значок «Загрузка из палитры Образцы в сообщество kuler».

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Панель «Темы Color»

Ранее известная как панель Kuler

Adobe® Color® — это веб-приложение, в котором можно экспериментировать с цветами, создавать цветовые темы и обмениваться темами, которые используются в проектах. В Illustrator CC включена панель «Темы Color», с помощью которой можно просматривать и использовать цветовые темы, созданные вами или помеченные как избранные в Adobe Color.

Важно. Панель «Темы Color» недоступна во французской версии программы Illustrator.

[Наверх](#)

Панель «Темы Color»

В Illustrator CC на панели «Темы Color» (Окно > Темы Color) отображаются следующие ресурсы:

- Темы, созданные вами и синхронизированные с учетной записью на веб-сайте Adobe Color (color.adobe.com).
- Общедоступные темы, которые помечены как избранные на веб-сайте Adobe Color.

Adobe ID, используемый в Illustrator CC, автоматически применяется для входа на веб-сайт Adobe Color. Панель «Темы Color» при этом обновляется.

Примечание. Если используемые в Illustrator CC учетные данные не связаны с Adobe ID, последний создается автоматически с помощью учетных данных Illustrator CC. Доступ к веб-сайту тем Color затем выполняется с помощью учетных данных Adobe ID.

[Наверх](#)

Создание тем на устройстве iOS

Создавайте красочные темы на устройствах iWatch, iPhone и iPad.



Легко фиксируйте креативные сочетания цветов, где бы вы их ни встретили. Просто наведите камеру на объект, и Adobe Color CC сам извлечет набор цветов.

Подробнее о приложении **Adobe Color CC** см. здесь.

Загрузите приложение **Adobe Color CC** из [магазина приложений iTunes](#) (доступно для iPhone, iPad и iWatch).

[Наверх](#)

Использование панели «Темы Color»

Примечание. Чтобы воспользоваться панелью «Темы Color», необходимо наличие подключения к Интернету при запуске Illustrator. Вы не сможете работать с панелью «Темы Color», если в момент запуска Illustrator подключение к Интернету отсутствовало.

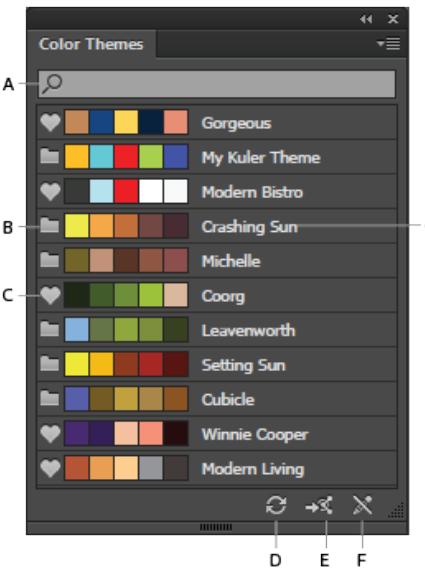
Цветовые образцы и темы на панели «Темы Color» доступны только для чтения. Вы можете использовать образец или тему в своей иллюстрации прямо с панели «Темы Color». Однако для

изменения образцов и тем или их назначения необходимо сначала добавить их к палитре «Образцы».

- Чтобы открыть панель, нажмите «Окно» > «Темы Color».

Все темы, доступные в вашей учетной записи Adobe Color на момент запуска Illustrator, отобразятся на панели «Темы Color».

- Если вы добавили тему в «Темы Color» после запуска Illustrator, нажмите кнопку «Обновить» на панели «Темы Color», чтобы новая тема отобразилась на панели.



A. Поиск темы по имени **B.** Значок папки темы **C.** Значок избранной темы **D.** Обновить **E.** Запуск веб-сайта Adobe Color **F.** Значок изменения, который указывает на то, что темы нельзя редактировать **G.** Имя темы Color

Примечание. На панели «Темы Color» представлены темы, которые были созданы, изменены или помечены как избранные (приведены на вкладке «Веб-сайт Adobe Color» > «Мои темы»)

- К палитре «Образцы» («Окно» > «Образцы») можно добавить образец или всю тему.

Добавление образца

- На панели «Темы Color» выберите образец, затем щелкните всплывающее меню и выберите «Добавить в образцы».

Добавление нескольких образцов

- На панели «Темы Color» выберите несколько цветовых образцов, нажав и удерживая клавишу Ctrl/Cmd, затем щелкните всплывающее меню и выберите «Добавить в образцы». Можно также выбрать несколько образцов с помощью клавиши Shift.

Добавление темы

- На панели «Темы Color» выберите тему, нажав значок папки темы. Вся тема добавляется к палитре «Образцы».

Добавление нескольких тем

- На палитре «Темы Color», удерживая нажатой клавишу Ctrl/Cmd, щелкните на нескольких значках папок тем, затем щелкните на всплывающем меню и выберите «Добавить в образцы». Можно также выбрать несколько тем с помощью клавиши Shift.

- В случае обширного списка тем для их поиска можно воспользоваться полем «Найти» (во всплывающем меню выберите «Показать поле поиска»). Поиск выполняется по именам тем.
- Для просмотра сведений об используемой в данный момент учетной записи «Темы

Color», а также даты и времени последнего обновления палитры «Kuler» щелкните на всплывающем меню.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Коррекция цвета

[Сдвиг цвета, лежащего за пределами цветового охвата, в сторону цвета, пригодного для печати](#)

[Замена цвета на безопасный web-цвет](#)

[Накладываемые цвета](#)

[Замена цвета инверсным или комплементарным по отношению к нему](#)

[Изменение оттенка цвета](#)

[Инвертирование нескольких цветов](#)

[Корректировка цветового баланса одного или нескольких цветов](#)

[Изменение цветового режима документа](#)

[Отображение или вывод плашечных цветов с использованием значений Lab](#)

[Преобразование цвета в градации серого и обратно](#)

[Корректировка насыщенности нескольких цветов](#)

[Смешение перекрывающихся цветов](#)

[Наверх](#)

Сдвиг цвета, лежащего за пределами цветового охвата, в сторону цвета, пригодного для печати

Некоторые цвета, принадлежащие к цветовым моделям RGB и HSB, в частности неоновые, не могут применяться для печати, поскольку не имеют эквивалентов в модели CMYK. Если выбран цвет, лежащий за пределами цветового охвата, то в палитре «Цвет» или «Палитра цветов» отображается треугольник с предупреждением .

- Щелкните треугольник, чтобы выполнить сдвиг к ближайшему эквиваленту CMYK (который отображается в маленькой рамке рядом с треугольником).

См. также

- Цветовые пространства и охваты

[Наверх](#)

Замена цвета на безопасный web-цвет

Безопасными web-цветами называются 216 цветов, используемых всеми браузерами, независимо от платформы. Если выбран цвет, не являющийся безопасным web-цветом, в палитре «Цвет», «Палитра цветов» или диалоговом окне «Редактировать цвета/Перекрасить графический объект» отображается кубик с предупреждением .

- Щелкните кубик, чтобы выполнить сдвиг к ближайшему безопасному web-цвету (который отображается в маленькой рамке рядом с кубиком).

См. также

- О веб-графике

[Наверх](#)

Накладываемые цвета

Команды «Наложение» создают серию промежуточных цветов из группы из трех или более заполненных объектов, с учетом вертикальной или горизонтальной ориентации объектов, либо на основе порядка расположения их окон. Наложение не затрагивает обводки или объекты, не обозначенные цветом.

1. Выберите три или более заполненных объекта.
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы выполнить заливку промежуточных объектов с применением постепенных переходов между объектами с заливкой, находящимися впереди и сзади всех, выберите команду «Редактирование» > «Редактировать цвета» > «Переход от верхнего к нижнему».
 - Чтобы выполнить заливку промежуточных объектов с применением постепенных переходов между объектами с заливкой, находящимися левее и правее всех, выберите команду «Редактирование» > «Редактировать цвета» > «Переход по горизонтали».
 - Чтобы выполнить заливку промежуточных объектов с применением постепенных переходов между объектами с заливкой, находящимися выше и ниже всех, выберите команду «Редактирование» > «Редактировать цвета» > «Переход по вертикали».

[Наверх](#)

Замена цвета инверсным или комплементарным по отношению к нему

1. Выделите цвет, который необходимо изменить.
2. Выберите параметр в меню палитры «Цвет».

Инвертирование Изменяет значение каждого компонента цвета на противоположное значение на цветовой шкале. Например, если некоторый цвет RGB имеет значение R, равное 100, то команда «Инвертирование» изменяет значение R на 155 ($255 - 100 = 155$).

Комплементарный цвет Изменяет значение каждого компонента цвета на новое с учетом суммы самых высоких и самых низких значений RGB в выбранном цвете. Программа Illustrator складывает самое низкое и самое высокое значения RGB текущего цвета, а затем вычитает значение каждого компонента из полученного числа, чтобы получить новые значения RGB. Например, предположим, что выбран цвет со значением RGB для красного равным 102, для зеленого равным 153 и для синего равным 51. Программа Illustrator складывает самое высокое (153) и самое низкое (51) значения и получает новое значение (204). Каждое из значений RGB в существующем цвете вычитается из нового значения для получения новых комплементарных значений RGB: $204 - 102$ (текущее значение красного) = 102 для нового значения красного, $204 - 153$ (текущее значение зеленого) = 51 для нового значения зеленого и $204 - 51$ (текущее значение синего) = 153 для нового значения синего.

[Наверх](#)

Изменение оттенка цвета

1. Выберите глобальный триадный цвет или плашечный цвет в палитре «Образцы» или выберите объект, к которому применен такой цвет.
2. В палитре «Цвет» перетащите Т-образный ползунок или задайте значение в текстовом поле для изменения интенсивности цвета. Диапазон оттенка составляет от 0 до 100%, чем меньше число, тем светлее оттенок.

Если Т-образный ползунок в палитре отсутствует, убедитесь в том, что выбран глобальный триадный цвет или плашечный цвет. Если Т-образный ползунок все еще отсутствует, выберите в меню палитры «Цвет» команду «Показать параметры».

- Чтобы сохранить оттенок в качестве образца, перетащите цвет в палитру «Образцы» или нажмите на ней кнопку «Новый образец». Оттенок сохраняется с тем же именем, что и основной цвет, но к этому имени добавляется процентная доля оттенка. Например, если сохранен цвет, называемый «Sky Blue», с долей в 50%, то образец получает имя «Sky Blue 50%».

См. также

- Сведения о плашечных и триадных цветах

[Наверх](#)

Инвертирование нескольких цветов

- Выберите объекты, цвета которых необходимо инвертировать.
- Выберите команду «Редактирование» > «Редактировать цвета» > «Негатив».

Для инвертирования отдельных цветов можно использовать палитру «Цвет».

[Наверх](#)

Корректировка цветового баланса одного или нескольких цветов

- Выберите объекты, цвета которых необходимо откорректировать.
- Выберите команду «Редактирование» > «Редактировать цвета» > «Коррекция цветового баланса».
- Задайте параметры «Обводка» и «Заливка».
- Откорректируйте цветовые значения, а затем нажмите кнопку «OK».
 - Если выбраны какие-либо глобальные триадные цвета или плашечные цвета, для корректировки интенсивности цветов используйте ползунок оттенка. Любые неглобальные триадные цвета, которые были выбраны, остаются не тронутыми.
 - Если применяется цветовой режим CMYK и выбраны неглобальные триадные цвета, для корректировки процентных долей голубого, пурпурного, желтого и черного используйте ползунки.
 - Если применяется цветовой режим RGB и выбраны неглобальные триадные цвета, используйте ползунки для корректировки процентных долей красного, зеленого и синего.
 - Если необходимо преобразовать выбранные цвета в градации серого, выберите в списке «Цветовой режим» значение «Градации серого», затем выберите параметр «Преобразовать». После этого воспользуйтесь ползунком, чтобы откорректировать процентную долю черного.
 - Если выбраны какие-либо глобальные триадные или плашечные цвета и необходимо преобразовать их в неглобальные триадные цвета, выберите в списке «Цветовой режим» значение «CMYK» или «RGB» (в зависимости от цветового режима документа) и параметр «Преобразовать». После этого откорректируйте цвет с помощью ползунков.

[Наверх](#)

Изменение цветового режима документа

- Выберите команду «Файл» > «Цветовой режим документа» > «CMYK» или «RGB».

Отображение или вывод плашечных цветов с использованием значений Lab

Некоторые плашечные цвета, например из библиотек TOYO, PANTONE, DIC и HKS, определены как использующие значения Lab. Чтобы обеспечить обратную совместимость с более ранними версиями приложения InDesign, эти библиотеки также содержат определения CMYK. В палитре «Образцы» можно указать, какие значения (Lab или CMYK) используются в программе Illustrator для отображения, экспорта и печати этих плашечных цветов.

Значения Lab в сочетании с правильными профилями устройств позволяют получить наиболее точный вывод на печать. Если управление цветом важно для работы, можно отобразить, экспортовать и напечатать плашечные цвета с помощью их значений Lab.

Примечание. Чтобы повысить точность отображения на экране, InDesign автоматически использует значения Lab, если установлен флажок «Просмотр наложения цветов». В программе значения Lab используются также для печати, если в области «Дополнительно» диалогового окна «Печатать» для параметра «Наложения» выбрано значение «Имитировать».

1. Выберите в меню палитры «Образцы» команду «Плашечные цвета».
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Выберите команду «Использовать значения Lab, заданные издателем книги», если необходимо добиться наиболее точного отображения и вывода цветов.
 - Выберите команду «Использовать значения CMYK из руководства производителя», если необходимо обеспечить соответствие плашечных цветов более ранним версиям Illustrator.

См. также

- Lab

Преобразование цвета в градации серого и обратно

Преобразование цветов в градации серого

1. Выберите объекты, цвета которых необходимо преобразовать.
2. Выберите команду «Редактирование» > «Редактировать цвета» > «Преобразовать в градации серого».

Используйте команду «Редактирование» > «Редактировать цвета» > «Цветокоррекция», чтобы преобразовать объекты в градации серого и одновременно откорректировать полутона серого.

См. также

- Градации серого

Преобразование изображений в градациях серого в изображения RGB или CMYK

1. Выберите изображение в градациях серого.
2. Выберите команду «Редактирование» > «Редактировать цвета» > «Преобразовать в CMYK» или «Преобразовать в RGB» (в зависимости от цветового режима документа).

Окраска изображений в градациях серого или однобитовых изображений

1. Выберите растровый объект.
2. Убедитесь в том, что выбрана кнопка «Заливка» на панели «Инструменты» или палитре «Цвет».
3. Используйте палитру «Цвет», чтобы раскрасить изображение черным, белым, триадным или плашечным цветом.

Примечание. Если изображение в градациях серого содержит альфа-канал, то нельзя раскрасить изображение триадным цветом. Выберите вместо этого плашечный цвет.

[Наверх](#)

Корректировка насыщенности нескольких цветов

1. Выберите объекты, цвета которых необходимо откорректировать.
2. Выберите команду «Редактирование» > «Редактировать цвета» > «Повысить насыщенность».
3. Задайте значение от -100% до 100%, чтобы указать процентную долю, на которую необходимо уменьшить или увеличить цвет или оттенок плашечного цвета.

См. также

- HSB

[Наверх](#)

Смешение перекрывающихся цветов

Для смешения перекрывающихся цветов можно использовать режимы наложения, эффект «Жесткое смешение» или «Нежесткое смешение».

Режимы наложения Предоставляет параметры для управления перекрывающимися цветами и всегда должен использоваться вместо эффектов «Жесткое смешение» и «Нежесткое смешение» для иллюстраций, содержащих плашечные цвета, узоры, градиенты, текст или другие сложные иллюстрации.

Эффект «Жесткое смешение» Позволяет комбинировать цвета посредством выбора наиболее высокого значения каждого из компонентов цвета. Например, если цвет Color 1 = голубой 20%, пурпурный 66%, желтый 40% и черный 0%, а цвет Color 2 = голубой 40%, пурпурный 20%, желтый 30% и черный 10%, то цвет, полученный в результате жесткого смешения, будет представлять собой голубой 40%, пурпурный 66%, желтый 40% и черный 10%.

Нежесткое смешение, эффект Делает основополагающие цвета видимыми через перекрывающую иллюстрацию, а затем делит изображение на составляющие фрагменты. Необходимо указать процентную долю видимости, которая должна быть установлена для перекрывающих цветов.

Можно применять режимы наложения к отдельным объектам, в то время как эффекты «Жесткое смешение» и «Нежесткое смешение» должны применяться к целым группам или слоям. Режимы наложения затрагивают заливку, и обводку объекта, тогда как применение эффектов «Жесткое смешение» и «Нежесткое смешение» приводит к удалению обводки объекта.

Примечание. В большинстве случаев применение эффекта «Жесткое смешение» или «Нежесткое смешение» к объектам, раскрашенным с использованием комбинации триадных и плашечных цветов, преобразует цвета в CMYK. В случае смешения не глобального триадного цвета RGB с

плашечным цветом RGB все плашечные цвета преобразуются в неглобальный триадный цвет RGB.

См. также

- Применение эффектов обработки контуров
- О режимах наложения
- Выбор элементов, к которым применяются атрибуты оформления

Смешение цветов с использованием эффекта «Жесткое смешение»

1. Укажите применяемую группу или слой.
2. Выберите команду «Эффект» > «Обработка контуров» > «Жесткое смешение».

Смешение цветов с использованием эффекта «Нежесткое смешение»

1. Укажите применяемую группу или слой.
2. Выберите команду «Эффект» > «Обработка контуров» > «Нежесткое смешение».
3. Задайте значение от 1 до 100% в текстовом поле «Степень смешения», чтобы определить процентную долю видимости, которой должны обладать перекрывающиеся цвета, и нажмите кнопку «OK».

См. также

- О цвете
- Выбор цветов
- Использование и создание образцов
- Цветовые группы (гармонии)

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Раскрашивание

О раскрашивании

Чтобы привлечь внимание к иллюстрации и сделать ее внешний вид более интересным, используйте каллиграфические, дискретные, объектные, узорчатые кисти и кисти из щетины, предлагаемые программой Adobe Illustrator. Кроме того, можно воспользоваться инструментами «Быстрая заливка» и «Создание фигур», чтобы раскрасить отдельные сегменты контура и заполнить замкнутые контуры различными цветами, узорами или градиентами. С помощью инструмента «Создание фигур» можно создавать сложные фигуры, выполняя слияние простых фигур. Использование непрозрачности, масок, градиентов, наложения, сеток и узоров обеспечивает безграничное разнообразие возможностей для творчества. Инструмент «Ширина» обеспечивает возможность создания обводок переменной ширины, что позволяет рисовать самые разнообразные контуры.

Дополнительные разделы справки



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Раскрашивание с помощью заливок и обводок

[Способы раскрашивания](#)

[О заливках и обводках](#)

[Применение цвета заливки к объекту](#)

[Рисование и объединение контуров при помощи инструмента «Кисть-клякса»](#)

[Преобразование обводок в составные контуры](#)

[Удаление заливки или обводки объекта](#)

[Выделение объектов с одинаковой заливкой и обводкой](#)

[Создание нескольких заливок и обводок для одного объекта](#)

[Создание обводок с переменной шириной](#)

[Наверх](#)

Способы раскрашивания

В Illustrator предусмотрены 2 способа раскрашивания:

- Применение заливки, обводки или обоих этих параметров ко всему объекту
- Преобразование объекта в группу с быстрой заливкой, а затем применение заливки или обводки к отдельным краям и граням контуров группы

Раскрашивание объекта

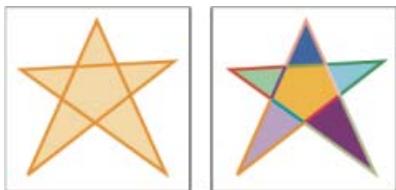
Нарисовав объект, можно применить к нему заливку, обводку или и то, и другое. После этого можно нарисовать другие объекты и раскрасить их подобным же образом, располагая каждый новый объект поверх предыдущих. В результате получается нечто подобное коллажу из фигур, вырезанных из цветной бумаги. Внешний вид иллюстрации зависит от того, какие объекты находятся поверх других в подборке объектов.

О работе с кистями можно узнать в видеоролике [Использование кистей](#).

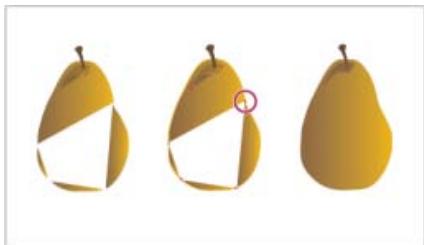
Раскрашивание группы с быстрой заливкой

Метод быстрой заливки делает процесс окрашивания больше похожим на работу с традиционными инструментами раскрашивания, при которой не принимаются во внимание слои или порядок размещения. Такой подход может оказаться более удобным и естественным в процессе работы. Все объекты в группе с быстрой заливкой рассматриваются как части одной и той же плоской поверхности. Это означает, что можно нарисовать несколько контуров, а затем применить цвет по отдельности к каждой области, ограниченной этими контурами (так называемых *граней*). Можно также применять различные цвета и толщину обводок к сегментам контура между пересечениями (так называемым *краем*). Таким образом, словно в книжке-раскраске, можно заливать каждую грань и обводить каждый край другим цветом. При перемещении или изменении формы контуров в группе с быстрой заливкой грани и края автоматически изменяются соответствующим образом.

Об использовании быстрой заливки можно узнать в видеоролике [Быстрая заливка](#).



Объект, состоящий из одного контура и раскрашенный с применением одной заливки и одной обводки (слева). Тот же объект, преобразованный в группу с быстрой заливкой, можно раскрасить с применением разных заливок для каждой грани и разных обводок для каждого края (справа).



При раскрашивании объекта традиционным способом остаются участки, к которым невозможно применить заливку (слева). Раскрашивание группы с быстрой заливкой с помощью функции обнаружения зазоров (в центре) позволяет избежать зазоров и наложения (справа).

[Наверх](#)

О заливках и обводках

Заливка – это цвет, узор или градиент внутри объекта. Можно применять заливки к открытым и закрытым объектам и к граням в группах с быстрой заливкой.

Обводка может быть видимым внешним контуром объекта, контура или края в группе с быстрой заливкой. Для обводки можно задать ширину и цвет. Кроме того, можно создавать пунктирные обводки с помощью параметров «Контур» и раскрашивать стилизованные обводки, используя кисти.

Примечание. При работе с группами с быстрой заливкой можно применять кисть к краю только в том случае, если обводка добавлена в группу с помощью палитры «Оформление».

Текущие цвета заливки и обводки отображаются на панели «Инструменты».



Элементы управления для заливки и обводки

См. также

- Комбинации клавиш для раскрашивания объектов
- Выбор цветов с помощью инструмента «Палитра цветов»

Элементы управления для заливки и обводки

Элементы управления для настройки заливки и обводки доступны на панелях «Инструменты» и «Управление», а также в палитре «Цвет».

Чтобы задать цвет, можно использовать следующие элементы управления на панели «Инструменты»:

Кнопка «Заливка»

Дважды щелкните, чтобы выбрать цвет заливки с помощью инструмента «Палитра цветов».

Кнопка «Обводка»

Дважды щелкните, чтобы выбрать цвет обводки с помощью инструмента «Палитра цветов».

Кнопка «Переключатель обводка/заливка»

Нажмите, чтобы поменять местами цвета заливки и обводки.

Кнопка «Обводка/заливка по умолчанию»

Нажмите, чтобы вернуться к настройкам цвета по умолчанию (белая заливка и черная обводка).

Кнопка «Цвет»

Нажмите, чтобы применить последний выбранный сплошной цвет к объекту с градиентной заливкой или к объекту, у которого отсутствуют обводка и заливка.

Кнопка «Градиент»

Нажмите, чтобы заменить текущую выбранную заливку на последний выбранный градиент.

Кнопка «Без цвета»

Нажмите, чтобы удалить заливку или обводку выбранного объекта.

Можно также задать цвет и обводку для выбранного объекта с помощью следующих элементов управления на панели «Управление».

Цвет заливки Щелкните это параметр, чтобы открыть палитру «Образцы», или щелкните его вместе с нажатой клавишей «Shift», чтобы открыть палитру дополнительных цветов, и выберите цвет.

Цвет обводки Щелкните это параметр, чтобы открыть палитру «Образцы», или щелкните его вместе с нажатой клавишей «Shift», чтобы открыть палитру дополнительных цветов, и выберите цвет.

Палитра «Обводка» Щелкните слово «Обводка», чтобы открыть палитру «Обводка» и задать параметры.

Толщина линии Выберите толщину линии в раскрывающемся меню.

[Наверх](#) 

Применение цвета заливки к объекту

Можно применить один цвет, узор или градиент ко всему объекту или использовать группы с быстрой заливкой и применить разные цвета к разным граням в составе объекта.

1. Выделите объект, используя инструмент «Выделение» () или «Частичное выделение» ().
2. Чтобы применить заливку, а не обводку, нажмите поле «Заливка» на панели «Инструменты» или в палитре «Цвет».



Активное поле «Заливка». Поле «Заливка» расположено над полем «Обводка».

3. Выберите цвет заливки, выполнив одно из следующих действий:

- Щелкните цвет на панели «Управление», палитре «Цвет», «Образцы», «Градиент» или в библиотеке образцов.
- Дважды щелкните поле «Заливка» и выберите цвет с помощью инструмента «Палитра цветов».
- Выберите инструмент «Пипетка» и щелкните объект, удерживая клавишу «Alt» (Windows) или клавишу «Option» (Mac OS), чтобы применить текущие атрибуты, включая заливку и обводку.
- Нажмите кнопку «Нет» , чтобы удалить текущую заливку объекта.

Можно быстро применить цвет к невыбранному объекту, перетащив на объект цвет из поля «Заливка», палитры «Цвет», «Градиент» или «Образцы». Перетаскивание недоступно для групп с быстрой заливкой.

См. также

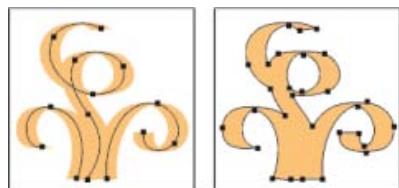
- Комбинации клавиш для раскрашивания объектов
- Выбор цветов с помощью инструмента «Палитра цветов»
- Группы с быстрой заливкой

[Наверх](#) 

Рисование и объединение контуров при помощи инструмента «Кисть-клякса»

Инструмент «Кисть-клякса» используется для рисования фигур с заливкой, которые могут пересекаться и объединяться с другими фигурами того же цвета.

Инструмент «Кисть-клякса» использует те же стандартные параметры кисти, что и каллиграфические кисти. (см. статью Параметры каллиграфической кисти).



Контур, созданный при помощи каллиграфической кисти (слева), и контур, созданный при помощи кисти-кляксы (справа)

Об использовании инструмента «Кисть-клякса» можно узнать в видеоролике [Инструменты «Кисть-клякса» и «Ластик»](#).

См. также

- Параметры инструмента «Кисть»

Указания по применению инструмента «Кисть-клякса»

При использовании инструмента «Кисть-клякса» нужно иметь в виду следующее:

- Чтобы контуры могли объединяться, они должны быть соседними в порядке

размещения.

- Инструмент «Кисть-клякса» создает контуры с заливкой, но без обводки. Если контуры, созданные при помощи инструмента «Кисть-клякса», нужно объединить с существующей иллюстрацией, следует убедиться, что она имеет тот же цвет заливки и не имеет обводки.
- При рисовании контуров при помощи инструмента «Кисть-клякса», новые контуры объединяются с самым верхним обнаруженным совпадающим контуром. Если новый контур касается нескольких совпадающих контуров в пределах одной группы или слоя, все пересекающиеся контуры объединяются.
- Для применения таких атрибутов раскрашивания, как эффекты или прозрачность, к инструменту «Кисть-клякса», выберите кисть и задайте атрибуты в палитре «Оформление» перед началом рисования.
- Инструмент «Кисть-клякса» можно использовать для объединения контуров, созданных другими инструментами. Прежде чем приступить к объединению, убедитесь, что у иллюстрации нет обводки. Затем задайте для инструмента «Кисть-клякса» аналогичный цвет заливки и нарисуйте новый контур, пересекающий все контуры, которые требуется объединить.

Создание объединенных контуров

Примечание. Контуры с обводками невозможно объединить.

1. Выберите контур, с которым нужно объединить новый контур.
2. В палитре «Оформление» снимите флажок «Новый объект имеет основное оформление». В этом случае инструмент «Кисть-клякса» будет использовать атрибуты выделенного объекта.
3. Выберите инструмент «Кисть-клякса»  и убедитесь, что используется то же оформление, что и в выделенном графическом объекте.
4. Нарисуйте контур, пересекающийся с иллюстрацией. Если контуры не объединяются, убедитесь, что атрибуты инструмента «Кисть-клякса» в точности совпадают с атрибутами существующего контура, а также в том, что у контуров нет обводки.

Параметры инструмента «Кисть-клякса»

Дважды щелкните инструмент «Кисть-клякса» на панели «Инструменты» и установите следующие параметры:

Сохранять выделенным При рисовании объединенного контура все контуры выделяются и остаются выделенными, пока продолжается рисование. Этот параметр удобен для просмотра всех контуров, включенных в объединенный контур.

Объединить только с выделенной областью Означает, что новые обводки сливаются с существующим выделенным контуром. Если данный параметр выбран, создаваемая обводка не сливается с пересекающимся контуром, который не выделен.

Точность Определяет, на какое расстояние можно переместить курсор или перо прежде, чем Illustrator добавит к контуру следующую опорную точку. Например, значение 2,5 для параметра «Отклонение» означает, что перемещения инструмента на расстояние менее 2,5 пикселя не регистрируются. Параметр «Отклонение» может принимать значения от 0,5 до 20 пикселов. Чем выше значение, тем более гладким и менее сложным будет контур.

Сглаживание Определяет степень сглаживания, применяемую программой Illustrator при

использовании этого инструмента. Параметр «Сглаживание» может принимать значения от 0 до 100%. Чем выше процентное значение, тем более сглаженный контур создается при рисовании.

Размер Определяет размер кисти.

Угол Определяет угол поворота кисти. Перетащите стрелку в окне просмотра или введите значение в текстовом поле «Угол».

Округлость Определяет округлость кисти. Перетащите черную точку в окне просмотра в направлении от центра или к центру либо введите значение в текстовом поле «Округлость». Чем больше значение, тем больше округлость.

[Наверх](#)

Преобразование обводок в составные контуры

Преобразование обводки в составной контур позволяет изменить внешний вид обводки. Например, можно создать обводку с участками разной ширины или разделить обводку на части.

1. Выделите объект.
2. Выберите команду «Объект» > «Контур» > «Преобразовать обводку в кривые».

Получаемый в результате составной контур группируется с объектом, к которому применена заливка. Чтобы изменить составной контур, сначала необходимо разгруппировать объект, отделив контур от заливки, или выбрать его с помощью инструмента «Групповое выделение».

Используйте палитру «Слои» для определения содержимого группы.

См. также

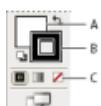
- О составных контурах
- Группировка и разгруппировка объектов

[Наверх](#)

Удаление заливки или обводки объекта

1. Выделите объект.
2. В зависимости от того, какой элемент вы хотите удалить, нажмите поле «Заливка» или «Обводка» на панели «Инструменты».
3. Нажмите кнопку «Нет» на панели «Инструменты», палитре «Цвет» или «Образцы».

Примечание. Можно также щелкнуть значок «Нет» в меню «Заливка» или выбрать на панели «Управление» меню «Цвет обводки».



Поля «Заливка» и «Обводка»

A. Поле «Заливка» **B.** Поле «Обводка» **C.** Кнопка «Нет»

[Наверх](#)

Выделение объектов с одинаковой заливкой и обводкой

Можно выделять объекты с одинаковыми значениями атрибутов, включая цвет заливки, цвет обводки и толщину обводки.

Примечание. Команды «Цвет заливки», «Цвет обводки» и «Толщина обводки» из меню «Выделение» > «По общему признаку» работают для групп с быстрой заливкой, если выделены грань или край с помощью инструмента «Выделение быстрых заливок». Другие команды из меню «Выделение» > «По общему признаку» не работают. Нельзя выделить одни и те же объекты одновременно внутри и вне группы с быстрой заливкой.

- Чтобы выделить объекты с одинаковым цветом заливки или обводки, выберите объект с нужным параметром, нажмите кнопку «Выбрать схожие объекты»  на панели управления и в появившемся меню укажите параметр, по которому будет выполняться поиск объектов.
- Чтобы выделить все объекты с одинаковым цветом заливки или обводки, выберите объект с нужным цветом заливки или обводки, либо выберите цвет в палитре «Цвет» или «Образцы». Затем выберите команду «Выделение» > «По общему признаку» и далее пункт «Цвет заливки», «Цвет обводки» или «Заливка и обводка».
- Чтобы выделить все объекты с одинаковой толщиной обводки, выберите объект с нужной толщиной обводки или выберите толщину обводки в палитре «Обводка». Затем выберите команду «Выделение» > «По общему признаку» > «Толщина обводки».
- Чтобы применить те же параметры выделения к другому объекту (например, если ранее уже были выделены все красные объекты с помощью команды «Выделение» > «По общему признаку» > «Цвет заливки», а теперь необходимо найти и выделить все зеленые объекты), выделите новый объект и выберите команду «Выделение» > «Выделить снова».

Совет. Чтобы учесть оттенок объекта при выделении объектов с похожим цветом, выберите «Редактировать» > «Установки» > «Общие» (Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Общие» (Mac OS) и затем выберите «Выделить с одинаковым оттенком %». Теперь при выборе объекта, к которому применена заливка 50% оттенком цвета PANTONE Yellow C, и команды «Выделение» > «По общему признаку» > «Цвет заливки», Illustrator выделит только объекты, к которым применена заливка 50% оттенка этого цвета. При отмене этого параметра Illustrator выберет объекты с любым оттенком цвета PANTONE Yellow C.

 Наверх

Создание нескольких заливок и обводок для одного объекта

С помощью палитры «Оформление» можно создавать несколько заливок и обводок для одного объекта. Добавляя несколько заливок и обводок к объекту, можно создать множество интересных эффектов. Например, можно создать вторую, более узкую обводку поверх широкой или применить эффект к одной заливке, оставив другую неизменной.

- Выберите один или несколько объектов или групп (или назначьте слой в палитре «Слои»).
- Выберите команду «Добавить новую заливку» или «Добавить новую обводку» в меню палитры «Оформление». Либо выберите заливку или обводку в палитре «Оформление» и нажмите кнопку «Создать дубликат выбранного объекта» .
- Задайте цвет и другие свойства новой заливки или обводки.

Примечание. Возможно, потребуется скорректировать положение новой заливки или обводки в палитре «Оформление». Например, создав две обводки разной ширины, убедитесь в том, что более узкая обводка расположена поверх широкой обводки в палитре «Оформление».

См. также

- Выбор элементов, к которым применяются атрибуты оформления
- Обзор палитры «Оформление»

Создание обводок с переменной шириной

Инструмент «Ширина» на панели «Инструменты» позволяет создавать обводку с переменной шириной и сохранять переменную ширину в виде профиля для последующего применения к другим обводкам.

При наведении инструмента «Ширина» на обводку, на контуре появляется значок в виде бриллианта и маркеры. С помощью этих элементов пользователь может изменить ширину обводки, а также перемещать, дублировать и удалять точку ширины.

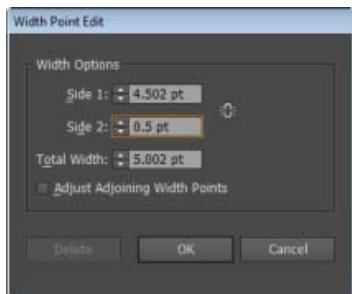
При наличии нескольких обводок инструмент «Ширина» применяется только к активной обводке. Если требуется изменить обводку, убедитесь, что она задана «Оформление» в палитре как активная.

Об использовании инструмента «Ширина» можно узнать в видеоролике [Использование обводок с переменной шириной](#).

Чтобы создать или изменить точку ширины в диалоговом окне «Изменение ширины в данной точке», дважды щелкните обводку инструментом «Ширина» и измените значения для точки. При выборе параметра «Скорректировать ширину в соседних точках» изменения, примененные к выбранной точке ширины, затрагивают и соседние точки.

Чтобы выбрать параметр «Скорректировать ширину в соседних точках» автоматически, дважды щелкните точку ширины, удерживая клавишу «Shift».

Установка переменной ширины для непрерывных и прерывных точек с использованием инструмента «Ширина» различается.



Диалоговое окно «Скорректировать ширину в соседних точках» для непрерывных точек

Чтобы создать прерывную точку ширины, выполните следующие действия:

1. Создайте на обводке две точки с различными значениями ширины обводки.



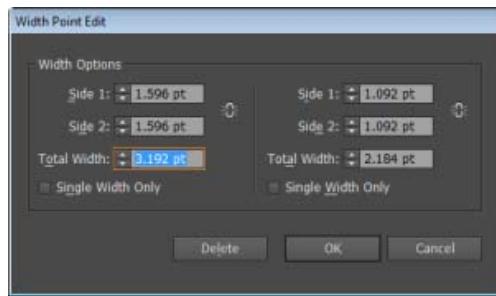
Две точки ширины созданы

2. Перетащите одну точку ширины на другую, чтобы создать прерывную точку ширины для обводки.



Прерывная точка ширины, созданная перетаскиванием одной точки ширины на другую

При работе с прерывными точками в диалоговом окне «Изменение ширины в данной точке» отображаются два набора значений ширины.



Диалоговое окно «Скорректировать ширину в соседних точках» для прерывных точек

Флажки «Только с одной стороны» позволяют использовать ширину только с одной стороны для создания одиночной непрерывной точки ширины.

Элементы управления для инструмента «Ширина»

В таблице ниже приведен список комбинаций клавиш для работы с инструментом «Ширина».

| Операция с использованием инструмента «Ширина» | Комбинация клавиш |
|--|--|
| Создание неоднородной ширины | «Alt»+«перетаскивание» (Windows) или «Opt»+«перетаскивание» (Mac OS) |
| Создание копии точки ширины | «Alt+Shift+перетаскивание точки ширины» (Windows) или «Opt+Shift+перетаскивание точки ширины» (Mac OS) |
| Копирование и перемещение всех точек контура | «Alt+Shift+перетаскивание» (Windows) или «Opt+Shift+перетаскивание» (Mac OS) |
| Изменение положения нескольких точек ширины | Перетаскивание при нажатой клавише «Shift» |
| Выделение нескольких точек ширины | Щелчок при нажатой клавише «Shift» |

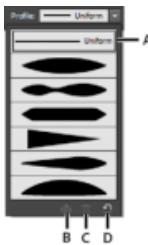
| | |
|----------------------------------|---------|
| Удаление выделенных точек ширины | Удалить |
| Снятие выделения точки ширины | «Esc» |

Выполните любое из следующих действий:

- Перетащите маркеры, чтобы настроить ширину обводки в отдельных точках контура. Точки ширины, созданные на угловых опорных точках или на опорных точках с прямым выделением, фиксируются на них при базовом редактировании контура.
- Чтобы изменить положение точки ширины, перетащите ее вдоль контура.
- Чтобы выбрать несколько точек ширины, щелкните их, удерживая клавишу «Shift». В диалоговом окне «Скорректировать ширину в соседних точках» укажите значения для параметров «Сторона 1» и «Сторона 2» нескольких точек. Любые внесенные изменения будут касаться всех выделенных точек ширины.
- Чтобы глобально изменить ширину обводки для всех точек, укажите значение ширины в раскрывающемся списке «Ширина» палитры «Обводка».

Сохраните профили ширины

После определения ширины обводки сохраните профиль переменной ширины с помощью палитры «Обводка» или панели «Управление».



A. Параметр «Равномерный профиль ширины» **B.** Значок «Сохранить профиль ширины» **C.** Значок «Удалить профиль ширины» **D.** Значок «Сбросить профиль ширины»

Выполните любое из следующих действий:

- Чтобы применить к контурам профили ширины, выберите их в раскрывающемся списке «Профиль ширины» на панели «Управление» или в палитре «Обводка». Если выбрана обводка, которая не имеет переменной ширины, в списке отображается параметр «Равномерный». Чтобы удалить профиль переменной ширины из объекта, выберите параметр «Равномерный».
- Чтобы восстановить набор профилей ширины по умолчанию, щелкните кнопку «Сбросить профили», расположенную в нижней части раскрывающегося списка «Профиль».

Примечание. При восстановлении набора профилей ширины по умолчанию в диалоговом окне «Параметры обводки» удаляются все сохраненные пользовательские профили.

При применении профиля переменной ширины к обводке она помечается символом «звездочка» (*) в палитре «Оформление».

После редактирования контура кисти с использованием инструмента «Переменная ширина» или применения стиля «Профиль ширины» в диалоговом окне «Параметры обводки» параметр «Точки/профиль ширины» устанавливается автоматически для размера объектной и узорчатой кистей. Чтобы

удалить все изменения профиля ширины, выберите параметр «Фиксировано» для размера или один из каналов данных планшета, например «Нажим», это позволит сбросить параметры данных планшета.

О создании профилей переменной ширины можно узнать в видеоролике [Использование профилей переменной ширины](#).

См. также

- Кисти
- [Пошаговое руководство по работе с кистями](#)
- [Обучающее видео: узорная заливка](#)

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Группы с быстрой заливкой

[О быстрой заливке](#)

[Ограничения возможностей быстрой заливки](#)

[Создание групп с быстрой заливкой](#)

[Разбор или расформирование группы с быстрой заливкой](#)

[Выделение элементов в группах с быстрой заливкой](#)

[Изменение групп с быстрой заливкой](#)

[Раскрашивание с помощью инструмента «Быстрая заливка»](#)

[Замыкание зазоров в группах с быстрой заливкой](#)

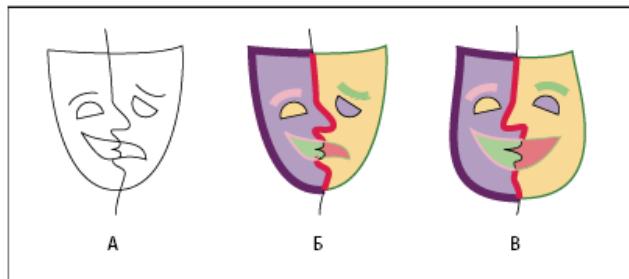
[Наверх](#)

О быстрой заливке

Преобразование иллюстрации в группы с быстрой заливкой позволяет применять цвет произвольным образом, как если бы это был рисунок на холсте или бумаге. Можно применить к каждому сегменту контура обводку другого цвета и залить каждый закрытый контур (обратите внимание: не просто замкнутый, а закрытый) другим цветом, узором или градиентом.

Быстрые заливки – это интуитивный способ создания цветных рисунков. Он позволяет использовать весь диапазон инструментов векторного рисования программы Illustrator, но при этом считает все нарисованные контуры лежащими на одной плоской поверхности. Это означает, что ни один из контуров не расположен позади или впереди другого. Вместо этого, поверхность рисунка разделяется контурами на участки, к любому из которых может быть применен цвет, независимо от того, ограничен ли этот участок одним контуром или сегментами нескольких контуров. Раскрашивание объектов таким способом подобно рисованию в книжке-раскраске или использованию акварели для раскрашивания наброска, сделанного карандашом.

После создания группы с быстрой заливкой каждый контур сохраняет всю полноту возможностей редактирования. При перемещении или изменении формы контура ранее к нему примененные цвета не остаются на месте, как это происходит при работе с рисунками на естественных носителях или в графических редакторах. Вместо этого Illustrator заново применяет их к новым участкам, которые формируются измененными контурами.

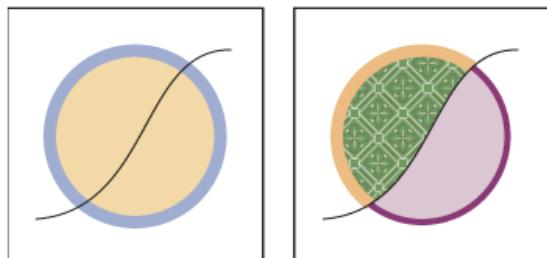


Изменение контуров в группе с быстрой заливкой

A. Исходный вариант **B.** Группа с быстрой заливкой **В.** Контуры изменены, быстрые заливки применены заново

Элементы группы с быстрой заливкой, которые можно раскрасить, называются краями и фрагментами. Край – это часть контура между пересечениями с другими контурами. Фрагмент – участок, ограниченный одним или несколькими краями. Можно применять обводку к краям и заливку к фрагментам.

Например, рассмотрим окружность, пересеченную линией. Если этот рисунок представляет собой группу с быстрой заливкой, линия (край) разделяет окружность на два фрагмента. Можно применить свой цвет для заливки каждого фрагмента и для обводки каждого края, используя инструмент «Быстрая заливка».



Окружность и линия (слева) в сравнении с окружностью и линией после преобразования в группу с быстрой заливкой и применения

заливок к фрагментам и обводок к краям (справа).

Примечание. Работа с быстрой заливкой выполняется намного эффективнее на многопроцессорных системах, обеспечивающих заметно более быстрое выполнение операций Illustrator.

Видеоролик с инструкцией по использованию быстрой заливки см. по адресу www.adobe.com/go/vid0042_ru.

[Наверх](#)

Ограничения возможностей быстрой заливки

Атрибуты заливки и раскрашивания привязаны к краям и фрагментам в группе с быстрой заливкой, а не к реальным контурам, определяющим их, как в других объектах Illustrator. По этой причине некоторые функции и команды работают по-другому или вовсе неприменимы к контурам в группе с быстрой заливкой.

Функции и команды, применимые ко всей группе с быстрой заливкой целиком, но не к отдельным краям и фрагментам

- Прозрачность
- Эффекты
- Несколько заливок и обводок для одного объекта из палитры «Оформление»
- «Объект» > «Искажение оболочки»
- «Объект» > «Скрыть»
- «Объект» > «Растрировать»
- «Объект» > «Фрагменты» > «Создать»
- Создать непрозрачную маску (в меню палитры «Прозрачность»)
- Кисти (можно применять кисти ко всей группе с быстрой заливкой, если добавить в нее новую обводку с помощью палитры «Оформление»)

Функции, неприменимые к группам с быстрой заливкой

- Сетчатые градиенты
- Диаграммы
- Символы из палитры «Символы»
- Блики
- Параметры выравнивания обводки из палитры «Обводка»
- Инструмент «Волшебная палочка»

Объектные команды, неприменимые к группам с быстрой заливкой

- Преобразовать обводку в кривые
- Разобрать (или команда «Объект» > «Быстрая заливка» > «Разобрать»)
- Смешать
- Фрагмент
- «Обтравочная маска» > «Создать»
- Создать сетчатый градиент

Другие команды, неприменимые к группам с быстрой заливкой

- Команды обработки контуров
- «Файл» > «Поместить»
- «Просмотр» > «Направляющие» > «Создать»
- «Выделение» > «По общему признаку» > «Режим наложения», «Заливка и обводка», «Непрозрачность», «Стиль», «Однаковые образцы символа» или «Блоки текста одного материала»
- «Объект» > «Обтекание текстом» > «Создать»

[Наверх](#)

Создание групп с быстрой заливкой

Если необходимо раскрасить объекты с использованием разных цветов для каждого края или пересечения, преобразуйте иллюстрацию в группу с быстрой заливкой.

Некоторые типы объектов, например текст, растровые изображения и кисти, не могут быть прямо преобразованы в группы с быстрой заливкой. Такие объекты сначала необходимо преобразовать в контуры. Например, при попытке преобразования объекта, в котором используются кисти или эффекты, внешний вид изображения в преобразованном варианте изменяется. Однако можно сохранить внешний вид изображения в значительной степени, если сначала преобразовать объекты в обычные контуры, а затем полученные контуры преобразовать в группу с быстрой заливкой.

Примечание. После преобразования иллюстрации в группу с быстрой заливкой нельзя вернуть ее в исходное состояние. Можно разобрать группу на отдельные компоненты или расформировать ее на исходные контуры без заливки с обводкой черного цвета толщиной 0,5 пт.

Видеоролик с инструкцией по использованию быстрой заливки см. по адресу www.adobe.com/go/vid0042_ru.

Создание группы с быстрой заливкой

1. Выделите один или несколько контуров, составных контуров или то, и другое.

2. Выполните одно из следующих действий:

- Выберите команду «Объект» > «Быстрая заливка» > «Создать».
- Выберите инструмент «Быстрая заливка»  и щелкните выделенный объект.

Примечание. При преобразовании в группу с быстрой заливкой некоторые свойства объекта могут быть утрачены, например прозрачность и эффекты. Некоторые объекты все же могут быть преобразованы (например, текст, растровые изображения и кисти).

Преобразование объектов в группы с быстрой заливкой

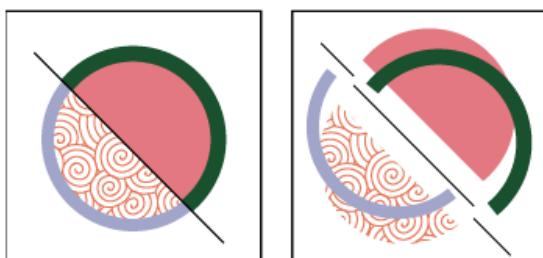
❖ Для объектов, не подлежащих прямому преобразованию в группы с быстрой заливкой, выполните одно из следующих действий:

- Для текстовых объектов выберите команду «Текст» > «Преобразовать в кривые». Затем преобразуйте полученные контуры в группу с быстрой заливкой.
- Для растровых изображений выберите команду «Объект» > «Быстрая трассировка» > «Создать и преобразовать в быструю заливку».
- Для других объектов выберите команду «Объект» > «Разобрать». Затем преобразуйте полученные контуры в группу с быстрой заливкой.

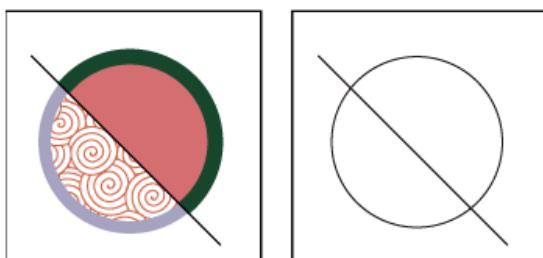
Разбор или расформирование группы с быстрой заливкой

[Наверх](#) 

Расформирование группы с быстрой заливкой преобразует ее в один или несколько обычных контуров без заливки и с обводкой черного цвета толщиной 0,5 пт. Разборка группы с быстрой заливкой преобразует ее в один или несколько обычных контуров, визуально подобных группе с быстрой заливкой, но являющихся теперь отдельными контурами с собственной заливкой и обводкой. Можно использовать инструмент «Групповое выделение», чтобы выделять и изменять эти контуры по отдельности.



Группа с быстрой заливкой до (слева) разборки и перетаскивания отдельных фрагментов и краев и после (справа)



Группа с быстрой заливкой до (слева) применения команды «Расформировать» и после (справа)

- Выделите группу с быстрой заливкой.
- Выполните одно из следующих действий:

- Выберите команду «Объект» > «Быстрая заливка» > «Разобрать».
- Выберите команду «Объект» > «Быстрая заливка» > «Расформировать».

Выделение элементов в группах с быстрой заливкой

Используйте инструмент «Выделение быстрых заливок»  для выделения отдельных фрагментов и краев в группе с быстрой заливкой.

Используйте инструмент «Выделение» , чтобы выделить всю группу с быстрой заливкой целиком, или инструмент «Частичное выделение» , чтобы выделить контуры внутри группы с быстрой заливкой. При работе со сложным документом можно изолировать группу с быстрой заливкой, чтобы выделить точно нужный фрагмент или край было проще.

Выбор инструмента выделения зависит от того, что нужно сделать в группе с быстрой заливкой. Например, используйте инструмент «Выделение быстрых заливок», чтобы применить разные градиенты к разным фрагментам в группе с быстрой заливкой, а инструмент «Выделение», чтобы применить этот же градиент ко всей группе с быстрой заливкой.

Выделение фрагментов и краев

Курсор инструмента «Выделение быстрых заливок» меняется на курсор фрагмента , если находится на фрагменте, или на курсор края , если наведен на края, или на значок «х» , если находится вне группы с быстрой заливкой.

❖ Выберите инструмент «Выделение быстрых заливок» и выполните следующие действия.

- Чтобы выделить отдельный фрагмент или края, щелкните его.
- Чтобы выделить несколько фрагментов или краев, перетащите область выделения так, чтобы она охватывала необходимые объекты. Частично выделенные области также включаются.
- Чтобы выделить все смежные фрагменты, не разделенные раскрашенным краем, дважды щелкните фрагмент.
- Чтобы выделить фрагменты или края с одинаковой заливкой или обводкой, трижды щелкните элемент. Или щелкнув один раз, выберите команду «Выделение» > «По общему признаку» и пункт «Цвет заливки», «Цвет обводки» или «Толщина обводки».
- Чтобы добавить или удалить элементы из текущей выделенной области, удерживая нажатой клавишу «Shift», щелкните ее или перетаскивайте вокруг требуемых элементов.

Выделение группы с быстрой заливкой

❖ С помощью инструмента «Выделение» щелкните группу.

Выделение исходного контура в группе с быстрой заливкой

❖ С помощью инструмента «Частичное выделение» щелкните контур внутри группы с быстрой заливкой.

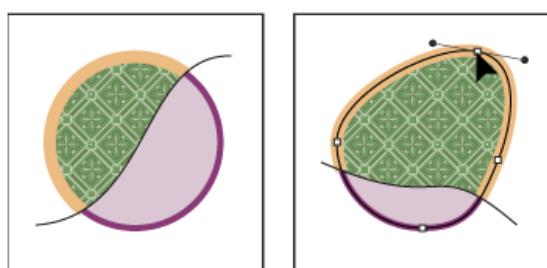
Изоляция группы с быстрой заливкой от остальной части иллюстрации

❖ С помощью инструмента «Выделение» выполните одно из следующих действий:

- Дважды щелкните группу.
- Выделите группу и нажмите кнопку «Изолировать выделенную группу»  на панели «Управление».

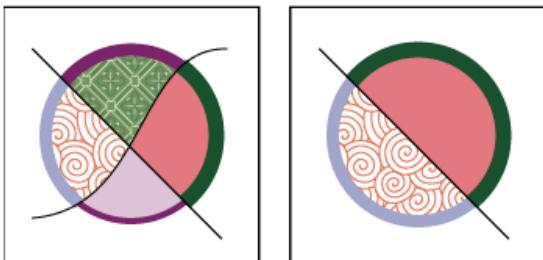
Изменение групп с быстрой заливкой

При изменении контура в группе с быстрой заливкой Illustrator применяет цвета к измененным фрагментам и краям с использованием заливок и обводок из существующей группы. Если полученные результаты неудовлетворительны, можно заново применить нужные цвета с помощью инструмента «Быстрая заливка».



Группа с быстрой заливкой до (слева) изменения контуров и после (справа)

При удалении краев заливка распределяется по фрагменту, открывшемуся в результате удаления. Например, если удалить контур, разделяющий окружность пополам, вся окружность заполняется одной из ранее примененных заливок. В некоторых случаях можно повлиять на результаты такого изменения. Например, прежде чем удалить контур, разделяющий окружность, переместите его таким образом, чтобы площадь, занимаемая заливкой, которую нужно сохранить, оказалась больше площади заливки, которую предполагается удалить.

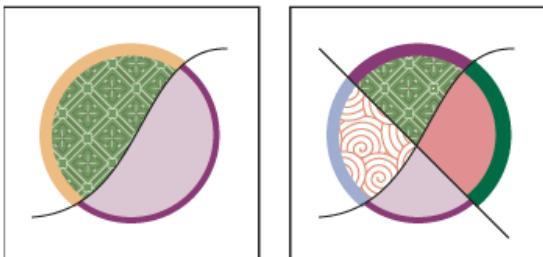


Группа с быстрой заливкой до (слева) выделения и удаления контура и после (справа)

Сохраните цвета заливок и обводок, использованные в группах с быстрой заливкой, в палитре «Образцы». Таким образом, если в случае изменения окажется утраченным цвет, который необходимо сохранить, можно будет выбрать его образец и использовать инструмент «Быстрая заливка», чтобы заново применить заливку или обводку.

Добавление контуров в группу с быстрой заливкой

При добавлении контуров в группу с быстрой заливкой можно применять заливки и обводки к создаваемым фрагментам и краям.



Группа с быстрой заливкой до (слева) добавления нового контура и раскрашивания созданных при этом фрагментов и краев и после (справа)

❖ Выполните любое из следующих действий:

- С помощью инструмента «Выделение» дважды щелкните группу с быстрой заливкой (или нажмите кнопку «Изолировать выделенную группу» на панели «Управление»), чтобы перевести группу в режим изоляции. Затем нарисуйте новый контур. Illustrator добавит новый контур в группу с быстрой заливкой. После окончания добавления новых контуров нажмите кнопку «Выйти из режима изоляции» .
- Выделите группу с быстрой заливкой и контуры, которые необходимо добавить в нее. Затем выберите команду «Объект» > «Быстрая заливка» > «Объединить» или выберите на панели «Управление» команду «Объединить в группу «Быстрая заливка».
- В палитре «Слои» перетащите один или несколько контуров в группу с быстрой заливкой.

Примечание. Выравнивание контуров внутри группы с быстрой заливкой и подобных или идентичных контуров вне группы может быть неточным.

Изменение размера отдельного объекта или контура

❖ Выполните одно из следующих действий:

- С помощью инструмента «Частичное выделение» выделите контур или объект. Затем выберите инструмент «Выделение» и щелкните контур или объект еще раз, чтобы изменить его.
- Используя инструмент «Выделение», дважды щелкните группу с быстрой заливкой, чтобы перевести ее в режим изоляции. Затем щелкните контур или объект, чтобы изменить его.

Раскрашивание с помощью инструмента «Быстрая заливка»

[Наверх](#)

С помощью инструмента «Быстрая заливка» можно раскрашивать фрагменты и края в группах с быстрой заливкой, применяя атрибуты текущей заливки и обводки. Курсор инструмента отображается в виде одного или трех цветных квадратов, представляющих выбранный цвет заливки или обводки, а также, если используются цвета из библиотеки образцов, два цвета, смежных с выбранным цветом в библиотеке. Можно получить доступ к смежным цветам, а также к цветам, следующим за ними, и так далее, нажимая клавиши «Стрелка влево» или «Стрелка вправо».

- Выберите инструмент «Быстрая заливка»  . Нажмите и удерживайте инструмент «Создание фигур», чтобы отобразить и выбрать инструмент «Быстрая заливка». См. Выбор инструмента, чтобы узнать о других методах выбора инструментов. См. Обзор панели «Инструменты», чтобы получить информацию о расположении всех инструментов.
- Укажите цвет заливки или цвет и размер обводки.

Примечание. Если выбран цвет в палитре «Образцы», вид курсора изменяется, и отображаются три цвета .

Выбранный цвет расположен посередине, а смежные цвета с двух сторон от него. Чтобы использовать смежный цвет, нажмите клавишу «Стрелка влево» или «Стрелка вправо».

3. Чтобы раскрасить грань, выполните любое из следующих действий:

- Щелкните грань, чтобы применить к ней заливку. (При наведении на фрагмент курсор принимает вид наполовину заполненной банки с краской , и область заливки выделяется рамкой.)
- Перетащите курсор по нескольким фрагментам, чтобы раскрасить их одновременно.
- Дважды щелкните фрагмент, чтобы применить заливку ко всем смежным фрагментам, не разделенным краями с обводкой (полная заливка).
- Трижды щелкните фрагмент, чтобы залить все фрагменты, к которым применена одинаковая заливка.

Чтобы переключиться на инструмент «Пипетка» и выбрать образцы заливки или обводки, щелкните нужную заливку или обводку, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или клавишу «Option» (Mac OS).

4. Чтобы раскрасить ребро, дважды щелкните инструмент «Быстрая заливка» и выберите «Закрашивать обводки» или временно переключитесь в режим «Закрашивать обводки», нажав клавишу «Shift», и выполните любое из следующих действий:

- Щелкните край, чтобы применить к нему обводку. (При наведении на край курсор принимает вид кисти с краской , а край подсвечивается.)
- Перетащите курсор по нескольким краям, чтобы раскрасить их одновременно.
- Дважды щелкните край, чтобы применить обводку ко всем соединенным краям того же цвета (полная обводка).
- Трижды щелкните край, чтобы применить обводку ко всем краям с одинаковой обводкой.

Примечание. Нажимая клавишу «Shift», можно быстро переключаться между режимами применения только обводок или только заливок. Можно также задать эти изменения в диалоговом окне «Параметры инструмента «Быстрая заливка». Если выбраны одновременно параметры «Закрашивать сплошные области» и «Закрашивать обводки», нажатием клавиши «Shift» выполняется переключение в режим закрашивания только заливок. (Это может оказаться полезным при попытке применить заливку к маленькому фрагменту, окруженному краями с обводкой.)

Параметры инструмента «Быстрая заливка»

С помощью параметров инструмента «Быстрая заливка» можно определить особенности использования этого инструмента, указав, следует ли применять только заливки, только обводки или то, и другое, а также настроить подсветку фрагментов и краев при наведении на них курсора. Можно просмотреть эти параметры, дважды щелкнув инструмент «Быстрая заливка».

Закрашивать сплошные области Раскрашиваются фрагменты в группах с быстрой заливкой.

Закрашивать обводки Раскрашиваются края в группах с быстрой заливкой.

Просмотр образца курсора Отображает образцы цветов, выбранные в палитре «Образцы». Курсор инструмента «Быстрая заливка» принимает вид трех цветных квадратов: выбранный цвет заливки или обводки и два смежных с ним цвета в палитре «Образцы».

Подсветка Подсвечивается фрагмент или край, над которым находится курсор. Фрагменты подсвечиваются толстой линией, а края – тонкой.

Цвет Задает цвет подсветки. Можно выбрать цвет в меню или щелкнуть образец цвета, чтобы указать заказной цвет.

Ширина Задает ширину рамки подсветки.

[Наверх](#)

Замыкание зазоров в группах с быстрой заливкой

Зазоры – это небольшие участки между контурами. Если заливка «вытекает» и заполняет фрагменты, которые не должны быть раскрашены, возможно, в иллюстрации имеется зазор. Можно создать новый контур, чтобы замкнуть зазор, или изменить существующие контуры так, чтобы зазор был замкнут ими, или изменить параметры зазоров в группе с быстрой заливкой.

Можно избежать появления зазоров в иллюстрации, для которой используется быстрая заливка, рисуя контуры «с избытком» (то есть продлевая их за пределы других контуров). Можно затем выделить и удалить эти лишние участки или применить к ним обводку «Нет».

Подсвечивание зазоров в группе с быстрой заливкой

❖ Выберите команду «Просмотр» > «Показать зазоры быстрых заливок»

Эта команда подсвечивает любые зазоры, обнаруженные в текущей выделенной группе с быстрой заливкой, в соответствии с заданными параметрами зазоров для этой группы.

Задание параметров зазоров для группы с быстрой заливкой

❖ Выберите команду «Объект» > «Быстрая заливка» > «Параметры зазоров» и задайте любой из следующих параметров.

Обнаружение зазоров При выборе этого параметра Illustrator распознает зазоры между контурами группы с быстрой заливкой и предотвращает «вытекание» заливки через них. Обратите внимание на то, что быстродействие Illustrator может быть снижено при работе

с большими сложными группами с быстрой заливкой. В таком случае можно выбрать параметр «Замкнуть зазоры контурами», чтобы повысить быстродействие Illustrator.

Зазоры Задается размер зазора, через который не может «вытечь» заливка.

Заказной Определяет заказной размер зазора для параметра «Зазоры».

Цвет показа зазоров Задает цвет для показа зазоров в группах с быстрой заливкой. Можно выбрать цвет в меню или щелкнуть контейнер цвета рядом с меню «Цвет показа зазоров», чтобы задать заказной цвет.

Замкнуть зазоры контурами При выборе этого параметра в группу с быстрой заливкой вставляются нераскрашенные контуры, с помощью которых замыкаются зазоры (вместо предотвращения «вытекания» заливки через зазоры). Следует учитывать, что, поскольку эти контуры не раскрашены, возможно, зазоры по-прежнему имеются на тех участках, где были добавлены дополнительные контуры для их замыкания.

Иллюстрация Зазоры, обнаруженные в группах с быстрой заливкой, отображаются как цветные линии, при этом используется выбранный пользователем цвет.

Правила обработки зазоров для объединенных групп с быстрой заливкой

При объединении групп с быстрой заливкой, у которых разные параметры зазоров, Illustrator использует следующие правила для обработки зазоров.

- Если обнаружение зазоров отключено во всех группах в выделенной области, зазоры замыкаются, а обнаружение зазоров активируется со значением «Маленькие» для параметра «Зазоры».
- Если обнаружение зазоров включено и параметры зазоров для всех групп в выделенной области одинаковы, зазоры замыкаются, а параметры зазоров сохраняются.
- Если для групп в выделенной области задан разный статус обнаружения зазоров, зазоры замыкаются, а параметры зазоров самой нижней группы с быстрой заливкой сохраняются (если обнаружение зазоров включено для этой группы). Если для самой нижней группы с быстрой заливкой обнаружение зазоров выключено, оно активируется со значением «Маленькие» для параметра «Зазоры».



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Кисти



А вы знаете, что прямо на iPad или iPhone можно создавать яркие высококачественные кисти на основе фотографий и любых других объектов, которые вас вдохновили? Сохраните кисти в библиотеку Creative Cloud и используйте их в Photoshop и Illustrator, где бы вы ни работали.

Подробнее о приложении **Adobe Brush CC** для iPad в этом видеоролике.

Загрузите приложение **Adobe Brush CC** из [магазина приложений iTunes](#).

О кистях

[Обзор палитры «Кисти»](#)

[Работа с библиотеками кистей](#)

[Применение мазков кисти](#)

[Одновременное рисование контуров и применение мазков кисти](#)

[Параметры инструмента «Кисть»](#)

[Удаление мазков кисти](#)

[Преобразование мазков кисти в кривые](#)

[Создание или изменение кистей](#)

[Параметры кисти](#)

[Наверх](#)

О кистях

С помощью кистей можно применять различные стили для изменения внешнего вида контуров. Можно применять мазки кистью к существующим контурам или использовать инструмент «Кисть», чтобы одновременно нарисовать контур и применить к нему мазок кистью.

В Illustrator существуют различные типы кистей: каллиграфические, дискретные, объектные, узорчатые и кисти из щетины. Используя эти кисти, можно создать следующие эффекты:

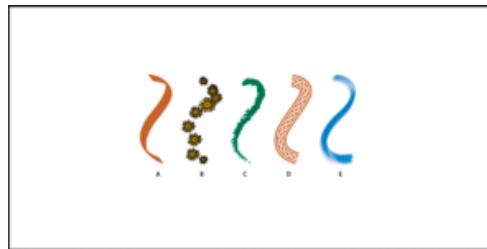
Каллиграфические кисти Создают линии, подобные нарисованным с помощью каллиграфического пера и нарисованные вдоль центральной оси контура. При использовании инструмента «Кисть-клякса» можно рисовать каллиграфической кистью и автоматически разобрать мазок кисти в фигуру с заливкой, которая объединяется с другими объектами с заливкой того же цвета, пересекающимися или соседствующими в порядке размещения.

Дискретные кисти Копии объекта (например, божьей коровки или листа) распределяются вдоль контура.

Объектные кисти Форма кисти (например, «Грубый уголь») или форма объекта отображается равномерно вдоль контура по всей длине.

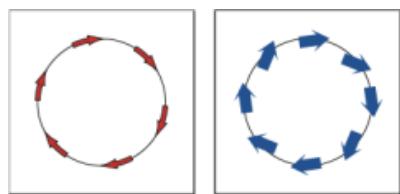
Кисть из щетины Создаются мазки, имитирующие мазки кистью из щетины.

Узорчатые кисти Узор создается из отдельных элементов и повторяется вдоль контура. Узорчатые кисти могут сочетать до пяти элементов: для сторон, внутреннего угла, внешнего угла, начала и конца узора.



A. Каллиграфическая кисть **B.** Дискретная кисть **C.** Объектная кисть **D.** Узорчатая кисть **E.** Кисть из щетины

Часто с помощью дискретных и узорчатых кистей можно создать один и тот же эффект. Тем не менее, между ними есть одно существенное отличие: узорчатая кисть в точности следует контуру, в отличие от дискретных кистей.



Стрелки, изображенные узорчатой кистью, изгибаются по контуру (слева), в то время как стрелки, изображенные дискретной кистью, остаются прямыми (справа).

См. видеоролик об использовании кистей.

См. также

- [Обучающий видеоролик — Работа с кистями](#)
- [Рисование и объединение контуров при помощи инструмента «Кисть-клякса»](#)

[Наверх](#)

Обзор палитры «Кисти»

В палитре «Кисти» ([«Окно» > «Кисти»](#)) отображаются кисти для текущего файла. При выборе какой-либо кисти в библиотеке она автоматически добавляется в палитру «Кисти». Кисти, созданные пользователем и сохраненные в палитре «Кисти», связаны только со текущим файлом. Таким образом, для каждого файла Illustrator может использоваться собственный набор кистей в палитре «Кисти».

См. также

- [Клавиши для палитры «Кисти»](#)

Показать или скрыть тип кисти

- В меню палитры выберите один из следующих вариантов: «Показать каллиграфические кисти», «Показать дискретные кисти», «Показать объектные кисти», «Показать кисти из щетины», «Показать узорчатые кисти».

Изменить представление кистей

- Выберите в меню палитры пункт «Просмотр миниатюр» или «Только имена».

Изменение порядка расположения кистей в палитре «Кисти»

- Перетащите кисть на новое место. Перемещать кисти можно только в пределах одного типа. Например, нельзя переместить каллиграфическую кисть в область, где расположены дискретные кисти.

Создание дубликата кисти в палитре «Кисти»

- Перетащите кисть на кнопку «Новая кисть» или выберите в меню палитры «Кисти» команду «Создать дубликат кисти».

Удаление кистей из палитры «Кисти»

- Выберите кисти и нажмите кнопку «Удалить кисть» . Можно выделить кисти, не используемые в документе, выбрав в меню палитры «Кисти» команду «Выделить все неиспользуемые».

[Наверх](#)

Работа с библиотеками кистей

Библиотеки кистей («Окно» > «Библиотеки кистей» > [имя_библиотеки]) – это коллекции образцов кистей, поставляемых вместе с Illustrator. Можно открыть несколько библиотек кистей, чтобы просмотреть их и выбрать кисти. Можно также открывать библиотеки кистей с помощью меню палитры «Кисти».

Чтобы библиотека кистей открывалась автоматически при запуске программы Illustrator, выберите в меню палитры библиотеки кистей пункт «Постоянно».

Копирование кистей из библиотеки кистей в палитру «Кисти»

- Перетащите кисти на палитру «Кисти» или выберите в меню палитры библиотеки кистей команду «Добавить к кистям».

Импорт кистей в палитру «Кисти» из другого файла

- Выберите команду «Окно» > «Библиотеки кистей» > «Другая библиотека» и укажите нужный файл..
- В палитре «Библиотека кистей» щелкните отдельное определение кисти или все определения кистей, которые необходимо импортировать, и выберите во всплывающем меню команду «Добавить к кистям».

Создание новых библиотек кистей

- Добавьте требуемые кисти в палитру «Кисти» и удалите все кисти, которые не следует сохранять.
- Выберите в меню палитры «Кисти» команду «Сохранить библиотеку кистей» и поместите новый файл библиотеки в одну из следующих папок, чтобы обеспечить его отображение в меню «Библиотеки кистей» при следующем запуске программы Illustrator:

- (Windows XP) Documents and Settings/User/Application Data/Adobe/Adobe IllustratorCS5 Settings/Brush
- (Windows Vista/Windows 7) User/AppData/Roaming/Adobe/Adobe Illustrator CS5 Settings/Brush
- (Mac OS) Library/Application Support/Adobe/Adobe Illustrator CS5/Brush

Примечание. Если файл библиотеки помещен в другую папку, библиотеку можно открыть, выбрав команду «Окно» > «Библиотеки кистей» > «Другая библиотека» и указав нужный файл.

[Наверх](#)

Применение мазков кисти

Можно применить мазки кисти к контуру, созданному с помощью любого инструмента рисования, включая инструмент «Перо», инструмент «Карандаш» или инструменты рисования основных фигур.

- Выполните одно из следующих действий:
 - Выделите контур, затем выберите кисть в библиотеке кистей, на палитре «Кисти» или панели «Управление».
 - Перетащите кисть на контур. Если к контуру уже применены мазки кисти, прежняя кисть заменяется новой.

Чтобы применить к контуру другую кисть, но использовать параметры мазка исходной кисти, удерживайте клавишу «Alt» (Win) или «Option» (Mac OS) при щелчке на новой кисти.

[Наверх](#)

Одновременное рисование контуров и применение мазков кисти

1. Выберите кисть в библиотеке кистей или в палитре «Кисти».
2. Выберите инструмент «Кисть» .
3. Расположите курсор в точке, где должна начинаться линия, и перетащите его, чтобы нарисовать контур. При перетаскивании путь курсора отмечается точечной линией.
4. Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы нарисовать незамкнутый контур, отпустите кнопку мыши, когда контур примет желаемую форму.
 - Чтобы нарисовать замкнутую фигуру, удерживайте нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS) в процессе перемещения. Инструмент «Кисть» отображает небольшую петлю  . Отпустите кнопку мыши (но не клавишу «Alt» или «Option»), когда фигура примет желаемую форму и ее необходимо будет замкнуть.

Illustrator отмечает опорные точки в процессе рисования линии. Число опорных точек определяется длиной и сложностью контура, а также настройками допуска инструмента «Кисть».

Совет. Для корректировки формы контура, созданного с помощью кисти, выберите этот контур. Затем расположите инструмент «Кисть» на контуре и перетащите, придавая контуру требуемую форму. Можно использовать этот метод для удлинения контура, нарисованного кистью, а также для изменения формы контура между существующими конечными точками.



Параметры инструмента «Кисть»

Дважды щелкните инструмент «Кисть», чтобы задать следующие параметры:

Точность Определяет, на какое расстояние можно переместить курсор или перо прежде, чем Illustrator добавит к контуру следующую опорную точку. Например, значение 2,5 для параметра «Отклонение» означает, что перемещения инструмента на расстояние менее 2,5 пикселя не регистрируются. Параметр «Отклонение» может принимать значения от 0,5 до 20 пикселов. Чем выше значение, тем более гладким и менее сложным будет контур.

Сглаживание Определяет степень сглаживания, применяемую программой Illustrator при использовании этого инструмента. Параметр «Сглаживание» может принимать значения от 0 до 100%. Чем выше процентное значение, тем более сглаженный контур создается при рисовании.

Выполнять заливку новых мазков кистью Применяет заливку к контуру. Этот параметр особенно полезен при рисовании замкнутых контуров.

Сохранять выделенным Определяет, должен ли контур оставаться выделенным по окончании его рисования.

Редактировать выделенные контуры Определяет возможность изменения существующего контура с помощью инструмента «Кисть».

В пределах: _ пикселов Определяет, насколько близко должен находиться курсор или перо к существующему контуру, чтобы можно было изменять контур с помощью инструмента «Кисть». Этот параметр доступен только в случае, если выбран параметр «Зона редактирования выделенных контуров».

Удаление мазков кисти

1. Выберите контур кисти.
2. В палитре «Кисти» выберите команду «Удалить мазок кисти» или нажмите кнопку «Удалить мазок кисти» .
3. Также можно удалить мазок кисти, выбрав базовую кисть в палитре «Кисти» или на панели «Управление».

Преобразование мазков кисти в кривые

Можно преобразовать мазки кисти в рамки контура, чтобы редактировать отдельные компоненты контура кисти.

1. Выберите контур кисти.
2. Выберите команду «Объект» > «Разобрать оформление».

Illustrator помещает компоненты разобранного контура в группу. В группу входят контур и подгруппа, содержащая кривые мазков кисти.

Создание или изменение кистей

Вы можете создать каллиграфическую, дискретную, объектную, узорчатую кисть или кисть из щетины, а затем настроить ее параметры нужным образом. Чтобы создать дискретную, объектную или узорчатую кисть, необходимо сначала создать для нее рисунок.

При создании рисунка для кисти следуйте приведенным ниже рекомендациям.

- Рисунок не должен содержать градиенты, наложение, другие мазки кисти, объекты сетки, растровые изображения, диаграммы, маски и файлы, добавленные командой «Поместить».
- Рисунки для объектных и узорчатых кистей не должны содержать текст. Чтобы создать эффект мазка кисти с текстом, преобразуйте текст в кривые и затем создайте кисть с использованием этих кривых.
- Для узорчатых кистей создайте до пяти элементов узора (в зависимости от конфигурации кисти) и добавьте файлы на панель «Цветовые образцы».

Примечание. Вы можете затем использовать созданные кисти для новых документов, добавив определения кистей в профиль нового документа. Дополнительную информацию о новых профилях документов см. на странице [О новых профилях документов](#).

См. также

- [Об узорах](#)
- [Создание угловых элементов для узоров кистей](#)

Создание кисти

1. Для дискретных и объектных кистей выберите нужный рисунок. Для узорчатых кистей можно выбрать рисунок для бокового элемента, но это делать необязательно. Подробные рекомендации по созданию узорчатых кистей см. в разделе Рекомендации по созданию элементов узора. Чтобы узнать о параметрах узорчатой кисти, см. раздел [Параметры узорчатой кисти](#).

Примечание. Если требуется, чтобы граница между частями рисунка, которые используются для создания узорчатой кисти, отсутствовала, отключите параметр «Сглаживание» в меню «Редактирование» > «Установки» > «Основные» (в Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Основные» (в Mac OS).

2. Нажмите кнопку «Новая кисть»  в палитре «Кисти». Или перетащите выбранный рисунок на палитру «Кисти».
3. Выберите тип для создаваемой кисти и нажмите кнопку «OK».
4. В диалоговом окне «Параметры кисти» введите имя для кисти, задайте параметры кисти и нажмите кнопку «OK».

Изменение кисти

- Чтобы изменить параметры кисти, дважды щелкните ее в палитре «Кисти». Задайте параметры кисти и нажмите кнопку «OK». Если текущий документ содержит контуры, раскрашенные кистью, для которых используется измененная кисть, отображается сообщение. Выберите параметр «Применить к мазкам», чтобы изменить ранее существовавшие мазки. Выберите параметр «Оставить мазки», чтобы оставить ранее существовавшие мазки неизменными и применить измененную кисть только к новым мазкам.
- Чтобы изменить рисунок, используемый дискретной, объектной или узорчатой кистью, перетащите кисть на рисунок и внесите необходимые изменения. Удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac), перетащите измененную кисть на исходную кисть в палитре «Кисти».
- Чтобы изменить контур кисти без обновления соответствующей кисти, выберите контур и нажмите кнопку «Параметры выделенного объекта»  на панели кистей

или выберите параметр выделенного объекта в меню панели кистей (всплывающее меню).

[Наверх](#)

Параметры кисти

Можно задать разные параметры для разных типов кистей. Чтобы изменить параметры кисти, дважды щелкните ее в палитре «Кисти».

К дискретным, объектным и узорчатым кистям применяются одинаковые параметры окраски.

Чтобы изменить настройки экземпляра обводки для объектной или узорчатой кисти, щелкните значок «Параметры выделенного объекта» в палитре «Кисти» и установите нужные значения. Для объектной кисти помимо ширины обводки, можно задать такие параметры, как зеркальное отражение, настройку размера и цвет. Для узорчатой кисти помимо настроек масштабирования, можно задать такие параметры, как зеркальное отражение, настройку размера и цвет.

Параметры каллиграфической кисти

Угол Определяет угол поворота кисти. Перетащите стрелку в окне просмотра или введите значение в поле «Угол».

Округлость Определяет округлость кисти. Перетащите черную точку в окне просмотра в направлении от центра или к центру либо введите значение в поле «Округлость». Чем больше значение, тем больше округлость.

Диаметр Определяет диаметр кисти. Задайте диаметр с помощью ползунка «Диаметр» или введите значение в поле «Диаметр».

В раскрывающемся списке справа от каждого параметра можно выбрать формы кисти. Выберите один из следующих вариантов:

Фиксированная Создается кисть с заданным углом, округлостью и диаметром.

Случайно Создается кисть со случайными вариациями угла, округлости и диаметра. В поле «Варианты» задается значение, указывающее диапазон, в пределах которого могут колебаться характеристики кисти. Например, если параметр «Диаметр» имеет значение 15, а параметр «Варианты» – значение 5, то диаметр может быть в пределах от 10 до 20.

Нажим Создается кисть, для которой угол, округлость и диаметр различаются в зависимости от нажима планшетного пера. Этот параметр лучше всего использовать с параметром «Диаметр». Он доступен только при работе с графическим планшетом. Введите значение в поле «Варианты», чтобы задать диапазон колебания исходного значения характеристики кисти. Например, если параметр «Округлость» имеет значение 75%, а параметр «Варианты» – значение 25%, то самому легкому мазку будет соответствовать 50%, а самому жирному – 100%. Чем слабее нажим, тем более наклонным получается мазок кисти.

Копировальное колесико Создается кисть, диаметр которой зависит от манипуляций с копировальным колесиком. Этот параметр предназначен для использования с аэробрафом с копировальным колесиком на цилиндрическом контейнере и с графическим планшетом, способным определять это перо.

Наклон Создается кисть, для которой угол, округлость и диаметр различаются в зависимости от наклона планшетного пера. Этот параметр особенно полезен при использовании одновременно с параметром «Округлость». Он доступен только в том случае, если графический планшет способен определять, насколько положение пера близко к

вертикальному.

Месторасположение Создается кисть, для которой угол, окружность и диаметр различаются в зависимости от местоположения пера. Этот параметр наиболее полезен для управления углом наклона каллиграфических кистей, особенно при работе с кистью традиционного типа. Он доступен, только если графический планшет способен определять направление наклона пера.

Поворот Создается кисть, для которой угол, окружность и диаметр различаются в зависимости от поворота планшетного пера. Этот параметр наиболее полезен для управления углом каллиграфической кисти, особенно при использовании такой кисти, как плоское перо. Он доступен, только если графический планшет способен определять тип поворота.

Параметры окраски для дискретной, объектной и узорчатой кистей

Цвет, применяемый дискретной, объектной или узорчатой кистью, зависит от текущего цвета обводки и метода окраски кисти. Чтобы задать метод окраски, выберите один из следующих параметров в диалоговом окне «Параметры кисти».

Нет Отображает цвет в том же виде, что и на кисти в палитре «Кисти». Выберите параметр «Нет», чтобы кистью применялся тот же цвет, что и в палитре «Кисти».

Оттенки Отображает мазок кисти в оттенках цвета обводки. Черные участки рисунка приобретают цвет обводки, менее интенсивно окрашенные участки приобретают оттенки цвета обводки, а белые участки остаются белыми. При использовании для обводки плашечного цвета параметр «Оттенки» формирует оттенки плашечного цвета. Выберите этот параметр для черно-белых кистей или если необходимо раскрасить мазок кисти плашечным цветом.

Полутона и тени Отображает мазок кисти в оттенках и тенях цвета обводки. Этот параметр обеспечивает сохранение черного и белого, а все промежуточные оттенки от черного к белому через цвет обводки. Из-за добавления черного цвета печать на одной форме при использовании параметра «Полутона и тени» с плашечным цветом может оказаться невозможной. Выберите параметр «Полутона и тени» для кистей в градациях серого.

Сдвиг цветового тона Использует на рисунке кистью ключевой цвет, отображаемый в поле «Ключевой цвет» (по умолчанию ключевой цвет – тот, что преобладает на рисунке). Все детали рисунка, сделанные кистью ключевого цвета, приобретают цвет обводки. Другие цвета на рисунке кистью преобразуются в цвета, близкие к цвету обводки. При использовании параметра «Сдвиг цветового тона» сохраняются черный, белый и серый цвета. Выберите параметр «Сдвиг цветового тона» для кистей, в рисунке которых используется несколько цветов. Чтобы изменить ключевой цвет, выберите инструмент «Пипетка» – «Ключевой цвет», переместите пипетку в поле предварительного просмотра в диалоговом окне и щелкните цвет, который следует использовать в качестве ключевого. Цвет в поле «Ключевой цвет» изменится. Щелкните инструмент «Пипетка» еще раз, чтобы отменить его выделение.

Чтобы просмотреть информацию и примеры для каждого из вариантов, щелкните «Инфо».

Параметры дискретной кисти

Размер Определяет размер объектов.

Интервал Задает расстояние между объектами.

Разброс Определяет, насколько близко к контуру распределяются объекты вдоль каждой из сторон контура. Чем выше значение, тем дальше от контура располагаются объекты.

Поворот Задает угол поворота объектов.

Поворот относительно Задает угол поворота для распределляемых объектов относительно страницы или контура. Например, если выбран параметр «Страница», при значении поворота 0° объекты направлены к верхнему краю страницы. Если выбрать параметр «Контур», при значении поворота 0° объекты располагаются по касательной к контуру.

В раскрывающемся списке справа от каждого параметра можно выбрать формы кисти. Выберите один из следующих вариантов:

Фиксированная Создается кисть с заданным размером, интервалом, рассеиванием и поворотом.

Случайно Создается кисть со случайными вариациями размера, интервала, рассеивания и поворота. В поле «Варианты» задается значение, указывающее диапазон, в пределах которого могут колебаться характеристики кисти. Например, если параметр «Диаметр» имеет значение 15, а параметр «Варианты» – значение 5, то диаметр может быть в пределах от 10 до 20.

Нажим Создается кисть, для которой угол, округлость и диаметр различаются в зависимости от нажима планшетного пера. Этот параметр доступен только при работе с графическим планшетом. Введите значение в крайнем справа поле или используйте ползунок «Максимум». Минимальное значение нажима соответствует самому слабому нажиму планшета, а максимальное значение – самому сильному нажиму планшета. При выборе этой настройки для параметра «Диаметр» чем сильнее нажим, тем большего размера объекты получаются в результате.

Копировальное колесико Создается кисть, диаметр которой зависит от манипуляций с копировальным колесиком. Этот параметр доступен только в том случае, если имеется графический планшет с копировальным колесиком на цилиндрическом контейнере, способным обнаруживать входные сигналы с этого пера.

Наклон Создается кисть, для которой угол, округлость и диаметр различаются в зависимости от наклона планшетного пера. Он доступен только в том случае, если графический планшет способен определять, насколько положение пера близко к вертикальному.

Месторасположение Создается кисть, для которой угол, округлость и диаметр различаются в зависимости от направления наклона планшетного пера. Этот параметр наиболее полезен при использовании для управления углом наклона кисти. Он доступен, только если графический планшет способен определять направление наклона пера.

Поворот Создается кисть, для которой угол, округлость и диаметр различаются в зависимости от поворота планшетного пера. Этот параметр наиболее полезен при использовании для управления углом наклона кисти. Он доступен, только если графический планшет способен определять тип поворота.

Параметры объектной кисти

Ширина Изменяет ширину рисунка относительно его исходной ширины. Задать ширину можно с помощью ползунка параметра «Ширина». Во всплывающем меню «Ширина» объектной кисти располагаются значения, задающие параметр планшетного пера, который будет использоваться для изменения масштаба, например «Нажим пера», «Копировальное колесико», «Наклон», «Месторасположение» или «Поворот». Ширина объектной кисти по умолчанию составляет 100%.

Примечание. Если инструмент «Ширина» используется для определенного экземпляра обводки для объектной кисти, все данные планшета будут преобразованы в точки ширины. Обратите внимание, что в раскрывающемся списке «Ширина» параметр «Точки/профиль ширины» выбран.

Параметры масштаба кисти Сохраняет пропорции масштабируемого рисунка. Доступны следующие

значения «Масштабировать пропорционально», «Растянуть и подогнать по длине обводки» и «Растянуть между направляющими».

Направление Определяет направление рисунка относительно линии. Нажмите на стрелку, чтобы задать направление: для размещения левой части изображения в конце обводки; для размещения правой части изображения в конце обводки; для размещения верхней части изображения в конце обводки; для изображения нижней части изображения в конце обводки.

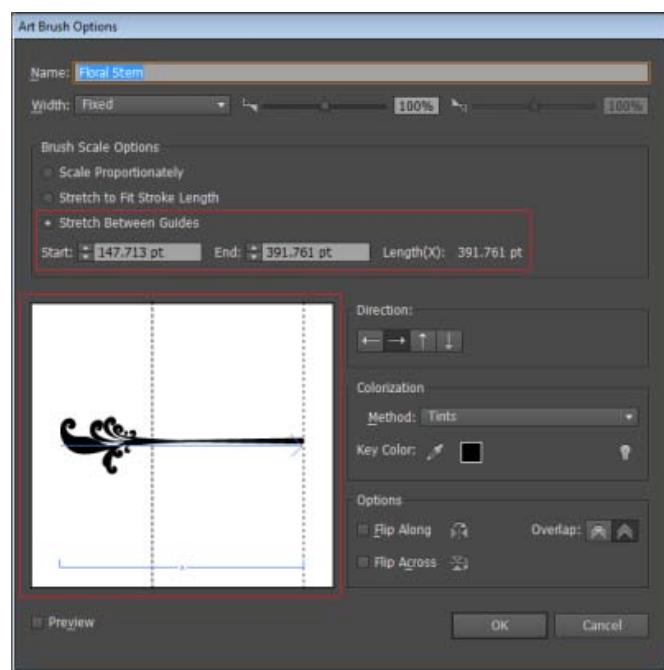
По длине или По ширине Изменяет ориентацию рисунка относительно линии.

Окраска Выберите цвет мазка и метод окраски. Метод окраски можно выбрать в раскрывающемся списке. Доступны следующие методы: «Полутона», «Полутона и тени» и «Сдвиг цветового тона».

Наложение Чтобы предотвратить наложение углов и сгибов краев объектов, щелкните кнопку «Выполнить коррекцию углов и сгибов» .
Видеоролик с инструкциями по использованию улучшенных функций объектных кистей см. в разделе [Использование улучшенных дискретных и узорчатых кистей](#).

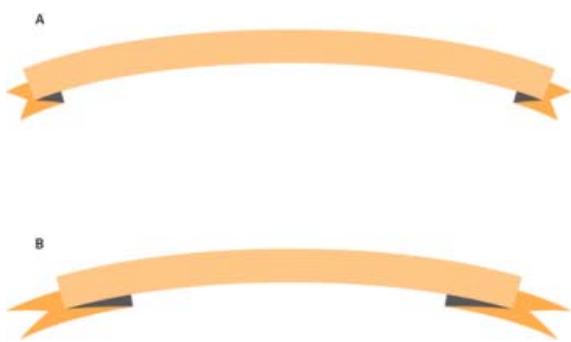
Сегментированная объектная кисть

Сегментирование объектной кисти позволяет определить нерастягиваемые участки на ее концах. В диалоговом окне «Параметры объектной кисти» выберите параметр «Растянуть между направляющими» и выполните настройку направляющих в области просмотра диалогового окна.



Функция «Растянуть между направляющими» в диалоговом окне «Параметры объектной кисти»

Объект, заключенный между направляющими, является частью кисти, которая может растягиваться или сжиматься для подгонки объектной кисти по длине контура.



Сравнение сегментированной и несегментированной объектных кистей

A. Сегментированная объектная кисть **B.** Несегментированная объектная кисть

Параметры узорчатой кисти

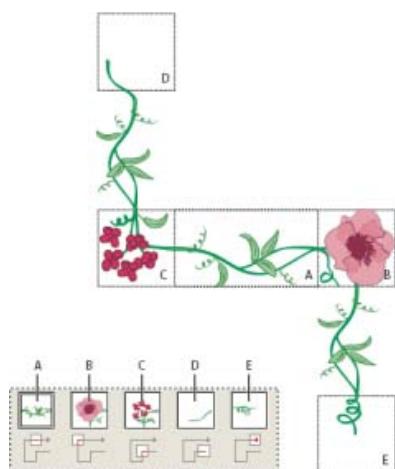
Масштаб Изменяет размер элементов относительно исходного размера. Укажите масштаб с помощью ползунка «Масштаб». Во всплывающем меню «Масштаб» узорчатой кисти располагаются значения, задающие параметр планшетного пера, который будет использоваться для изменения масштаба, например «Нажим пера», «Копировальное колесико», «Наклон», «Месторасположение» или «Поворот».

Примечание. Если инструмент «Ширина» используется для определенного экземпляра обводки для узорчатой кисти, все данные планшета будут преобразованы в точки ширины. Обратите внимание, что в раскрывающемся списке «Масштаб» параметр «Точки/профиль ширины» выбран.

Интервал Изменяет расстояние между элементами.

Кнопки мозаики С помощью узорчатой кисти можно применять различные узоры к разным участкам контура. Нажмите кнопку для элемента, которую хотите определить, и выберите образец узора из прокручиваемого списка. При необходимости повторите действие, чтобы применить образцы узора к другим элементам.

Примечание. Элементы узора необходимо добавить на панель «Образцы» до настройки параметров узорчатой кисти. После создания узорчатой кисти можно удалить элементы узора из палитры «Образцы», если они не нужны для дальнейшей работы.

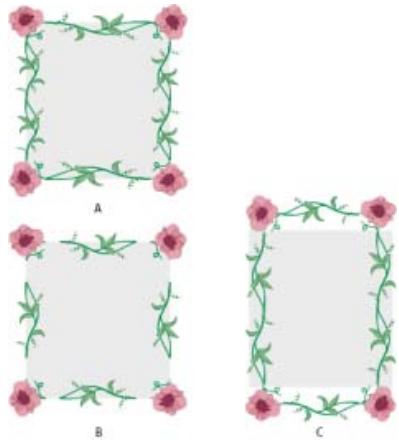


Элементы узорчатой кисти

A. Боковой элемент **B.** Внешний угловой элемент **C.** Внутренний угловой элемент **D.** Начальный элемент **E.** Конечный элемент

По длине или По ширине Изменяет ориентацию узора относительно линии.

Настройка Определяет способ подгонки узора к контуру: значение «Растянуть» удлиняет или укорачивает элементы узора для подгонки к объекту. Использование этого значения может привести к неравномерному распределению элементов узора. Значение «Вставить пробелы» добавляет пустое пространство между элементами, чтобы узор был применен к контуру пропорционально. Значение «Сместить» предполагает сдвиг элементов к ближайшему приблизительному контуру без изменения элементов. При использовании этого значения применяемый узор слегка сдвигается внутрь или наружу относительно контура (вместо расположения по оси контура) для равномерного распределения элементов.



Параметры подгонки

A. Растянуть **B.** Вставить пробелы **C.** Сместить

Окраска Выберите цвет мазка и метод окраски. Метод окраски можно выбрать в раскрывающемся списке. Доступны следующие методы: «Полутона», «Полутона и тени» и «Сдвиг цветового тона».

Видеоролик с инструкциями по использованию улучшенных функций объектных кистей см. в разделе [Использование улучшенных дискретных и узорчатых кистей](#).

Кисть из щетины

С помощью инструмента «Кисть из щетины» пользователь может создавать мазки, имитирующие мазки кистью из щетины. Инструмент «Кисть из щетины» позволяет:

- Создавайте естественные и плавные мазки кисти, которые имитируют эффект рисования с помощью настоящих акварельных кистей.
- выбирать кисти из предварительно определенной библиотеки или создавать собственные кисти на основе предоставленных форм кончика, например, круглой, плоской или веерной; Вы можете также выбирать другие свойства кисти, такие как длина щетины, жесткость щетины и непрозрачность мазков.



Иллюстрация создана с использованием кистей из щетины, имеющих различную форму и свойства

При рисовании инструментом «Кисть из щетины» на графическом планшете программное обеспечение Illustrator в интерактивном режиме отслеживает движение пера. Программа отслеживает все аспекты ориентации и нажима кисти во всех точках траектории рисования. Рисунок кистью в Illustrator выполняется с учетом координаты X, координаты Y, силы нажима, угла наклона, направления наклона и поворота пера.

При работе с планшетом и пером на экране отображается аннотатор курсора, симулирующий кончик кисти и упрощающий выполнение операции поворота. Аннотатор не отображается при использовании других устройств ввода, например, мыши. Та же аннотатор не выводится при использовании точных курсоров.

Примечание. Для изучения всех возможностей инструмента «Кисть из щетины» воспользуйтесь планшетом Wacom Intuos 3 и более поздней версии с пером Art (6D). В Illustrator поддерживаются все 6 степеней свободы, доступных при работе с этой комбинацией устройств. Однако при использовании других устройств, включая перья Wacom Grip и кисть Art, некоторые атрибуты, такие как поворот, могут быть недоступны. Такие атрибуты рассматриваются в мазках кисти как константы.

При рисовании с помощью мыши отслеживается только перемещение по осям X и Y. Значения параметров угла наклона, направления наклона, поворота и силы нажима остаются неизменными. В результате, нарисованные линии получаются одинаковыми и однородными.

Для мазков кисти из щетины перетаскивание данного инструмента визуализируется. Это позволяет получить примерное представление о конечном мазке.

Примечание. Мазки кисти из щетины формируются из нескольких перекрывающихся прозрачных контуров с заливкой. Как любые другие контуры с заливкой в Illustrator эти контуры взаимодействуют с заливкой других объектов, включая другие контуры кисти из щетины. Однако заливка мазков не обладает самодействием. Поэтому многослойные отдельные мазки кисти из щетины накапливаются и взаимодействуют между собой, а один мазок накапливается, но не взаимодействует сам с собой.

Использование кисти из щетины

Чтобы использовать инструмент, выполните следующие действия:

1. Создайте описание кисти, для этого щелкните значок «Новая кисть» или выберите параметр «Новая кисть» во всплывающем меню палитры «Кисти».
2. Выберите параметр «Кисть из щетины» и нажмите кнопку «OK».



Диалоговое окно «Параметры кисти»

3. В диалоговом окне «Параметры инструмента «Кисть из щетины»» укажите:

Имя кисти из щетины. Длина имени кисти должна составлять не более 31 символа.

Форма Выберите одну из десяти доступных моделей кисти, обеспечивающих создание контуров с различными свойствами и оформлением.

Размер Размером кисти является ее диаметр. Аналогично диаметру настоящей кисти, диаметр программной кисти из щетины измеряется в том месте, где щетина крепится к ручке (обжимная обойма). Размер кисти можно задать, передвинув соответствующий ползунок или введя значение в текстовом поле. Введенное значение должно находиться в диапазоне от 1 до 10 мм.

Заданный исходный размер кисти отображается в окне предварительного просмотра палитры «Кисти».

Примечание. Символы скобок «[» и «]» используются как «горячие» клавиши для команд уменьшения и увеличения размера. При нажатии клавиши размер изменяется на 1 мм.

Длина щетины Длина щетины измеряется от места крепления щетины к ручке и до кончика кисти. Длину щетины можно задать аналогично другим параметрам, передвинув ползунок «Длина щетины» или введя значение в текстовом поле (от 25% до 300%).

Плотность щетины Плотность щетины представляет собой число щетинок в определенной области крепления щетины. Этот атрибут задается аналогично другим параметрам кисти из щетины. Он может находиться в диапазоне от 1% до 100% и рассчитываться на основе размера кисти и длины щетины.

Толщина щетины Значение толщины может варьироваться в очень широком диапазоне (от 1% до 100%). Толщину щетины можно задать аналогично другим параметрам, передвинув соответствующий ползунок или введя значение толщины в текстовом поле.

Прозрачность рисования Этот параметр определяет степень непрозрачности мазков при рисовании. Можно указать непрозрачность рисования от 1%

(прозрачный) до 100% (непрозрачный). Этот параметр определяет максимальную степень непрозрачности, которая будет использоваться при рисовании кистью. Цифровые кнопки [0-9] используются для задания непрозрачности мазков кисти из щетины:

- 0 = 100
- 1 = 10%
- 9 = 90

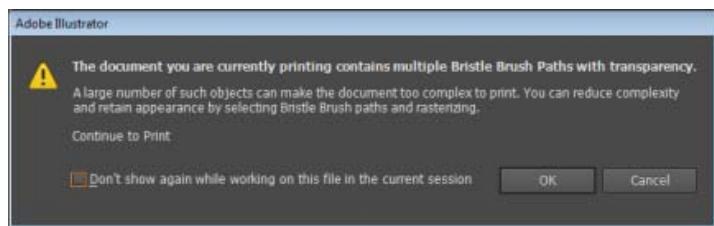
В других случаях, например, если последовательно ввести 35, задается уровень непрозрачности 35%, а если последовательно ввести 356 — 56% (учитываются последние две цифры). Любая последовательность цифр, оканчивающаяся на 00, задает уровень 100%.

Жесткость Этот параметр определяет степень жесткости щетины. Если указана низкая степень жесткости, щетина становится более мягкой. При установке высокой степени жесткости — более жесткой. Жесткость щетины можно указать в диапазоне от 1% до 100%.

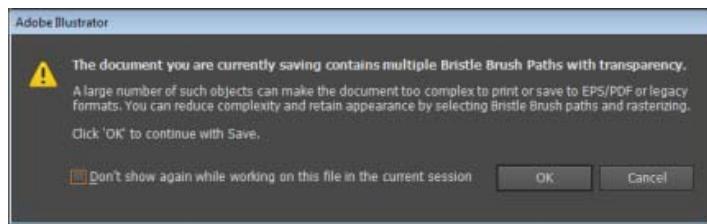
4. Нажмите «OK», чтобы создать определение кисти с заданными настройками.

Для создания иллюстрации с помощью кисти из щетины выберите инструмент «Кисть из щетины», а затем нужное определение кисти в палитре «Кисти».

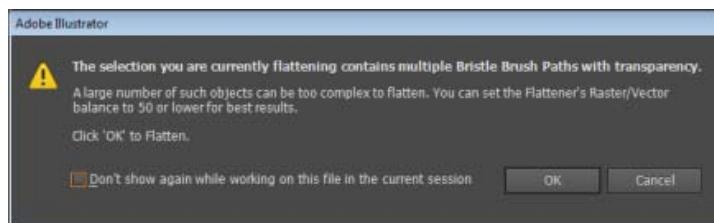
При попытке печати, сохранения или обработки прозрачности в документе, содержащем более 30 мазков кисти из щетины, выдается предупреждение. Такие предупреждения выводятся при сохранении, печати и сведениях содержимого файла.



Диалоговое окно с предупреждением, которое открывается при попытке печати документа содержащего более 30 мазков кистью из щетины.



Диалоговое окно с предупреждением, которое открывается при попытке сохранения документа содержащего более 30 мазков кистью из щетины



Диалоговое окно с предупреждением, которое открывается при попытке обработки прозрачности мазков кисти из щетины в документе, содержащем более 30 мазков кистью из щетины

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Прозрачность и режимы наложения

[О прозрачности](#)

[Обзор палитры «Прозрачность»](#)

[Просмотр прозрачности в иллюстрации](#)

[Изменение непрозрачности иллюстрации](#)

[Создание группы частичной прозрачности](#)

[Использование непрозрачных масок для создания прозрачности](#)

[Использование прозрачности для создания формы маскирования](#)

[О режимах наложения](#)

[Изменение режима наложения в иллюстрации](#)

[Наверх](#)

О прозрачности

Прозрачность настолько естественна для программы Illustrator, что ее можно добавить в иллюстрацию, даже не заметив этого. Чтобы добавить прозрачность в иллюстрацию, выполните любое из следующих действий:

- Попробуйте уменьшить степень непрозрачности объектов, чтобы изображения, расположенные ниже, стали видимыми.
- Используйте непрозрачные маски, чтобы создавать различные варианты прозрачности.
- Используйте режим наложения, чтобы изменять характер взаимодействия цветов перекрывающихся объектов.
- Применяйте градиенты и сетчатые объекты, содержащие прозрачность.
- Применяйте эффекты или графические стили, содержащие прозрачность, например тени.
- Импортируйте файлы Adobe Photoshop, содержащие прозрачность.

См. также

- [Печать и сохранение прозрачных иллюстраций](#)

[Наверх](#)

Обзор палитры «Прозрачность»

Палитра «Прозрачность» («Окно» > «Прозрачность») используется для указания параметров непрозрачности и режима наложения объектов, для создания непрозрачных масок или маскировки участка одного объекта перекрывающим участком прозрачного объекта.

Отображение всех параметров в палитре «Прозрачность»

- Выберите в меню палитры команду «Показать параметры».

Отображение миниатюры выделенного объекта в палитре «Прозрачность»

- Выберите команду «Показать миниатюру» в меню палитры. Или щелкните двойной треугольник на вкладке палитры, чтобы просмотреть по кругу различные размеры отображения.

[Наверх](#)

Просмотр прозрачности в иллюстрации

Важно знать об использовании прозрачности в иллюстрации, поскольку при печати и сохранении иллюстрации необходимо задать некоторые дополнительные параметры. Чтобы просмотреть прозрачность в иллюстрации, отобразите сетку с рисунком «в шахматную клетку», служащую фоном для прозрачных участков иллюстрации.

- Выберите команду «Просмотр» > «Показать сетку прозрачности».
- (Необязательно) Выберите «Файл» > «Параметры документа» и настройте параметры сетки прозрачности.

Примечание. Можно также изменить цвет монтажной области, чтобы имитировать вид иллюстрации при печати на цветной бумаге.

[Наверх](#)

Изменение непрозрачности иллюстрации

Можно изменить непрозрачность отдельного объекта, непрозрачность всех объектов в группе или слое либо непрозрачность заливки или обводки объекта.

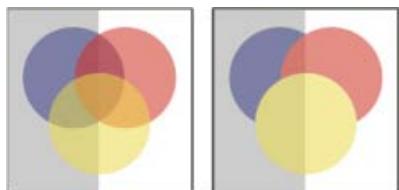
- Выберите объект или группу (или назначьте слой в палитре «Слои»).

Если необходимо изменить непрозрачность заливки или обводки, выделите объект, затем выберите заливку или обводку в палитре «Оформление».

- Задайте значение для параметра «Непрозрачность» на палитре «Прозрачность» или панели «Управление».

Чтобы выделить все объекты с одинаковой непрозрачностью, выделите один из объектов с нужной прозрачностью или отмените выделение всех объектов и введите значение непрозрачности в палитре «Прозрачность». Затем выберите команду «Выделение» > «По общему признаку» > «Непрозрачность».

Если выделить несколько объектов в слое и изменить настройки непрозрачности, прозрачность перекрывающихся участков выделенных объектов изменится относительно других объектов и будет показано суммарное значение непрозрачности. В то же время, если выбрать целевой слой или группу и изменить настройки непрозрачности, объекты в слое или группе рассматриваются как единый объект. Только объекты, расположенные *вне* и ниже слоя или группы, видимы сквозь прозрачные объекты. Если объект перемещается в слой или группу, к нему применяются настройки непрозрачности слоя или группы, при перемещении из слоя или группы наружу объект не сохраняет параметров непрозрачности.



Отдельные выделенные объекты с заданной непрозрачностью 50% (слева) и

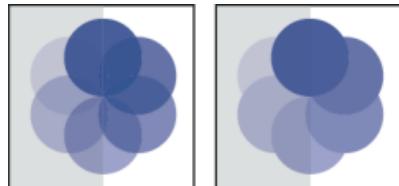
См. также

- Выбор элементов, к которым применяются атрибуты оформления
- Обзор палитры «Оформление»
- Печать и сохранение прозрачных иллюстраций

[Наверх](#)

Создание группы частичной прозрачности

В группе частичной прозрачности одни элементы группы не просматриваются через другие.



Группа с выключенным (слева) и с включенным параметром «Маскировать в группе» (справа)

1. В палитре «Слои» выберите целевую группу или слой, которые необходимо преобразовать в группу частичной прозрачности.
2. В палитре «Прозрачность» выберите «Маскировать в группе». Если этот параметр не отображается, выберите пункт «Показать параметры» в меню палитры.

При выборе параметра «Маскировать в группе» можно задать одно из трех состояний: «включено» (флажок установлен), «выключено» (флажок не установлен) и «нейтрально» (квадрат, перечеркнутый линией). Используйте значение «нейтрально», если необходимо сгруппировать иллюстрацию, не оказывая влияния на параметры частичной прозрачности, определяемые включением слоя или группы. Используйте значение «выключено», если необходимо гарантировать, что слой или группа прозрачных объектов не будет маскировать друг друга.

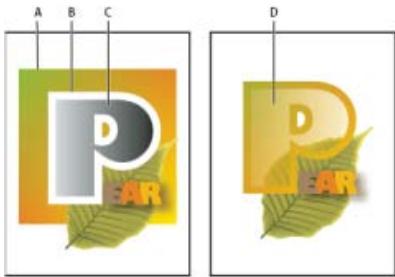
См. также

- Выбор элементов, к которым применяются атрибуты оформления
- Печать и сохранение прозрачных иллюстраций

[Наверх](#)

Использование непрозрачных масок для создания прозрачности

Используйте непрозрачную маску и маскирующий объект для изменения прозрачности иллюстрации. Непрозрачная маска (которую также называют рисунком-маской) представляет собой фигуру, сквозь которую просматриваются другие объекты. Маскирующий объект определяет, какие из участков являются прозрачными, а также степень прозрачности. В качестве маскирующего объекта можно использовать любой цветной объект или растровое изображение. Illustrator применяет эквиваленты цветов маскирующего объекта в градациях серого для определения степеней непрозрачности маски. На тех участках, где непрозрачная маска окрашена белым, иллюстрация просматривается полностью. На тех участках, где непрозрачная маска окрашена черным, иллюстрация полностью скрыта. Оттенки серого в маске соответствуют различным степеням прозрачности в иллюстрации.



Создание непрозрачной маски

A. Объекты, лежащие ниже **B**. Рисунок непрозрачной маски **C**. Маскирующий объект с заливкой градиентом от белого к черному **D**. Объект «В» перемещен над «Б» и маскирует часть «Б»

При создании непрозрачной маски миниатюра маскирующего объекта отображается в палитре «Прозрачность» справа от миниатюры рисунка-маски. (Если эти миниатюры не отображаются, выберите в меню палитры пункт «Показать миниатюры».) По умолчанию рисунок-мaska и маскирующий объект связаны (что показано связью между миниатюрами в палитре). При перемещении рисунка-маски маскирующий объект перемещается вместе с ним. Но при перемещении маскирующего объекта рисунок-маска остается на месте. Можно отсоединить маску в палитре «Прозрачность», чтобы закрепить ее на месте и перемещать рисунок-маску независимо от нее.



В палитре «Прозрачность» отображаются миниатюры непрозрачной маски: миниатюра слева представляет непрозрачную маску, миниатюра справа – маскирующие объекты.

Можно перемещать маски между программами Photoshop и Illustrator. Непрозрачные маски в программе Illustrator преобразуются в слой-маски в Photoshop и наоборот.

Примечание. Невозможно перейти в режим изоляции из режима редактирования маски и наоборот.

Видеоролик с инструкцией по работе с непрозрачными масками см. по адресу Использование непрозрачных масок.

См. также

- Выбор элементов, к которым применяются атрибуты оформления
- Печать и сохранение прозрачных иллюстраций

Создание непрозрачной маски

1. Выделите отдельный объект или группу (или назначьте слой в палитре «Слои»).
2. Откройте палитру «Прозрачность» и, если необходимо, выберите в меню «Показать параметры» для отображения миниатюр изображений.
3. Дважды щелкните справа от миниатюры в палитре «Прозрачность».

Создается пустая маска, и Illustrator автоматически переходит в режим редактирования маски.

4. Используйте инструменты рисования, чтобы нарисовать фигуру маски.

5. Щелкните миниатюру рисунка-маски (расположенную слева) в палитре «Прозрачность», чтобы выйти из режима редактирования маски.

Примечание. Параметр «Обрезка» обеспечивает черный фон маски. Поэтому объекты черного цвета, например текст, использованные для создания непрозрачной маски, при выборе параметра «Обрезка» не будут видимы. Чтобы сделать их видимыми, используйте другой цвет или отмените выбор параметра «Обрезка».

Преобразование существующего объекта в непрозрачную маску

- Выделите хотя бы два объекта или две группы и выберите в меню палитры «Прозрачность» команду «Создать непрозрачную маску». Самый верхний из выделенных объектов или групп используется в качестве маски.

Редактирование маскирующего объекта

Можно редактировать маскирующий объект, чтобы изменить форму или прозрачность маски.

1. Щелкните миниатюру маскирующего объекта (расположенную справа) в палитре «Прозрачность».
2. Удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS), щелкните миниатюру маски, чтобы скрыть все остальные изображения в окне документа (если миниатюры не отображаются, выберите в меню палитры команду «Показать миниатюры»).
3. Используйте любой из инструментов и способов программы Illustrator для редактирования маски.
4. Щелкните миниатюру рисунка-маски (расположенную слева) в палитре «Прозрачность», чтобы выйти из режима редактирования маски.

Отсоединение или присоединение непрозрачной маски

- Чтобы отсоединить маску, выберите целевой рисунок-маску в палитре «Слои» и щелкните символ связи  между миниатюрами в палитре «Прозрачность». Или выберите в меню палитры «Прозрачность» команду «Отсоединить непрозрачную маску». Положение и размер маскирующего объекта закрепляется, и можно перемещать маскированные объекты и менять их размер независимо от маски.
- Чтобы вновь присоединить маску, выберите целевой рисунок-маску в палитре «Слои» и щелкните область связи между миниатюрами в палитре «Прозрачность». Или выберите в меню палитры «Прозрачность» команду «Связать непрозрачную маску».

Деактивация или повторная активация непрозрачной маски

Можно деактивировать маску, чтобы удалить создаваемую ею прозрачность.

- Чтобы деактивировать маску, выберите целевой рисунок-маску в палитре «Слои» и, удерживая нажатой клавишу «Shift», щелкните миниатюру маскирующего объекта (расположенную справа) в палитре «Прозрачность». Или выберите в меню палитры «Прозрачность» команду «Выключить непрозрачную маску». Когда непрозрачная маска деактивирована, на миниатуре маски в палитре «Прозрачность»

отображается красный значок X.

- Чтобы реактивировать маску, выберите целевой рисунок-маску в палитре «Слои» и, удерживая нажатой клавишу «Shift», щелкните миниатюру маскирующего объекта в палитре «Прозрачность». Или выберите в меню палитры «Прозрачность» команду «Включить непрозрачную маску».

Удаление непрозрачной маски

- Выберите целевой рисунок-маску в палитре «Слои» и в меню палитры «Прозрачность» выберите команду «Отменить непрозрачную маску».

Маскирующий объект вновь отображается поверх объектов, которые были замаскированы, в качестве обычного объекта.

Обтравка или инвертирование непрозрачной маски

- Выберите целевой рисунок-маску в палитре «Слои».
- Выберите один из следующих вариантов в палитре «Прозрачность»:

Обрезка. Мaska приобретает черный фон, который обрезает рисунок-маску по границам маскирующего объекта. Отмените выбор параметра «Обрезка», чтобы отключить обтравку. Чтобы выбрать обтравку для новых непрозрачных масок по умолчанию, выберите в меню палитры «Прозрачность» команду «Новые непрозрачные маски являются обтравочными».

Инвертная маска. Заменяет значения яркости маскирующего объекта на обратные, что приводит к смене непрозрачных и прозрачных участков рисунка-маски. Например, участки, которые были прозрачны на 90% до инвертирования маски, после инвертирования окажутся прозрачными на 10%. Отмените выбор параметра «Инвертная маска», чтобы вернуть маску в исходное состояние. Чтобы инвертировать все маски по умолчанию, выберите в меню палитры «Прозрачность» команду «Новые непрозрачные маски инвертированы».

Если эти параметры не отображаются, выберите в меню палитры команду «Показать параметры».

[Наверх](#)

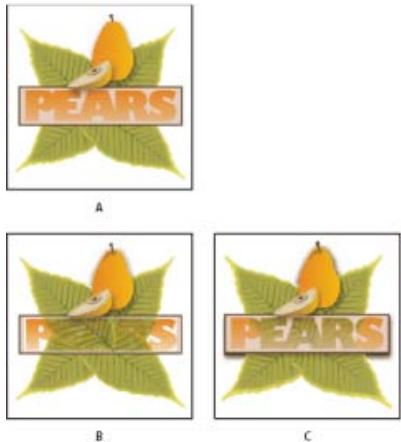
Использование прозрачности для создания формы маскирования

Можно использовать параметр «Маска с учетом непрозрачности» для создания эффекта частичной прозрачности, пропорционального непрозрачности объекта. На участках маски, где непрозрачность близка к 100%, эффект маскирования будет значительным, на участках с меньшей степенью непрозрачности этот эффект окажется менее заметным. Например, при использовании объекта с градиентной маской для маскирования объект, лежащий ниже, будет замаскирован постепенно, как если бы он был затенен градиентом. Можно создавать формы маскирования с использованием как векторных, так и растровых объектов. Этот метод наиболее полезен для объектов с режимом наложения, отличным от режима «Нормальный».

- Выполните одно из следующих действий:

- Чтобы использовать непрозрачную маску для создания формы маскирования, выберите рисунок-маску и сгруппируйте его с объектами, которые необходимо замаскировать.
- Чтобы использовать альфа-канал растрового объекта для создания формы маскирования, выделите растровый объект, содержащий прозрачность, и сгруппируйте его с объектами, которые необходимо замаскировать.

2. Выберите группу.
3. В палитре «Прозрачность» установите флајок «Маскировать в группе».
4. Из сгруппированных объектов выберите маскирующие объекты или прозрачное изображение в палитре «Слои».
5. В палитре «Прозрачность» выберите параметр «Маска с учетом непрозрачности».



Создание форм маскирования с использованием растрового объекта

A. Исходная иллюстрация **B.** Режим наложения «Замена темным» применен к слову «PEARS», и выбран параметр «Сгруппировать» **C.** Параметр «Маска с учетом непрозрачности» применен к слову

См. также

- Выбор элементов, к которым применяются атрибуты оформления
- Печать и сохранение прозрачных иллюстраций

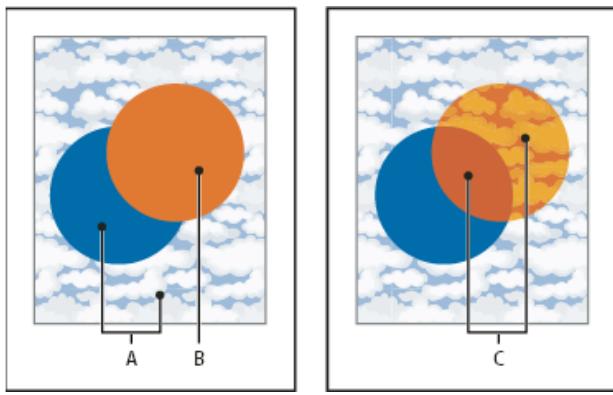
[Наверх](#)

О режимах наложения

С помощью режимов наложения можно варьировать способы наложения цветов объектов на цвета объектов, лежащих ниже. При применении режима наложения к объекту эффект виден на всех объектах, расположенных под слоем или группой этого объекта.

Далее перечислены термины, обозначающие цвета, которые используются в описании визуальных эффектов режима наложения.

- *Накладываемый цвет* – исходный цвет выбранного объекта, группы или слоя.
- *Основной цвет* – самый нижний цвет в иллюстрации.
- *Итоговый цвет* – цвет, полученный после наложения.



Самый верхний объект с режимом наложения «Нормальный» (слева) и с режимом наложения «Направленный свет» (справа)

Illustrator предлагает следующие режимы наложения:

Нормальный Выделенный фрагмент окрашивается в накладываемый цвет без взаимодействия с основным цветом. Это режим по умолчанию.

Замена темным В качестве итогового цвета используется основной или накладываемый цвет, в зависимости от того, какой темнее. Участки цвета светлее накладываемого заменяются. Участки цвета темнее накладываемого не изменяются.

Умножение Основной цвет умножается на накладываемый. В результате всегда получается более темный цвет. Перемножение любого цвета с черным цветом приводит к образованию черного цвета. Перемножение любого цвета с белым цветом не приводит к изменению цвета. Этот эффект подобен рисованию на странице несколькими «волшебными» фломастерами.

Затемнение основы Основной цвет становится темнее с учетом накладываемого цвета. При наложении с белым цветом изменений не происходит.

Замена светлым В качестве итогового цвета используется основной или накладываемый цвет, в зависимости от того, какой светлее. Участки цвета темнее накладываемого заменяются. Участки цвета светлее накладываемого не изменяются.

Осветление Инверсный основной цвет умножается на инверсный накладываемый цвет. Итоговый цвет всегда получается светлее. При использовании этого режима с черным цветом изменений не происходит. Использование этого режима с белым цветом приводит к созданию белого цвета. Эффект подобен проецированию на экран нескольких слайдов, один поверх другого.

Осветление основы Основной цвет становится светлее с учетом накладываемого цвета. При наложении с черным изменений не происходит.

Перекрытие Цвета перемножаются или осветляются, в зависимости от основного цвета. Узоры и цвета накладываются на существующую иллюстрацию, сохраняя подсветки и тени основного цвета и смешиваясь с накладываемым цветом для отражения ярких и темных областей исходного цвета.

Рассеянный свет Цвета становятся более темными или более светлыми, в зависимости от накладываемого цвета. Эффект похож на освещение иллюстрации рассеянным источником света. Если яркость накладываемого цвета (источника цвета) выше 50%, то иллюстрация становится более светлой, как при режиме осветления основы. Если яркость накладываемого цвета ниже 50%, то иллюстрация становится более темной, как при использовании режима «Затемнение основы». При

рисовании чистым черным или чистым белым цветом создаются заметно более темные или более светлые области, но это не приводит к получению чисто черных или чисто белых областей.

Направленный свет Цвета перемножаются или освещаются, в зависимости от накладываемого цвета. Эффект похож на освещение иллюстрации направленным источником света.

Если яркость накладываемого цвета (источника цвета) выше 50%, то иллюстрация становится более светлой, как при режиме освещения. Это удобно для добавления светлых областей в иллюстрацию. Если яркость накладываемого цвета ниже 50%, иллюстрация становится более темной, как при режиме умножения. Это удобно для добавления темных областей в иллюстрацию. Раскрашивание чистым белым и чистым черным цветом приведет к формированию чисто-белых и чисто-черных областей.

Разница Вычитает значение основного цвета из накладываемого или наоборот, в зависимости от того, какой из них имеет большую яркость. Наложение с белым цветом приводит к инверсии значений основного цвета. При наложении с черным изменений не происходит.

Исключение В этом режиме создается эффект, аналогичный создаваемому в режиме «Разница», но характеризующийся более низким контрастом. Наложение с белым цветом инвертирует компоненты основного цвета. При наложении с черным изменений не происходит.

Цветовой тон В этом режиме создается итоговый цвет с яркостью и насыщенностью основного цвета и цветовым тоном совмещенного цвета.

Насыщенность В этом режиме создается итоговый цвет с яркостью и цветовым тоном основного цвета и насыщенностью накладываемого цвета. Рисование в этом режиме на участке без насыщенности (в градациях серого) не приводит к изменению цветов.

Цвет С помощью этого режима создается итоговый цвет с яркостью основного цвета и с цветовым тоном и насыщенностью накладываемого цвета. Таким образом сохраняются уровни серого в изображении, что полезно при раскрашивании изображений в градациях серого и для изменения оттенков цветных изображений.

Яркость В этом режиме создается итоговый цвет с цветовым тоном и насыщенностью основного цвета и яркостью накладываемого цвета. В этом режиме создается эффект, противоположный эффекту режима «Цвет».

Примечание. В режимах «Разница», «Исключение», «Цветовой тон», «Насыщенность», «Цвет» и «Яркость» не выполняется наложение плашечных цветов. В большинстве режимов наложения черный цвет со непрозрачностью 100% маскирует цвет слоя, лежащего ниже. Вместо 100% чистого черного укажите насыщенный черный с использованием значений CMYK.

[Наверх](#)

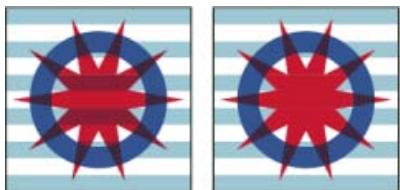
Изменение режима наложения в иллюстрации

- Выберите объект или группу (или назначьте слой в палитре «Слои»).

Если необходимо изменить непрозрачность заливки или обводки, выделите объект, затем выберите заливку или обводку в палитре «Оформление».

- В палитре «Прозрачность» выберите режим наложения в раскрывающемся меню.

Можно изолировать режим наложения для целевого слоя или группы, чтобы сохранить объекты, расположенные под ними, неизменными. Для этого в палитре «Слои» выберите значок цели справа от группы или слоя, который содержит объект с режимом наложения. В палитре «Прозрачность» выберите «Изолировать наложение» (если параметр «Изолировать наложение» не отображается, в меню палитры «Прозрачность» выберите пункт «Показать параметры»).



Группа (звезды и круг) с выключенным параметром «Изолировать наложение» (слева) и с включенным параметром «Изолировать наложение» (справа)

Чтобы выделить все объекты с одинаковым режимом наложения, выделите один из объектов с нужным режимом наложения или отмените выделение всех объектов и выберите режим наложения в палитре «Прозрачность». Затем выберите команду «Выделение» > «По общему признаку» > «Режим наложения».

См. также

- Выбор элементов, к которым применяются атрибуты оформления
- Печать и сохранение прозрачных иллюстраций
- Обзор палитры «Оформление»

На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Градиенты

Используйте градиентные заливки, чтобы применить градуированный переход между цветами аналогично применению любого другого цвета. Создание градиентной заливки – удобный способ добиться плавного перехода цвета в одном объекте или между несколькими объектами. Можно сохранить градиент как образец, чтобы упростить его применение к нескольким объектам.

Примечание. При необходимости создания одиночного многоцветного объекта, цвета на котором расходятся в разных направлениях, используйте сетчатый объект.

Видеоролик с инструкцией по использованию градиентов для улучшения рисунков см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4017_ai_ru.

Примеры использования градиентов см. по адресу www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradients_ru,
www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_elliptical_gradients_ru и www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_ru.

Примеры использования градиентов и режимов наложения см. в пособии по адресу www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blendingmode_ru.

Дополнительные разделы справки

[Руководство по работе с градиентами](#)



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Обзор палитры «Градиент» и инструмента «Градиент»

Для применения, создания и изменения градиентов можно использовать палитру «Градиент» («Окно» > «Градиент») или инструмент «Градиент».

Цвета градиента определяются набором цветовых узлов на шкале градиента. Узел представляет собой точку, в которой осуществляется переход градиента из одного цвета в другой, и обозначается цветным квадратом под шкалой градиента. На квадратах отображается цвет, назначенный на текущий момент каждому узлу. Для радиального градиента крайний левый узел определяет цвет заливки центральной точки, который распространяется из центра наружу в направлении цвета крайнего правого узла.

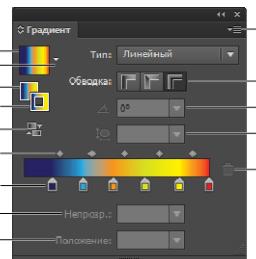
При помощи параметров палитры или инструмента «Градиент» можно указать число и расположение узлов, угол, под которым отображаются цвета, пропорции эллиптического градиента и непрозрачность каждого цвета.

Палитра «Градиент»

В поле «Заливка градиента» палитры «Градиент» отображаются текущие цвета градиента и его тип. При щелчке поля «Заливка градиента» выделенный объект заполняется градиентом. Справа от этого поля располагается меню «Градиент», в котором приводятся все заданные по умолчанию или предварительно сохраненные градиенты, доступные для выбора. В нижней части списка находится кнопка «Сохранить градиент» , которую можно нажать, чтобы сохранить текущие настройки градиента в качестве образца.

По умолчанию палитра содержит поля начального и конечного цветов, однако можно добавить дополнительные цветовые поля, щелкнув в любом месте шкалы градиента. При двойном щелчке узла градиента открывается палитра цветов для узла, где можно выбрать нужный цвет из палитр «Цвет» или «Образцы».

Работать с этой палитрой удобнее, когда отображаются все параметры (выберите в меню палитры команду «Показать параметры»).



Палитра «Градиент»

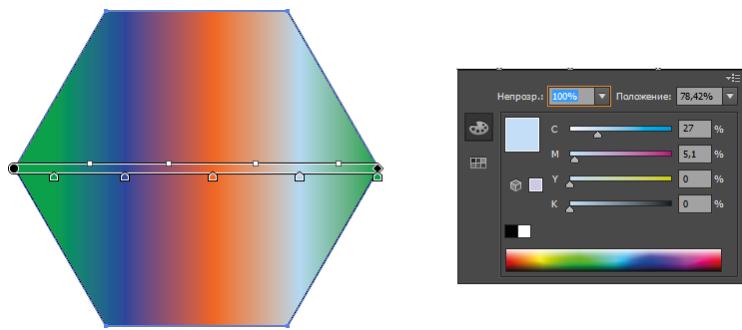
A. Поле «Градиентная заливка» **B.** Меню «Градиент» **C.** Градиент заливки **D.** Градиент обводки **E.** Обратный градиент **F.** Средние точки **G.** Цвет градиента **H.** Непрозрачность **I.** Расположение **J.** Меню палитры **K.** Тип градиента обводки **L.** Угол **M.** Соотношение **N.** Удалить точку **O.**

Инструмент «Градиент»

Инструмент «Градиент» используется для добавления и редактирования градиентов. При щелчке инструментом «Градиент» в невыделенном объекте без заливки градиентом он заполняет его последним использованным градиентом. Также инструмент «Градиент» поддерживает большинство функций палитры «Градиент». При выделении объекта, заполненного градиентом, и выборе инструмента «Градиент», в объекте отображается аннотатор градиента. Он может использоваться для изменения угла, положения и области линейного градиента, а также фокусной точки, центральной точки и диапазона радиального градиента. При размещении инструмента непосредственно над аннотатором градиента он превращается в ползунок (аналогичный ползунку в палитре «Градиент») с узлами градиента и индикаторами положения. Щелкните аннотатор для добавления узлов градиента, затем дважды щелкните узел градиента для указания новых параметров цвета и прозрачности или перетащите узлы градиента.

После размещения указателя над аннотатором или ползунком и появления курсора поворота  пользователь может перетащить курсор для изменения угла градиента. Перетаскивание круглого конца ползунка изменяет положение центральной точки градиента, а конца со стрелкой — к увеличению или уменьшению диапазона.

Чтобы скрыть или отобразить аннотатор градиента, выберите «Просмотр» > «Спрятать градиентный аннотатор» или «Просмотр» > «Показать градиентный аннотатор».



При двойном щелчке узла градиента на аннотаторе объекта открывается диалоговое окно с параметрами выбора цвета для градиента.

Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

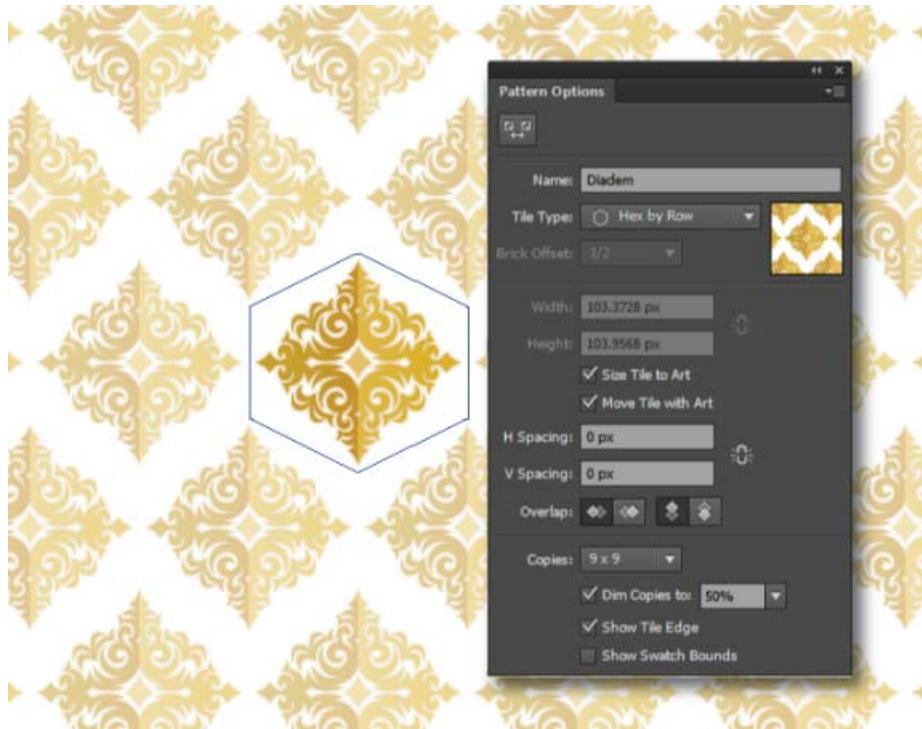
Создание и редактирование узоров

В этой статье рассматриваются рабочие процессы создания и редактирования узоров, предусмотренные в Adobe Illustrator CS6 и более поздних версиях. Для получения дополнительной информации о работе с узорами в более ранних версиях Illustrator см. статью Узоры.

[Наверх](#)

Создание или редактирование узора

- Выполните одно из следующих действий:
 - Для **создания узора** выберите графический объект, из которого требуется создать узор, затем выберите «Объект» > «Узор» > «Создать».
 - Для **редактирования существующего узора** дважды щелкните его на палитре «Образцы» или выберите содержащий его объект, затем выберите «Объект» > «Узор» > «Редактировать узор».
- В диалоговом окне «Параметры узора» укажите новое имя узора или измените существующее имя (необязательный шаг).
- Измените другие параметры в диалоговом окне «Параметры узора».



Палитра «Параметры узора»

Тип фрагмента Выберите размещение частей:

- Сетка. Центр каждого фрагмента выровнен по горизонтали и по вертикали с центрами смежных фрагментов.

- *Кирпич по строкам*. Фрагменты в форме прямоугольников расположены по строкам. Центры фрагментов в строках выровнены по горизонтали. Центры фрагментов в столбцах выровнены по вертикали через один.
- *Кирпич по столбцам*. Фрагменты в форме прямоугольников расположены по столбцам. Центры фрагментов в столбцах выровнены по вертикали. Центры фрагментов в строках выровнены по горизонтали через один.
- *Шестиугольник по строкам*. Фрагменты в форме шестиугольников расположены по строкам. Центры фрагментов в строках выровнены по вертикали. Центры фрагментов в строках выровнены по горизонтали через один.
- *Шестиугольник по столбцам*. Фрагменты в форме шестиугольников расположены по столбцам. Центры фрагментов в столбцах выровнены по горизонтали. Центры фрагментов в строках выровнены по горизонтали через один.

Смещение кирпича Применить к:

- *Кирпич по строкам*. Определяет отклонение центров фрагментов в смежных строках от выравнивания по вертикали по отношению к ширине фрагмента.
- *Кирпич по столбцам*. Определяет отклонение центров фрагментов в смежных столбцах от выравнивания по горизонтали по отношению к высоте фрагмента.

Ширина/Высота Определяет общую высоту и ширину фрагмента. Допускаются различные значения, которые могут быть меньше или больше высоты и ширины графического объекта. Если выбрать значения, превышающие размеры графического объекта, фрагмент становится больше графического объекта и между фрагментами появляются промежутки. Если выбранные значения меньше размеров графического объекта, графические объекты в смежных фрагментах перекрываются.

Установить размер фрагмента по размеру иллюстрации Если выбран этот параметр, размеры фрагмента сокращаются до размеров графического объекта, на основе которого создается узор.

Переместить фрагмент с иллюстрацией Если выбран этот параметр, при перемещении графического объекта перемещается фрагмент.

Интервал по горизонтали/Интервал по вертикали Укажите объем свободного пространства между смежными фрагментами.

Наложение Когда смежные фрагменты перекрывают друг друга, укажите, какие фрагменты должны отображаться на переднем плане.

Копии Определяет количество строк и столбцов фрагментов, отображаемых во время изменения узора.

Затенение копий на Определяет непрозрачность копий фрагмента на основе графического объекта, отображаемых в режиме предварительного просмотра при изменении узора.

Показать края элемента Выберите этот параметр для отображения рамки вокруг фрагмента.

Показать границы образцов Выберите этот параметр для отображения элемента узора, повторяющегося при его создании.

4. В строке под панелью управления выберите сохранение или отмену изменений,

внесенных в узор.

Примечание. При создании нового узора он сохраняется на палитре «Образцы». При редактировании узора обновляется его определение на палитре «Образцы».

См. также

- Обучающий видеоролик — Определение узора
- Обучающий видеоролик — Создание и применение узоров
- Обучающий видеоролик — Простое создание узора в Illustrator CS6

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Применение или изменение градиента

[Применение градиента к объекту](#)

[Создание эллиптического градиента](#)

[Изменение цветов в градиенте](#)

[Применение градиента к нескольким объектам](#)

[Изменение направления и радиуса градиента, а также положения его центральной точки](#)

После применения градиента к объекту пользователь может легко заменить или изменить градиент.

[Наверх](#)

Применение градиента к объекту

- Выделите объект и выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы применить последний использованный градиент, щелкните поле «Градиент»  на панели «Инструменты» или в поле «Градиентная заливка» палитры «Градиент».
 - Чтобы применить последний использованный градиент к невыделенному объекту, который в данный момент не содержит градиент, щелкните объект инструментом «Градиент» .
 - Для применения предварительно заданного или ранее сохраненного градиента выберите его в меню «Градиент» палитры «Градиент» или щелкните образец градиента в палитре «Образцы».

Совет. Чтобы в палитре «Образцы» были показаны только образцы градиентов, нажмите кнопку «Показать виды образцов»  и выберите «Показать образцы градиентов».

[Наверх](#)

Создание эллиптического градиента

Пользователь может создавать линейные, радиальные и эллиптические градиенты. При изменении пропорций радиального градиента он становится эллиптическим, пользователь затем может изменить его угол и наклон.

- Выберите «Радиальный» в меню «Тип».
- Укажите для пропорции значение, превышающее 100%.
- Для наклона эллипса задайте значение угла, превышающее 0.

[Наверх](#)

Изменение цветов в градиенте

- Выполните одно из следующих действий:
 - Для изменения градиента без заливки им объекта отмените выбор всех объектов и дважды щелкните инструмент «Градиент» или щелкните поле

градиента в нижней части панели «Инструменты».

- Для изменения градиента объекта, выделите его и откройте палитру «Градиент».
- Для изменения предварительно заданного градиента выберите его в меню «Градиент» палитры «Градиент». Или щелкните образец градиента в палитре «Образцы» и затем откройте палитру «Градиент».

2. Чтобы изменить цвет узла, выполните одно из следующих действий:

- Дважды щелкните узел градиента (в палитре «Градиент» или выбранном объекте) и укажите новый цвет в появившейся палитре. Чтобы изменить вид появившейся панели, нажмите пиктограмму «Цвет» или «Образцы» вдоль левого края. Щелкните вне палитры, чтобы подтвердить сделанный выбор.
- Перетащите цвет с палитры «Цвет» или «Образцы» на узел градиента.

Примечание. При создании градиента с переходом между плашечными цветами необходимо снять флажок «Преобразовать в триадные» в диалоговом окне «Настройки цветотделения», чтобы печать градиента выполнялась с отдельным цветотделением плашечных цветов.

3. Чтобы добавить в градиент промежуточные цвета, перетащите цвет с палитры «Образцы» или «Цвет» на шкалу градиента палитры «Градиент». Или щелкните под шкалой градиента и выберите цвет так же, как для начального или конечного узла.
4. Чтобы удалить промежуточный цвет, перетащите квадрат со шкалами градиента или выберите его и щелкните кнопку «Удалить»  на палитре «Градиент».
5. Чтобы настроить положение цветов в градиенте, выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы изменить средние точки цветовых узлов градиента (точки, в которых два цвета встречаются со значением 50% для каждого), перетащите ромбик, расположенный над шкалой, или щелкните его и введите значение от 0 до 100 в поле «Положение».
 - Чтобы изменить конечные точки цветовых узлов градиента, перетащите крайний левый или крайний правый узел градиента, расположенные под шкалой градиента.
 - Чтобы изменить направление цветов градиента на противоположное, щелкните «Обратный градиент»  в палитре «Градиент».
6. Чтобы изменить непрозрачность цвета градиента, щелкните узел цвета в палитре «Градиент» и укажите значение в поле «Непрозрачность». Если непрозрачность узла градиента составляет менее 100%, для этого узла появляется значок  и цвет отображается «в клетку» на шкале градиента.
7. Чтобы сохранить новый или измененный градиент в качестве образца, нажмите в палитре «Образцы» кнопку «Новый образец». Или перетащите градиент с палитры «Градиент» или панели «Инструменты» в палитру «Образцы».

[Наверх](#) 

Применение градиента к нескольким объектам

1. Выполните заливку всех объектов градиентом.
2. Выберите все объекты, которые необходимо залить.
3. С помощью инструмента «Градиент» выполните одно из следующих действий:
 - Для создания градиента с одной градиентной шкалой щелкните в той точке монтажной области, где должен начинаться градиент, и перетащите курсор в точку его окончания.
 - Для создания градиента с градиентной шкалой для каждого выделенного

объекта щелкните в той точке монтажной области, где должен начинаться градиент, и перетащите курсор в точку его окончания, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS). После этого можно отрегулировать градиентную шкалу для каждого объекта (несколько градиентных шкал можно создать только для простых контуров).

Наверх 

Изменение направления и радиуса градиента, а также положения его центральной точки

После заливки объекта градиентом можно использовать инструмент «Градиент» и аннотатор (ползунок) градиента, расположенный внутри объекта, для изменения градиента путем создания нового контура с заливкой. Этот инструмент позволяет изменять направление градиента, а также положение его центральной, начальной и конечной точек.

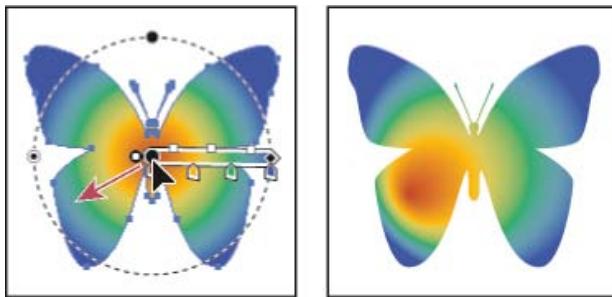
1. Выберите объект с заливкой градиентом.
2. Выберите инструмент «Градиент»  и выполните одно из следующих действий:

- Чтобы изменить направление линейного градиента, щелкните в точке, где должен начинаться градиент, и перетащите инструмент в нужном направлении. Или поместите инструмент «Градиент» на аннотатор градиента в объекте и, когда курсор превратится в значок поворота , перетащите его для установки угла.

Примечание. Направление можно также изменить, задав новое значение в поле «Угол» в палитре «Градиент».

- Чтобы изменить радиус радиального или эллиптического градиента, поместите инструмент «Градиент» на стрелку аннотатора в объекте и перетащите ее для установки радиуса.
- Чтобы изменить центральную точку градиента, поместите инструмент «Градиент» в начало аннотатора градиента в объекте и перетащите его в нужное место.
- Чтобы изменить радиус и угол одновременно, щелкните конечную точку (удерживая «Alt» в Windows или «Option» в Mac OS) и перетащите ее в новое место.

Примечание. Если аннотатор (ползунок) градиента не появляется при наведении инструмента «Градиент» на объект с градиентом, выберите «Просмотр» > «Показать градиентный аннотатор».



Одновременное изменение радиуса и угла

См. также

- [Обучающий видеоролик — Использование градиентов](#)
- [Обучающий видеоролик — Работа с инструментом «Градиент»](#)
- [Обзор палитры «Градиент» и инструмента «Градиент»](#)

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Узоры

Об узорах

[Рекомендации по созданию элементов узора](#)

[Создание образцов узоров](#)

[Создание бесшовных геометрических узоров](#)

[Создание нерегулярных текстурных узоров](#)

[Создание угловых элементов для узоров кистей](#)

[Изменение узоров](#)

[Наверх](#)

Об узорах

Illustrator поставляется с множеством узоров, доступ к которым можно получить в палитре «Образцы» и в папке Illustrator Extras на установочном компакт-диске Illustrator. Можно изменять параметры существующих узоров и создавать узоры «с нуля» с помощью любого из инструментов программы Illustrator. Узоры, предназначенные для заливки объектов (узоры заливки), отличаются по виду и распределению элементов от узоров, предназначенных для применения к контуру с помощью палитры «Кисти» (узоры кисти). Для получения наилучших результатов используйте узоры заливки для заливки объектов и узоры кисти для обводки объектов.

При создании узоров следует учитывать принципы распределения элементов узора программой Adobe Illustrator.

- Элементы всех узоров распределяются слева направо от начала линейки (по умолчанию это левый нижний угол монтажной области) к противоположной стороне монтажной области. Чтобы изменить точку начала распределения элементов всех узоров в иллюстрации, можно изменить местоположение начала линейки для этого файла.

Примечание. Начало координат в версии CS5 отличается от CS4. В результате, оформление элементов узоров может отличаться при копировании и вставке объектов из CS4 в CS5. Чтобы соответствовать оформлению CS4 элементы узоров в таких объектах могут трансформироваться с использованием палитры «Трансформирование».

- Узоры заливки, как правило, состоят из одного элемента.
- Узоры кисти могут включать до пяти элементов – для сторон, внешних и внутренних углов, начала и конца контура. Дополнительные угловые элементы обеспечивают сглаженное распределение узоров кисти в углах.
- Элементы узоров заливки распределяются перпендикулярно оси x.
- Элементы узоров кисти распределяются перпендикулярно контуру (верхняя сторона элемента узора всегда направлена наружу). Кроме того, угловые элементы поворачиваются на 90° по часовой стрелке всякий раз, когда контур меняет направление.
- Элементы узоров заливки распределяются по иллюстрации в пределах ограничительной рамки узора – прямоугольника без заливки и обводки (не подлежащего печати) на заднем плане иллюстрации. Для узоров заливки ограничительная рамка выступает в роли маски.
- Элементы узоров кисти распределяются по иллюстрации внутри ограничительной рамки узора, а также выходят за ее пределы или группируются с ней.

[Наверх](#)

Рекомендации по созданию элементов узора

Общие рекомендации по созданию элементов узора

- Чтобы создать менее сложный узор, который может быть напечатан быстрее, удалите все лишние детали из рисунка узора и сгруппируйте все объекты, раскрашенные одинаковым цветом, чтобы они оказались смежными в порядке размещения.
- При создании элемента узора просматривайте рисунок в увеличенном масштабе, чтобы более точно выровнять элементы, а затем просмотрите рисунок в уменьшенном масштабе как итоговый фрагмент.
- Чем сложнее узор, тем меньше по размеру должен быть фрагмент, использованный для его создания, однако чем меньше фрагмент (и элемент узора, создаваемый из него), тем больше копий необходимо для создания узора. Таким образом, квадратный элемент размером 1x1 дюйм более эффективен, чем элемент размером 1/4x1/4 дюйма. При создании простого узора можно включить несколько копий объекта во фрагмент, предназначенный для элемента узора.

- Для создания простых линейных узоров нарисуйте комбинацию линий с обводкой разной ширины и цветов и поместите ограничительную рамку без заливки и обводки позади нарисованных линий, чтобы создать элемент узора.
- Чтобы придать органическому или текстурному узору вид нерегулярного, создайте несколько вариаций рисунка для элементов узора, что позволит получить более реалистичный эффект. Можно использовать эффект огрубления для создания вариаций рисунка.
- Чтобы обеспечить плавное распределение элементов узора, замкните контуры, прежде чем определять узор.
- Просмотрите рисунок в увеличенном масштабе, чтобы убедиться в отсутствии погрешностей перед определением узора.
- Рисуя ограничительную рамку вокруг рисунка, убедитесь в том, что она имеет строго прямоугольную форму, является самым нижним объектом элемента узора и не имеет заливки и обводки. Если предполагается использовать эту ограничительную рамку для узора кисти, убедитесь в том, что никакие участки узора не выходят за ее пределы.

Дополнительные рекомендации по созданию узоров кисти

- Если возможно, всегда заключайте рисунок в нераскрашенную ограничительную рамку, что позволит контролировать распределение элементов узора.
- Угловые элементы должны быть квадратными и иметь ту же высоту, что и боковые элементы. Это необходимо для корректного выравнивания вдоль контура. Если предполагается использовать угловые элементы для узора кисти, выровняйте объекты в угловых элементах по горизонтали с объектами в боковых элементах, чтобы элементы узора распределялись правильно.
- Создайте специальные угловые эффекты для узоров кисти с помощью угловых элементов.

[Наверх](#)

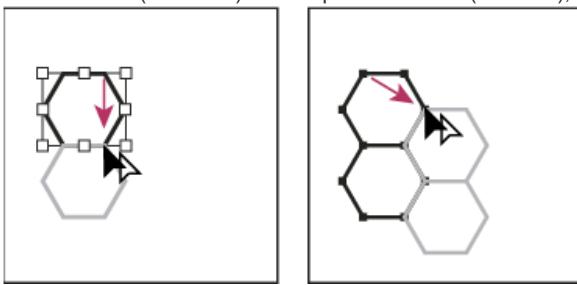
Создание образцов узоров

1. Создайте рисунок для узора.
2. (Необязательно) Чтобы управлять расстоянием между элементами узора или отсечь части узора, нарисуйте ограничительную рамку узора (прямоугольник без заливки) вокруг рисунка, который предполагается использовать в качестве узора. Выберите команду «Объект» > «Монтаж» > «На задний план», чтобы сделать прямоугольник самым нижним объектом. Чтобы использовать прямоугольник в качестве ограничительной рамки для узора кисти или узора заливки, примените к нему заливку и обводку со значением «Нет».
3. Используйте инструмент «Выделение», чтобы выделить рисунок и ограничительную рамку (при наличии таковой), которые образуют элемент узора.
4. Выполните одно из следующих действий:
 - Выберите команду «Редактирование» > «Определить узор», введите имя в диалоговом окне «Новый образец» и нажмите кнопку «OK». Узор отобразится в палитре «Образцы».
 - Перетащите рисунок в палитру «Образцы».

[Наверх](#)

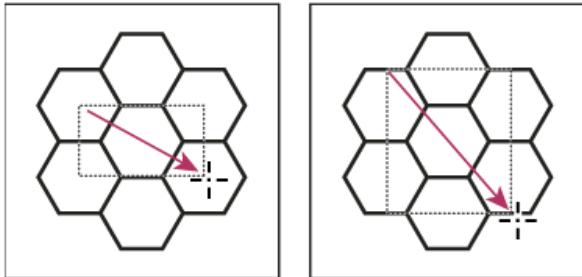
Создание бесшовных геометрических узоров

1. Установите флагок «Быстрые направляющие» и выберите в меню «Просмотр» команду «Привязать к точке».
2. Выделите геометрический объект. Для более точного позиционирования расположите курсор инструмента «Частичное выделение» над одной из опорных точек объекта.
3. Начните перетаскивать объект по вертикали от одной из опорных точек, затем нажмите комбинацию клавиш «Alt»+«Shift» (Windows) или «Option»+«Shift» (Mac OS), чтобы скопировать объект и ограничить его перемещение.
4. Когда копия объекта окажется в нужном положении, отпустите кнопку мыши и лишь затем отпустите клавиши.
5. С помощью инструмента «Групповое выделение» выделите оба объекта, удерживая нажатой клавишу «Shift», и начните перетаскивать их по горизонтали относительно одной из опорных точек. Затем нажмите комбинацию клавиш «Alt»+«Shift» (Windows) или «Option»+«Shift» (Mac OS), чтобы создать копию и ограничить перемещение.



Выделить оба объекта (слева) и перетащить для создания копии (справа)

6. Когда копия объекта окажется в нужном положении, отпустите кнопку мыши и лишь затем отпустите клавиши.
7. Повторяйте шаги с 2 по 6, пока не будет построен нужный узор.
8. Используя инструмент «Прямоугольник» , выполните одно из следующих действий:
 - Для узора заливки нарисуйте ограничительную рамку от центральной точки верхнего левого объекта до центральной точки правого нижнего объекта.
 - Для узора кисти нарисуйте ограничительную рамку, окружающую объекты и соприкасающуюся с их внешними границами. Если рисунок предназначен для использования в качестве углового элемента узора, перетаскивайте его, удерживая нажатой клавишу «Shift», чтобы обеспечить сохранение ограничительной рамкой квадратной формы.



Ограничительная рамка для узора заливки (слева) и для узора кисти (справа)

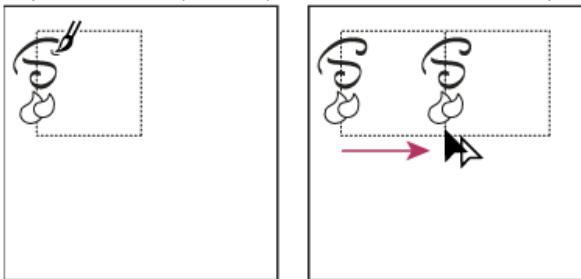
9. Раскрасьте геометрические объекты желаемым цветом.

10. Сохраните геометрические объекты как образец узора.

Создание нерегулярных текстурных узоров

[Наверх](#)

1. Выберите команду «Просмотр» > «Выравнивать по точкам».
2. Нарисуйте ограничительную рамку. При создании узора кисти переходите сразу к шагу 13.
3. Нарисуйте текстуру с помощью объектов или линий, пересекающих только левую сторону ограничительной рамки.
4. С помощью инструмента «Частичное выделение» выделите текстуру и прямоугольник и поместите курсор в левый нижний угол прямоугольника.
5. Перетаскивайте прямоугольник вправо, затем нажмите комбинацию клавиш «Alt»+«Shift» (Windows) или «Option»+«Shift» (Mac OS), чтобы создать копию и ограничить перемещение.

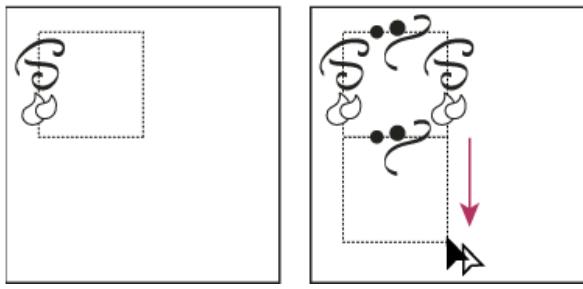


Нарисуйте текстуру с левой стороны ограничительной рамки (слева) и скопируйте текстуру и прямоугольник (справа).

Когда левая верхняя угловая точка копии совпадет с правой верхней угловой точкой ограничительной рамки, отпустите кнопку мыши, затем отпустите клавиши.

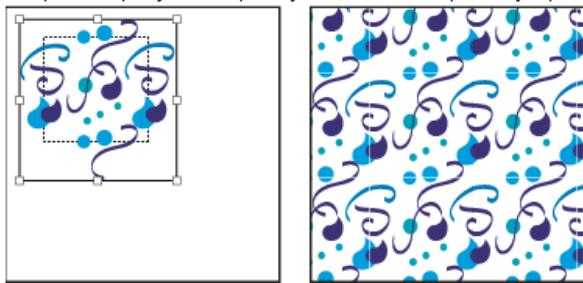
Если известны точные размеры ограничительной рамки, можно выделить только текстуры и использовать команду «Переместить», чтобы задать горизонтальное перемещение на ширину прямоугольника. Обратите внимание на то, что следует нажать кнопку «Копировать» вместо кнопки «OK» в диалоговом окне «Перемещение».

6. Щелкните вне прямоугольника, чтобы отменить его выделение.
7. Выделите правый прямоугольник и удалите его.
8. Продолжайте рисовать текстуру с помощью объектов или линий, пересекающих только верхнюю сторону прямоугольника.
9. Закончив, выделите все линии или объекты, пересекающие верхнюю сторону, и ограничительную рамку, затем нажмите комбинацию клавиш «Alt»+«Shift» (Windows) или «Option»+«Shift» (Mac OS) и перетаскивайте вниз, чтобы создать копию и ограничить перемещение.



Нарисуйте текстуру с верхней стороны ограничительной рамки (слева) и скопируйте текстуру и прямоугольник (справа).

10. Когда левая верхняя угловая точка копии совпадет с левой нижней угловой точкой прямоугольника, отпустите кнопку мыши и затем клавиши.
11. Отмените выделение всех объектов.
12. Выделите нижний прямоугольник и все объекты, не пересекающие верхний прямоугольник, и удалите их.
13. С помощью инструмента «Карандаш» заполните середину прямоугольника полученной текстурой. Не пересекайте границы прямоугольника. Раскрасьте текстуру.
14. Сохраните рисунок и прямоугольник как образец узора.



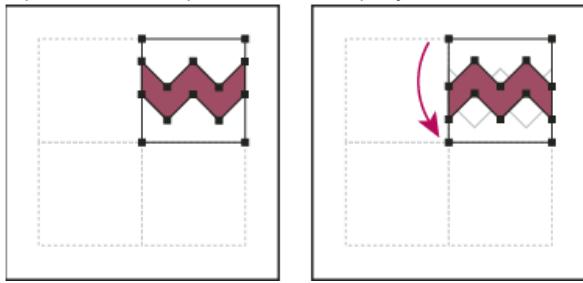
Определение рисунка и прямоугольника в качестве узора (слева) и с заливкой участка узором (справа)

Создание угловых элементов для узоров кистей

[Наверх](#)

Угловыми элементами создаются особые эффекты рамки при применении узоров кисти. Можно создать угловые элементы «с нуля» либо использовать боковой элемент узора кисти в качестве основы для создания соответствующих, внешнего и внутреннего (с отражением на 135°), угловых элементов.

1. Выберите команду «Файл» > «Открыть», укажите файл узоров кисти (поставляемый вместе с Adobe Illustrator), который необходимо использовать, и нажмите кнопку «Открыть».
2. Выберите команду «Окно» > «Кисти». Выделите элемент, который необходимо использовать, и перетащите его в центр рисунка.
3. Если элемент не имеет квадратной ограничительной рамки, создайте рамку, которая полностью охватывает рисунок и имеет ту же высоту, что и боковой элемент. (Боковые элементы могут быть прямоугольными.) Примените к рамке заливку и обводку со значением «Нет» и выберите команду «Объект» > «Монтаж» > «На задний план», чтобы сделать рамку самым нижним объектом в иллюстрации. (С помощью ограничительной рамки проще выровнять новый элемент узора.)
4. Выделите элемент и ограничительную рамку.
5. Чтобы создать внешний угловой элемент, используйте инструмент «Поворот» ⌘ для поворота элемента и его ограничительной рамки на 180°. Пропустите этот шаг, если необходимо создать внутренний угловой элемент.

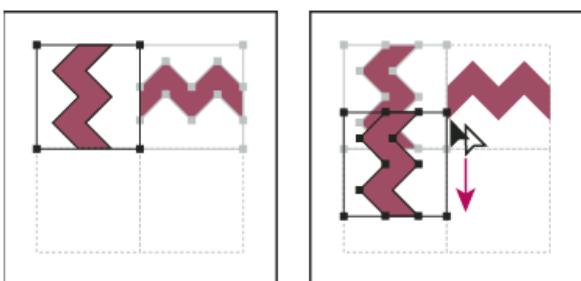


Вставленный элемент (слева) и тот же элемент, повернутый на 180° (справа)

6. С помощью инструмента «Поворот» щелкните, удерживая нажатой комбинацию клавиш «Alt»+«Shift» (Windows) или «Option»+«Shift» (Mac OS), левый нижний угол ограничительной рамки. Введите значение 90° и нажмите кнопку «Копировать», чтобы создать копию слева от первого элемента. Этот элемент будет преобразован в угловой.

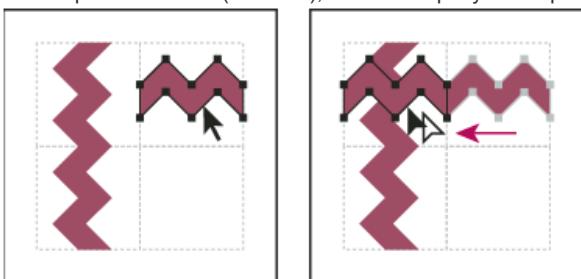
7. С помощью инструмента «Выделение» перетащите левый элемент вниз за правую верхнюю опорную точку, нажав комбинацию клавиш «Alt»+«Shift» (Windows) или «Option»+«Shift» (Mac OS), чтобы создать копию и ограничить перемещение. Таким образом создается третий элемент под вторым. Когда правая верхняя опорная точка копии совпадет с правой нижней опорной точкой углового элемента, отпустите кнопку мыши и затем клавиши.

Третья копия используется для выравнивания.



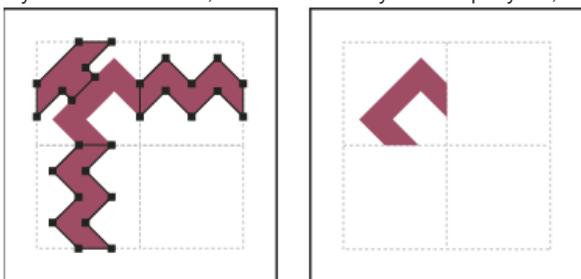
Поверните на 90° и скопируйте левый элемент (слева), затем щелкните, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS), угловой элемент, чтобы создать копию под ним (справа).

8. Выделите рисунок в правом элементе. Перетащите его влево, удерживая комбинацию клавиш «Alt»+«Shift» (Windows) или «Option»+«Shift» (Mac OS), так чтобы рисунком правого элемента перекрывался рисунок углового элемента.



Скопируйте (слева) и переместите правый верхний элемент поверх углового элемента (справа).

9. Измените угловой элемент таким образом, чтобы его рисунок был выровнен по вертикали и по горизонтали относительно соседних элементов. Выделите и удалите любые участки элемента, которые не должны присутствовать в угловом элементе, и измените полученный рисунок, чтобы создать итоговый внешний угловой элемент.



После удаления лишних участков (слева) получается итоговый внешний угловой элемент (справа).

10. Выделите все части элемента, включая ограничительную рамку.
11. Сохраните новый узор как образец.
12. Дважды щелкните новый образец узора, чтобы открыть диалоговое окно «Параметры образца», присвойте элементу имя, являющееся вариантом исходного (например, с добавлением слова «внешний»), и нажмите кнопку «OK».

Изменение узоров

[Наверх](#)

1. Убедитесь, что в иллюстрации ничего не выделено.
2. В палитре «Образцы» выберите образец узора, который необходимо изменить.
3. Перетащите образец узора на монтажную область и редактируйте элемент узора.
4. Выделите элемент узора и перетащите, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или клавишу «Option» (Mac OS), измененный узор поверх старого образца узора в палитру «Образцы».

Узор заменяется в палитре «Образцы» и обновляется в текущем файле.

Дополнительные разделы справки

Сетки

Создание сетчатых объектов

Редактирование сетчатых объектов

Установка прозрачности сетчатых градиентов

Сетчатый объект – это многоцветный объект, на котором цвета могут распределяться в разных направлениях и плавно переходить от одного к другому в разных точках. При создании сетчатого объекта множество линий, так называемых линий сетки, пересекают объект, образуя решетку. С их помощью можно легко манипулировать переходами между цветами на объекте. Перемещая и редактируя узлы на линиях сетки, можно изменить интенсивность цветового сдвига или распространение цветной области на объекте.

Пересечение двух линий сетки представляет собой опорную точку особого типа – узел сетки. Узлы сетки отображаются в виде ромбов и обладают всеми свойствами опорной точки, а также дополнительным свойством – цветовой характеристикой. Можно добавлять и удалять узлы сетки, редактировать их или изменять цвет, связанный с каждым из узлов сетки.

Опорные точки также имеются в сетке (их можно отличить по квадратному значку вместо ромбовидного) и могут быть добавлены, удалены, изменены и перемещены, как и любые другие опорные точки в программе Illustrator. Опорные точки можно расположить на любой линии сетки. Можно щелкнуть опорную точку и перетащить ее управляющие линии, чтобы изменить ее.

Участок между любыми четырьмя узлами сетки называется контуром сетки. Изменять цвет контура сетки можно теми же методами, что и цвет узла сетки.

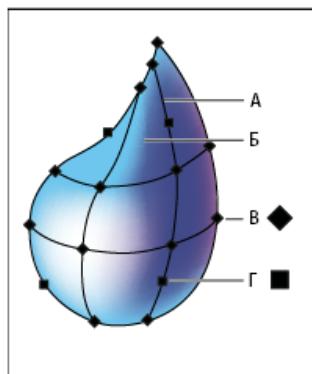


Диаграмма сетчатого объекта

A. Линия сетки **Б.** Контур сетки **В.** Узел сетки **Г.** Опорная точка

[Наверх](#)

Создание сетчатых объектов

Можно создавать сетчатые объекты из векторных объектов, за исключением составных контуров и текстовых объектов. Нельзя создавать сетчатые объекты из связанных изображений.

Чтобы повысить производительность и скорость перерисовки, ограничивайте размеры сетчатых объектов необходимым минимумом. Обработка сложных сетчатых объектов может приводить к существенному снижению производительности. Поэтому лучше создать несколько небольших простых сетчатых объектов вместо одного сложного. При преобразовании сложных объектов используйте команду «Создать сетку» для получения наилучших результатов.

Примечание. При печати сетчатых объектов плашечные цвета сохраняются для вывода в EPS, PDF и на устройства PostScript.

Дополнительные сведения о создании сетчатого градиента см. в руководстве «Как достичь фотorealизма изображения с помощью сетчатого градиента» по адресу www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradientmesh_ru.

Создание сетчатого объекта с нерегулярной схемой узлов сетки

1. Выберите инструмент «Сетчатый градиент» и задайте цвет заливки для узлов сетки.
2. Щелкните в точке, где необходимо расположить первый узел сетки.

Объект преобразуется в сетчатый объект с минимальным числом линий сетки.

3. Продолжайте добавлять дополнительные узлы сетки щелчком в нужных точках. Удерживая нажатой клавишу «Shift», щелкните, чтобы добавить узел сетки, не применяя к нему текущий цвет заливки.

Создание сетчатого объекта с регулярной схемой узлов сетки

- Выделите объект и выберите команду «Объект» > «Создать сетчатый градиент».
- Задайте число строк и столбцов и выберите направление подсветки в меню «Оформление»:
Равномерно Применяет исходный цвет объекта равномерно по всей поверхности, в результате чего подсветка не создается.
К центру Создает подсветку в центре объекта.
К краям Создает подсветку по краям объекта.
- Введите процентное значение белой подсветки для применения к сетчатому объекту. Значение 100% обеспечивает применение максимальной белой подсветки к объекту, при значении 0% белая подсветка отсутствует.

Преобразование объекта с градиентной заливкой в сетчатый объект

- Выделите объект и выберите команду «Объект» > «Разобрать».
- Выберите «Сетчатый градиент» и нажмите кнопку «OK».

Выделенный объект преобразуется в сетчатый объект, принимающий форму градиента, кругового (радиального) или прямоугольного (линейного).

Преобразование сетчатого объекта обратно в контурный объект

❖ Выделите сетчатый объект, выберите команду «Объект» > «Контур» > «Создать параллельный контур», затем введите ноль в качестве значения сдвига.

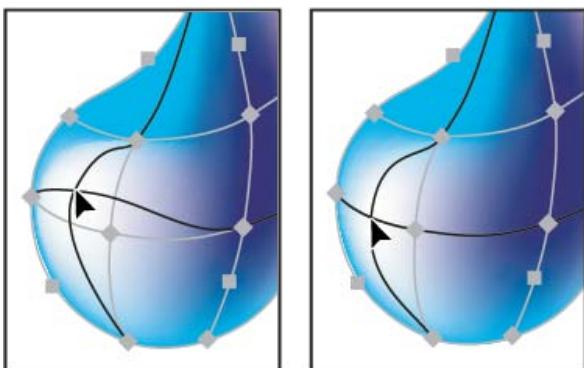
[Наверх](#)

Редактирование сетчатых объектов

Можно редактировать сетчатый объект путем добавления, удаления и перемещения узлов сетки, путем изменения цвета узлов сетки и контуров сетки, а также путем преобразования сетчатого объекта обратно в обычный объект.

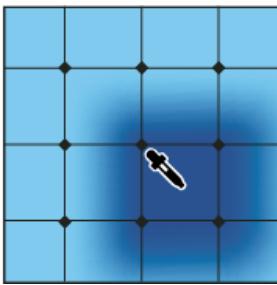
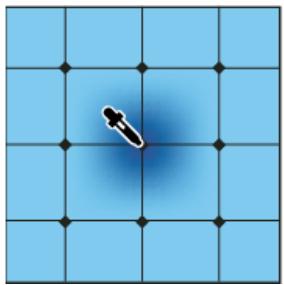
❖ Измените сетчатый объект, выполнив одно из следующих действий:

- Чтобы добавить узел сетки, выберите инструмент «Сетка» и затем цвет заливки для новых узлов. Щелкните в любом месте сетчатого объекта.
- Чтобы удалить узел сетки, щелкните его инструментом «Сетка», удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или клавишу «Option» (Mac OS).
- Чтобы переместить узел сетки, перетащите его инструментом «Сетка» или «Прямое выделение». Чтобы узел сетки оставался на линии сетки, перетаскивайте его с помощью инструмента «Сетчатый градиент», удерживая нажатой клавишу «Shift». Это удобный способ перемещения узла сетки вдоль изогнутой линии сетки без искажения линии сетки.



Перетаскивание узла сетки свободно (слева) и инструментом «Сетчатый градиент» с нажатой клавишей «Shift», чтобы узел оставался на линии сетки (справа)

- Чтобы изменить цвет узла или участка сетки, выберите сетчатый объект, затем перетащите на узел или участок нужный цвет из палитры «Цвет» или «Образцы». Или отмените выделение всех объектов и выберите цвет заливки. Затем выделите сетчатый объект и используйте инструмент «Пипетка», чтобы применить цвет заливки к узлам или контурам сетки.



Добавление цвета к узлу сетки (слева) и к контуру сетки (справа)

[Наверх](#)

Установка прозрачности сетчатых градиентов

Пользователь может изменять значения прозрачности и непрозрачности сетчатых градиентов. Параметры прозрачности и непрозрачности можно применять к отдельным узлам сетки. Чтобы задать значения прозрачности:

1. Выберите один или несколько узлов или ячеек сетки.
2. Установите значение непрозрачности с помощью ползунка «Непрозрачность» в палитре «Прозрачность», в палитре «Оформление» или на панели «Управление».

Примечание. При сохранении объекта в формате более ранней версии либо в формате EPS или PDF для сохранения параметров прозрачности сетчатого объекта будет создана непрозрачная маска.

Дополнительные разделы справки

[Сетчатый градиент](#)



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Обводка объекта

[Применение цвета, ширины или выравнивания обводки](#)

[Создание точечных или пунктирных линий](#)

[Изменение концов или стыков линии](#)

[Добавление указателей стрелок](#)

[Создание пользовательских указателей стрелок](#)

Используйте палитру «Обводка» («Окно» > «Обводка»), чтобы указать параметры обводки: сплошная или пунктирная линия, последовательность штрихов для пунктирной линии, толщина обводки, выравнивание обводки, пределы среза, стили для стыков и концов линий.



Палитра «Обводка»

Можно применить параметры обводки ко всему объекту или использовать группы с быстрой заливкой и применить разные обводки к разным краям объекта.

В этом [видео](#) преподаватель журнала Layers Magazine Дэйв Кросс показывает, как применять заливку и обводку в Illustrator, а также пользоваться удобными комбинациями клавиш для работы с заливкой и обводкой.

См. также

- Группы с быстрой заливкой
- Основные сведения о рабочей среде

[Наверх](#)

Применение цвета, ширины или выравнивания обводки

1. Выделите объект (чтобы выделить край в группе с быстрой заливкой, используйте инструмент «Выделение быстрых заливок»).
2. Щелкните поле «Обводка» на панели «Инструменты», «Управление» или палитре «Цвет». Это действие подразумевает, что будет применена обводка, а не заливка.



3. Выберите цвет в палитре «Цвет» или образец в палитре «Образцы» или на панели «Управление». Либо дважды щелкните поле «Обводка», чтобы выбрать цвет с помощью инструмента «Палитра цветов».

Если необходимо использовать текущий цвет в поле «Обводка», можно просто перетащить этот цвет из поля на объект. Перетаскивание цвета не работает для групп с быстрой заливкой.

4. Выберите толщину обводки на палитре «Обводка» или панели «Управление».

5. Если объект представляет собой замкнутый контур (а не группу с быстрой заливкой), выберите параметр в палитре «Обводка», чтобы выровнять обводку относительно контура.

- Обводка по центру линии
- Обводка внутри линии
- Обводка снаружи линии

Примечание. Контуры, для которых используются разные варианты выравнивания обводки, могут быть выровнены неточно. Если необходимо добиться точного совпадения краев при выравнивании, убедитесь в том, что настройки выравнивания обводки для контуров совпадают.

[Наверх](#) 

Создание точечных или пунктирных линий

Можно создать точечную или пунктирную линию, изменив атрибуты обводки объекта.

1. Выделите объект.
2. В палитре «Обводка» выберите параметр «Пунктирная линия». Если параметр «Пунктирная линия» не отображается, выберите в меню палитры «Обводка» пункт «Показать параметры».
3. Щелкните значок «Совместить пунктиры с углами и концами контуров путем изменения длины пунктиrov» . Этот параметр позволяет делать штрихи на углах и концах контуров согласованными и корректно выглядящими. Если требуется сохранить внешний вид пунктиров и не выравнивать их, выберите значок «Сохранить точные значения длины штрихов и пробелов» .



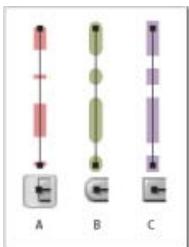
Настройка пунктиров на концах контуров

A. Сохранение точной длины пунктиров и пробелов **B.** Выравнивание пунктиров относительно углов и концов контуров путем изменения длины пунктиров

4. Задайте последовательность штрихов пунктирной линии, указав длину штрихов и пробелов между ними.

Введенные числа повторяются в выбранной последовательности, поэтому нет необходимости заполнять все текстовые поля, чтобы применить заданный узор.

5. Выберите вариант оформления концов линии, чтобы изменить внешний вид концов штрихов. Параметр «Срезанные концы»  создает штрихи с квадратными концами. Параметр «Скругленные концы»  обеспечивает создание штрихов со скругленными концами или круглых точек, а параметр «Выступающие концы»  вытягивает концы штрихов.



Пунктирные линии толщиной 6 пт с зазорами между штрихами шириной 2, 12, 16, 12

A. Срезанные концы **B.** Скругленные концы **C.** Выступающие концы

Видеоролик с инструкциями по созданию точных пунктирных обводок см. по адресу [Создание пунктирных линий, выровненных по углам](#).

[Наверх](#) 

Изменение концов или стыков линии

Под **концом** подразумевается конец разомкнутой линии; **стык** – это точка, в которой прямая линия изменяет направление (поворачивает). Можно изменить вид концов и стыков линии с помощью атрибутов обводки объекта.

1. Выделите объект.
2. В палитре «Обводка» выберите вариант внешнего вида для концов и стыков линии.

Если параметры не отображаются, выберите в меню палитры пункт «Показать параметры».

Срезанные концы Создаются обведенные линии с квадратными концами.

Скругленные концы Создаются обведенные линии с полукруглыми концами.

Выступающие концы Создаются обведенные линии с квадратными концами, выступающими на половину ширины линии за крайнюю точку линии. Этот параметр обеспечивает одинаковую толщину обводки во всех направлениях относительно линии.

Угловые стыки Создаются обведенные линии с острыми углами. Введите значение для предела среза от 1 до 500. Этим значением определяется переключение между срезанным (остроугольным) стыком и скошенным (квадратным) стыком. По умолчанию предел среза имеет значение 10, при этом программа переключается со срезанного стыка на скошенный стык, когда длина точки в десять раза превышает толщину обводки. Значение 1 для предела среза соответствует скошенному стыку.

Скругленные стыки Создаются линии обводки со скругленными углами.

Скошенные стыки Создаются линии обводки с квадратными углами.

Добавление указателей стрелок

В Illustrator CS5 пользователь может работать со стрелками в палитре «Обводка» и задавать пропорции при настройке их размера. Типы стрелок по умолчанию располагаются в раскрывающемся списке «Указатели» палитры «Обводка». С помощью палитры «Обводка» можно легко поменять местами начальный и конечный указатели стрелок.



Указатели стрелок в палитре «Обводка»

Можно пропорционально изменять размеры начального и конечного указателей стрелок

с помощью параметра «Масштаб». Если требуется связать масштаб конечного и начального указателей, щелкните значок «Связать масштаб начального и конечного указателей стрелки», расположенный рядом с параметром «Масштаб».

Кроме того, пользователь может настроить выравнивание контура относительно начального или конечного указателя стрелки с помощью параметра «Выровнять». Доступны следующие варианты:

- Наконечник стрелки за пределами контура
- Наконечник стрелки в пределах контура

Примечание. Чтобы удалить стрелки из объекта, в раскрывающемся списке выберите параметр «Без стрелок».

Создание пользовательских указателей стрелок

Для определения пользовательских указателей стрелок, откройте файл Arrowheads.ai, расположенный в папке ShowPackageContent\Required\Resources\<язык>\ (для Mac) и \Support Files\Required\Resources\<язык>\ (для Windows). Следуйте инструкциям по созданию пользовательских указателей стрелок, приведенным в файле.

Поместите обновленный файл Arrowheads.ai в папку: <Корневая папка Illustrator>\Plug-ins\, следите за тем, чтобы случайно не перезаписать имеющийся файл Arrowheads.ai.

На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

Изображения в кистях | Illustrator CC

Теперь описания кисти в Illustrator CC могут содержать изображения (невекторные объекты). Можно выбрать кисть (дискретную, объектную или узорчатую), которая будет содержать изображения. Любое изображение, встроенное в файл Illustrator, можно использовать как определение кисти.

Изображения можно использовать в следующих кистях: дискретной, объектной и узорчатой. Перетащите изображение в палитру «Кисти» (F5) и выберите тип создаваемой кисти: дискретная, объектная или узорчатая. Подробнее о создании кистей см. в разделе Создание и изменение кистей.

Изображения в кисти принимают форму обводки, поэтому для придания нужной формы изображения можно сгибать, масштабировать и растягивать. Кроме того, кисти с изображениями можно изменять таким же образом, как и другие кисти при помощи диалогового окна «Параметры кисти».

Примечание. Использование крупных изображений в кистях влияет на производительность. При выборе крупного изображения отобразится сообщение с предложением повторно растировать изображение до более низкого разрешения перед созданием кисти.

Приведем пример. Изображение ниже слева — исходное. Используя это изображение в определении кисти, можно создать еще три изображения, которые отражены справа. В каждой обводке используются различные параметры масштабирования, заданные в диалоговом окне «Параметры кисти»:



A. Исходное изображение **Б.** Изображение в кисти, растянутое по длине обводки **В.** Равномерно масштабированное изображение в кисти **Г.** Изображение в кисти, растянутое между направляющими

Рекомендации

Ниже приведены рекомендации по использованию различных изображений в программе Illustrator.

- Использование крупных изображений в кистях отрицательно влияет на производительность и скорость выполнения задач.
- Раstroвые изображения не могут использоваться в кистях.
 - Перед использованием раstroвого изображения в кисти программа Illustrator растирует такое изображение в градации серого.
 - Если при создании кисти раstroвое изображение используется наряду с изображениями других видов, вам будет предложено преобразовать раstroвое изображение в градации серого. После этого можно будет повторить попытку создания кисти.

Подробнее см. раздел Кисти.

Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Выделение и упорядочивание объектов

Выделение объектов

[Параметры и установки выделения](#)

[Изолирование иллюстрации для редактирования](#)

[Выделение за объектами](#)

[Выделение следующего объекта в порядке размещения](#)

[Выделение объектов с помощью палитры «Слои»](#)

[Выделение объекта при помощи инструментов «Выделение», «Лассо» и](#)

[«Волшебная палочка»](#)

[Выделение объектов с заливкой](#)

[Выделение групп и объектов в группе](#)

[Выделение фрагментов и краев в группе с быстрой заливкой](#)

[Выделение объектов по характеристикам](#)

[Повторение, инвертирование и сохранение выделенной области](#)

Чтобы создать иллюстрацию, используйте инструменты для точного выделения, размещения и стекирования объектов. Вы можете измерять и выравнивать объекты; группировать их для пакетной обработки; а также выборочно изолировать, блокировать или скрывать объекты.

[Наверх](#)

Параметры и установки выделения

Параметры для выделения объектов

Прежде чем изменить объект, его необходимо идентифицировать среди окружающих объектов. Это делается с помощью **выделения** объекта. Когда выбран объект или часть объекта, его или ее можно редактировать.

Программа Illustrator позволяет производить выделение с помощью следующих методов и инструментов.

Режим изоляции Позволяет быстро изолировать слой, подслой, контур или группу объектов от всех других иллюстраций в документе. В режиме изоляции все неизолированные объекты в документе недоступны, их нельзя выделять и редактировать.

Палитра «Слои» Позволяет быстро и точно выделять отдельный объект или несколько объектов. Можно выделять отдельные объекты (даже входящие в группу), все объекты внутри слоя или группы целиком.

Инструмент «Выделение» ↗ Позволяет выделять объекты и группы щелчком мыши или перетаскиванием указателя. Также можно выделять группы внутри групп и объекты внутри групп.

Инструмент «Частичное выделение» ↗ Позволяет выделять отдельные опорные точки или сегменты контура щелчком мыши или выделять контур или группу целиком, выделив любой их участок. Также можно выделить один или несколько объектов в группе.

Примечание. В режиме контуров с помощью инструмента «Частичное выделение» можно выделить импортированную графику, расположенную рядом с его указателем. Чтобы избежать выбора ненужной графики, блокируйте или скрывайте графику перед тем, как выполнить выделение.

Инструмент «Групповое выделение»  Позволяет выделить объект внутри группы, отдельную группу внутри нескольких групп или набор групп внутри изображения. Каждый дополнительный щелчок добавляет в иерархию все объекты из следующей группы.

Инструмент «Выбор перспективы»  Позволяет располагать объекты и текст в перспективе, переключать активные плоскости, перемещать объекты в перспективе, а также перемещать объекты в перпендикулярном направлении.

Инструмент «Лассо»  Позволяет выделять объекты, опорные точки или сегменты контура, перетаскивая указатель мыши вокруг объекта или части объекта.

Инструмент «Волшебная палочка»  Позволяет щелчком мыши выделять объекты одного цвета, с одинаковой толщиной или цветом обводки, одинаковой непрозрачности или с одинаковым режимом наложения.

Инструмент «Выделение быстрых заливок»  Позволяет выделять фрагменты (области внутри контуров) и края (участки контуров между пересечениями) в группах быстрых заливок.

Команды выделения (расположены в меню «Выделение») позволяют быстро выделять все объекты и снимать с них выделение, а также выделять объекты исходя из их расположения относительно других объектов. Так же можно выделять все объекты определенного типа или с определенными общими атрибутами и сохранять или загружать выделенные объекты. Можно также выделять все объекты в активной монтажной области.

Чтобы временно активировать последний использованный инструмент выделения («Выделение», «Частичное выделение» или «Групповое выделение») во время работы с инструментом другого типа, нажмите клавишу «Ctrl» (в Windows) или «Command» (в Mac OS).

См. также

- Редактирование контуров

Настройка параметров выделения

Выделение контуров и точек в сложных изображениях может быть трудной задачей. С помощью установок «Отображение выделенного и опорных точек» можно указать допуск в пикселях при выделении и выбрать другие параметры, которые помогут упростить выделение в конкретном документе.

1. Выберите «Редактирование» > «Установки» > «Отображение выделенного и опорных точек» (Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Отображение выделенного и опорных точек» (Mac OS).
2. Задайте любые из следующих параметров выделения.

Допуск Определяет диапазон пикселов для выделения опорных точек. Чем выше значение, тем шире область вокруг опорной точки, которую можно щелкнуть для выделения точки.

Выделять объект только по контуру Определяет, можно ли выделить объект с заливкой щелчком мыши внутри объекта или нужно щелкнуть контур.

Привязать к точке Привязывает объекты к опорным точкам и направляющим. Укажите, на каком расстоянии между объектом и опорной точкой или направляющей произойдет привязка.

См. также

- Настройка параметров размера опорных точек

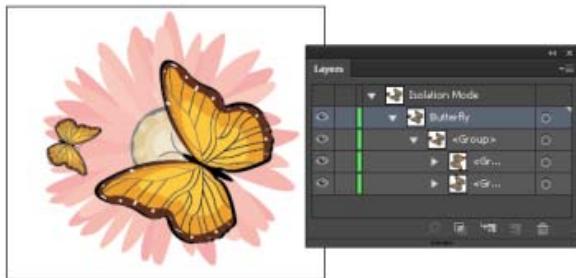
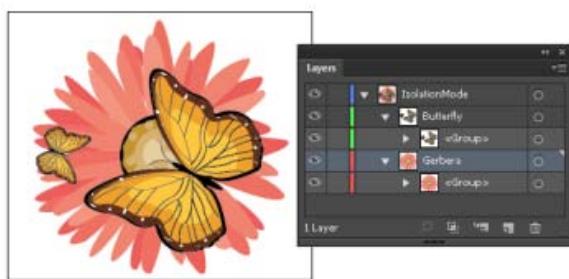
[Наверх](#)

Изолирование иллюстрации для редактирования

В режиме изоляции отделяются объекты для упрощения последующего выделения и редактирования отдельных объектов или их частей. Имеется возможность изоляции следующих элементов: слои, подслои, группы, символы, обтравочные маски, составные контуры, сетчатые градиенты и контуры.

В режиме изоляции можно удалить или заменить изолированный объект, а также добавить новый объект к изолированному. При выходе из режима изоляции замененный или новый объект добавляется на место исходного изолированного объекта. В режиме изоляции все другие объекты автоматически блокируются, чтобы изменения затрагивали только изолированные объекты — пользователю не нужно беспокоиться о том, в каком слое располагается объект, или вручную блокировать и скрывать объекты, которые не должны быть изменены.

Примечание. При редактировании определения символа этот символ отображается в режиме изоляции (см. раздел *Редактирование или переопределение символа*).



Изолирование группы бабочки

В режиме изоляции изолированный объект отображается в полном цвете, в то время как остальная часть иллюстрации выглядит приглушенно. Имя и расположение изолированного объекта (иногда в виде цепочки навигации) выводится в рамке режима изоляции, палитра «Слои» отображает только иллюстрацию в изолированном подслое или группе. При выходе из режима изоляции другие слои и группы снова появятся в палитре «Слои».

Пользователь может просматривать изолированные объекты в виде контуров или в режиме просмотра.

См. видеоролик Использование режима изоляции для изоляции графического объекта при его редактировании

Изолирование контура, объекта или группы

- Выполните одно из следующих действий:
 - Дважды щелкните контур или группу с помощью инструмента «Выделение».
 - Выберите группу, объект или контур и щелкните кнопку «Изолировать выбранный объект»  на панели «Управление».
 - Щелкните группу правой кнопкой мыши (в Windows) или с нажатой клавишей «Control» (в Mac OS) и выберите команду «Изолировать выделенную группу».
 - Щелкните контур правой кнопкой мыши (в Windows) или с нажатой клавишей «Control» (в Mac OS) и выберите команду «Изолировать выделенный контур».
 - Выберите группу, объект или контур в палитре «Слои», затем в меню этой палитры выберите команду «Войти в режим изоляции» либо щелкните кнопку «Изолировать выбранный объект» на панели «Управление».

Изолирование контура внутри группы

- Выберите контур при помощи инструмента «Прямое выделение» или указав его в палитре «Слои».
- Нажмите кнопку «Изолировать выделенный объект»  на панели «Управление».

Изолирование слоя или подслоя

- Выберите слой или подслой в палитре «Слои», затем в меню этой палитры выберите команду «Войти в режим изоляции».

Выход из режима изоляции

- Выполните одно из следующих действий:
 - Нажмите клавишу «Esc».
 - Нажмите кнопку «Изолировать выбранный объект»  один или несколько раз (если изолирован подслой, один щелчок вернет вас на один уровень назад, два щелчка приведут к выходу из режима изоляции).
 - Щелкните в любом месте панели режима изоляции.
 - Нажмите кнопку «Выйти из режима изоляции»  на панели «Управление».
 - Дважды щелкните инструментом «Выделение» вне изолированной группы.
 - Щелкните правой кнопкой мыши (в Windows) или с нажатой клавишей «Control» (в Mac OS) и выберите «Выйти из режима изоляции».

[Наверх !\[\]\(fa7b47e4573e478fc03ac6de0a46fad9_img.jpg\)](#)

Выделение за объектами

В Illustrator CS5 пользователь может выделять объекты, расположенные под другими объектами, щелкая их с одновременным удержанием клавиши «Ctrl» (Windows) или «Command» (Mac). При первом щелчке кнопкой мыши с нажатой клавишей «Ctrl» (Windows) или «Command» (Mac) активируется режим курсора «Выбрать позади». При последующих щелчках кнопкой мыши с нажатой клавишей «Ctrl» (Windows) или «Command» (Mac) выделяются объекты, на которые наведен курсор.

Примечание. Включить или отключить эту функцию можно в меню «Редактирование» > «Установки» > «Отображение выделения и опорных точек» (Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Отображение выделения и опорных точек» (Mac OS). В разделе «Выделение» установите флажок для параметра «Выделять объекты на заднем плане щелчком мыши».

удерживая клавишу «Ctrl» (Windows) или «Command» (Mac).

[Наверх](#) 

Выделение следующего объекта в порядке размещения

Можно выделить объект выше или ниже выделенного объекта в порядке размещения. В режиме изоляции эти команды не работают.

- Чтобы выделить ближайший объект над или под выделенным объектом, выберите команду «Выделение» > «Следующий объект над текущим» или «Выделение» > «Следующий объект под текущим».

[Наверх](#) 

Выделение объектов с помощью палитры «Слои»

- В палитре «Слои» найдите объект, который нужно выделить. Возможно, понадобится щелкнуть стрелку переключения, чтобы разобрать слой или группу, или воспользоваться прокруткой в палитре, чтобы найти объект.
- Выполните любое из следующих действий:
 - Чтобы выделить отдельный объект, щелкните столбец выделения объекта (между целевой кнопкой и полосой прокрутки). С нажатой клавишей «Shift» щелкните объект, чтобы добавить его в выделенный фрагмент или удалить оттуда.
 - Чтобы выделить все объекты в слое или группе, щелкните столбец выделения слоя или группы.
 - Чтобы выделить все объекты в слое на основе выделенного в данный момент объекта, выберите команду «Выделение» > «По типу объектов» > «Все на этом же слое».

Рядом с каждым выделенным элементом в палитре появится цветная рамка выделения.

См. также

- Обзор палитры «Слои»

[Наверх](#) 

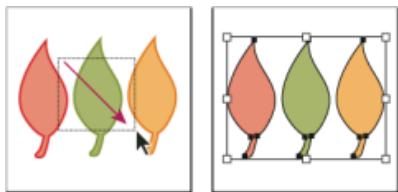
Выделение объекта при помощи инструментов «Выделение», «Лассо» и «Волшебная палочка»

Выделение объектов с помощью инструмента «Выделение»

- Выберите инструмент «Выделение» .
- Выполните одно из следующих действий:
 - Щелкните объект.
 - Очертите мышью область вокруг части одного или нескольких объектов либо вокруг объекта или объектов целиком.
- Чтобы добавить объекты в выделенный фрагмент или удалить их оттуда, нажмите клавишу «Shift» и, не отпуская ее, щелкните или обведите мышью объекты, которые нужно добавить или удалить.

Совет. Когда инструмент «Выделение» наведен на невыделенный объект или группу, его форма меняется на . Когда он наведен на выделенный объект или группу, его форма меняется на . Когда он наведен на опорную точку

невыделенного объекта, рядом со стрелкой появляется пустой квадрат .



Перетаскивание курсора для выделения объектов

См. также

- Клавиши для выделения

Выделение объектов с помощью инструмента «Лассо»

1. Выберите инструмент «Лассо» .
2. Перетащите его вокруг объектов или через них.

Выделение объектов с помощью инструмента «Волшебная палочка»

Используйте инструмент «Волшебная палочка» для выделения всех объектов в документе, имеющих одинаковые или схожие атрибуты заливки (такие как цвет или узор).

Можно настроить инструмент «Волшебная палочка», чтобы выделять объекты на основе ширины обводки, цвета обводки, непрозрачности или режима наложения. Также можно изменить допуски, используемые инструментом «Волшебная палочка» для определения сходных объектов.

См. также

- Основные сведения о рабочей среде

Выделение объектов с помощью инструмента «Волшебная палочка» на основе цвета заливки

1. Выберите инструмент «Волшебная палочка» .
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы создать новый выделенный фрагмент, щелкните объект, содержащий атрибуты, которые необходимо выделить. Будут выделены все объекты с такими же атрибутами.
 - Чтобы добавить объекты к выделенному фрагменту, нажмите клавишу «Shift» и щелкните другой объект, содержащий атрибуты, которые нужно добавить. Будут также выделены все объекты с такими же атрибутами.
 - Чтобы удалить объекты из выделенного фрагмента, нажмите клавишу «Alt» (в Windows) или «Option» (в Mac OS) и щелкните объект, содержащий атрибуты, которые нужно удалить. Будут удалены все объекты с такими же атрибутами.

Настройка инструмента «Волшебная палочка»

1. Чтобы открыть палитру «Волшебная палочка», выполните одно из следующих действий:
 - Дважды щелкните инструмент «Волшебная палочка» на панели «Инструменты».

- Выберите команду «Окно» > «Волшебная палочка».
2. Для выделения объектов по цвету заливки выберите параметр «Цвет заливки», а затем введите значение допуска от 0 до 255 пикселов для RGB и от 0 до 100 пикселов для CMYK.
- При низких значениях допуска выделяются объекты, которые очень схожи с выбранным объектом; при более высоких значениях допуска выделяются объекты с более широким диапазоном выбранного свойства.
3. Выберите пункт «Показать параметры обводки» в меню палитры «Волшебная палочка» и выполните любое из следующих действий:
- Для выделения объектов по цвету обводки выберите параметр «Цвет обводки», а затем введите значение допуска от 0 до 255 пикселов для RGB и от 0 до 100 пикселов для CMYK.
 - Для выделения объектов по ширине обводки выберите параметр «Ширина обводки», а затем введите значение допуска от 0 до 1000 точек.
4. Выберите пункт «Показать параметры прозрачности» в меню палитры «Волшебная палочка» и выполните любое из следующих действий:
- Для выделения объектов по прозрачности или режиму наложения выберите параметр «Непрозрачность», а затем введите значение допуска от 0 до 100%.
 - Для выделения объектов по режиму наложения выберите параметр «Режим наложения».

См. также

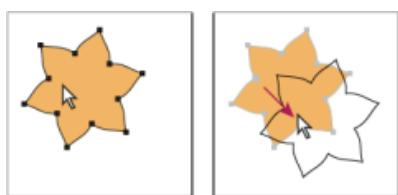
- [Обучающий видеоролик — Выбор с помощью инструмента «Волшебная палочка»](#)
- [Обучающий видеоролик — Выделение с помощью инструмента «Лассо»](#)

[Наверх](#)

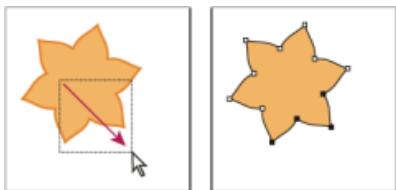
Выделение объектов с заливкой

Установка «Выделять объект только по контуру» определяет, можно ли выделить объект с заливкой, щелкнув в любом месте внутри этого объекта инструментом «Выделение» или «Частичное выделение», или нужно щелкнуть этими инструментами сегмент контура или опорную точку. По умолчанию эта установка отключена. В некоторых случаях может понадобиться включить эту установку, например при работе с пересекающимися объектами с заливкой, когда нужно легко выделить объекты, лежащие ниже.

Примечание. Установка «Выделять объект только по контуру» не применяется при выделении объектов без заливки и при просмотре изображения в виде контуров. В этих случаях нельзя выделить объект щелчком внутри его контура (см. раздел [Просмотр изображения в виде контуров](#)).



Если установка «Выделять объект только по контуру» отключена, при щелчке внутри объекта и перетаскивании происходит выделение и перемещение объекта.



Если установка «Выделять объект только по контуру» включена, при перетаскивании с помощью инструмента «Частичное выделение» выделяются точки и сегменты внутри области.

- Выберите команду «Редактирование» > «Установки» > «Отображение выделенного и опорных точек» (в Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Отображение выделенного и опорных точек» (в Mac OS) и выберите параметр «Выделять объект только по контуру».

[Наверх](#)

Выделение групп и объектов в группе

Если объекты сгруппированы, при выделении любой части группы с помощью инструментов «Выделение» или «Лассо» выделяется вся группа. Если неизвестно, является ли объект частью группы, выделите его инструментом «Выделение».

Инструменты «Прямое выделение» и «Лассо» позволяют выделить отдельный контур или объект, входящий в одну или несколько групп. Если некоторые группы объектов входят в другие группы, можно выбрать следующую группу в иерархии с помощью инструмента «Групповое выделение». Каждый последующий щелчок добавляет к выделенному фрагменту еще одно подмножество сгруппированных объектов.

См. также

- Группировка и разгруппировка объектов

Выбор одной или нескольких групп с помощью инструмента «Выделение»

- Выберите инструмент «Выделение» .
- Выполните одно из следующих действий с любым объектом, входящим в группу:
 - Щелкните объект.
 - Перетащите курсор вокруг всего объекта или его части.
- Чтобы добавить группу к выделенному фрагменту или удалить ее, нажмите клавишу «Shift» и, не отпуская ее, щелкните группу, которую нужно добавить или удалить.

Выделение объектов и групп в составе групп с помощью инструмента «Выделение»

- Выберите инструмент «Выделение» .
- Дважды щелкните группу. Группа отобразится в режиме изоляции.
- Выполните любое из следующих действий:
 - Дважды щелкните для выделения объектов на более низких уровнях в структуре группы.

Совет. Двойной щелчок — удобный способ выделения объектов (в отличие от фрагментов и краев) в группе с быстрой заливкой.

- Щелкните мышью для выделения объекта внутри выбранной группы.
 - Перетащите объект для добавления его в выбранную группу.
4. Дважды щелкните за пределами группы, чтобы снять выделение группы.

Выделение отдельного объекта внутри группы

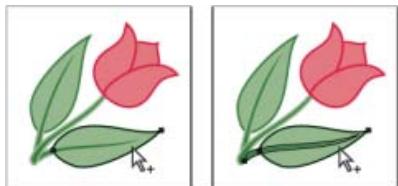
1. Выполните одно из следующих действий:

- Выберите инструмент «Групповое выделение»  и щелкните объект.
- Выберите инструмент «Лассо»  и перетащите его вокруг или через контур объекта.
- Выберите инструмент «Частичное выделение»  и щелкните внутри объекта или очертите мышью область вокруг части или всего контура объекта.

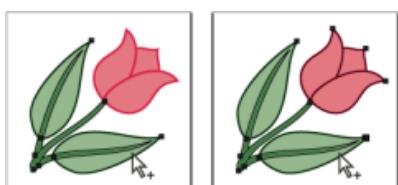
2. Для добавления или удаления объекта или группы из выделенного фрагмента (с помощью любого инструмента выделения) нажмите клавишу «Shift» и, не отпуская ее, выберите объект, который нужно добавить или удалить.

Выделение объектов и групп с помощью инструмента «Групповое выделение»

1. Выберите инструмент «Групповое выделение»  и щелкните находящийся в группе объект, который необходимо выделить. Объект будет выделен.
2. Чтобы выделить родительскую группу объекта, щелкните тот же объект еще раз.
3. Щелкните тот же объект снова, чтобы выделить дополнительные группы, сгруппированные с выделенной группой, пока не будет выделено все, что необходимо.



Первым щелчком с помощью инструмента «Групповое выделение» выделяется объект в группе (слева), вторым щелчком выделяется группа объекта (справа).



Третий щелчок добавляет следующую группу к выделенному фрагменту (слева), четвертый щелчок добавляет третью группу (справа).

См. также

- [Видеоролик — Выделение фрагментов с помощью инструментов «Групповое выделение» и «Частичное выделение»](#)
- [Обучающий видеоролик — Выделение с помощью инструмента «Лассо»](#)

Выделение фрагментов и краев в группе с быстрой заливкой

Выделение фрагментов и краев в группе быстрых заливок выполняется с помощью инструмента «Выделение быстрых заливок». Если нужно выделить всю группу с быстрой заливкой, просто щелкните ее инструментом «Выделение».

1. Выберите инструмент «Выделение быстрой заливки» .
2. Наведите инструмент на группу с быстрой заливкой, пока не будет подсвечен нужный фрагмент или край. (Когда инструмент «Выделение быстрых заливок» наведен на край объекта, вид инструмента меняется на .)
3. Выполните любое из следующих действий:
 - Щелкните, чтобы выделить подсвеченный фрагмент или край.
 - Обведите мышью область вокруг нескольких фрагментов или краев. Все фрагменты или края, полностью или частично попавшие в обведенную мышью область, будут добавлены в выделенный участок.
 - Дважды щелкните фрагмент или край, чтобы выделить все связанные фрагменты/края того же цвета (каскадное выделение).
 - Трижды щелкните фрагмент или край, чтобы выделить все фрагменты/края того же цвета (выделить одинаковое).
4. Чтобы добавить фрагменты или края в выделенный участок или удалить их оттуда, нажмите клавишу «Shift» и, не отпуская ее, щелкните фрагменты/края, которые нужно добавить или удалить.

Чтобы переключиться на инструмент «Пипетка» и взять образцы заливок и обводок, щелкните нужную заливку или обводку с нажатой клавишей «Alt» (в Windows) или «Option» (в Mac OS).

См. также

- Группы с быстрой заливкой
- Клавиши для работы с группами с быстрой заливкой

Параметры инструмента «Выделение быстрых заливок»

Чтобы перейти к параметрам инструмента «Выделение быстрых заливок», дважды щелкните этот инструмент на панели «Инструменты».

Выделять заливки Выделяет фрагменты (области внутри контуров) в группах с быстрой заливкой.

Выделять обводки Выделяет края групп с быстрой заливкой.

Подсветка Подсвечивается фрагмент или край, на который наведен курсор.

Цвет Задает цвет подсветки. Можно выбрать цвет в меню или щелкнуть образец цвета, чтобы указать заказной цвет.

Ширина Указывает, какой толщины должна быть подсветка выделенной области.

Выделение объектов по характеристикам

Можно выделять объекты по различным критериям группирования, в том числе по атрибуту форматирования, слово или типу объектов, такому как мазки кисти или обтравочные маски.

- Чтобы выделить все объекты в файле, выберите команду «Выделение» > «Все». (Чтобы отменить выделение всех объектов, выберите команду «Выделение» > «Отменить выделение».)

Примечание. С помощью любого инструмента выделения также можно отменить выделение всех объектов, щелкнув или перетащив мышь не менее чем на 2 пикселя от любого объекта.

- Чтобы выделить все объекты с одинаковыми атрибутами, выделите один объект с нужным атрибутом, выберите команду «Выделение» > «По общему признаку», а затем выберите атрибут из списка: режим наложения, заливка и обводка, цвет заливки, непрозрачность, цвет обводки, толщина линий, стиль, образец символа или блоки текста одного материала.

При выборе атрибута «Блоки текста одного материала» автоматически выделяются связанные текстовые блоки. Можно выбрать один из текстовых блоков, а затем выполнить эту команду, чтобы выбрать все остальные связанные текстовые блоки. Дополнительные сведения см. в разделе Связывание текста между объектами.

Можно также использовать инструмент «Волшебная палочка», чтобы выделять все объекты на основе одинакового цвета, толщины линий, цвета обводки, непрозрачности или режима наложения.

- Чтобы выделить все объекты определенного типа, отмените выделение всего изображения, выберите команду «Выделение» > «По типу объектов», а затем выберите тип объекта (мазки кисти, обтравочные маски, изолированные точки или текстовые объекты).

Повторение, инвертирование и сохранение выделенной области

Повторение или инвертирование выделения

- Чтобы повторить последнюю использованную команду выделения, выберите команду «Выделение» > «Выделить снова».
- Чтобы выделить все невыделенные объекты и отменить выделение всех выделенных объектов, выберите команду «Выделение» > «Инверсия».

Сохранение выделенной области

- Выделите один или несколько объектов и выберите команду «Выделение» > «Сохранить выделенную область».
- В диалоговом окне «Сохранить выделенную область» введите имя в поле «Имя» и нажмите кнопку ОК.

Можно перезагрузить сохраненную выделенную область, выбрав имя выделенной области в нижней части команду «Выделение». Также можно удалить или переименовать выделенную область, выбрав команду «Выделение» > «Редактировать выделенную область».

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Группировка и разбор объектов

Группировка и разгруппировка объектов

Разбор объектов

[Наверх](#)

Группировка и разгруппировка объектов

Можно объединить несколько объектов в группу, чтобы работать с ними как с единым целым. Затем можно переместить или трансформировать несколько объектов, не влияя на их атрибуты или относительное расположение. Например, можно сгруппировать объекты в структуру логотипа, чтобы перемещать и масштабировать логотип, как единое целое.

Сгруппированные объекты последовательно накладываются друг на друга в одном слое изображения позади находящегося на переднем плане объекта, поэтому при группировке может измениться расположение объектов по слоям и их порядок наложения в определенном слое. Если выделить объекты в разных слоях и сгруппировать их, объекты будут сгруппированы в слое находящегося на переднем плане выделенного объекта.

Группы также могут быть вложенными – это означает, что их можно сгруппировать внутри других объектов или групп для формирования более крупных групп. Группы отображаются в виде элементов <Группа> в палитре «Слои». С помощью палитры «Слои» можно перемещать элементы в группу и из группы.

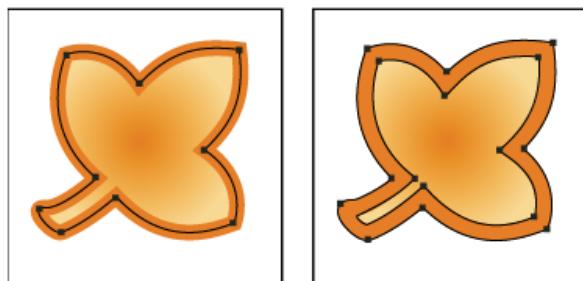
1. Выделите объекты, которые нужно сгруппировать, или группу, которую нужно разгруппировать.
2. Выберите команду «Объект» > «Сгруппировать» или «Объект» > «Разгруппировать».

[Наверх](#)

Разбор объектов

Разбор объектов позволяет делить целые объекты на несколько составляющих их объектов. Например, если разобрать простой объект, такой как круг с однотонной заливкой и обводкой, заливка и обводка станут отдельными объектами. Если разобрать более сложное изображение, например объект с узорной заливкой, узор будет разделен на составляющие его контуры.

Обычно разбирают объекты, когда нужно изменить атрибуты оформления и другие свойства входящих в объект определенных элементов. Кроме того, разбор объектов может быть полезен, если нужно использовать собственный объект программы Illustrator (например, объект с сеткой) в другом приложении, которое не распознает этот объект.



До разбора объекта, имеющего заливку и обводку, (слева) и после него (справа)

Разбор особенно полезен, если возникли трудности с печатью эффектов прозрачности, объемных объектов, узоров, градиентов, обводок, переходов, бликовых оболочек или символов.

1. Выделите объект.
2. Выберите команду «Объект» > «Разобрать».

Если к объекту применены атрибуты оформления, команда «Объект» > «Разобрать» недоступна. В этом случае выберите команду «Объект» > «Разобрать оформление», а затем команду «Объект» > «Разобрать».

3. Задайте параметры и нажмите кнопку «OK».

Объект Разбирает сложные объекты, включая быстрые наложения, оболочки, наборы символов и блики.

Заливка Разбирает заливки.

Обводка Разбирает обводки.

Сетчатый градиент Разбирает градиенты в единий сетчатый объект.

Указать Задает допуск для значений цветов между контрольными точками цветов. Более высокие числа позволяют сохранить плавные переходы цветов, при низких числах создаются объекты с более сильным положением.

Держите нажатой клавишу «Alt» (в Windows) или «Option» (в Mac OS) при выборе команду «Объект» > «Разобрать», чтобы разобрать градиент с последними параметрами, введенными в диалоговом окне «Разобрать».



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Перемещение, выравнивание и распределение объектов

[Перемещение объектов](#)

[Вставка объекта относительно других объектов](#)

[Вставка объектов между слоями](#)

[Вставка на то же место и вставка на все монтажные области](#)

[Выравнивание и распределение объектов](#)

[Наверх](#)

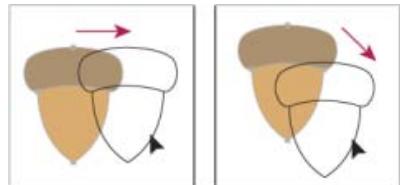
Перемещение объектов

Можно перемещать объекты, перетаскивая их с помощью определенных инструментов, пользуясь клавишами со стрелками на клавиатуре или задав точные значения в палитре или диалоговом окне.

Можно использовать *привязки*, чтобы было проще позиционировать объекты при перетаскивании.

Например, можно привязать курсор к направляющим и опорным точкам и привязать границы объекта к линиям сетки. Также можно использовать палитру «Выравнивание» для позиционирования объектов относительно друг друга.

Можно использовать клавишу «Shift», чтобы ограничить перемещение одного или нескольких объектов так, чтобы они перемещались строго по горизонтали, вертикали или диагонали относительно текущей ориентации осей X и Y. Также можно использовать клавишу «Shift» для поворота объектов на углы, кратные 45°.



Нажмите и держите клавишу «Shift» при перетаскивании, чтобы ограничить перемещение углом в 45°.

См. также

- Использование сетки
- Поворот объектов
- Обзор палитры «Трансформирование»
- Рисование контуров, выровненных по пикселям, при создании проектов для сети Интернет

Перемещение или создание дубликата объекта с помощью вставки

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выберите команду «Редактирование» > «Вырезать», чтобы переместить выделенную область, или «Редактирование» > «Копировать», чтобы создать дубликат выделенной области.
3. Чтобы вставить объект в другой файл, откройте файл. (о вставке объектов между слоями см. в разделе [Вставка объектов между слоями](#)).
4. Выберите одну из следующих команд:

«Редактирование» > «Вставить» Вставляет объект в центр активного окна.

«Редактирование» > «Вставить перед» Вставляет объект непосредственно перед выделенным объектом.

«Редактирование» > «Вставить после» Вставляет объект непосредственно после выделенного объекта.

«Редактирование» > «Вставить на то же место» Вставляет иллюстрацию на то место активной монтажной области, где она располагается на исходной монтажной области.

«Редактирование» > «Вставить на все монтажные области» Вставляет иллюстрацию на то место на всех монтажных областях, где она располагается на текущей монтажной области.

Перемещение объекта перетаскиванием

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Перетащите объект в новое место.

Если выделенный объект содержит заливку, этот объект можно перетаскивать из любой его точки. Если выделенный объект не содержит заливки, при просмотре изображения в виде контуров или если выбрана установка «Выделять объект только по контуру», этот объект нужно перетаскивать за контур (см. раздел «Создание дубликатов выделенных областей с помощью перетаскивания»).

Можно использовать команду «Привязать к точке» в меню «Просмотр», чтобы привязать курсор к опорной точке или направляющей при перетаскивании объекта в пределах 2 пикселов от опорной точки или направляющей.

Перемещение объекта с помощью клавиш со стрелками

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Нажмите какую-либо клавишу со стрелкой, чтобы переместить объект в нужном направлении. Нажмите клавишу «Shift» + «стрелка», чтобы переместить объект на расстояние, в 10 раз превышающее значение, которое задано параметром «Перемещение курсора».

Расстояние, на которое объект перемещается при каждом нажатии клавиши со стрелкой, определяется параметром «Перемещение курсора». Расстояние по умолчанию составляет 1 пункт (1/72 дюйма или 0,3528 мм). Чтобы изменить шаг значение параметра «Перемещение курсора», выберите команду «Редактирование» > «Установки» > «Основные» (в Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Основные» (в Mac OS).

Перемещение объекта на определенное расстояние

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выберите команду «Объект» > «Трансформировать» > «Перемещение».

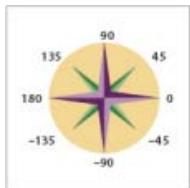
Когда объект выделен, можно также дважды щелкнуть инструмент «Выделение», «Частичное выделение» или «Групповое выделение», чтобы открыть диалоговое окно «Перемещение».

3. Выполните любое из следующих действий:

- Чтобы переместить объект влево или вправо, введите отрицательное значение (перемещение влево) или положительное значение (перемещение вправо) в текстовом поле «По горизонтали».
- Чтобы переместить объект вверх или вниз, введите отрицательное значение (перемещение вниз) или положительное значение (перемещение вверх) в текстовом поле «По вертикали».
- Чтобы переместить объект на угол относительно оси X объекта, введите положительную величину угла (перемещение против часовой стрелки) или отрицательную величину угла (перемещение по часовой стрелке) в текстовом поле «Расстояние» или «Угол». Также можно вводить значения в диапазоне от 180° и 360° . Эти значения преобразуются в соответствующие отрицательные значения (например, 270° преобразуется в -90°).

4. Если объекты содержат узорную заливку, выберите параметр «Узоры», чтобы переместить узор. Снимите флагок «Объекты», если требуется перемещать узоры, оставляя объекты неизменными.

5. Нажмите кнопку «OK» или «Копировать», чтобы переместить копию объектов.



Направления относительно оси X

Перемещение объектов с использованием координат X и Y

- Выделите один или несколько объектов.
 - В палитре «Трансформирование» или «Управление» введите новые значения в поля X, Y или в обоих полях.
- Чтобы изменить контрольную точку, щелкните белый квадрат на локаторе контрольной точки
- контрольной точки
- , прежде чем вводить значения.

Перемещение сразу нескольких объектов

- Выделите один или несколько объектов.
- Выберите команду «Объект» > «Трансформировать» > «Трансформировать каждый».
- Задайте расстояние, на которое нужно переместить выделенные объекты, в области «Переместить» диалогового окна.
- Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы переместить объекты на указанные расстояния, нажмите кнопку «OK».
 - Чтобы переместить объекты случайным образом, но на расстояния, не превышающие указанные, выберите параметр «Случайно». Например, если нужно, чтобы на изображении кирпичной стены кирпичи были немножко смешены относительно друг друга, а не выровнены идеально, можно выбрать параметр «Случайно». Затем нажмите кнопку «OK».

Вставка объекта относительно других объектов

- Выделите объект, который нужно вставить.
- Выберите команду «Редактирование» > «Копировать» или «Редактировать» > «Вырезать».
- Выделите объект, перед которым или после которого нужно сделать вставку.
- Выберите команду «Редактирование» > «Вставить перед» или «Редактирование» > «Вставить после».

При вставке нескольких объектов все вставляемые объекты помещаются перед выделенным объектом или после него. Однако относительное расположение вставленных объектов остается прежним.

Вставка объектов между слоями

Параметр «Вставить скопированные слои» определяет, где будет вставлено изображение в иерархии слоев. По умолчанию параметр «Вставить скопированные слои» отключен, и изображение вставляется в активный слой в палитре «Слои». Когда параметр «Вставить скопированные слои» включен, изображение вставляется в слой, из которого оно было скопировано, независимо от того, какой слой активен в палитре «Слои».

Чтобы включить этот параметр, выберите команду «Вставить скопированные слои» в меню палитры «Слои». Когда параметр включен, отображается флажок.

Включите параметр «Вставить скопированные слои», если изображение вставляется в документы и нужно автоматически поместить его в слой с таким же именем, как у исходного слоя, из которого взято изображение. Если в целевом документе нет слоя с таким же именем, Illustrator создает новый слой.

См. также

- Обзор палитры «Слои»

Вставка на то же место и вставка на все монтажные области

Команда «Вставить на то же место» используется для вставки иллюстрации на активную монтажную область. Для выполнения этой команды выберите «Редактирование» > «Вставить на то же место». Также можно воспользоваться комбинацией клавиш «Ctrl»+«Shift»+«V» (Windows) или «Cmd»+«Shift»+«V» (Mac).

Команда «Вставить на все монтажные области» используется для вставки выбранной иллюстрации на все монтажные области. Перед использованием команды «Вставить на все монтажные области» убедитесь, что вы копируете объект из активной монтажной области.

Для выполнения этой команды выберите «Редактирование» > «Вставить на все монтажные области» при вырезании или копировании иллюстрации.

Если вы копируете иллюстрацию, а затем выбираете команду «Вставить на все монтажные области», иллюстрация повторно вставляется на монтажную область, с которой была скопирована.
(Рекомендуется) Вырезайте и вставляйте объекты, если перед выполнением команды «Вставить на все монтажные области» исходные объекты не нужно изменять.

Примечание. Команды «Вставить на то же место» и «Вставить на все монтажные области» выполняют вставку объектов в то место на всех монтажных областях, откуда они копировались на активной монтажной области.

Выравнивание и распределение объектов

Палитра «Выравнивание» («Окно» > «Выравнивание») и параметры выравнивания на панели «Управление» используются для выравнивания и распределения выделенных объектов по указанной оси. Границы объектов или опорные точки можно использовать в качестве эталонной точки, а также выровнять по выделенной области, монтажной области или ключевому объекту. Ключевой объект представляет собой один определенный объект из нескольких выделенных объектов.

Параметры выравнивания отображаются на панели «Управление», когда выделен какой-либо объект. Если они не появились, выберите пункт «Выравнивание» в меню панели «Управление».

По умолчанию Illustrator вычисляет выравнивание и распределение по контурам объекта. Однако если работа ведется с объектами с разной шириной обводки, для вычисления выравнивания и распределения можно использовать край обводки. Для этого выберите в меню палитры «Выравнивание» команду «Использовать границы просмотра».

См. также

- Основные сведения о рабочей среде
- Использование нескольких монтажных областей

Выравнивание или распределение по ограничительной рамке всех выделенных объектов

1. Выделите объекты для выравнивания или распределения.
2. В палитре «Выравнивание» или «Управление» выберите элемент «Выровнять по выделенному» , затем нажмите на кнопку типа требуемого выравнивания или распределения.

Выравнивание или распределение по опорной точке

1. Выберите инструмент «Частичное выделение», нажмите клавишу «Shift» и выделите опорные точки, которые нужно выровнять или распределить. Опорная точка, выделенная последней, становится ключевой опорной точкой.

Параметр «Выровнять по ключевой узловой точке»  автоматически активируется в палитрах «Выравнивание» и «Управление».

2. На палитре «Выравнивание» или панели «Управление» нажмите кнопку требуемого типа выравнивания или распределения.

Выравнивание или распределение по ключевому объекту

1. Выделите объекты для выравнивания или распределения.
2. Повторно щелкните по объекту, который требуется использовать в качестве ключевого (на этот раз во время щелчка не требуется удерживать нажатой клавишу «Shift»).
Вокруг ключевого объекта появится синий контур, а на панели «Управление» и палитре «Выравнивание» в поле «Выровнять по ключевому объекту»  флагок будет установлен автоматически.
3. На палитре «Выравнивание» или панели «Управление» нажмите кнопку требуемого типа выравнивания или распределения.

Примечание. Чтобы остановить выравнивание и распределение по объекту, повторно щелкните объект, чтобы удалить синий контур, или выберите пункт «Отменить выбор ключевого объекта» в палитре «Выравнивание».

Выравнивание или распределение по монтажной области

1. Выделите объекты для выравнивания или распределения.
2. Активируйте нужную монтажную область, щелкнув ее инструментом «Выделение» при нажатой клавише «Shift». Контур активной монтажной области темнее, чем у других областей.
3. В палитре «Выравнивание» или «Управление» выберите элемент «Выровнять по монтажной области»  и нажмите кнопку нужного типа выравнивания или распределения.

Распределение объектов на определенные расстояния

Можно распределить объекты, указав точные расстояния между их контурами.

1. Выделите объекты для распределения.
 2. Инструментом «Выделение»  щелкните контур объекта, вокруг которого нужно распределить остальные объекты. Выбранный объект останется на своем месте.
 3. На палитре «Выравнивание» введите расстояние между объектами в текстовом поле «Распределить интервалы».
- Если параметры «Распределить интервалы» не отображаются, выберите команду «Показать параметры» в меню палитры.
4. Нажмите кнопку «Распределение с равными интервалами по вертикали»  или кнопку «Распределение с равными интервалами по горизонтали» .

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Поворот и отражение объектов

Поворот объектов

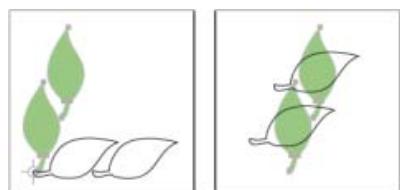
Поворот осей X и Y документа

Отражение или зеркальное отображение объектов

[Наверх](#)

Поворот объектов

При повороте объект вращается вокруг указанной фиксированной точки. По умолчанию контрольной точкой является центр объекта. Если выделено несколько объектов, эти объекты будут вращаться вокруг единой контрольной точки, которая по умолчанию является центром выделенного фрагмента или ограничительной рамки. Чтобы повернуть каждый объект вокруг его собственной центральной точки, используйте команду «Трансформировать каждый».



Результаты действия инструмента «Поворот» (слева) и команды «Трансформировать каждый» (справа).

См. также

- Обзор палитры «Трансформирование»
- Перемещение объектов
- Масштабирование объектов

Поворот объекта с помощью ограничительной рамки

- Выделите один или несколько объектов.
- С помощью инструмента «Выделение»  переместите указатель за пределы ограничительной рамки рядом с ее маркером, чтобы он принял вид , а затем перетащите его.

Поворот объекта с помощью инструмента «Свободное трансформирование»

- Выделите один или несколько объектов.
- Выберите инструмент «Свободное трансформирование» .
- Поместите курсор снаружи ограничительной рамки, чтобы он принял вид , а затем перетащите его.

Поворот объекта с помощью инструмента «Поворот»

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выберите инструмент «Поворот» .
3. Выполните любое из следующих действий:
 - Для поворота объекта вокруг его центра перетащите курсор по кругу в окне документа.
 - Для поворота объекта вокруг другой контрольной точки один раз щелкните в любом месте окна документа, чтобы переместить контрольную точку. Затем переместите курсор в другое место от контрольной точки и перетащите его вращательным движением.
 - Для поворота копии объекта, а не самого объекта держите нажатой клавишу «Alt» (в Windows) или «Option» (в Mac OS) после начала перетаскивания.

Для более точного управления перетащите курсор дальше от контрольной точки объекта.

Поворот объекта на определенный угол

С помощью команды «Поворот» можно определять точный угол поворота.

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Для поворота вокруг другой контрольной точки выберите инструмент «Поворот». Затем с нажатой клавишей «Alt» (в Windows) или «Option» (в Mac OS) щелкните в том месте окна документа, где должна быть контрольная точка.
 - Для поворота вокруг центральной точки выберите команду «Объект» > «Трансформировать» > «Поворот» или дважды щелкните инструмент «Поворот».
3. Введите угол поворота в текстовом поле «Угол». Для поворота объекта по часовой стрелке введите отрицательное значение, а для поворота против часовой стрелки – положительное.
4. Если объекты содержат узорную заливку, выберите параметр «Узоры», чтобы повернуть узор. Отмените выделение объектов, если нужно повернуть узор, а не объекты.
5. Нажмите кнопку «OK» или «Копировать», чтобы повернуть копию объектов.

Чтобы разместить несколько копий объекта вокруг контрольной точки, переместите контрольную точку из центра объекта в другое место, щелкните «Копировать», а затем последовательно выбирайте команду «Объект» > «Трансформировать» > «Повторить трансформирование».

Поворот объекта с помощью палитры «Трансформирование»

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Для поворота объекта вокруг его центра, введите значение параметра «Угол» в палитре.
 - Для поворота объекта вокруг другой контрольной точки щелкните белый

квадрат на локаторе контрольной точки  в палитре и введите значение параметра «Угол».

Совет. Можно также вызвать палитру «Трансформирование» щелкнув «X», «Y», «Ш» или «B» на панели «Управление».

3. С помощью палитры «Трансформирование» можно поворачивать символ вокруг точки регистрации. Дополнительные сведения см. в разделе Точка регистрации символа.

Поворот нескольких объектов по отдельности

1. Выберите объекты, которые нужно повернуть.
2. Выберите команду «Объект» > «Трансформировать» > «Трансформировать каждый».
3. Выполните любое из следующих действий в области «Поворот» диалогового окна.
 - Щелкните значок угла или перетащите линию угла вокруг значка.
 - В текстовом поле «Угол» введите значение угла от -360° до 360° .
4. Нажмите кнопку «OK» или «Копировать», чтобы повернуть копию каждого объекта.

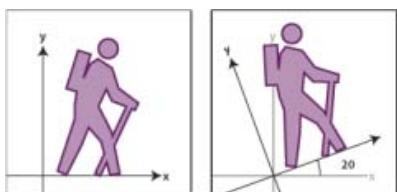
[Наверх](#) 

Поворот осей X и Y документа

По умолчанию оси X и Y параллельны горизонтальной и вертикальной сторонам окна документа.

1. Выберите команду «Редактирование» > «Установки» > «Основные» (в Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Основные» (в Mac OS).
2. Укажите угол в текстовом поле «Угол поворота». При положительном значении угла выполняется поворот осей против часовой стрелки, а при отрицательном – по часовой стрелке.

Поворот осей может быть полезен, если изображение состоит из элементов, повернутых на один и тот же угол, например когда логотип и текст повернуты на 20° . Вместо поворота каждого элемента, добавляемого в логотип, можно просто повернуть оси на 20° . Все элементы рисунка будут располагаться вдоль новых осей.



Объект, выровненный по осям по умолчанию (слева) и по осям, повернутым на 20° (справа)

Новые оси не влияют на следующие объекты и действия.

- Уже существующие объекты
- Поворот и наложение
- Рисование инструментами «Карандаш» и «Быстрая трассировка»

[Наверх](#) 

Отражение или зеркальное отображение объектов

Отражение – это зеркальное отображение объекта вдоль заданной невидимой оси. Объекты можно отразить с помощью инструмента «Свободное трансформирование», инструмента «Зеркальное отражение» или команды «Зеркальное отражение». Для указания оси отражения используйте инструмент «Зеркальное отражение».

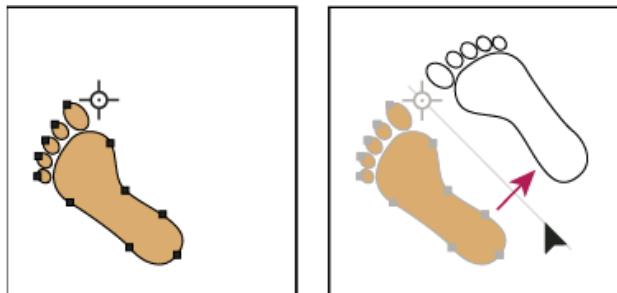
Чтобы создать зеркальную копию объекта, можно скопировать его одновременно с созданием зеркального отражения.

Отражение объекта с помощью инструмента «Свободное трансформирование»

1. Выберите объект, который нужно зеркально отразить.
2. Выберите инструмент «Свободное трансформирование» .
3. Выполните одно из следующих действий:
 - Перетащите маркер ограничительной рамки через противоположный край или маркер, пока отражение объекта не достигнет нужного уровня.
 - Для сохранения пропорций объекта держите нажатой клавишу «Shift» при перетаскивании углового маркера через противоположный маркер.

Отражение объекта с помощью инструмента «Зеркальное отражение»

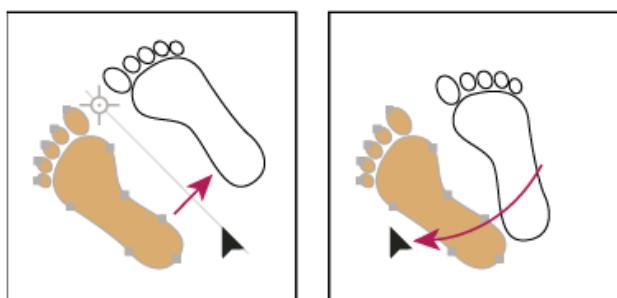
1. Выделите объект.
2. Выберите инструмент «Зеркальное отражение» .
3. Чтобы нарисовать невидимую ось, относительно которой будет создано зеркальное отражение объекта, щелкните в любом месте окна документа, чтобы задать одну точку оси. Курсор примет форму стрелки.
4. Наведите курсор на другую точку, чтобы определить невидимую ось, и выполните одно из следующих действий:
 - Щелкните, чтобы задать вторую точку невидимой оси. Во время щелчка выделенный объект зеркально отразится относительно этой оси.



Щелкните, чтобы задать одну точку оси (слева), затем щелкните еще раз, чтобы задать вторую точку оси и зеркально отразить объект относительно этой оси (справа).

- Чтобы зеркально отразить копию объекта, нажмите клавишу «Alt» (в Windows) или «Option» (в Mac OS) и, не отпуская ее, щелкните мышью, чтобы задать вторую точку невидимой оси.
- Настройте ось отражения перетаскиванием, а не щелчком мыши. С нажатой клавишей «Shift» перетащите курсор, чтобы зафиксировать угол 45°. Во время

перетаскивания курсора невидимая ось отражения поворачивается вокруг точки, заданной в шаге 3, и контур объекта оказывается зеркально отраженным. Когда контур окажется в нужной позиции, отпустите кнопку мыши.



Перетаскивание второй точки оси отражения для поворота оси

Для более точного управления перетащите курсор дальше от контрольной точки объекта.

Зеркальное отражение путем указания оси

1. Выберите объект, который нужно зеркально отразить.
 - Чтобы отразить объект относительно его центральной точки, выберите команду «Объект» > «Трансформировать» > «Зеркальное отражение» или дважды щелкните инструмент «Зеркальное отражение» .
 - Чтобы отразить объект относительно другой контрольной точки, с нажатой клавишей «Alt» (в Windows) или «Option» (в Mac OS) щелкните в любом месте окна документа.
2. В диалоговом окне «Зеркальное отражение» выберите ось, относительно которой нужно отразить объект. Можно отразить объект относительно горизонтальной, вертикальной оси или оси, проходящей под углом.
3. Если объект содержит узоры, которые нужно отразить, выберите параметр «Узоры» (чтобы зеркально отразить только узоры, выключите параметр «Объекты»).
4. Чтобы оценить результаты эффекта до его применения, установите флагок «Просмотр».
5. Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы зеркально отразить объект, нажмите кнопку «OK».
 - Чтобы зеркально отразить копию объекта, нажмите кнопку «Скопировать».

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

СЛОИ

[О слоях](#)

[Обзор палитры «Слои»](#)

[Создание слоя](#)

[Перемещение объекта в другой слой](#)

[Распределение элементов по отдельным слоям](#)

[Объединение слоев и групп](#)

[Нахождение элемента в палитре «Слои»](#)

[Наверх](#)

О слоях

При создании сложного изображения довольно трудно отслеживать все элементы в окне документа. Мелкие элементы скрываются под более крупными, и становится трудно выделять изображение. Слои позволяют управлять всеми элементами, составляющими изображение. Слои можно представить в виде чистых папок, содержащих изображения. Если перетасовать эти папки, изменится порядок размещения элементов изображения. Можно перемещать элементы из папки в папку и создавать вложенные папки.

Структура слоев в документе может быть настолько простой или сложной, насколько необходимо. По умолчанию все элементы расположены в одном родительском слое. Однако можно создавать новые слои и перемещать в них элементы или перемещать элементы из одного слоя в другой в любое время. Палитра «Слои» позволяет легко выделять, скрывать, блокировать изображения и менять их атрибуты оформления. Можно даже создавать шаблонные слои, которые будут использоваться для трассировки изображения, и обмениваться слоями с программой Photoshop.

Обучающий видеоролик о придании графическому объекту гибкости и упорядоченности с помощью слоев в документе см. в разделе Упорядочение графического объекта с помощью слоев.

[Наверх](#)

Обзор палитры «Слои»

Палитра «Слои» («Окно» > «Слои») используется для отображения списка, упорядочивания и редактирования объектов в документе. По умолчанию каждый новый документ содержит один слой, и каждый создаваемый объект помещается в этот слой. Однако можно создавать новые слои и распределять элементы по своему усмотрению.

По умолчанию Illustrator назначает каждому слою в палитре «Слои» уникальный цвет (до девяти цветов). Цвет отображается рядом с именем слоя в палитре. Тот же цвет отображается в окне иллюстрации в ограничительной рамке, контуре, опорных точках и центральной точке выделенного объекта. С помощью этого цвета можно быстро найти соответствующий объекту слой в палитре «Слои», а также изменить цвет слоя по своему усмотрению.

Если элемент в палитре «Слои» содержит другие элементы, слева от имени элемента отображается треугольник. Щелкните этот треугольник, чтобы показать или скрыть его содержимое. Если треугольника нет, элемент не содержит дополнительных элементов.



Палитра «Слои»

A. Столбец «Видимость» **B.** Столбец «Редактирование» **C.** Столбец «Назначен» **D.** Столбец «Выделение»

В палитре «Слои» столбцы отображаются слева и справа от списков. Щелкните столбец для управления следующими характеристиками.

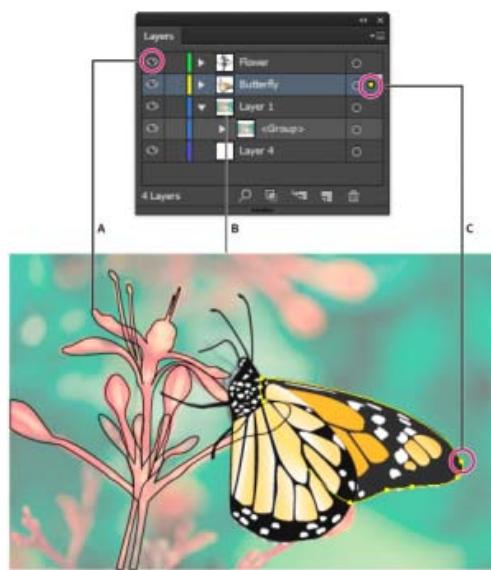
Столбец «Видимость» Указывает, видны или скрыты элементы в слоях (пустое пространство) или являются ли слои шаблонными или слоями контуров .

Столбец «Редактирование» Указывает, заблокированы или разблокированы элементы. Значок блокировки указывает, что элемент заблокирован и не может быть отредактирован; пустое пространство указывает, что элемент разблокирован и может быть отредактирован.

Столбец «Назначен» Указывает, предназначены ли элементы для применения эффектов и атрибутов редактирования в палитре «Оформление». Если кнопка цели отображается как значок в виде двойного кольца (или) , то к элементу можно применить указанные эффекты (и наоборот, значок в виде одиночного кольца указывает на то, что элемент для этого не предназначен).

Столбец «Выделение» Указывает, выделены ли элементы. Цветной прямоугольник указывает, что элемент выделен. Если элемент, такой как слой или группа, содержит выделенные и невыделенные объекты, рядом с родительским элементом отображается цветной прямоугольник меньшего размера. Если все объекты в родительском элементе выделены, отображаются цветные прямоугольники такого же размера, как метки рядом с выделенными объектами.

Можно использовать палитру «Слои» для отображения некоторых элементов в виде контуров, а других элементов – в том виде, в котором они будут представлены в готовом изображении. Можно также затемнить связанные изображения и растровые объекты, чтобы упростить редактирование объектов в верхней части изображения. Это особенно полезно при трассировке растрового изображения.



Параметры отображения изображения со слоями

A. Объект, отображенный в виде контуров **B.** Растрочный объект, затемненный до 50% **C.** Выделенный объект, отображенный в режиме просмотра

См. также

- Основные сведения о рабочей среде
- Просмотр изображения в виде контуров
- Использование инструмента «Трассировка изображения» | CS6
- Закрепление и освобождение объектов и слоев
- Скрытие и отображение объектов и слоев

Изменение отображения палитры «Слои»

1. Выберите пункт «Параметры палитр» в меню палитры «Слои».
2. Выберите параметр «Показать только слои», чтобы скрыть контуры, группы и составные элементы в палитре «Слои».
3. В разделе «Размер строк» выберите параметр для высоты строк (чтобы указать заказной размер, введите значение от 12 до 100).
4. В разделе «Миниатюры» выберите сочетание слоев, групп и объектов, для которых нужно показывать миниатюры.

Примечание. Отображение миниатюр в палитре «Слои» может привести к снижению быстродействия при работе со сложными файлами. Для повышения быстродействия отключите миниатюры слоев.

Указание параметров слоя и подслоя

1. Выполните одно из следующих действий:
 - Дважды щелкните имя элемента в палитре «Слои».
 - Щелкните имя элемента и выберите в меню палитры «Слои» пункт «Параметры слоя <имя элемента>».
 - Выберите в меню палитры «Слои» пункт «Новый слой» или «Новый подслой».
2. Укажите любые из следующих параметров.

Имя Указывает имя элемента, как оно будет отображаться в палитре «Слои».

Цвет Указывает цвет слоя. Можно выбрать цвет из меню или дважды щелкнуть образец цвета.

Шаблон Делает слой шаблонным слоем.

Закрепить Не позволяет изменять элемент.

Показать Показывает в монтажной области все объекты, содержащиеся в слое.

Печать Позволяет печатать объекты, содержащиеся в слое.

Просмотр Показывает объекты, содержащиеся в слое, в цвете, а не в виде контуров.

Ослабление изображений Уменьшает интенсивность связанных и растровых изображений, содержащихся в слое, до определенного процентного значения.

[Наверх](#)

Создание слоя

1. В палитре «Слои» щелкните имя слоя, выше которого (или внутри которого) нужно добавить новый слой.
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы добавить слой выше выделенного слоя, нажмите кнопку «Создать новый слой»  в палитре «Слои».
 - Чтобы добавить подслой внутри выделенного слоя, нажмите кнопку «Создать новый подслой»  в палитре «Слои».

Совет. Чтобы указать параметры при создании нового слоя, выберите пункт «Новый слой» или «Новый подслой» в меню палитры «Слои».

Illustrator поддерживает несколько режимов рисования:

- В режиме «Рисовать за объектами» за активным слоем автоматически создается новый активный слой.
- Если ни одна иллюстрация не выбрана, то в этом режиме иллюстрация рисуется за всеми иллюстрациями выделенного слоя.

[Наверх](#)

Перемещение объекта в другой слой

1. Выделите объект.
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Щелкните имя нужного слоя в палитре «Слои». Затем выберите команду «Объект» > «Монтаж» > «Отправить в текущий слой».
 - Перетащите индикатор выделенного изображения , расположенный справа от слоя в палитре «Слои», в нужный слой.

Совет. Можно переместить объекты и слои в новый слой, выделив их и выбрав команду «Собрать на новом слое» в меню палитры «Слои».

Удерживайте нажатой клавишу «Ctrl» (в Windows) или «Command» (в Mac OS), чтобы выделить несмежные элементы, удерживайте нажатой клавишу «Shift», чтобы выделить смежные элементы.

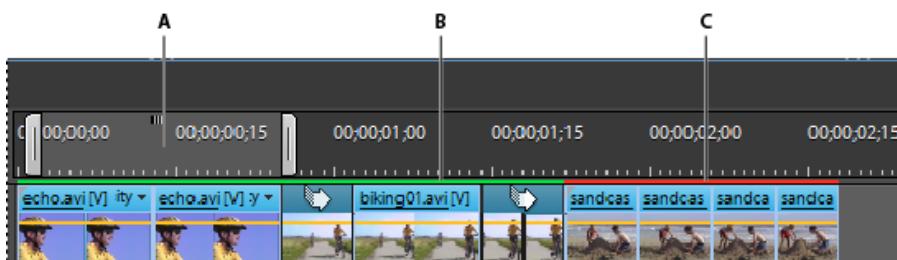
[Наверх](#)

Распределение элементов по отдельным слоям

Команда «Распределить по слоям» перераспределяет все элементы в слое по отдельным слоям и может создавать новые объекты в каждом слое на основе порядка размещения объекта. Эту функцию можно использовать для подготовки файлов к работе с веб-анимацией.

1. В палитре «Слои» щелкните имя слоя или группы.
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы расположить каждый элемент в новом слое, выберите команду «Распределить по слоям (упорядочить)» в меню палитры «Слои».
 - Чтобы распределить элементы по слоям и создать дубликаты объектов для формирования кумулятивной последовательности, выберите команду «Распределить по слоям (построить)» в меню палитры «Слои». Самый нижний объект появится в каждом из новых слоев, а самый верхний объект будет

только в верхнем слое. Например, представим, что Слой 1 содержит круг (самый нижний объект), квадрат и треугольник (самый верхний объект). Эта команда создаст три слоя: один с кругом, квадратом и треугольником, один с кругом и квадратом и один только с кругом. Это полезно в анимации для создания кумулятивных последовательностей.



Команда «Распределить по слоям (построить)» создает новые слои

[Наверх](#)

Объединение слоев и групп

Объединение и сведение слоев похожи в том, что позволяют объединять объекты, группы и подслои в единый слой или группу. При объединении можно выбрать, какие элементы будут объединены; при сведении все видимые элементы изображения объединяются в одном слое. При любой из этих операций порядок размещения объектов остается тем же, но другие атрибуты на уровне слоев, такие как обтравочные маски, не сохраняются.

- Для объединения элементов в один слой или группу нажмите клавишу «Ctrl» (в Windows) или «Command» (в Mac OS) и, не отпуская ее, щелкните имена слоев или групп, которые нужно объединить. Или держите нажатой клавишу «Shift», чтобы выбрать все имена групп или слоев, находящихся между выбранными именами. Затем в меню палитры «Слои» выберите команду «Объединить выделенные». Следует иметь в виду, что элементы будут объединены в слое или группе, выделенными последними.

Слои можно объединять только с другими слоями, находящимися на том же иерархическом уровне в палитре «Слои». Аналогичным образом подслои можно объединять только с другими подслоями, находящимися в том же слое и на том же иерархическом уровне. Объекты нельзя объединять с другими объектами.

- Для сведения слоев щелкните имя слоя, в котором необходимо объединить графические объекты. Затем в меню палитры «Слои» выберите команду «Выполнить сведение».

[Наверх](#)

Найдение элемента в палитре «Слои»

Когда элемент выделяют в окне документа, можно быстро найти соответствующий элемент в палитре «Слои» с помощью команды «Найти объект». Эта команда особенно полезна для поиска объектов в свернутых слоях.

- Выделите объект в окне документа. Если выделить несколько объектов, будет найден самый верхний объект в порядке расположения.
- Выберите команду «Найти объект» в меню палитры «Слои». Эта команда меняется на «Найти слой», если выбран параметр «Показать только слои».

На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Закрепление, скрытие и удаление объектов

[Закрепление и освобождение объектов и слоев](#)

[Скрытие и отображение объектов и слоев](#)

[Удаление объектов](#)

[Наверх](#)

Закрепление и освобождение объектов и слоев

Закрепление объектов не позволяет выделять и редактировать их. Можно быстро закрепить несколько контуров, групп и подслоев, закрепив их родительский слой.

- Чтобы закрепить объекты, нажмите кнопку столбца редактирования (справа от значка глаза) в палитре «Слои» для объекта или слоя, который нужно закрепить. Перетащите курсор через несколько кнопок столбца редактирования, чтобы закрепить несколько элементов. Или выделите объекты, которые нужно закрепить, а затем выберите команду «Объект» > «Закрепить» > «Выделенное».
- Чтобы освободить объекты, щелкните значок  в палитре «Слои» для объекта или слоя, который нужно освободить.

Также для закрепления и освобождения объектов можно использовать следующие команды.

- Чтобы закрепить все объекты, перекрывающие область выделенного объекта и находящиеся в том же слое, выделите объект, а затем выберите команду «Объект» > «Закрепить» > «Все объекты выше».
- Чтобы закрепить все слои, отличные от слоя, содержащего выделенный элемент или группу, выберите команду «Объект» > «Закрепить» > «Остальные слои» или выберите в меню палитры «Слои» команду «Закрепить остальные».
- Чтобы закрепить все слои, выделите все слои в палитре «Слои», а затем выберите команду «Закрепить все слои» в меню палитры.
- Чтобы освободить все объекты в документе, выберите команду «Объект» > «Освободить все».
- Чтобы освободить все объекты в группе, выделите незакрепленный и видимый объект в группе. С нажатыми клавишами «Shift»+«Alt» (в Windows) или «Shift»+«Option» (в Mac OS), выберите команду «Объект» > «Освободить все».
- Если были закреплены все слои, выберите команду «Освободить все слои» в меню палитры «Слои», чтобы освободить их.

Примечание. Меню «Закрепить» недоступно в режиме изоляции.

[Наверх](#)

Скрытие и отображение объектов и слоев

Выберите один из следующих способов.

- В палитре «Слои» щелкните значок глаза  рядом с элементом, который нужно скрыть. Щелкните его еще раз, чтобы снова отобразить элемент. Если скрыть слой или группу, будут скрыты все элементы в этом слое или группе.
- Чтобы скрыть несколько элементов, перетащите курсор через несколько значков глаза.
- Выделите объект, который нужно скрыть, и выберите команду «Объект» > «Скрыть» > «Выделенное».
- Чтобы скрыть все объекты над каким-либо объектом в слое, выделите объект и выберите команду «Объект» > «Скрыть» > «Все объекты выше».
- Чтобы скрыть все невыделенные слои, выберите команду «Скрыть остальные» в меню палитры «Слои», или с нажатой клавишей «Alt» (в Windows) или «Option» (в Mac OS) щелкните значок глаза для слоя, который нужно показать. Или, чтобы скрыть все другие слои, кроме слоя, содержащего выделенный объект или группу, выберите команду «Объект» > «Скрыть» > «Остальные слои».
- Чтобы отобразить все объекты, выберите команду «Объект» > «Показать все». Все ранее скрытые объекты будут отображены. Все ранее выделенные объекты останутся выделенными.
- Чтобы отобразить все слои и подслои, выберите команду «Показать все слои» в меню палитры «Слои». Скрытые объекты не отображаются этой командой, только скрытые слои.
- Чтобы отобразить все объекты в группе, выделите незакрепленный и видимый объект в группе. С нажатыми

клавишами «Shift»+«Alt» (в Windows) или «Shift»+«Option» (в Mac OS), выберите команду «Объект» > «Показать все».

Примечание. Меню «Показать все» и «Скрыть» недоступны в режиме изоляции.

[Наверх](#)

Удаление объектов

❖ Выполните одно из следующих действий:

- Выделите объекты и нажмите клавишу «Backspace» (в Windows) или «Delete».
- Выделите объекты и выберите команду «Редактирование» > «Очистить» или «Редактирование» > «Вырезать».
- Выделите в палитре «Слои» элементы, которые нужно удалить, и щелкните значок «Удалить» . Или в палитре «Слои» перетащите имя элемента на значок «Удалить» либо выберите команду «Удалить» »Имя слоя» в меню палитры «Слои».

При удалении слоя также удаляются все находящиеся в нем объекты. Например, если удалить слой, содержащий подслои, группы, контуры и обтравочные наборы, все эти элементы будут удалены вместе со слоем.

Примечание. В документе должен быть хотя бы один слой. Если в документе только один слой, значок «Удалить» и команда «Удалить» недоступны.



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Создание дубликатов объектов

[Создание дубликатов объектов путем перетаскивания](#)

[Создание дубликатов объектов с помощью палитры «Слои»](#)

[Создание дубликатов выделенных областей с помощью перетаскивания](#)

[Смещение дубликатов объектов](#)

[Наверх](#)

Создание дубликатов объектов путем перетаскивания

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выберите инструмент «Выделение», «Частичное выделение» или «Групповое выделение».
3. С нажатой клавишей «Alt» (в Windows) или «Option» (в Mac OS) перетащите выделенную область (но не маркер на ограничительной рамке).

[Наверх](#)

Создание дубликатов объектов с помощью палитры «Слои»

Можно быстро создавать дубликаты объектов, групп и целых слоев с помощью палитры «Слои».

1. В палитре «Слои» выделите элементы, дубликаты которых нужно создать.
2. Выполните одно из следующих действий:
 - В меню палитры «Слои» выберите пункт «Создать дубликат «Имя слоя».
 - Перетащите элемент в палитре «Слои» на кнопку «Новый слой»  внизу палитры.
 - Начните перетаскивать элемент на новое место в палитре «Слои», а затем нажмите и не отпускайте клавишу «Alt» (в Windows) или «Option» (в Mac OS). Отпустите кнопку мыши, когда индикатор окажется в том месте, куда нужно поместить дубликат элемента. Если отпустить кнопку мыши, когда индикатор указывает на слой или группу, дубликат элемента будет добавлен на верх этого слоя или группы. Если отпустить кнопку мыши, когда индикатор находится между элементами, дубликат элемента будет добавлен в указанное место.

[Наверх](#)

Создание дубликатов выделенных областей с помощью перетаскивания

Можно использовать буфер обмена для переноса выделенных областей между файлом программы Illustrator и другими приложениями Adobe, включая Adobe Photoshop и Adobe InDesign. Буфер обмена особенно полезен при импорте контуров, так как контуры копируются в буфер обмена в виде описаний на языке PostScript. Изображения, скопированные в буфер обмена, в большинстве приложений вставляются в формате PICT. Однако некоторые приложения принимают версию PDF (например, InDesign) или версию AI/PS. В формате PDF сохраняется прозрачность; формат AI/PS позволяет указывать, следует ли сохранять общее оформление выделенной области или копировать выделенную область как набор контуров (это может быть полезно в программе Photoshop).

Чтобы указать параметры копирования, выберите команду «Редактирование» > «Установки» > «Обработка файлов и буфер обмена» (в Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Обработка файлов и буфер обмена» (в Mac OS). Выберите PDF, AI/PS или и то, и другое. При выборе формата AI/PS установите параметр «Сохранять контуры», чтобы удалить прозрачность в скопированном изображении, или «Сохранять оформление и наложение цветов», чтобы свести прозрачность, сохранить оформление скопированного изображения и объекты с наложением цветов.

Перетаскивание изображения в документ Photoshop

1. Выберите изображение, которое нужно скопировать.
2. Откройте документ Photoshop, в который нужно скопировать выделенную область.
3. Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы скопировать объекты в программу Photoshop в виде растровых изображений, перетащите выделенный фрагмент в окно Photoshop, а когда появится черный контур, отпустите кнопку мыши. Чтобы разместить выделенный фрагмент в центре изображения Photoshop, нажмите и держите клавишу «Shift», прежде чем начать перетаскивание. По умолчанию выделенные объекты копируются в виде растровых изображений в активный слой.

- Чтобы скопировать векторные объекты в Photoshop в виде контуров, нажмите клавишу «Ctrl» (в Windows) или «Command» (в Mac OS) и, не отпуская ее, перетащите выделенную область в документ Photoshop. Когда кнопка мыши будет отпущена, выделенный фрагмент станет контуром в программе Photoshop.

Перетаскивание изображения из программы Photoshop в Illustrator

- Откройте документ Photoshop, из которого нужно скопировать элемент.
- Выберите изображение, которое нужно скопировать.
- Выберите инструмент «Перемещение»  и перетащите выделенный фрагмент из Photoshop в файл Illustrator.

Перетаскивание изображения на рабочий стол (только в Mac OS)

- Выберите изображение, которое нужно скопировать.
- Перетащите выделенную область на рабочий стол.

Выделенные фрагменты копируются на рабочий стол как обтравленные изображения, которые можно перетащить в нужный документ. Обтравленные изображения преобразуются в формат PICT при перетаскивании на рабочий стол.

Смещение дубликатов объектов

[Наверх](#)

Можно создать копию объекта, отстоящую от выделенного объекта на определенное расстояние, с помощью команды «Создать параллельный контур» или эффекта «Создать параллельный контур». Смещение объектов полезно при создании концентрических фигур или многочисленных копий объекта с регулярными интервалами между ними.

Можно сместить контур объекта относительно исходного контура с помощью команды «Создать параллельный контур» в меню «Эффекты». Этот эффект полезен для преобразования объекта с сеткой в обычный контур. Например, если расформирована оболочка или нужно преобразовать сетчатую форму для использования в другом приложении, примените команду создания параллельного контура со значением смещения 0, а затем удалите сетчатую форму. Затем можно редактировать оставшийся контур.

Смещение объектов с помощью команды «Создать параллельный контур»

- Выделите один или несколько объектов.
- Выберите команду «Объект» > «Контур» > «Создать параллельный контур».
- Укажите расстояние смещения, тип стыков и пределы среза.
- Нажмите кнопку «OK».

Смещение объектов с помощью эффекта «Создать параллельный контур»

- Выделите один или несколько объектов.
- Выберите команду «Эффект» > «Контур» > «Создать параллельный контур».
- Укажите расстояние смещения, тип стыков и пределы среза.
- Нажмите кнопку «OK».

Смещение объекта при помощи клавиатуры

- Выделите один или несколько объектов.
- Удерживая клавишу «Alt», нажмите клавишу со стрелкой.

Создается копия объекта, смещенная на значение, заданное параметром «Перемещение курсора» в разделе «Основные» меню «Установки». Направление смещения зависит от того, какая клавиша со стрелкой была использована.

Примечание. Если копия объекта не создается, убедитесь, что значение параметра «Перемещение курсора» отлично от нуля.



Размещение объектов

Определение порядка размещения новых объектов при добавлении

Изменение порядка размещения с помощью палитры «Слои»

Изменение порядка размещения с помощью команд

[Наверх](#)

Определение порядка размещения новых объектов при добавлении

Illustrator размещает нарисованные объекты последовательно, начиная с первого нарисованного объекта.

Размещение объектов определяет порядок их отображения при наложении. Порядок размещения объектов зависит от используемого режима рисования. В режиме «Рисовать в стандартном режиме» новый слой создается прямо над активным слоем и все новые объекты рисуются над активным слоем. Однако в режиме «Рисовать за объектами» новый слой создается непосредственно под активным слоем и все новые объекты рисуются за выбранным объектом (или под активным слоем, если объекты не выбраны).

Можно изменить порядок размещения (также известный как порядок рисования) объектов в изображении в любое время с помощью палитры «Слои» или команды «Объект» > «Монтаж».

❖ В палитре «Слои» выполните любое из следующих действий:

- В режиме «Рисовать за объектами» выберите объект, под которым требуется создать новый объект.
- В режиме «Рисовать в стандартном режиме», чтобы добавить новый объект над слоем, сделайте слой активным, щелкнув его имя. В режиме «Рисовать за объектами», чтобы добавить новый объект под слоем, сделайте слой активным, щелкнув его имя.

[Наверх](#)

Изменение порядка размещения с помощью палитры «Слои»

Объект вверху палитры «Слои» находится впереди по порядку размещения, а объект внизу палитры «Слои» находится сзади по порядку размещения. В пределах слоя объекты также размещаются иерархично. Создавая несколько слоев в изображении, можно управлять отображением перекрывающихся объектов.

❖ Выполните любое из следующих действий:

- Перетащите имя элемента и отпустите кнопку мыши, когда черные метки вставки окажутся в нужном месте. Черные метки вставки отображаются между двумя другими элементами в палитре или на левом или правом краю слоя или группы. Элементы, распределенные поверх слоя или группы, перемещаются выше других объектов в элементе.
- Щелкните столбец выделения элемента (между кнопкой цели и полосой прокрутки), перетащите цветной прямоугольник выделения в цветной прямоугольник выделения другого элемента и отпустите кнопку мыши. Если цветной прямоугольник выделения элемента перетащить на объект, элемент будет помещен поверх объекта; если перетащить его на слой или группу, элемент переместится поверх всех других объектов в слое или группе.
- Чтобы расположить элементы в обратном порядке в палитре «Слои», нажмите клавишу «Ctrl» (в Windows) или «Command» (в Mac OS) и, не отпуская ее, щелкните имена элементов, которые нужно расположить в обратном порядке. Элементы должны находиться на одном уровне в иерархии слоев. Например, можно выделить два верхних слоя, но нельзя выделить два контура, находящихся в разных слоях. Затем в меню палитры «Слои» выберите команду «В обратном порядке».

Примечание. Нельзя переместить контур, группу или составной элемент на верхнюю позицию в палитре «Слои» – только слои могут находиться наверху в иерархии слоев.

[Наверх](#)

Изменение порядка размещения с помощью команд

❖ Выполните любое из следующих действий:

- Чтобы переместить объект на верхнюю или нижнюю позицию в группе или слое, выделите объект, который нужно переместить, и выберите команду «Объект» > «Монтаж» > «На передний план» или «Объект» > «Монтаж» > «На задний план».
- Чтобы переместить объект на один объект вперед или на один объект назад в стеке, выделите объект, который нужно переместить, и выберите команду «Объект» > «Монтаж» > «Переложить вперед» или «Объект» > «Монтаж» >

«Переложить назад».

Пример изменения дизайна при изменении порядка размещения объектов на иллюстрации см. по адресу www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_ru. Пособие выпущено только на английском языке.



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Изменение формы объектов

Трансформируемые объекты

Трансформирование

Обзор палитры «Трансформирование»

Преобразование узоров объекта

Преобразование с использованием ограничительной рамки

[Наверх](#)

Трансформирование

Трансформирование включает вращение, отражение, масштабирование и наклон объектов. Объекты можно преобразовывать с помощью палитры «Трансформирование», команд «Объект» > «Трансформировать» и специальных инструментов. Также можно осуществлять множество вариантов преобразования путем перетаскивания ограничительной рамки для выбора.

Иногда, особенно при копировании объектов, может возникнуть необходимость повторять одно и то же преобразование несколько раз. Команда «Повторить трансформирование» в меню «Объект» позволяет повторять операции перемещения, масштабирования, поворота, отражения и наклона при выполнении различных операций преобразования столько раз, сколько необходимо.

Для просмотра текущих размеров и положения выбранных объектов при преобразовании следует использовать палитру «Информация».

Видеоролик с инструкциями по масштабированию, наклону и повороту объектов см. по адресу www.adobe.com/go/vid0040_ru.

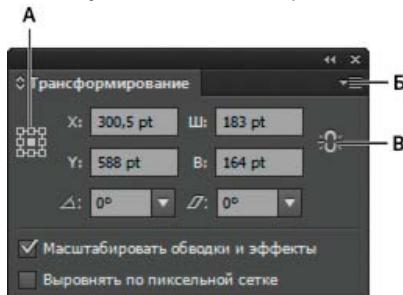
[Наверх](#)

Обзор палитры «Трансформирование»

В палитре «Трансформирование» («Окно» > «Трансформирование») выводится информация о местоположении, размере и ориентации одного или нескольких выбранных объектов. Вводя новые значения, можно изменять выбранные объекты и их узорную заливку. Также можно изменить контрольную точку преобразования или зафиксировать пропорции объекта.

Все значения в палитре относятся к ограничительным рамкам объектов, за исключением значений X и Y, которые относятся к выбранной контрольной точке. Чтобы выровнять отдельные объекты по пиксельной сетке, установите флажок «Выровнять по пиксельной сетке».

Примечание. Локатор контрольной точки в палитре «Трансформирование» указывает на контрольную точку объекта, только если объект трансформируется путем изменения значений в палитре. Другие методы трансформирования (например, инструмент «Масштаб») используют в качестве контрольной точки объекта его центральную точку или положение курсора.



Палитра «Трансформирование»

А. Локатор контрольной точки Б. Меню палитры В. Значок фиксации пропорций

[Наверх](#)

Преобразование узоров объекта

При перемещении, повороте, отражении, масштабировании или наклоне объектов, залитых узором, можно трансформировать только объект, только узор или оба элемента вместе. При преобразовании заполняющего объект узора все узоры, позднее наложенные на этот объект, преобразуются одинаковым образом.

- Чтобы указать способ преобразования узора при использовании палитры «Трансформирование», выберите вариант из меню палитры: «Трансформировать только объект», «Трансформировать только узоры» или «Трансформировать все».
- Указать, как преобразовать узоры при использовании команды трансформирования, можно с помощью флажков «Объекты» и «Узоры» в соответствующем диалоговом окне. Например, чтобы преобразовать узоры, оставив объекты неизменными, установите флажок «Узоры» и снимите флажок «Объекты».
- Для сохранения объектов неизменными и трансформирования узоров при использовании инструмента

трансформирования удерживайте нажатой клавишу тильды (~) во время перетаскивания. При этом границы объектов будут трансформироваться, но, после того как кнопка мыши будет отпущена, границы вернутся к первоначальному виду, оставив преобразованными только узоры.

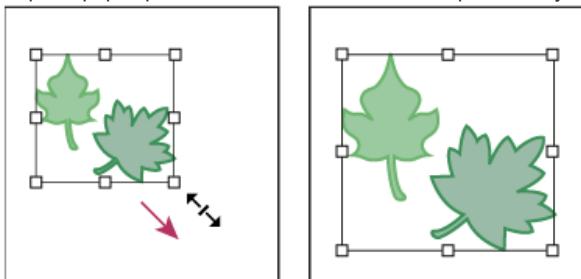
- Для предотвращения трансформирования узоров при использовании инструментов трансформации выберите команду «Редактирование» > «Установки» > «Основные» (Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Основные» (Mac OS) и снимите флажок «Преобразовать мозаику узора».
- Для возврата к исходному заполняющему объекту узору выполните заливку объекта сплошным цветом и повторно выберите нужный узор.

[Наверх](#)

Преобразование с использованием ограничительной рамки

При выборе одного или нескольких объектов с помощью инструмента «Выделение» вокруг них появляется ограничительная рамка. Ограничительная рамка используется для быстрого перемещения, вращения, дублирования и масштабирования объекта путем перетаскивания объекта или маркера (один из пустых квадратов на границе рамки).

- Чтобы скрыть ограничительную рамку, выберите команду «Просмотр» > «Спрятать ограничительную рамку».
- Чтобы показать ограничительную рамку, выберите команду «Просмотр» > «Показать ограничительную рамку».
- Чтобы переориентировать ограничительную рамку после поворота, выберите команду «Объект» > «Трансформировать» > «Восстановить настройки по умолчанию ограничительной рамки».



Выбранные объекты до масштабирования (слева) и после масштабирования с помощью ограничительной рамки (справа)

Дополнительные разделы справки



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Масштабирование, наклон и искажение объектов

[Масштабирование объектов](#)

[Наклон объектов](#)

[Искажение объектов](#)

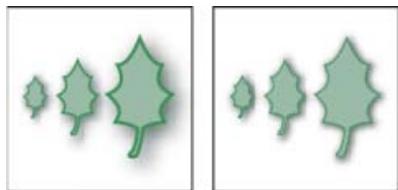
[Наверх](#)

Масштабирование объектов

Масштабирование увеличивает или уменьшает горизонтальный размер объектов (по оси X), вертикальный размер (по оси Y) или оба. Объекты масштабируются относительно контрольной точки, которая меняется в зависимости от используемого метода масштабирования. Можно изменить стандартную контрольную точку для большинства методов масштабирования и зафиксировать пропорции объекта.

Примечание. После изменения масштаба объекта программа *Illustrator* не сохраняет оригинальный размер объекта в памяти. Следовательно, восстановить оригинальный размер объекта невозможно. Однако вы можете посмотреть информацию о разрешении в палитре «Информация о документе» и выбрать величину масштабирования для объекта, не изменяя разрешение объекта.

По умолчанию обводки и эффекты не масштабируются вместе с объектами. Для масштабирования обводки и эффектов выберите команду «Редактирование» > «Установки» > «Основные» (Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Основные» (Mac OS) и установите флагок «Масштабировать обводки и эффекты». Чтобы масштабировать обводки и эффекты, только когда необходимо, используйте для масштабирования объектов палитру «Трансформирование» или команду «Масштабировать».



При установленном флагке «Масштабировать обводки и эффекты» масштабированию подвергается объект, эффект тени и обводка (слева). Если флагок снят, масштабируется только объект (справа).

Масштабирование объектов с помощью инструмента «Масштабирование»

- Выделите один или несколько объектов.
- Выберите инструмент «Масштабирование»
- Выполните любое из следующих действий:
 - Для масштабирования относительно центральной точки объекта перетаскивайте курсор в любое место окна документа, пока объект не достигнет требуемого размера.
 - Для масштабирования относительно другой контрольной точки щелкните в

том месте окна документа, где следует поместить контрольную точку, уберите курсор из контрольной точки и перетаскивайте его, пока объект не достигнет требуемого размера.

- Для сохранения пропорций объекта при масштабировании удерживайте нажатой клавишу «Shift» при перетаскивании курсора по диагонали.
- Совет.** Перетаскивайте инструмент «Масштаб», удерживая нажатой клавишу «Shift», под углом 45° по горизонтали или вертикали.
- Для масштабирования объекта по одной из осей удерживайте нажатой клавишу «Shift» и перетаскивайте курсор по горизонтали или вертикали.

Для более точного управления масштабированием начинайте перетаскивание как можно дальше от контрольной точки.

Масштабирование объектов с помощью ограничительной рамки

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выберите инструмент «Выделение» или «Свободное трансформирование» .
3. Перетаскивайте маркер ограничительной рамки, пока объект не достигнет требуемого размера.
Объекты масштабируются относительно противоположного маркера ограничительной рамки.
4. Для управления масштабированием выполните одно из следующих действий:
 - Для сохранения пропорций объекта во время перетаскивания удерживайте нажатой клавишу «Shift».
 - Для масштабирования относительно центральной точки объекта во время перетаскивания удерживайте нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS).

Масштабирование объектов до определенной высоты или ширины

1. Выделите один или несколько объектов.
2. В палитре «Трансформирование» введите новое значение в поле «Ширина» (Ш), «Высота» (В) или в оба поля.

Для управления масштабированием перед вводом значения можно выполнить одно из следующих действий:

- Для сохранения пропорций объекта нажмите кнопку фиксации пропорций .
- Для изменения контрольной точки для масштабирования щелкните белый квадрат на локаторе контрольной точки .
- Для масштабирования контура с обводкой и других эффектов, зависящих от масштаба, выберите в меню палитры пункт «Масштабировать обводки и эффекты».

Также можно поддерживать пропорции, задав значения в полях «Ш» и «В» и нажав клавишу «Ctrl» (Windows) или «Command» (Mac OS) при нажатой клавише «Ввод».

Масштабирование объектов с указанием масштаба в процентах

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Для масштабирования относительно центра выберите команду «Объект» >

«Трансформировать» > «Масштабирование» или дважды щелкните инструмент «Масштабирование» .

- Для масштабирования относительно другой контрольной точки выберите инструмент «Масштабирование» и, удерживая клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS), щелкните в том месте окна документа, где следует поместить контрольную точку.

3. В диалоговом окне «Масштабирование» выполните одно из следующих действий:

- Для сохранения пропорций объекта при масштабировании установите флажок «Равномерно» и введите процент в текстовое поле «Масштаб».
- Для раздельного масштабирования по горизонтали или вертикали установите флажок «Неравномерно» и введите процент в поля «Вертикально» и «Горизонтально».

Коэффициенты масштабирования относятся к контрольной точке и могут быть как положительными, так и отрицательными.

4. Для масштабирования контуров с обводкой и других эффектов, зависящих от масштаба, выберите пункт «Масштабировать обводки и эффекты».

5. Если объекты содержат заполняющий узор, для масштабирования узора установите флажок «Узоры». Снимите флажок «Объекты», если требуется масштабировать узоры, оставляя объекты неизменными.

6. Нажмите кнопку «OK» или «Копировать», чтобы повернуть копию объектов.

Масштабирование нескольких объектов

1. Выделите объекты.
2. Выберите команду «Объект» > «Трансформировать» > «Трансформировать каждый».

Примечание. *Невозможно выбрать заказную длину при масштабировании нескольких объектов. Масштабировать объекты в Illustrator можно только с использованием процентных измерений.*

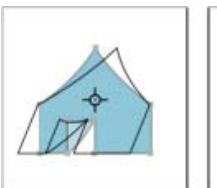
3. Установите значения в процентах для горизонтального и вертикального масштабирования в разделе «Масштаб» диалогового окна.
4. Чтобы изменить контрольную точку, щелкните белый квадрат на локаторе контрольной точки .
5. Нажмите кнопку «OK» или «Копировать», чтобы масштабировать копии объектов.

[Наверх](#) 

Наклон объектов

При наклоне объекты отклоняются относительно вертикальной или горизонтальной оси на указанный угол, который отсчитывается от указанной оси. Объекты наклоняются относительно контрольной точки, которая устанавливается в зависимости от выбранного метода наклона и может быть изменена для большинства методов. При наклоне объекта можно зафиксировать один из его размеров, также можно сдвинуть один объект или одновременно несколько объектов.

Наклон используется для создания структуры тени.



Наклон относительно центра (слева) и относительно заказной контрольной точки (справа)

Наклон объектов с помощью инструмента «Наклон»

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выберите инструмент «Наклон» .
3. Выполните одно из следующих действий:
 - Для наклона относительно середины объекта перетащите курсор в любом месте окна документа.
 - Для наклона относительно другой контрольной точки  щелкните в окне документа, чтобы переместить контрольную точку, уберите курсор из контрольной точки и перетаскивайте его, пока объект не будет сдвинут нужным образом.
 - Для наклона в направлении вертикальной оси перетащите курсор в окне документа вверх или вниз. Чтобы сохранить исходную ширину объекта, нажмите и удерживайте клавишу «Shift».
 - Для наклона в направлении горизонтальной оси перетащите курсор в окне документа влево или вправо. Чтобы сохранить исходную высоту объекта, нажмите и удерживайте клавишу «Shift».

Наклон объектов с помощью команды «Наклон»

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Для сдвига относительно центра выберите команду «Объект» > «Трансформировать» > «Наклон» или дважды щелкните инструмент «Наклон» .
 - Для сдвига относительно другой контрольной точки выберите инструмент «Наклон» и, удерживая клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS), щелкните в том месте окна документа, где следует поместить контрольную точку.
3. В диалоговом окне «Наклон» введите угол наклона от -359 до 359. Угол наклона – это угол, на который объект отклоняется в направлении по часовой стрелке относительно линии, перпендикулярной к оси сдвига.
4. Выберите ось, вдоль которой будет наклоняться объект.

Если выбрана ось, расположенная под углом, введите значение между -359 и 359 относительно горизонтальной оси.

5. Если объекты содержат узорную заливку, выберите параметр «Узоры», чтобы переместить узор. Снимите флагок «Объекты», если требуется перемещать узоры, оставляя объекты неизменными.
6. Нажмите кнопку «OK» или «Копировать», чтобы наклонить копии объектов.

Наклон объекта с помощью инструмента «Свободное трансформирование»

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выберите инструмент «Свободное трансформирование» .
3. Выполните одно из следующих действий:
 - Для наклона вдоль вертикальной оси объекта потяните за средний левый или средний правый маркер ограничительной рамки и удерживайте нажатой комбинацию клавиш «Ctrl»+«Alt» (Windows) или «Option»+«Command» (Mac OS) при перетаскивании вверх или вниз. Чтобы сохранить исходную ширину объекта, можно также нажать и удерживать клавишу «Shift».
 - Для наклона вдоль горизонтальной оси объекта потяните за средний верхний или средний нижний маркер ограничительной рамки и удерживайте нажатой комбинацию клавиш «Ctrl»+«Alt» (Windows) или «Option»+«Command» (Mac OS) при перетаскивании влево или вправо. Чтобы сохранить исходную высоту объекта, можно также нажать и удерживать клавишу «Shift».

Наклон объектов с помощью палитры «Трансформирование»

1. Выделите один или несколько объектов.
2. В палитре «Трансформирование» введите значение в текстовое поле «Наклон».

Для изменения контрольной точки перед вводом значения щелкните белый квадрат на локаторе контрольной точки .

Можно также вызвать палитру «Трансформирование» щелкнув «X», «Y», «Ш» или «В» на панели «Управление».

[Наверх](#) 

Искажение объектов

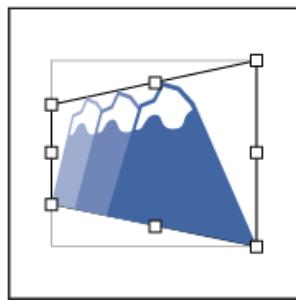
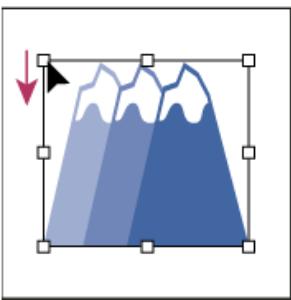
Подвергнуть объекты искажению можно с помощью инструмента «Свободное трансформирование» или инструментов «Пластика». Используйте инструмент «Свободное трансформирование» для произвольного искажения объекта, а инструменты «Пластика», чтобы воспользоваться преимуществами заранее заданных искажений, таких как воронкообразное искажение, втягивание и складки.

Искажение объектов с помощью инструмента «Свободное трансформирование»

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выберите инструмент «Свободное трансформирование» .
3. Начните перетаскивание углового (не бокового) маркера ограничительной рамки и выполните одно из следующих действий:
 - Удерживайте нажатой клавишу «Ctrl» (Windows) или «Command» (Mac OS), пока выбираете необходимый уровень искажения.
 - Удерживайте нажатыми клавиши «Shift»+«Alt»+«Ctrl» (Windows) или «Shift»+«Option»+«Command» (Mac OS) для искажения в перспективе.



Искажение в перспективе



Искажение в перспективе

Искажение объектов с помощью инструментов «Пластика»

Нельзя использовать инструменты «Пластика» для работы со связанными файлами или объектами, содержащими текст, графику или символы.

Сведения о расположении инструментов «Пластика» на панели «Инструменты» см. в разделах Обзор панели «Инструменты» и Галерея инструментов перерисовки.

1. Выберите инструмент «Пластика», щелкните или перетаскивайте курсор по объекту, в который следует внести искажение.
2. (Необязательно) Чтобы применить искажение к конкретным объектам, перед использованием инструмента выберите нужные объекты.
3. (Необязательно) Чтобы изменить размер курсора инструмента и указать другие параметры инструмента, дважды щелкните инструмент «Пластика» и укажите один из параметров.

Ширина и Высота Управляет размером курсора инструмента.

Угол Управляет ориентацией курсора инструмента.

Интенсивность Указывает скорость изменений при искажении. Более высокие значения указывают на более быстрое изменение.

Чувствительность к нажиму пера Вместо значения интенсивности использовать параметры ввода с планшета или пера. Если нет подключенного планшета, чувствительного к нажатию, этот параметр неактивен.

Сложность (инструменты «Зубцы», «Кристаллизация» и «Морщины») Указывает, насколько близко результаты работы определенной кистью приближены к контурам объекта. Тесно связан со значением детализации.

Детализация Определяет расстояние между точками, вводимыми в контур объекта (более высокое значение означает более тесное расположение точек).

Упрощение (инструменты «Деформация», «Воронка», «Втягивание» и «Раздувание») Указывает, как много лишних точек, не влияющих значительным образом на общую форму фигуры, можно удалить.

Скорость вращения (только инструмент «Воронка») Указывает скорость вращения в используемой воронке. Введите значение от -180° до 180°.

Отрицательные значения закручивают воронку в объекте по часовой стрелке, положительные значения – против часовой стрелки. Воронка закручивается сильнее при значениях, близких к -180° или 180°. Для слабого закручивания воронки укажите значение, близкое к 0°.

Горизонтально и Вертикально (только инструмент «Морщины») Указывает, как далеко друг от друга размещаются контрольные точки.

Кисть воздействует на опорные точки, Кисть воздействует на направленные внутрь манипуляторы или Кисть воздействует на направленные наружу маркеры (инструменты «Зубцы», «Кристаллизация», «Морщины»)
Для внесения изменений в эти свойства включается кисть инструмента.

См. также

- Обзор палитры «Трансформирование»
- Перемещение объектов
- Поворот объектов
- Отражение или зеркальное отображение объектов
- Галерея инструментов для изменения формы
- Преобразование с использованием ограничительной рамки

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Перерисовка с помощью оболочек

Об оболочках

[Искажение объекта с помощью оболочки](#)

[Редактирование содержимого оболочки](#)

[Восстановить параметры оболочки](#)

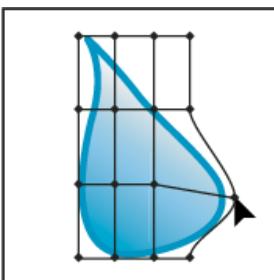
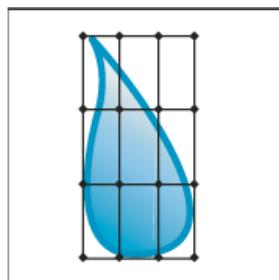
[Удаление оболочки](#)

[Параметры оболочки](#)

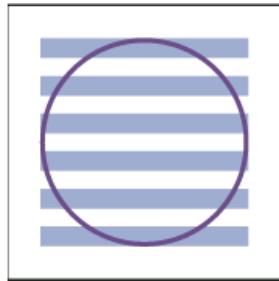
[Наверх](#)

Об оболочках

Оболочки представляют собой объекты, которые искажают или перерисовывают выбранные объекты. Оболочку можно создать в монтажной области вне объекта или использовать в качестве оболочки заранее определенную деформированную фигуру или сетку. Оболочки можно использовать для любых объектов, кроме диаграмм, направляющих или связанных объектов.



Сетчатые оболочки



Оболочка, создаваемая из другого объекта

В палитре «Слои» оболочки перечислены как <Envelope>. После применения к объектам оболочки можно продолжать редактирование исходных объектов. Редактировать, удалять или разбирать оболочки можно в любой момент. Можно редактировать форму оболочки или объект, к которому применена оболочка, но не оба эти элемента одновременно.

[Наверх](#)

Искажение объекта с помощью оболочки

- Выделите один или несколько объектов.
- Создайте оболочку с помощью одного из следующих методов:
 - Для использования в качестве оболочки заранее определенной деформированной фигуры выберите команду «Объект» > «Искажение с помощью оболочки» > «Деформация». В диалоговом окне «Параметры деформации» выберите стиль деформации и задайте параметры.
 - Для использования в качестве оболочки прямоугольной сетки выберите команду «Объект» > «Искажение с помощью оболочки» > «По сетке». В диалоговом окне «Сетка» укажите число строк и столбцов.
 - Для использования объекта в качестве фигуры для оболочки убедитесь, что объект находится вверху стека выбранных объектов. Если это не так, с помощью палитры «Слои» или команды «Упорядочить» переместите его наверх и повторно выберите все объекты. Выберите команду «Объект» > «Искажение с помощью оболочки» > «По форме верхнего объекта».

3. Измените форму оболочки с помощью следующих действий:

- Перетащите любую опорную точку на оболочке инструментом «Прямое выделение» или «Сетка».
- Чтобы удалить опорную точку на сетке, выберите ее инструментом «Прямое выделение» или «Сетка» и нажмите клавишу «Delete».
- Чтобы добавить к сетке опорную точку, щелкните сетку инструментом «Сетка».

Для добавления к оболочке обводки или заливки используйте палитру «Оформление».

[Наверх](#)

Редактирование содержимого оболочки

1. Выберите оболочку и выполните одно из следующих действий:

- Нажмите кнопку «Редактировать содержимое»  на панели «Управление».
- Выберите команду «Объект» > «Искажение с помощью оболочки» > «Редактировать содержимое».

Примечание. Если оболочка состоит из сгруппированных контуров, щелкните треугольник слева от записи <Оболочка> в палитре «Слои», чтобы просмотреть и выбрать контур для редактирования.

2. Проведите необходимое редактирование.

Примечание. При изменении содержимого оболочки сдвигается, чтобы изменить центровку результатов в соответствии с исходным содержимым.

3. Чтобы вернуть объект в оболочку, выполните следующие действия:

- Нажмите кнопку «Редактировать оболочку»  на панели «Управление».
- Выберите команду «Объект» > «Искажение с помощью оболочки» > «Редактировать оболочку».

[Наверх](#)

Восстановить параметры оболочки

1. Выберите оболочку.

2. Выполните одно из следующих действий:

- Чтобы восстановить параметры или перейти к заранее определенному стилю деформации, выберите новый стиль деформации и установите параметры на панели «Управление». При необходимости нажмите кнопку «Параметры оболочки» , чтобы открыть диалоговое окно и ввести дополнительные параметры.
- Чтобы восстановить параметры или перейти к сетчатой оболочке, выберите команду «Объект» > «Искажение с помощью оболочки» > «Восстановить по сетке». Укажите число строк и столбцов сетки. Для сохранения искаженной формы в неизменном виде установите флажок «Сохранять форму оболочки».

[Наверх](#)

Удаление оболочки

Удалить оболочку можно, разобрав или отделив ее. Отделение объекта в оболочке приводит к созданию двух отдельных объектов: объекта в его исходном виде и фигуры оболочки. Разбор объекта в оболочке приводит к удалению оболочки, при этом объект сохраняет искаженную форму.

- Для отделения оболочки выделите ее и выберите команду «Объект» > «Искажение с помощью оболочки» > «Отделить».
- Для разбора оболочки выберите ее и воспользуйтесь командой «Объект» > «Искажение с помощью оболочки» > «Разобрать».

[Наверх](#)

Параметры оболочки

Параметры оболочек определяют, как следует производить искажение, чтобы искаженные формы соответствовали размеру оболочки.

Для установки параметров оболочки выберите объект оболочки и нажмите на панели «Управление» кнопку «Параметры оболочки»  или выберите команду «Объект» > «Искажение с помощью оболочки» > «Параметры оболочки».

Сглаживание Сглаживание растром при искажении с использованием оболочек. Отключение сглаживания может уменьшить время, необходимое для искажения растров.

Сохранять форму, используя Указывает, как защищается форма раstra при искажении оболочкой непрямоугольной формы. Выберите «Обтравочная маска» для использования обтравочной маски для раstra или «Прозрачность» для наложения на растр альфа-канала.

Точность Определяет, насколько точно следует подгонять шаблон оболочки к объекту. Увеличение значения точности (в процентах) может привести к добавлению дополнительных точек к искаженному контуру и увеличивает время искажения объектов.

Искажать оформление Искажает атрибуты отображаемого вида (например, примененные эффекты или графические стили) вместе с фигурой объекта.

Искажать линейную градиентную заливку Искажает линейную градиентную заливку вместе с фигурой объекта.

Искажать узорную заливку Искажает заливку узором вместе с фигурой объекта.

Примечание. Если установлен флашок искажения, при разборе оболочки соответствующие свойства раскрываются отдельно.

Дополнительные разделы справки



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Объединение объектов

[Методы комбинирования объектов](#)

[Объединение объектов с помощью эффектов обработки контуров](#)

[Объединение объектов с помощью составных фигур](#)

[Объединение объектов с помощью составных контуров](#)

[Наверх](#)

Методы комбинирования объектов

В программе Illustrator можно комбинировать векторные объекты, создавая фигуры разными способами. Полученные контуры или фигуры различаются в зависимости от выбранного способа комбинирования объектов.

Эффекты обработки контуров

Эффекты обработки контуров позволяют комбинировать различные объекты с помощью моделей взаимодействия. При использовании эффектов обработки контуров невозможно редактировать способы взаимодействия объектов. См. [Объединение объектов с помощью эффектов обработки контуров](#).

Составные фигуры

Составные фигуры позволяют комбинировать объекты и указывать, как каждый из них должен взаимодействовать с другими объектами. Составные фигуры являются более гибким средством, чем составные контуры, поскольку обеспечивают четыре способа взаимодействия: сложение, вычитание, пересечение и исключение. Кроме того, нижние объекты не меняются, что позволяет выбирать каждый объект в составной фигуре для редактирования или изменения его режима взаимодействия. См. [Объединение объектов с помощью составных фигур](#).

Составные контуры

Составные контуры позволяют использовать объекты для создания отверстий в других объектах. Например, можно создать кольцо из двух вложенных кругов. После создания составного контура контуры ведут себя как сгруппированные объекты. Можно выбрать объекты и управлять ими по отдельности с помощью инструментов «Частичное выделение» или «Групповое выделение», а также выбрать и редактировать составной контур. См. [Объединение объектов с помощью составных контуров](#).

Примечание. Также можно добавлять объект, используя инструмент «Кисть-клякса». При использовании этой кисти рисуемые контуры добавляются к соседним контурам, которые используют аналогичные атрибуты заливки См. [Рисование и объединение контуров с помощью инструмента «Кисть-клякса»](#) и [Создание новых фигур с помощью инструмента «Создание фигур»](#).

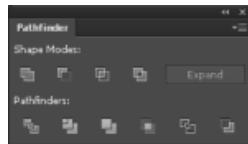
[Наверх](#)

Объединение объектов с помощью эффектов обработки

контуров

Перейдите к палитре «Обработка контуров»

Палитра «Обработка контуров» («Окно» > «Обработка контуров») используется для объединения объектов в новые фигуры.



Палитра «Обработка контуров»

Используйте кнопки в верхней строке палитры, чтобы создать простые или составные контуры. Чтобы создать составные фигуры, используйте кнопки в этих строках, удерживая нажатой клавишу Alt или Option.

Выберите один из следующих режимов фигур:

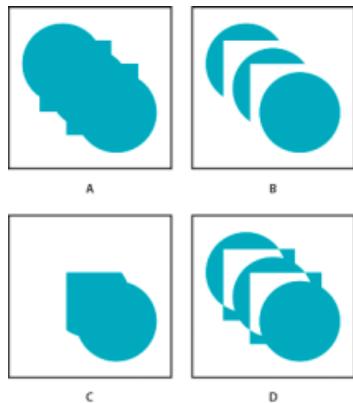
Добавить к фигуре Добавление области компонента к базовой геометрии.

Вычесть из фигуры Исключение области компонента из базовой геометрии.

Область пересечения фигур Использование областей компонентов для обрезания базовой геометрии в качестве маски.

Исключить область пересечения фигур Использование областей компонентов для обращения базовой геометрии, заполненные зоны превращаются в отверстия и наоборот.

Кнопки в нижней строке палитры отвечают за эффекты обработки контуров и позволяют создавать готовые комбинации фигур одним щелчком. (см. [Применение эффектов обработки контуров](#)).



Режимы фигур

A. Все компоненты в режиме добавления **B.** К квадратам применяется режим вычитания **C.** К квадратам применяется режим пересечения **D.** К квадратам применяется режим исключения

Укажите параметры обработки контуров

Параметры обработки контуров можно задать с помощью меню палитры «Обработка контуров» или дважды щелкнув эффект обработки контуров в палитре «Оформление».

Точность Влияет на точность вычисления контура объекта эффектами обработки контуров. Чем точнее вычисление, тем точнее будет рисунок и тем больше времени требуется на создание итогового контура.

Удалить лишние точки Удаляет ненужные точки при нажатии кнопки обработки контуров.

При разделении и обводке удалять незакрашенные объекты Удаляет все не имеющие заливки объекты в выбранном рисунке при нажатии на кнопку «Разделить» или «Преобразовать».

Применение эффектов обработки контуров

Эффекты обработки контуров позволяют создавать новые фигуры вне перекрывающихся объектов. Эффекты обработки контуров можно применить с помощью меню «Эффекты» палитры «Обработка контуров».

- Эффекты обработки контуров в меню «Эффекты» могут применяться только для групп, слоев и текстовых объектов. После применения эффекта можно сохранить выделение и редактировать исходные объекты. Для изменения или удаления эффекта можно также воспользоваться палитрой «Отображение». См. [Применение эффектов обработки контуров с использованием меню «Эффекты»](#).
- Эффекты обработки контуров из палитры «Обработка контуров» можно использовать для любых сочетаний объектов, групп и слоев. Итоговое сочетание фигур создается после нажатия кнопки обработки контуров. После этого исходные объекты становятся недоступны для редактирования. Если эффект применяется к нескольким объектам, они автоматически группируются. См. [Применение эффектов обработки контуров с использованием палитры «Обработка контуров»](#).

Применение эффектов обработки контуров с использованием меню «Эффекты»

1. Выполните одно из следующих действий:
 - Сгруппируйте объекты, которые следует использовать, и выберите полученную группу.
-или-
 - Переместите используемые объекты в отдельный слой и выберите его.
2. Выберите команду «Эффекты» > «Обработка контуров» и эффект обработки контуров.

Чтобы быстро использовать тот же эффект повторно, выберите команду «Эффект» > «Применить [эффект]».

Применение эффектов обработки контуров с использованием палитры «Обработка контуров»

1. Выберите объекты, к которым следует применить эффект.

Для применения эффекта обработки контуров к группе или слою выберите группу или слой.

2. В палитре «Обработка контуров» нажмите кнопку обработки контуров (в нижней строке) или, удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS),

нажмите кнопку режима фигуры (в верхней строке).

Сводка эффектов обработки контуров

Добавление Отслеживаются контуры всех объектов, как если бы они были одним объединенным объектом. Результатирующая фигура примет атрибуты объекта, расположенного перед остальными.

Пересечение Отслеживаются контуры области, перекрываемой всеми объектами.

Исключение Отслеживаются все неперекрывающиеся области объектов, перекрывающиеся области становятся прозрачными. Если перекрывается четное число объектов, область перекрытия становится прозрачной. Если перекрывается нечетное число объектов, область перекрытия заполняется заливкой.

Вычитание Вычитает верхние объекты из нижнего объекта. Эту команду можно использовать для удаления областей иллюстрации путем настройки порядка наложения.

Минус нижний Вычитает нижние объекты из верхнего объекта. Эту команду можно использовать для удаления областей иллюстрации путем настройки порядка наложения.

Разделение Делит часть рисунка на фрагменты с заливкой (*фрагмент* – это область, не разделенная отрезком линии).

Примечание. При использовании кнопки «Разделение» в палитре «Обработка контуров» можно применить инструменты «Частичное выделение» или «Групповое выделение» для независимой работы с полученными фрагментами. Также можно указать, что делать с не имеющими заливки объектами при использовании команды «Разделение»: удалять или сохранять.

По меткам обреза Удаляет скрытую часть объекта с заливкой. Удаляет все обводки без объединения объектов одного цвета.

Объединение Удаляет скрытую часть объекта с заливкой. Удаляет все обводки и объединяет соседние или перекрывающиеся объекты, залитые одинаковым цветом.

Кадрирование (по меткам обреза) Делит иллюстрацию на отдельные фрагменты с заливкой, после чего удаляет все части иллюстрации, находящиеся за пределами верхнего объекта. Также удаляет все обводки.

Контур Делит объект на отрезки линий, или края. Эта команда используется для подготовки иллюстрации, которая нуждается в треппинге для объектов с наложением цветов См. Создание треппинга.

Примечание. При использовании кнопки «Контур» в палитре «Обработка контуров» можно применить инструменты «Частичное выделение» или «Групповое выделение» для независимой работы с полученными фрагментами. Также можно указать, что делать с не имеющими заливки объектами при использовании команды «Контур»: удалять или сохранять.

Жесткое смешение Позволяет комбинировать цвета посредством выбора наиболее высокого значения каждого из компонентов цвета. Например, если цвет Color 1 = голубой 20%, пурпурный 66%, желтый 40% и черный 0%, а цвет Color 2 = голубой 40%, пурпурный 20%, желтый 30% и черный 10%, то цвет, полученный в результате жесткого смешения, будет представлять собой голубой 40%, пурпурный 66%, желтый 40% и черный 10%.

Нежесткое смешение Делает основополагающие цвета видимыми через перекрывающую иллюстрацию, а затем делит изображение на составляющие фрагменты. Необходимо указать процентную долю видимости, которая должна быть установлена для перекрывающих цветов.

Треппинг Компенсирует возможные зазоры между красками в иллюстрации путем создания малых областей перекрытия (называемого треппингом) между двумя граничащими цветами.

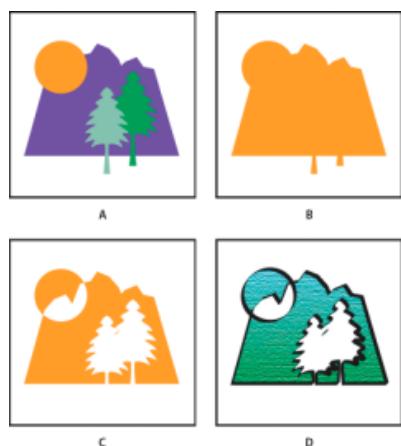
[Наверх](#)

Объединение объектов с помощью составных фигур

Составная фигура представляет собой редактируемый объект, состоящий из двух или более объектов, каждый из которых назначает режим фигуры. Составные фигуры позволяют легко создавать сложные фигуры, поскольку можно точно манипулировать режимом фигуры, порядком наложения, фигурой, местоположением и внешним видом каждого включенного контура.

Составные фигуры действуют как сгруппированные объекты и выводятся в палитре «Слои» как <Составная фигура>. В палитре «Слои» можно просмотреть и выбрать содержимое составной фигуры, а также управлять им, например менять порядок наложения компонентов фигуры. Также для выбора компонентов составной фигуры можно использовать инструмент «Частичное выделение» или «Групповое выделение».

При создании составной фигуры в режимах добавления, пересечения и исключения она получает атрибуты цвета и прозрачности верхнего компонента. Позднее можно изменить атрибуты заливки, стиля и прозрачности составной фигуры. Illustrator облегчает этот процесс, автоматически указывая всю составную фигуру при выборе любой из ее частей, за исключением явного выбора компонента в палитре «Слои».



Работа с составными фигурами

A. Исходный вариант объекты **B.** Созданная составная фигура **C.** Отдельные режимы фигур для каждого компонента **D.** Стили, применяемые к составной фигуре

Создание составной фигуры

1. Выберите все объекты, которые должны быть частями составной фигуры.

В нее можно включать контуры, составные контуры, группы, другие составные фигуры, переходы, текст, оболочки и деформации в составной фигуре. Все выбранные незамкнутые контуры автоматически замыкаются.

2. Выполните одно из следующих действий:

- В палитре «Обработка контуров» нажмите кнопку «Режимы фигур», удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Command» (Mac OS). Каждому компоненту составной фигуры назначается выбранный режим фигуры.
-или-
- Выберите в меню палитры «Обработка контуров» команду «Создать составную фигуру». Каждому компоненту составной фигуры по умолчанию назначается режим добавления.

3. Измените режим фигуры каждого компонента, выбрав его с помощью инструмента «Частичное выделение» или палитры «Слои» и нажав кнопку «Комбинирование».

Примечание. Помните, что менять режим фонового компонента не следует, поскольку он не влияет на составную фигуру.

Чтобы добиться максимальной производительности, создавайте сложные составные фигуры, собирая вместе другие составные фигуры (содержащие до 10 компонентов), вместо того чтобы использовать множество отдельных компонентов.

Изменение составной фигуры

1. Для выделения отдельных компонентов составной фигуры используйте инструмент «Частичное выделение» или палитру «Слои».
 2. Посмотрите на выделенную кнопку «Комбинирование» в палитре «Обработка контуров», чтобы определить, какой режим используется в данный момент для выбранного компонента.
- Примечание.** Если выбраны два или более компонента, использующие разные режимы, на кнопках «Комбинирование» появятся знаки вопроса.
3. В палитре «Обработка контуров» нажмите другую кнопку «Комбинирование».

Расформирование и разбор составной фигуры

Расформирование составной фигуры снова превращает ее в отдельные объекты. Разбор составной фигуры сохраняет форму составной фигуры, однако выбор отдельных компонентов после этой операции будет невозможен.

1. С помощью инструмента «Частичное выделение» или палитры «Слои» выберите составную фигуру.
2. Выполните одно из следующих действий:
 - В палитре «Обработка контуров» нажмите кнопку «Разобрать».
-или-
 - Выберите в меню палитры «Обработка контуров» команду «Разобрать составную фигуру».Составная фигура преобразуется в элемент <Контур> или <Составной контур> в палитре «Слои», в зависимости от используемого режима фигуры.
-или-
- Выберите в меню палитры «Обработка контуров» команду «Отменить составную фигуру».

Перемещение составных фигур между Illustrator и Photoshop

Слои фигур и обтравочные контуры слоя (векторные маски) в Adobe Photoshop являются типами составных фигур. Можно импортировать слои фигур и обтравочные контуры в Illustrator в качестве составных фигур и продолжать работу над ними. Кроме того, можно экспортить составные фигуры в Photoshop. При использовании составных фигур в Photoshop нужно помнить следующее.

- В Photoshop в качестве слоев фигур можно экспортить только составные фигуры, расположенные в верхнем слое иерархии.
- Составная фигура, имеющая обводку с нескругленными стыками, или с толщиной,

Объединение объектов с помощью составных контуров

Составной контур содержит два или более контура, залитые так, что в местах перекрытия контуров имеются отверстия. Если объект определен как составной контур, все объекты в составном контуре приобретают заливку и атрибуты стиля фонового объекта согласно порядка наложения.

Составные контуры функционируют как сгруппированные объекты и отображаются в палитре «Слои» как <Составной контур>. Также для выбора компонентов составного контура можно использовать инструмент «Частичное выделение» или «Групповое выделение». Существует возможность работать с фигурами, которые являются отдельными компонентами составного контура, однако изменять атрибуты отображаемого вида, графические стили или эффекты отдельных компонентов нельзя, нельзя также работать с отдельными компонентами палитры «Слои».

Если при создании составного контура необходима дополнительная гибкость, можно создать составную фигуру и разобрать ее.

Создание отверстия в объекте с помощью составного контура

1. Выберите объект, который будет использоваться в качестве отверстия, и поместите его так, чтобы он перекрывал объект, в котором создается отверстие. Повторите операцию с другими объектами, которые следует использовать в качестве отверстий.
2. Выберите все объекты, которые должны быть частями составного контура.
3. Выберите команду «Объект» > «Составной контур» > «Образовать».

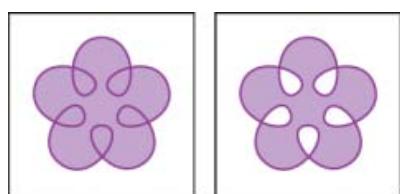
Примените к составным контурам правила заливки.

Можно указать, должен ли составной контур иметь ненулевую заливку завихрениями или заливку «чет-нечет».

Правило заливки завихрениями с ненулевым значением Чтобы определить, где находится точка – внутри или снаружи фигуры, используются математические выражения. Illustrator использует правило заливки завихрениями с ненулевым значением в качестве правила по умолчанию.

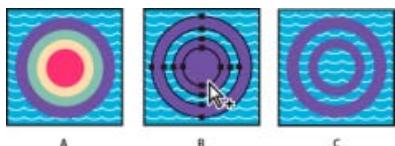
Правило заливки «чет-нечет» Чтобы определить, где находится точка – внутри или снаружи фигуры, используются математические выражения. Это правило является более предсказуемым, поскольку любая область внутри составного контура «чет-нечет» является отверстием независимо от направления контура. Некоторые приложения, такие как Adobe Photoshop, по умолчанию используют правило «чет-нечет», поэтому составные контуры, импортируемые из этих приложений, будут использовать правило «чет-нечет».

Самопересекающиеся контуры – это контуры, пересекающие сами себя. Можно создавать подобные контуры, как с ненулевым завихрением, так и по правилу «чет-нечет», в зависимости от того, как они должны выглядеть.



Самопересекающийся контур, использующий правило заливки завихрениями с ненулевым значением (слева) и контур, использующий правило заливки «чет-нечет» (справа)

При создании составного контура с использованием правила заливки завихрениями с ненулевым значением можно указать, должны ли перекрывающиеся контуры сразу появляться с отверстиями или их следует заливать при нажатии кнопки «Включить изменение направления контура» в палитре «Атрибуты».



Правила заливки

- A.** Четыре круговых контура **B.** Выбранный круговой контур, преобразованный в составной **C.** Применение «Изменить направление контура» к самому нижнему контуру

Изменение правила заливки составного контура

1. С помощью инструмента «Частичное выделение» или палитры «Слои» выберите составной контур.
2. В палитре «Атрибуты» нажмите кнопку «Сплошная заливка областей самопересечения контуров» или «Попеременная заливка областей самопересечения контуров» .

Замена отверстия в составном контуре на область заливки

1. Убедитесь в том, что в составном контуре используется правило заливки завихрениями с ненулевым значением.
2. С помощью инструмента «Частичное выделение» выберите в составном контуре контур, который следует преобразовать. Не выделяйте весь составной контур.
3. В палитре «Атрибуты» нажмите кнопку «Выключить изменение направления контура» или «Включить изменение направления контура» .

Расформирование составного контура на исходные компоненты

1. С помощью инструмента «Частичное выделение» или палитры «Слои» выберите составной контур.
2. Выберите команду «Объект» > «Составной контур» > «Расформировать».

См. также

- Группировка и разгруппировка объектов
- Перемещение объекта в другой слой
- Выбор элементов, к которым применяются атрибуты оформления
- Создание новых фигур с помощью инструмента «Создание фигур»
- Смешение перекрывающихся цветов
- Треппинг

Вырезание и разделение объектов

Методы обрезки и разделения объектов

[Разрезание объектов с помощью команды «Разделить нижние объекты»](#)

[Разрезание объектов с помощью инструмента «Нож»](#)

[Разделение объекта по сетке](#)

[Наверх](#)

Методы обрезки и разделения объектов

В программе Illustrator можно использовать следующие методы обрезки и разделения объектов.

Команда «Разделить нижние объекты» Действует как приспособление для нарезки кружков теста или трафарет. Использует выбранный объект для прорезки других объектов, сбрасывая первоначальное выделение. Для применения выберите команду «Объект» > «Контур» > «Разделить нижние объекты». См. раздел [Разрезание объектов с помощью команды «Разделить нижние объекты»](#).

Кнопка «Вырезать контур по выделенным опорным точкам»

Разрезает контур в опорной точке, и в результате опорная точка превращается в две опорные точки, расположенные непосредственно друг над другом. Для доступа к этой кнопке выберите одну или несколько опорных точек инструментом «Частичное выделение» и найдите кнопку на панели «Управление». См. раздел [Разделение контура](#).

Нож, инструмент

Разрезает объекты по контуру, нарисованному от руки с помощью этого инструмента. Объекты разделяются на отдельные фрагменты с заливкой (фрагмент – это область, не разделенная отрезком линии). Нажмите и удерживайте инструмент «Ластик», чтобы отобразить и выбрать инструмент «Нож». См. раздел [Разрезание объектов с помощью инструмента «Нож»](#).

Ножницы, инструмент

Позволяет разделить контур, графический фрейм или пустой текстовый фрейм в опорной точке или по сегменту. Нажмите и удерживайте инструмент «Ластик», чтобы отобразить и выбрать инструмент «Ножницы». См. раздел [Разделение контура](#).

Команда «Разделение по сетке» Позволяет разделить один или несколько объектов на множество прямоугольных объектов, выровненных по строкам и столбцам. Дает возможность точно менять высоту, ширину и размер средника между строками и столбцами, а также быстро создавать направляющие для планировки рисунка. Для применения выберите команду «Объект» > «Контур» > «Разделение по сетке». См. раздел [Разделение объектов с созданием сетки](#).

Составные контуры и составные фигуры Позволяют использовать объекты для создания отверстий в других объектах. См. разделы [Составные фигуры](#) и [Составные контуры](#).

Эффекты обработки контуров Есть различные способы разделения и обрезки перекрывающихся объектов. См. раздел [Обработка контуров](#).

Обтравочные маски Позволяют использовать объект, чтобы скрыть части других объектов. См. [Обтравочные маски](#).

[Наверх](#)

Разрезание объектов с помощью команды «Разделить нижние объекты»

1. Выберите объект, который будет использоваться в качестве трафарета, и поместите его так, чтобы он перекрывал объект для обрезки.
2. Выберите команду «Объект» > «Контур» > «Разделить нижние объекты».

[Наверх](#)

Разрезание объектов с помощью инструмента «Нож»

1. Выберите инструмент «Нож» . Нажмите и удерживайте инструмент «Ластик», чтобы отобразить и выбрать инструмент «Нож». Другие способы выбора инструментов см. в разделе Выбор инструментов.
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы разрезать по кривой линии, перетащите курсор по объекту.
 - Чтобы разрезать объект по прямой, нажмите клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS) и, удерживая ее нажатой, перетащите курсор по объекту.

См. также

- Галерея инструментов для разбиения на фрагменты и разрезания объектов
- Обзор панели «Инструменты»

[Наверх](#)

Разделение объекта по сетке

1. Выделите объект.
- Если выделены несколько объектов, для полученной сетки объектов используются атрибуты оформления верхнего объекта.
2. Выберите команду «Объект» > «Контур» > «Разделение по сетке».
3. Введите нужное число строк и столбцов.
4. (Необязательно) Выполните одно из следующих действий:
 - Для задания размера каждой строки и столбца введите значения «Высота» и «Ширина».
 - Для указания пространства, которое отделяет строки и столбцы друг от друга, введите значение «Средник».
 - Чтобы изменить размеры всей сетки объектов, введите значения «Всего».
 - Чтобы добавить направляющие вдоль краев строк и столбцов, выберите «Добавить направляющие».
5. Нажмите кнопку «OK».

См. также

- Рисование сеток
- Галерея инструментов для разбиения на фрагменты и разрезания объектов



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Редактирование обтравочных масок

Об обтравочных масках

[Видеоруководство по созданию базовой обтравочной маски](#)

[Использование обтравочной маски для скрытия частей объектов](#)

[Создание обтравочной маски для группы или слоя](#)

[Редактирование обтравочной маски](#)

[Редактирование контуров, расположенных внутри обтравочного набора](#)

[Добавление и удаление объекта из рисунка-маски](#)

[Освобождение объектов обтравочной маски](#)

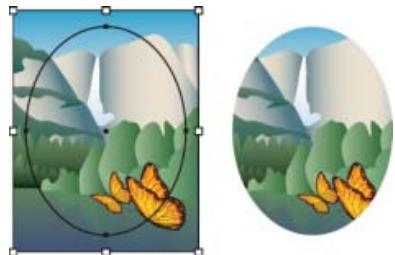
[Наверх](#)

Об обтравочных масках

Обтравочная маска – это объект, форма которого маскирует другой рисунок так, что видимыми остаются только области, которые лежат в пределах маски, то есть рисунок обрезается по форме маски. Обтравочная маска и замаскированные объекты называются *обтравочным набором*.

Обтравочный набор можно составить, выделив два и более объектов, либо на основе всех объектов группы или слоя.

Обтравочные наборы на уровне объектов объединяются в группу в палитре «Слои». При создании обтравочных наборов на уровне слоев объект, находящийся в слое поверх остальных, обрезает лежащие под ним объекты. Все операции над обтравочным набором на уровне объектов, например преобразования или выравнивание, выполняются на основе границы обтравочной маски, а не границы немаскированной области. Создав обтравочную маску на уровне объекта, вы можете выделить содержимое, которое было обрезано, используя палитру «Слои» или инструмент «Прямое выделение» или изолировав обтравочный набор.



Перед маскировкой (слева) и после маскировки (справа)

При создании обтравочной маски следует учитывать следующие рекомендации.

- Если маскируемые объекты не находятся в группе обтравочной маски в палитре «Слои», их следует туда поместить.
- Обтравочной маской могут быть только векторные объекты, но маскировать можно любые рисунки.
- Если для создания обтравочной маски используется слой или группа, то первый объект слоя или группы маскирует все остальные объекты слоя или группы.
- Независимо от назначенных ранее атрибутов обтравочная маска становится

объектом без заливки и штриховки.

Совет. Для создания полупрозрачной маски создайте непрозрачную маску в палитре «Прозрачность».

[Наверх](#)

Использование обтравочной маски для скрытия частей объектов

1. Создайте объект, который будет использоваться в качестве маски.

Этот объект называется *обтравочным контуром*. В качестве обтравочных контуров могут использоваться только векторные объекты.

2. Переместите обтравочный контур поверх объектов, которые предстоит маскировать, в порядке наложения.
3. Выберите обтравочный контур и объекты, которые следует маскировать.
4. Выберите команду «Объект» > «Обтравочная маска» > «Образовать».

Чтобы создать обтравочный контур из области, в которой перекрываются два и более объекта, следует сначала сгруппировать объекты.

[Наверх](#)

Создание обтравочной маски для группы или слоя

1. Создайте объект, который будет использоваться в качестве маски.

Этот объект называется *обтравочным контуром*. В качестве обтравочных контуров могут использоваться только векторные объекты.

2. Перенесите обтравочный контур и объекты, которые следует маскировать, в слой или группу.
3. В палитре «Слои» убедитесь, что маскирующий объект является верхним объектом группы или слоя, и щелкните имя группы или слоя.
4. Нажмите кнопку «Создать/Отменить обтравочную маску» в нижней части палитры «Слои» или выберите в ее меню команду «Создать обтравочную маску».

[Наверх](#)

Редактирование обтравочной маски

1. В палитре «Слои» выберите обтравочный контур. Или выделите обтравочный набор и щелкните «Объект» > «Обтравочная маска» > «Редактировать маску».

2. Выполните любое из следующих действий:

- Переместите обтравочный контур, перетаскивая центральную контрольную точку объекта с помощью инструмента «Частичное выделение».
- Измените форму обтравочного контура с помощью инструмента «Частичное выделение».
- Примените к обтравочному контуру заливку и штриховку.

Для выбора всех обтравочных контуров в документе снимите выделение со всех рисунков. Затем выберите команду «Выбор» > «Объект» > «Обтравочные маски».

[Наверх](#)

Редактирование контуров, расположенных внутри обтравочного набора

Чтобы отредактировать части контура, расположенные вне обтравочной маски, необходимо сначала выбрать контур внутри границы обтравочной маски и затем отредактировать его.

1. Выполните одно из следующих действий:

- Выберите контур на палитре «Слои».
- Наведите инструмент «Частичное выделение» на участок контура, находящийся в пределах маски. Щелкните появившуюся рамку контура.

Примечание. Чтобы выделить щелчком обтравочный контур, нужно щелкнуть его участок в пределах маски.

2. Отредактируйте контур.

[Наверх](#)

Добавление и удаление объекта из рисунка-маски

- В палитре «Слои» перетащите объекты в группу или слой, содержащий обтравочный контур, или из группы/слоя.

[Наверх](#)

Освобождение объектов обтравочной маски

• Выполните одно из следующих действий:

- Выберите группу, которая содержит обтравочную маску, и выберите команду «Объект» > «Обтравочная маска» > «Отменить».
- В палитре «Слои» щелкните имя группы или слоя с обтравочной маской. Нажмите кнопку «Создать/Отменить обтравочную маску» в нижней части палитры или выберите команду «Отменить обтравочную маску» в меню палитры «Слои».

Поскольку обтравочной маске назначается значение заливки и штриховки «Нет», она будет невидимой, пока вы не выделите ее и не назначите новое значение атрибута заливки.

См. также:

- [Видеоруководство по созданию маски](#)
- [Видеоруководство по созданию базовой обтравочной маски](#)
- [Обзор палитры «Слои»](#)
- [Видеоруководство по использованию непрозрачных масок](#)
- [Размещение объектов](#)

Ключевые слова : Illustrator, обрезка, кадрирование, как кадрировать изображение, обрезать фотографию

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Работа с динамическими углами

Впервые реализовано в Illustrator 17.1

Динамические углы

[Виджет динамического угла](#)

[Диалоговое окно «Углы»](#)

[Рекомендации по использованию виджета динамических углов](#)

[Изменение стиля угла](#)

[Рекомендации](#)

[Настройки виджета динамических углов](#)

[Скрыть виджет углов](#)

[Максимальное ограничение угла](#)

[Наверх](#)

Динамические углы

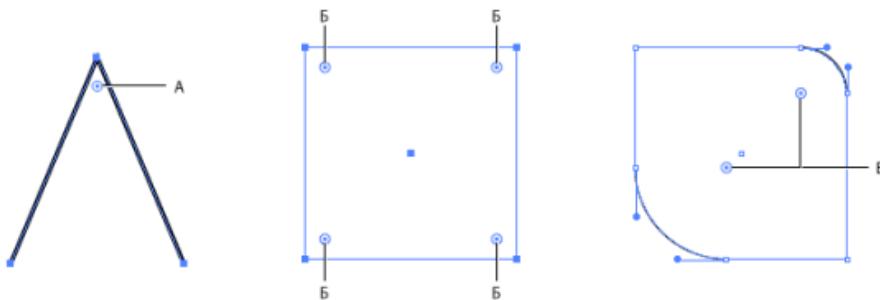
Можно выбрать одну или несколько угловых опорных точек на обычном контуре либо несколько опорных точек на различных контурах в изображении. Рядом с каждой угловой точкой появится виджет динамического угла. Перетащив виджет, можно изменить форму объекта. Для угловых точек доступны три типа углов: Скругленные, Скругленные перевернутые и Скошенные.

Дополнительную информацию см. в статье [Динамические фигуры](#).

Виджет динамического угла

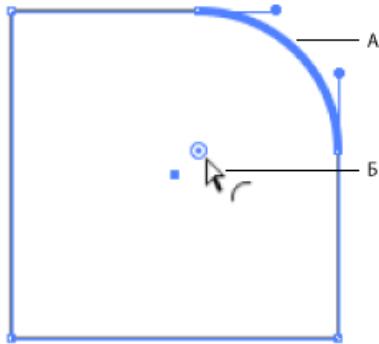
Виджет динамического угла активируется при выборе инструмента «Прямое выделение» и наличии выделенного контура с угловыми точками. Виджет динамического угла отображается рядом с углом при выборе следующих элементов:

- одного или нескольких контуров, имеющих углы;
- одного или нескольких скругленных углов.



A. Виджет «Динамические углы» при наличии только одной угловой точки в контуре **B**. Виджеты «Динамические углы» при выборе нескольких угловых точек **C**. Виджеты «Динамические углы» при выборе контуров (в данном случае – двух противоположных скругленных контуров)

Самый простой способ преобразовать обычный угол в скругленный — перетащить виджет «Динамические углы» с помощью инструмента «Прямое выделение» (A). Кроме того, при наведении указателя мыши на виджет динамического угла соответствующий скругленный угол будет выделен (как показано ниже).



A. Скругленный угол выделяется при наведении указателя мыши на виджет «Динамические углы» или при приближении указателя к нему. **B.** Указатель мыши рядом с виджетом «Динамические углы»

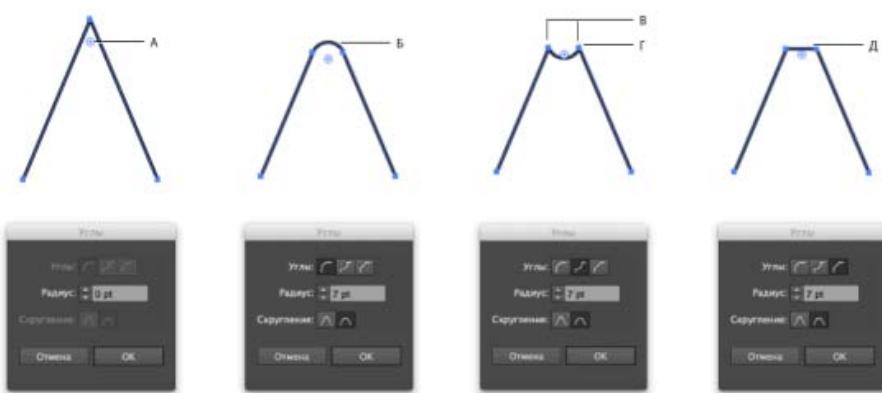
Если вы не хотите, чтобы при выборе инструмента «Прямое выделение» отображался виджет динамических углов, отключите его, выбрав в меню «Просмотр» параметр «Скрыть виджет углов».

Диалоговое окно «Углы»

В диалоговом окне «Углы» можно изменять настройки углов: задавать стили углов, их радиус и тип скругления.

Порядок доступа к настройкам углов

- Дважды щелкните виджет динамического угла.
- Либо выберите угол и щелкните ссылку «Углы» на панели управления.



Изменение настроек в диалоговом окне «Углы» позволяет изменить внешний вид угла

A. Виджет «Динамические углы» **B.** Скругленный угол **C.** Связанные опорные точки **D.** Перевернутый скругленный угол **E.** Скошенный угол

Рекомендации по использованию виджета динамических углов

- При использовании инструмента «Прямое выделение» (A) в открытом проекте виджеты динамических углов будут автоматически выделены. Однако можно выделить один или несколько определенных углов, выполнив одно из следующих

действий:

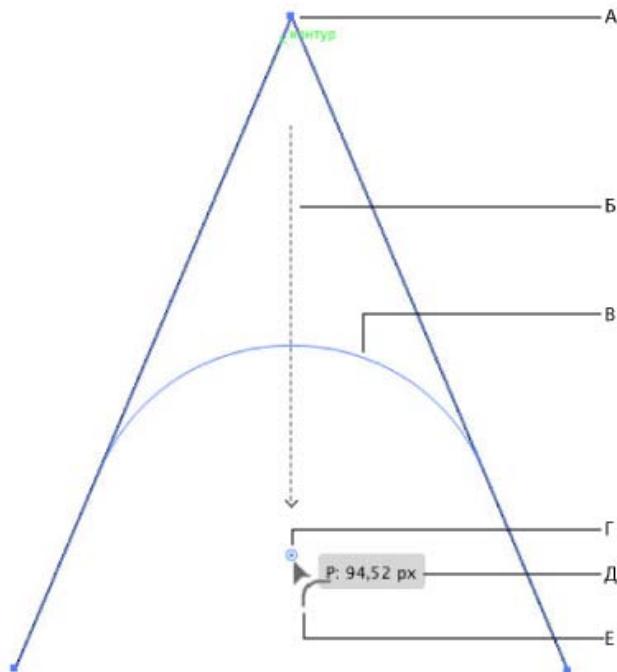
- Для выделения одного угла щелкните один виджет динамического угла.
- Для выделения нескольких углов щелкните необходимые виджеты динамических углов, удерживая клавишу Shift.
- Для отмены выделения щелкните нужный виджет динамического угла, удерживая клавишу Shift.

Контуры, которые можно выбрать, включают в себя:

- одну или несколько угловых точек на контуре;
- несколько угловых точек на разных контурах.

2. Выполните одно из следующих действий:

- Перетащите виджет динамических углов.
- Щелкните ссылку «Углы» на панели управления, а затем задайте значения для доступных параметров.
- Дважды щелкните виджет «Динамические углы», затем измените параметры в диалоговом окне «Углы».



A. Исходный угол **B.** Направление перетаскивания указателя мыши **C.** Скругленный угол в режиме предварительного просмотра **D.** Виджет «Динамические углы» **E.** Примененный радиус скругления **F.** Курсор, указывающий на применяемый стиль угла

Изменение стиля угла

Чтобы изменить стиль угла, выполните одно из предложенных ниже действий.

- При перетаскивании виджета динамических углов нажмите клавишу «СТРЕЛКА ВВЕРХ» или «СТРЕЛКА ВНИЗ». Курсор изменится в соответствии с текущим выбранным стилем «Угол».
- На панели управления щелкните ссылку «Углы», чтобы открыть всплывающую панель «Углы». Выберите стиль угла, который требуется применить.
- Дважды щелкните виджет динамических углов для отображения диалогового окна

«Углы», а затем выберите стиль «Угол».

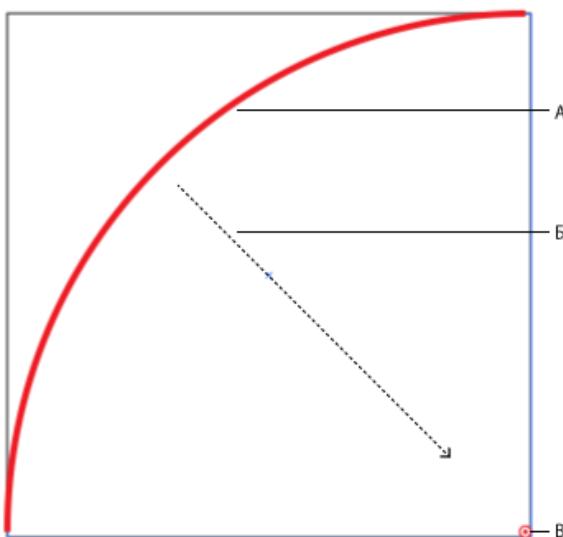
- Щелкните виджет несколько раз, удерживая нажатой клавишу Alt или Option, чтобы просмотреть доступные стили углов.



A. Скругленный угол **B.** Перевернутый скругленный угол **C.** Скошенный угол

Рекомендации

- Виджет динамического угла можно применить к углу несколько раз, чтобы изменить радиус скругления или стиль угла. Однако если связанную опорную точку угла перетащить или переместить так, что не будет обеспечиваться скругление, то для такого угла больше не будет отображаться виджет динамического угла.
- Угол нельзя скруглить за пределы точки, в которой скругленный угол:
 - доходит до конца контура; или
 - доходит до смежной опорной точки; или
 - доходит до опорной точки, созданной при изменении смежного угла.
- При перетаскивании виджета динамического угла до максимально возможной точки контур скругленного угла становится красным.



A. Красный контур указывает на достижение максимального радиуса для данного угла **B.** Направление вытягивания виджета «Динамические углы» **C.** Виджет «Динамические углы»

[Наверх](#)

Настройки виджета динамических углов

Скрыть виджет углов

- Если вы не хотите, чтобы при выборе инструмента «Прямое выделение» отображался виджет динамических углов, отключите его, выбрав в меню

«Просмотр» параметр «Скрыть виджет углов».

- Если требуется по-прежнему отображать виджет динамических углов при выбранном инструменте «Прямое выделение», выберите «Просмотр» > «Показать виджет углов».

Максимальное ограничение угла

Пользователи могут скрыть виджет динамических углов для углов, значение которых превышает заданное. Это значение можно указать в разделе «Установки» > «Отображение выделения и опорных точек» в поле «Скрыть виджет углов», если величина углов более.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Динамические фигуры

Расширенные возможности в Illustrator CC 2015 (эллипсы, многоугольники и линии)

После создания фигуры с помощью инструмента «Фигура» можно продолжить изменение ее свойств, таких как ширина, высота, углы, число сторон и т. д. Эти свойства фигур теперь можно редактировать с помощью элементов управления для графических объектов или числовых полей на палитре «Трансформирование», на которую добавлен новый раздел «Свойства».

Дополнительную информацию см. в статье, посвященной работе с виджетами «Динамические углы».

Возможности динамических фигур

[Доступ к свойствам динамической фигуры](#)

[Выбор динамических фигур](#)

[Максимальный радиус](#)

[Свойства динамических фигур](#)

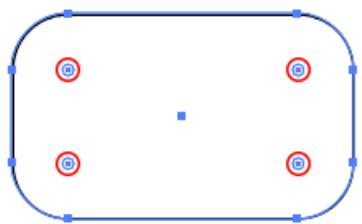
[Преобразование фигур](#)

Возможности динамических фигур

Примечание. Для отображения ограничивающей рамки при выборе объекта убедитесь в том, что задан режим отображения ограничивающей рамки («Просмотр» > «Показать ограничительную рамку»).

- Нарисуйте динамическую фигуру с помощью инструмента «Фигура».

Вокруг динамической фигуры отображаются дополнительные виджеты, которые визуально помогают работать с фигурой.



На изображении выше показаны виджеты углов, которые обозначаются красными окружностями.

- Отображается палитра «Трансформирование» (если эта палитра уже открыта, она переходит в активное состояние). Если палитра «Трансформирование» не открывается, выполните одно из следующих действий.
 - Нажмите клавиши «Shift» + «F8» или
 - В меню «Окна» выберите «Трансформирование».

Примечание. При создании динамической фигуры палитра «Трансформирование» отображается или не отображается в зависимости от состояния пункта **Показывать при создании фигуры** во всплывающем меню

палитры «Трансформирование».

3. Если выбрано несколько фигур:

- Выбрав соответствующий инструмент, можно изменить свойства отдельных фигур с помощью экранных виджетов.
- На палитре «Трансформирование» можно изменять свойства нескольких фигур.

Используя инструмент «Фигура», можно скрыть или отобразить ограничительную рамку. Выполните одно из следующих действий:

- Переключение (Windows) «Shift» + «Ctrl» + «B» или (Mac) «Shift» + «Cmd» + «B».
- «Просмотр» > «Скрыть ограничительную рамку» или «Просмотр» > «Показать ограничительную рамку».

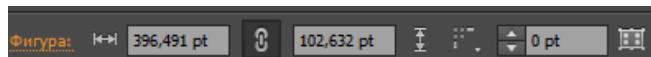
4. Наведите указатель мыши на динамическую фигуру или поля на панели «Трансформирование» (в области «Свойства» фигуры), чтобы изменить свойства фигуры.

Примечание. Независимо от выбранного инструмента, если выбраны фигуры одного типа, редактирование свойств на палитре «Трансформирование» приводит к изменению выбранного графического объекта.

Доступ к свойствам динамической фигуры

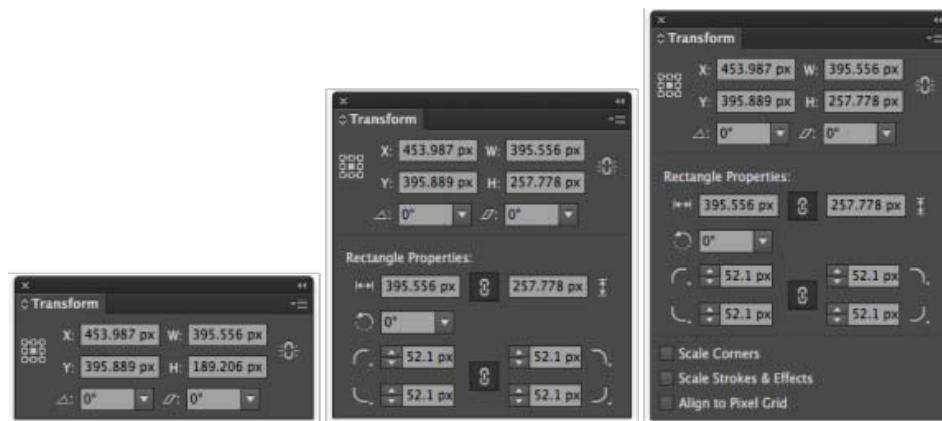
Доступ к свойствам динамической фигуры можно получить из различных элементов пользовательского интерфейса Illustrator CC. В следующем примере показан динамический прямоугольник.

Панель управления

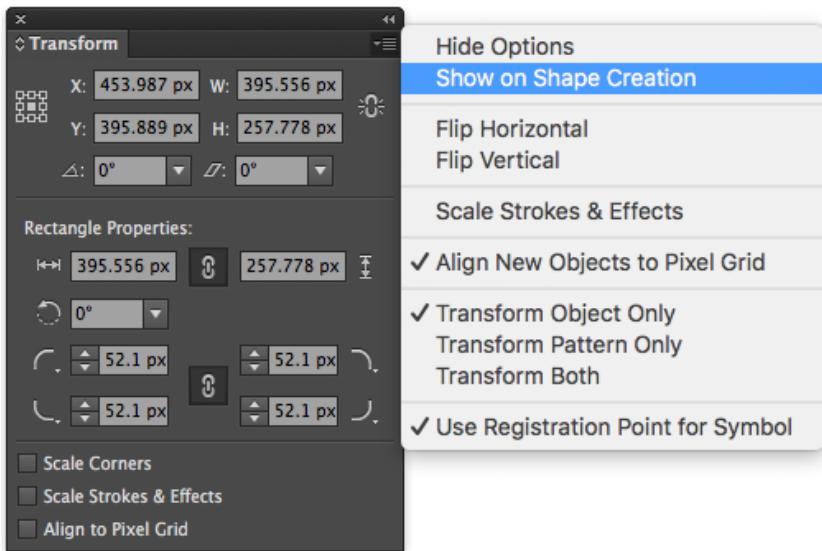


Улучшенная панель «Управление», обеспечивающая доступ к свойствам динамических фигур

Палитра «Трансформирование»



Палитру «Трансформирование» можно развернуть для отображения дополнительных свойств.

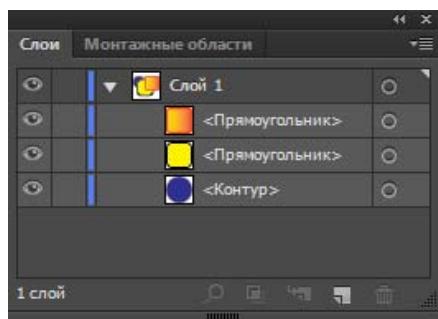


Во всплывающем меню палитры «Трансформирование» добавлен новый пункт «Показывать при создании фигуры». При выборе этой опции палитра «Трансформирование» отображается каждый раз, когда вы рисуете динамическую фигуру.

Выбор динамических фигур

Палитра «Слои»

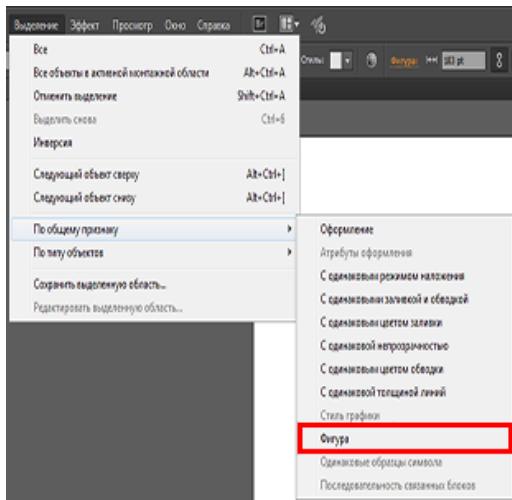
Динамические фигуры отображаются на палитре «Слои» как объекты другого типа. Например, слой с именем <Прямоугольник> на палитре «Слои» применяется при рисовании динамических прямоугольников. Это упрощает распознавание доступных динамических фигур для выбора и изменения.



Например, динамические прямоугольники и прямоугольники со скругленными углами на палитре «Слои» обозначаются как <<Прямоугольник>>. Другие динамические фигуры точно также обозначаются на палитре «Слои».

Пункт меню «Выделение»

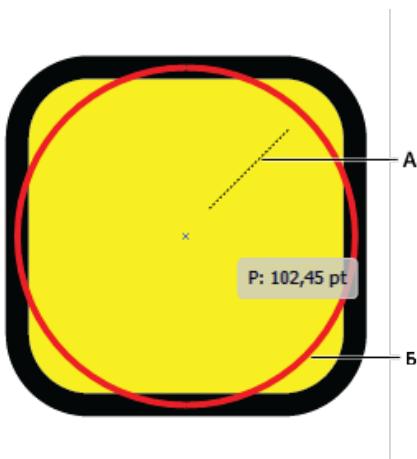
Добавлен новый пункт меню «Фигура» (в меню «Выделение» > меню «По общему признаку»). При выборе пункта «Выделение» > «По общему признаку» > «Фигура» выбираются все доступные динамические фигуры.



Выбор нескольких динамических фигур с помощью нового пункта меню

Максимальный радиус

При перетаскивании углов динамической фигуры до максимально возможного предела скругленные углы в режиме предварительного просмотра отображаются красным цветом.



A. Перетаскивание угла к центру **B**. По достижении максимально возможного радиуса фигура в режиме предварительного просмотра отображается красным цветом.

Свойства динамических фигур

Свойства прямоугольника/прямоугольника со скругленными углами

- **Ширина и высота:** определяет высоту или ширину прямоугольника. Сохранение пропорции углов, сохранение радиуса.
- **Угол прямоугольника:** поворот прямоугольника с помощью виджета «Масштаб/поворот».
- **Ограничить пропорции ширины и высоты:** включение режима пропорционального увеличения и уменьшения радиусов углов при трансформировании объектов с помощью флажка «Масштабировать радиусы скругления для фигур».
- **Тип угла:** определяет тип угла для любого из углов прямоугольника.

- **Радиус скругления:** настройка каждого из углов прямоугольника с помощью средства пошагового изменения значений или путем ввода абсолютных значений на палитре «Трансформирование».

Свойства эллипса

- **Ширина и высота:** указывает ширину и высоту эллипса. Если эти параметры совпадают, эллипс превращается в круг.
- **Угол эллипса:** указывает угол, под которым эллипс размещается на холсте.
- **Начальный и конечный угол круга:** используйте виджет «Круг» (справа от только что нарисованного эллипса), чтобы представить фигуру в виде круговой диаграммы.
- **Ограничить угол круга:** определяет, следует ли сохранять разницу между начальным и конечным углами круга при изменении их значений на палитре «Трансформирование».
- **Обратить круг:** указывает, следует ли поменять местами начальный и конечный угол круга. Этот эффект используется для создания географического представления «Фрагмент».

Свойства многоугольника

- **Радиус многоугольника:** указывает точный радиус нарисованного многоугольника. Используйте на экране виджет , чтобы изменить радиус.
- **Длина сторон многоугольника:** определяет длину каждой стороны многоугольника.
- **Количество сторон многоугольника:** определяет количество сторон многоугольника.
 - Используйте на экране виджет , чтобы изменить значение от 3 до 10.
 - Переместите ползунок, чтобы установить значение от 3 до 20.
 - Если необходимо указать значение от 3 до 1000, введите значение вручную.
- **Угол:** указывает угол, при котором многоугольник будет нарисован или размещен относительно холста.
- **Тип угла:** определяет тип угла для многоугольника (скругленный, обратный скругленный, фаска)
- **Радиус скругления:** определяет радиусы углов многоугольника.
- Кнопка **Сделать стороны одинаковыми:** если при изменении многоугольника динамическая фигура становится несоразмерной или несимметричной, используйте кнопку «Сделать стороны одинаковыми», чтобы получить оптимальное соотношение сторон многоугольника.

Свойства линии

- **Длина линии:** определяет длину нарисованной линии.
- **Угол линии:** указывает угол, под которым нарисованная линия будет размещена относительно холста.

Преобразование фигур

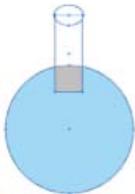
- При открытии документа, сохраненного в более ранней версии Illustrator, фигуры в этом документе не становятся автоматически доступными для редактирования динамическими фигурами. Для преобразования прямоугольника в динамическую фигуру выберите его, затем выберите «Объект» > «Фигура» > «Преобразовать в фигуру».
- Для преобразования динамической фигуры в обычную выберите ее, затем выберите «Объект» > «Фигура» > «Разобрать фигуру».

Создание фигур с помощью инструмента «Создание фигур»

Чтобы создать фигуру, используя инструмент «Создание фигур», выполните следующие действия:

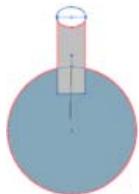
1. Создайте фигуры, к которым вы хотите применить инструмент «Создание фигур».
2. С помощью инструмента «Выделение» выберите контуры, слияние которых необходимо выполнить для создания фигуры.
Примечание: Убедитесь, что вы выбрали только те контуры, к которым необходимо применить инструмент. Если перед слиянием выбраны все контуры, могут появиться проблемы производительности.
3. Выберите инструмент «Создание фигур» на панели «Инструменты» или нажмите «Shift»+«M». По умолчанию инструмент находится в режиме слияния, который позволяет объединять различные контуры. В этом режиме указатель имеет следующий вид .
4. Определите область, для которой требуется выполнить вычитание или слияние.
5. Чтобы вырезать или вычесть область из остальной части фигуры, переместите указатель и щелкните выделенную область.

В местах разделения фигур отображаются дополнительные опорные точки.



Слияние замкнутых областей с помощью инструмента «Создание фигур». При наведении указателя на замкнутую область она выделяется.

6. Чтобы выполнить слияние контуров, перетащите указатель по области и отпустите кнопку мыши. Произойдет слияние двух областей в одну новую фигуру.



Перетаскивание указателя по области для выполнения слияния



Фигура, образовавшаяся после слияния

Художественный стиль, который наследует новая фигура, задается на основе следующих правил:

- К фигурам, для которых выполняется слияние, применяется художественный стиль объекта, с которого началось перетаскивание мыши.

Если художественный стиль объекта, с которого началось перетаскивание мыши, недоступен, к фигурам, для которых выполняется слияние, применяется художественный стиль объекта, на котором кнопка мыши была опущена.

- Если художественные стили объектов, с которого началось и которым закончилось перетаскивание мыши, недоступны, к фигурам применяется художественный стиль самого верхнего выделенного объекта в палитре «Слои».

Настройки цвета можно изменить, выбрав значение «Образцы цвета» в раскрывающемся списке «Выбрать цвет» диалогового окна «Параметры инструмента «Создание фигур»». См. дополнительную информацию в разделе Установка параметров инструмента «Создание фигур».

Если выполнить щелчок и перетаскивание мыши, удерживая при этом клавишу «Shift», отображается прямоугольная область, позволяющая с легкостью произвести слияние нескольких контуров.

7. Чтобы перейти в режим стирания для инструмента «Создание фигур», нажмите клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS) и щелкните замкнутую область, которую необходимо удалить. При нажатии клавиши «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS) указатель принимает вид .

В режиме стирания пользователь может удалять области, ограниченные выделенными фигурами. Если удаляется область, являющаяся частью нескольких объектов, фигуры разделяются таким образом, что выделенные области удаляются из фигур.

В режиме стирания также можно выполнить удаление краев. Этот режим полезен при необходимости удаления участков, оставшихся после создания нужной фигуры.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Создание новых фигур с помощью инструментов Shaper и «Создание фигур»

Расширенные возможности в Illustrator CC 2015 (новый инструмент Shaper)

[Об инструменте Shaper](#)

[Работа с инструментом Shaper \(рисование фигур\)](#)

[Работа с инструментом Shaper \(создание фигур\)](#)

[Выбор фигур в Shaper Group](#)

[Удаление фигуры из Shaper Group](#)

[Об инструменте «Создание фигур»](#)

[Установка параметров инструмента «Создание фигур»](#)

[Наверх](#)

Об инструменте Shaper

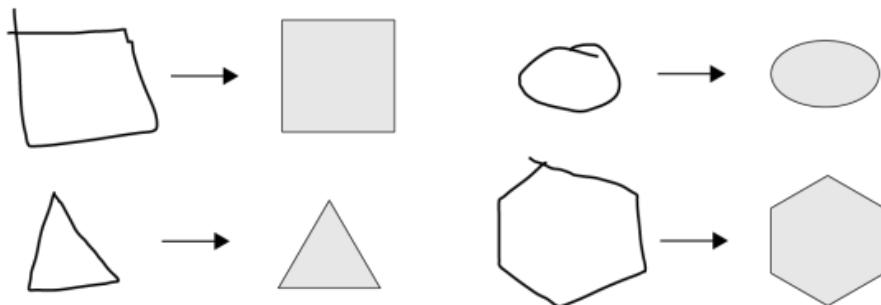
Инструмент Shaper  позволяет создавать сложные профессиональные макеты, рисовать фигуры, накладывать их друг на друга и размещать в одной области. Также доступны такие действия, как объединение, удаление и перемещение. Все операции выполняются с помощью простых интуитивных жестов и занимают значительно меньше времени.

С помощью инструмента Shaper и жестов можно рисовать векторные фигуры. Можно рисовать многоугольники, прямоугольники и окружности с помощью мыши или с помощью жестов на экране сенсорного устройства. В результате получаются динамические фигуры. Эта функция доступна в традиционных рабочих средах, специализированных рабочих средах с поддержкой сенсорных технологий, а также на мобильных устройствах с Illustrator Draw.

[Наверх](#)

Работа с инструментом Shaper (рисование фигур)

- На панели инструментов в Illustrator выберите инструмент Shaper  (Shift + N).
- Нарисуйте фигуру в документе. Например, можно нарисовать грубые контуры прямоугольника, круга, эллипса, треугольника или другого многоугольника.
- Нарисованный эскиз фигуры будет преобразован в правильную геометрическую фигуру. В результате получается динамическая фигура, которая редактируется также, как и другие динамические фигуры.



Работа с инструментом Shaper (создание фигур)

1. Выполните одно из следующих действий:

- Выберите несколько наложенных фигур в документе
- Для рисования наложенных фигур используйте инструмент
- С помощью инструмента Shaper (Shift + N) можно быстро нарисовать прямоугольник, окружность или многоугольник

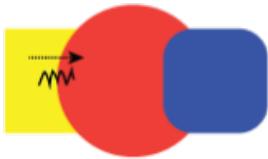
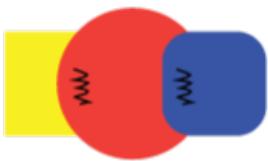
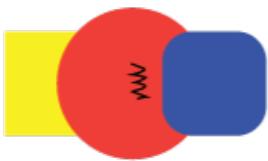
2. Если инструмент Shaper еще не выбран, выберите его (Shift + N).

3. С помощью курсора мыши (на устройствах без поддержки сенсорных технологий) или с помощью прикосновений нарисуйте произвольные линии (каракули) в области, которую требуется объединить, удалить или вырезать.

Результат вырезания или объединения фрагментов фигур, а также цвет объединенной фигуры определяются следующими правилами.

- Если произвольные линии находятся в пределах одной фигуры, эта область будет вырезана.
- Если произвольные линии находятся на пересечении двух и более фигур, пересекающиеся области будут вырезаны.
- Если начальная точка произвольной линии находится на передней фигуре:
 - Если линия проведена в направлении от свободной области к области наложения, передняя фигура будет вырезана.
 - Если линия проведена от области наложения к свободной области, фигуры будут объединены. Цвет объединенной фигуры будет соответствовать цвету начальной точки произвольной линии.
- Если начальная точка произвольной линии находится на задней фигуре:
 - Если линия проведена от свободной области к области наложения, фигуры будут объединены. Цвет объединенной фигуры будет соответствовать цвету начальной точки произвольной линии.

Примеры произвольных линий, нарисованных с помощью инструмента Shaper



Произвольные линии (слева) и итоговые группы Shaper Group (справа)

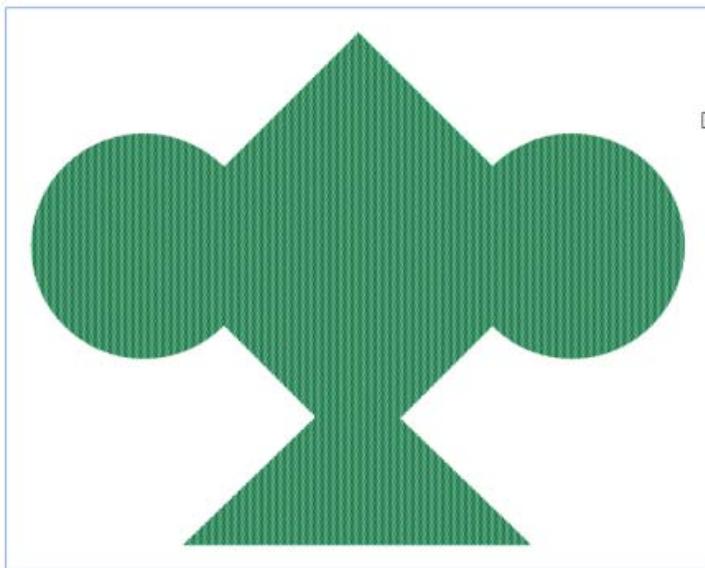
[Наверх](#)

Выбор фигур в Shaper Group

Все фигуры в Shaper Group доступны для редактирования. Это относится даже к фрагментам фигур, которые были вырезаны или объединены. Ниже перечислены действия, которые необходимо выполнить для выбора отдельных фигур в группе:

Перейдите в режим «Выбор лицевой грани»

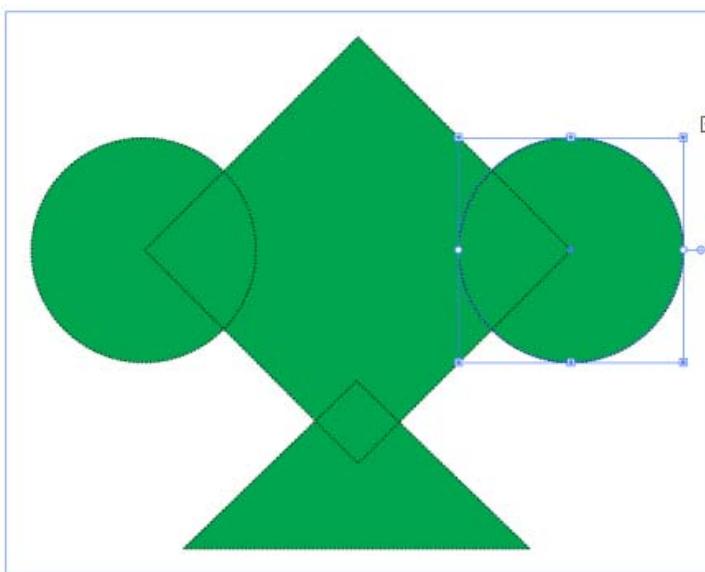
1. Выберите инструмент Shaper.
2. Коснитесь группы Shaper Group или нажмите на нее. Shaper Group будет выбрана, и отобразится ограничительная рамка с графическим элементом «Стрелка»
3. Коснитесь группы фигур (или отдельной фигуры) еще раз. Будет включен режим «Выбор лицевой грани».
4. Если в Shaper Group есть объединенные фигуры, лицевая грань этой фигуры будет матовой. Можно изменить цвет заливки фигур.



Режим «Выбор лицевой грани»

Режим конструирования

1. После выбора Shaper Group выполните одно из следующих действий:
 - Коснитесь графического элемента «Стрелка» (или нажмите на него) так, чтобы стрелка показывала вверх .
 - Дважды щелкните на фигуре.
 - Однократно щелкните на обводке фигуры.
2. Выбрав один нижний объект, можно изменить любое свойство или оформление этого объекта.



Режим конструирования

Удаление фигуры из Shaper Group

1. Выполните действия, необходимые для перехода в режим конструирования.
2. Перетащите фигуру из ограничительной рамки.

[Наверх](#)

Об инструменте «Создание фигур»

Инструмент «Создание фигур»  представляет собой интерактивное средство для создания сложных фигур путем слияния и стирания более простых фигур. Этот инструмент может использоваться для простых и составных контуров.

Он интуитивно выделяет края и области выбранного объекта, которые могут сливаться для формирования новых фигур. Край представляет собой часть контура, которая не пересекается с другими контурами выбранного объекта. Область представляет собой замкнутую часть контура, ограниченную краями.

По умолчанию для инструмента установлен режим слияния, в котором пользователь может объединять контуры или области. Для удаления ненужных краев или областей можно переключиться в режим стирания, нажав кнопку «Alt» (Windows) или «Option» (Mac).

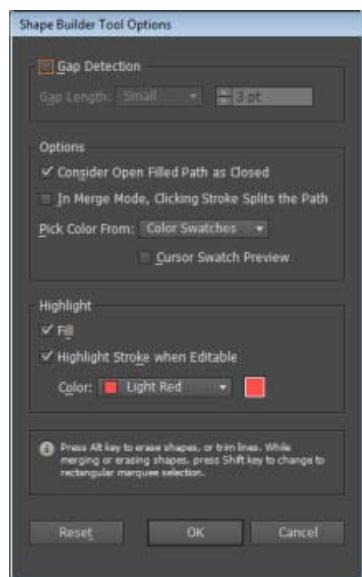
Видеоролик о создании новых фигур при помощи инструмента «Создание фигур» см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid5203_ai_ru.

[Наверх](#)

Установка параметров инструмента «Создание фигур»

Пользователь может задавать и настраивать такие параметры инструмента, как обнаружение зазоров, источник цветов и выделение, что позволяет нужным образом выполнить слияние и улучшить визуальное восприятие выполняемых операций.

Чтобы задать эти параметры в диалоговом окне «Параметры инструмента «Создание фигур»», щелкните дважды значок инструмента на панели «Инструменты».



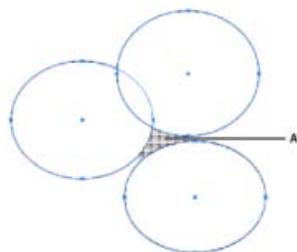
Диалоговое окно «Параметры инструмента «Создание фигур»»

Обнаружение зазоров Задайте длину зазора в выпадающем списке «Длина зазоров». Доступны следующие варианты длины: «Малые» (3 пункта), «Средние» (6 пунктов) и «Большие» (12 пунктов).

Если требуется задать другое значение длины зазоров, установите флајок «Другие».

После установки значения для длины зазоров Illustrator определяет только те зазоры, длина которых близка к установленному значению. Выбирайте длину зазоров таким образом, чтобы она примерно равнялась действительной длине зазоров на иллюстрации. Чтобы проверить, обнаруживаются ли зазоры, поэкспериментируйте с их длиной.

Например, если вы устанавливаете длину зазоров, равную 12 пунктов, а фигура, слияние которой будет выполняться, содержит зазоры длиной 3 пункта, Illustrator может их не обнаружить.



Выделение указывает на обнаружение зазора, а сам выделенный участок рассматривается как область

Считать открытый контур с заливкой закрытым В случае выбора этого параметра для открытого контура создается невидимый край, позволяющий образовать область. При щелчке внутри этой области создается фигура.

«В режиме «Объединить» контур разделяется при щелчке по обводке» Установите флајок «В режиме «Объединить» контур разделяется при щелчке по обводке». Этот параметр позволяет разделить родительский контур на два. Первый контур создается на основе края, по которому выполнялся щелчок, второй контур на основе оставшейся части родительского контура, за исключением первого контура. Если этот параметр выбран, то при разделении контура указатель мыши меняется на

Выбрать цвет из Пользователь может задать цвет объектов на основе образцов цвета или цветов, используемых в иллюстрации. Чтобы задать источник («Образцы цвета» или «Иллюстрация»), используйте раскрывающийся список «Выбрать цвет из».

Если устанавливается значение «Образцы цвета», активируется возможность выбора параметра «Просмотр образца курсора». Задав этот параметр, пользователь сможет выполнять предварительный просмотр и выбирать цвета. При выборе этого параметра активируется образец курсора «Быстрая заливка». Это позволяет выполнять итерацию (используя клавиши со стрелками) и выбирать цвета в палитре образцов.

Примечание. Выполнение итерации при помощи клавиш со стрелками возможно даже в том случае, если параметр «Просмотр образца курсора» не активирован.

Чтобы изменить цвет обводки, наведите указатель на края объекта. Это позволит выделить и изменить цвет обводки. Эта возможность доступна только в случае выбора параметра «В режиме «Объединить» контур разделяется при щелчке по обводке».

Выбрать цвет заливки для области можно, наведя указатель на любую часть документа.

Примечание. Параметр «Просмотр образца курсора» не отображается во время объединения, что обеспечивает четкую визуализацию фигур.

Если устанавливается значение «Иллюстрация», Illustrator использует те же правила, что применялись для других стилей объектов, подлежащих слиянию. Дополнительную информацию см. в п. 6 раздела Создание фигур с помощью инструмента «Создание фигур».

Заливка Флајок «Заливка» установлен по умолчанию. В случае выбора этого параметра контур или область, для которых может выполняться слияние, выделяются серым цветом при наведении мыши на предварительно выбранный контур. Если этот параметр не установлен, выбранный контур или область остаются в обычном состоянии.

Выделять обводку, если возможно редактирование В случае выбора этого параметра Illustrator

выделяет обводки, которые могут редактироваться. Цвет выделения таких обводок определяется значением, заданным в раскрывающемся списке «Цвет».

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Создание объемных объектов

Создание объемных объектов

Установка параметров

Создание произвольного скошенного контура

Вращение объекта в трех измерениях

Отображение рисунка на объемный объект

Примечание. Инструменты «3D» не зависят от инструментов «Сетка перспективы», и в перспективе объемные объекты рассматриваются как любые другие графические объекты.

[Наверх](#)

Создание объемных объектов

Эффекты объема позволяют создавать трехмерные (объемные) объекты на двумерной (плоской) поверхности. Управлять оформлением объемных объектов можно с помощью освещения, теней, вращения и других свойств. Можно также помещать рисунки на каждой грани объемного объекта.

Существует два способа создания объемных объектов: вытягивание и вращение. Кроме того, можно вращать плоские или объемные объекты в трех измерениях. Чтобы применить или изменить объемные эффекты для существующих объемных объектов, выберите объект и дважды щелкните эффект в палитре «Оформление».

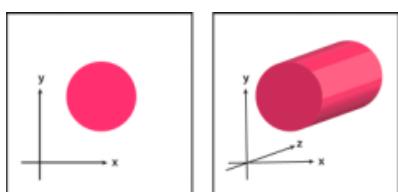
Примечание. Объемные объекты могут выводиться на экран с артефактами сглаживания, однако эти артефакты не выводятся на печать и отсутствуют на рисунках, оптимизированных для Интернета.

Обучающий видеоролик о работе с объемными объектами в Illustrator см. в разделе Добро пожаловать в 3D-мир.

Создание объемных объектов с помощью вытягивания

При вытягивании плоские объекты вытягиваются вдоль оси Z объекта, что добавляет объектам глубину. Например, при вытягивании плоский эллипс превращается в цилиндр.

Примечание. Ось объекта всегда перпендикулярна передней поверхности объекта и смещается относительно объекта, если он вращается в диалоговом окне «Параметры объемного изображения».



Вытягивание объекта

1. Выделите объект.

- Выберите команду «Эффект» > «Объемное изображение» > «Вытягивание и скос».
- Нажмите кнопку «Больше», чтобы просмотреть полный список параметров, или «Меньше», чтобы скрыть дополнительные параметры.
- Выберите «Просмотр», чтобы увидеть эффект в окне документа.
- Задайте следующие параметры:

Положение Выберите, как вращать объект и перспективу, с которой следует его рассматривать (см. [Параметры положения объемного вращения](#)).

Вытягивание и скос Определяет глубину объекта и границы добавляемого или отнимаемого скоса (см. [Вытягивание и скос](#)).

Поверхность Создает широкую гамму поверхностей, от тусклой и бесстеневой матовой до блестящей и подсвеченной, которая выглядит как пластмасса (см. [Параметры заливки поверхностей](#)).

Освещение Добавьте один или несколько источников света, меняйте интенсивность освещения, цвет теней объекта и перемещайте источники света вокруг объекта для получения впечатляющего эффекта (см. [Параметры освещения](#)).

Отображение Помещает рисунки на поверхность объемных объектов (см. [Отображение рисунка на объемный объект](#)).

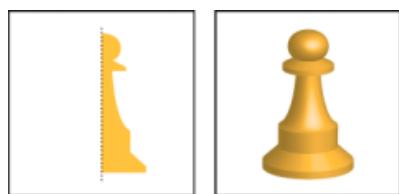
- Нажмите кнопку «OK».



Вытянутый объект без склоненной границы (слева) и объект со скосом, направленным внутрь (в середине), и скосом, направленным наружу (справа)

Создание объемных объектов вращением

Вращение поворачивает контур или профиль вокруг глобальной оси у (оси вращения) для создания объемного объекта. Поскольку ось вращения фиксирована вертикально, то обычно для изображения половины профиля необходимого объемного объекта в вертикальном и фронтальном положении используют открытый или замкнутый контур. Затем положение объемного объекта можно вращать в диалоговом окне эффектов.



Вращение объекта

1. Выделите объект.

Примечание. Примените эффект «Вращение объемного изображения» к одному или нескольким объектам, одновременно вращая каждый объект вокруг его оси. Каждый объект находится в своем собственном трехмерном пространстве и не пересекается с другими трехмерными объектами. С другой стороны, применение эффекта вращения к выбранной группе или слою приводит к вращению объектов вокруг одной оси.

Вращение контура с заливкой и без штриховки выполняется намного быстрее, чем вращение контура со штриховкой.

2. Выберите команду «Эффект» > «Объемное изображение» > «Вращение».

3. Выберите «Просмотр», чтобы увидеть эффект в окне документа.

4. Нажмите кнопку «Больше», чтобы просмотреть полный список параметров, или «Меньше», чтобы скрыть дополнительные параметры.

Положение Выберите, как вращать объект и перспективу, с которой следует его рассматривать (см. [Параметры положения объемного вращения](#)).

Вращение Определяет, как вращать контур вокруг объекта, чтобы превратить его в трехмерный (см. [Параметры вращения](#)).

Поверхность Создает широкую гамму поверхностей, от тусклой и бесстеневой матовой до блестящей и подсвеченной, которая выглядит как пластмасса (см. [Параметры заливки поверхностей](#)).

Освещение Добавьте один или несколько источников света, меняйте интенсивность освещения, цвет теней объекта и перемещайте источники света вокруг объекта для получения впечатляющего эффекта (см. [Параметры освещения](#)).

Отображение Помещает рисунки на поверхность объемных объектов (см. [Отображение рисунка на объемный объект](#)).

5. Нажмите кнопку «OK».

[Наверх](#) 

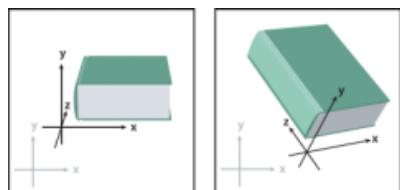
Установка параметров

Параметры положения объемного вращения

- Выполните любое из следующих действий:
 - Выберите предварительно установленное положение в меню «Положение».
 - Для свободного вращения перетаскивайте грань кубика. Передней части объекта соответствует синяя грань кубика, верхняя и нижняя части объекта светло-серые, боковые стороны – серые, а задняя – темно-серая.
 - Для сохранения вращения вокруг глобальной оси нажмите клавишу **Shift** и, удерживая ее, потяните мышью горизонтально (глобальная ось *Y*) или вертикально (глобальная ось *X*). Для вращения объекта вокруг глобальной оси *Z* перетащите синюю ленту, которая окружает кубик.
 - Для сохранения вращения вокруг оси объекта перетащите ребро кубика. Курсор меняет вид, принимая форму двойной стрелки , и цвет ребра кубика меняется в соответствии с осью, вокруг которой будет вращаться объект. Красное ребро соответствует оси *X* объекта, зеленое – оси *Y*, а синее – оси *Z*.

- Введите в текстовые поля значения от -180 до 180 для горизонтальной оси (X) , вертикальной оси (Y)  и оси глубины (Z) .
- Для регулировки перспективы введите значение от 0 до 160 в текстовое окно «Перспектива». Маленький угол аналогичен телеобъективу фотоаппарата, большой угол — широкоугольному объективу.

Примечание. Угол линзы больше 150 может привести к выходу объекта за границы поля зрения и появлению искажений. Кроме того, следует помнить, что имеются оси X, Y и Z объекта и глобальные оси X, Y и Z. Оси объекта зависят от положения объекта в его трехмерном пространстве. Глобальные оси фиксированы относительно экрана компьютера. Ось X расположена горизонтально, ось Y вертикально, а ось Z перпендикулярна экрану.



Оси объекта (черные) перемещаются вместе с объектом, глобальные оси (серые) фиксированы.

Параметры вытягивания и скоса

Длина вытягивания Устанавливает глубину объекта, используются значения от 0 до 2000.

Концы Определяет, должен ли объект выглядеть сплошным (Отображать концы ) или пустотелым (Не отображать концы ).

Скос Применяет выбранный тип скошенной грани вдоль оси глубины (оси Z) объекта.

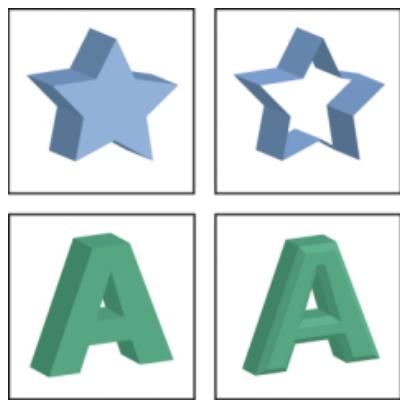
Высота Устанавливает высоту от 1 до 100. Слишком большая высота скоса для объекта может вызвать самопересечение объекта и привести к непредсказуемым результатам.

Скос направлен наружу 

Добавляет скос к исходной фигуре объекта.

Скос направлен внутрь 

Вырезает скос из исходной фигуры объекта.



Вытянутый объект с концами (верхний левый) и без концов (верхний правый), объект без скошенной границы (нижний левый) и со скошенной границей (нижний правый)

Параметры вращения

Угол Устанавливает число градусов для вращения контура от 0 до 360.

Концы Определяет, должен ли объект выглядеть сплошным (Отображать концы) или пустотельным (Не отображать концы).

Отступы Добавляет расстояние между осью вращения и контуром, например, для создания кольцеобразных объектов. Можно указать значение от 0 до 1000.

От Устанавливает ось, вокруг которой вращается объект: «Левый край» или «Правый край».

Параметры заливки поверхности

Поверхность Выберите вариант заливки поверхности:

Каркас Выводятся контуры геометрии объекта, все поверхности прозрачны.

Без тени Объекту не добавляется новых свойств поверхности. Объемный объект имеет тот же цвет, что и исходный плоский объект.

Размытая тень Делает отраженный от объекта свет мягким и размытым.

Четкая тень Свет отражается от объекта так, словно он сделан из материала с высоким блеском.

Примечание. В зависимости от выбранного варианта доступны разные параметры освещения. Если объект использует только эффект объемного поворота, доступны только варианты поверхностей «Размытая тень» и «Без тени».

Интенсивность освещения Управляет интенсивностью света от 0 до 100%.

Окружающее освещение Управляет общим освещением, которое одинаково изменяет освещенность поверхности всех объектов. Введите значение от 0 до 100%.

Яркость подсветки Управляет отражением света от объектов, значения в диапазоне от 0 до 100%. Низкие значения создают матовую поверхность, более высокие образуют зеркальную поверхность.

Размер выделенной области Управляет размером подсветки от большого (100%) до малого (0%).

Шаги перехода Указывает, насколько плавно тени накладываются на поверхности объектов. Указывается значение от 1 до 256. Более высокое значение приводит к появлению более плавных переходов и большему количеству контуров, чем более низкое.

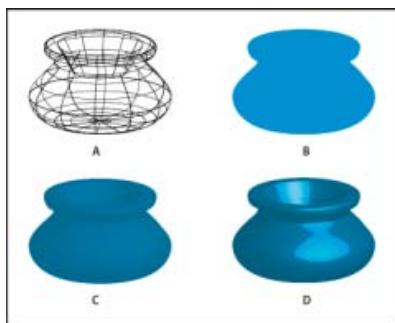
Прорисовать скрытые грани Выводит на экран скрытые грани объекта. Задняя сторона объекта видна, если он прозрачен или если объект был разобран и отодвинут в сторону.

Примечание. Если объект имеет прозрачные области и необходимо вывести скрытые грани так, чтобы они были видны через прозрачные передние грани, воспользуйтесь командой «Объект» >

«Сгруппировать» перед применением объемных эффектов.

Сохранить плашечный цвет (эффект «Вытягивание и скос», «Вращение» и «Поворот»)

Позволяет сохранить плашечный цвет объекта. Плашечные цвета нельзя сохранить, если для параметра «Цвет тени» выбрано значение «Заказной».



Примеры различной заливки поверхности

A. Каркас B. Без тени C. Размытая тень D. Четкая тень

Параметры освещения

Свет □

Определяет местоположение источника света Перетащите источник света по сфере в нужное место.

Кнопка «Переместить источник назад» ⏪

Перемещает выбранный источник света за объект.

Кнопка «Переместить источник вперед» ⏪

Перемещает выбранный источник света, устанавливая его перед объектом.

Кнопка «Новый источник света» +

Добавляет источник света. По умолчанию новый источник света помещается спереди посреди сферы.

Кнопка «Удалить источник»

Удаляет выбранный источник света.

Примечание. По умолчанию объемные эффекты устанавливают один источник света на объект.

Можно добавлять и удалять источники света, но объект должен иметь как минимум один источник света.

Интенсивность освещения Изменяет интенсивность выбранного источника света от 0 до 100%.

Цвет тени Управляет цветом тени объекта в зависимости от выбранной команды.

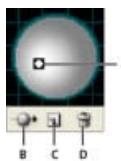
Нет Не добавляет цвета тени.

Заказной Позволяет задать заказной цвет. Если выбран этот вариант, щелкните поле «Цвет тени», чтобы выбрать цвет в палитре цветов. Плашечные цвета заменяются на триадные цвета.

Наложение черного Предотвращает использование триадных цветов, если используется процесс с плашечными цветами. Тени объекта создаются путем наложения черного поверх цвета заливки объекта. Для просмотра теней выберите команду «Просмотр» > «Просмотр

наложения цветов».

Сохранять плашечные цвета Позволяет сохранить плашечный цвет объекта. Плашечные цвета нельзя сохранить, если для параметра «Цвет тени» выбрано значение «Заказной».



Светящаяся сфера

A. Выберите источник света спереди B. Кнопка перемещения выбранного источника назад или вперед C. Кнопка нового источника света D. Кнопка удаления источника света

[Наверх](#)

Создание произвольного скошенного контура

1. Откройте файл Bevels.ai, который находится в папке Adobe Illustrator [версия]\Support Files\Required\Resources\ru_RU\ (Windows) или Adobe Illustrator [версия]\Required\Resources\ru_RU\ (Mac OS).
2. Создайте один разомкнутый контур в файле Bevels.ai.
3. Выберите команду «Окно» > «Символы» и выполните одну из следующих операций для превращения контура в символ:
 - Перетащите контур в палитру «Символы».
 - Выбрав контур, нажмите кнопку «Новый символ» в палитре «Символы» или выберите команду «Новый символ» в меню палитры.
4. Чтобы переименовать символ, дважды щелкните его в палитре «Символы», введите имя в диалоговом окне «Параметры символа» и нажмите кнопку «OK».
5. Выберите команду «Файл» > «Сохранить».
6. Выходите из программы Illustrator и перезапустите ее.

Меню «Скос» в диалоговом окне «Параметры объемного вытягивания и скоса» содержит различные скосы.

7. Чтобы использовать произвольный скос, выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы применить скос к вытягиваемому объемному объекту, выберите объемный объект и в палитре «Оформление» дважды щелкните эффект «Вытягивание и скос для построения объемного изображения». В диалоговом окне «Параметры вытягивания и скоса» выберите нужный скос в меню «Скос».
 - Чтобы применить произвольный скос для плоского рисунка, выделите плоский рисунок и выберите команду «Эффект» > «Объемное изображение» > «Вытягивание и скос». В диалоговом окне «Параметры вытягивания и скоса» выберите уровень скоса в меню «Скос».

[Наверх](#)

Вращение объекта в трех измерениях

1. Выделите объект.
2. Выберите команду «Эффект» > «Объемное изображение» > «Вращение».
3. Выберите «Просмотр», чтобы увидеть эффект в окне документа.
4. Нажмите кнопку «Больше», чтобы просмотреть полный список параметров, или

«Меньше», чтобы скрыть дополнительные параметры.

5. Задайте следующие параметры:

Положение Выберите, как вращать объект и перспективу, с которой следует его рассматривать (см. [Параметры положения объемного вращения](#)).

Поверхность Создает широкую гамму поверхностей, от тусклой и бестеневой матовой до блестящей и подсвеченной, которая выглядит как пластмасса (см. [Параметры заливки поверхностей](#)).

6. Нажмите кнопку «OK».

[Наверх](#)

Отображение рисунка на объемный объект

Любой объемный объект состоит из множества поверхностей. Например, вытянутый квадрат превращается в куб, который имеет шесть граней: верхнюю, нижнюю и четыре боковые. На каждую грань объемного объекта можно проецировать плоские рисунки. Например, может спроектировать метку или текст на бутылкообразный объект или просто добавить различные текстуры на каждой стороне объекта.



Объемный объект с рисунком на каждой грани

A. Рисунок символа B. Рисунок символа C. «А» и «Б», спроектированные на объемный объект

На объемные объекты можно отображать только рисунки, хранящиеся в палитре «Символы». Символами могут быть любые объекты Illustrator, в том числе контуры, составные контуры, текст, растровые изображения, сетки и группы объектов.

При отображении объемных объектов учитывайте следующее.

- Поскольку функция «Отображение» использует для отображения символы, можно редактировать экземпляр символа, и он будет автоматически обновляться на всех поверхностях, на которые был отображен.
- Работать с символом можно в диалоговом окне «Проецирование» с обычными ограничительными рамками для перемещения, масштабирования или поворота объекта.
- В объемном эффекте все поверхности объекта с проекциями запоминаются по номерам. При редактировании объемного 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 рисунки игнорируются.
- Поскольку положение символа зависит от центра поверхности объекта, при изменении геометрии поверхности символ будет проецироваться относительно нового центра объекта.
- Можно проецировать рисунки на объекты с помощью эффектов «Вытягивание и

скос» или «Вращение», однако проецировать рисунки на объекты только с помощью эффекта «Поворот» нельзя.

1. Выделите объемный объект.
2. В палитре «Оформление» дважды щелкните эффект «Объемное изображение» > «Вытягивание и скос» или «Вращение».
3. Щелкните «Проецирование».
4. Выберите в раскрывающемся меню «Символ» рисунок для проецирования на выбранную поверхность.
5. Чтобы выбрать поверхность объекта, на которую нужно спроектировать рисунок, нажмите кнопку первой  предыдущей , следующей  и последней  поверхности или введите номер поверхности в текстовое поле.

Метка светло-серого цвета появляется на поверхностях, которые видимы в настоящий момент. Темно-серым цветом помечены поверхности, невидимые при текущем положении объекта. После выбора в диалоговом окне поверхности она в окне документа окрашивается красным по контуру.

6. Выполните любое из следующих действий:
 - Чтобы переместить символ, установите курсор внутри ограничительной рамки и перетащите его. Для масштабирования перетащите боковой или угловой маркер. Для поворота перетащите наружу и ближе маркер ограничительной рамки.
 - Чтобы изменить размер спроектированного рисунка в соответствии с размером выбранной поверхности, нажмите кнопку «Масштабировать по размеру».
 - Чтобы удалить рисунок с одной поверхности, выберите поверхность с помощью параметра «Поверхность», а затем выберите в меню «Символ» пункт «Нет» или нажмите кнопку «Очистить».
 - Чтобы удалить все рисунки с поверхностей объемного объекта, нажмите кнопку «Очистить все».
 - Чтобы наложить тени и использовать источники света объекта на спроектированном рисунке, установите флагок «Реалистичные тени».
 - Чтобы вывести на экран только спроектированные рисунки, без геометрии объемного объекта, установите флагок «Невидимая структура». Это используется, если функция проецирования объемного изображения применяется как инструмент трехмерной деформации. Например, может потребоваться применить эту функцию для проецирования текста на сторону вытянутой волнистой линии, чтобы текст был деформирован, как на флаге.
 - Для предварительного просмотра этого эффекта выберите «Просмотр».
7. В диалоговом окне «Проецирование» нажмите кнопку «OK».

Примечание. Инструменты «3D» не зависят от инструментов «Сетка перспективы» Illustrator. При помещении на сетку перспективы 3D-объекты рассматриваются как любые другие графические объекты.

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Наложение объектов

[Об объектах с переходами](#)

[Создание переходов](#)

[Параметры перехода](#)

[Изменение оси объекта с переходом](#)

[Изменение направления порядка наложения в объекте с переходом](#)

[Расформирование или разбор объекта с переходом](#)

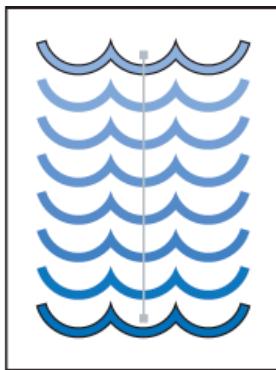
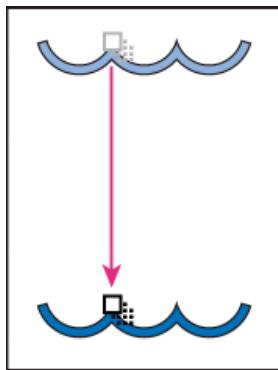
[Наверх](#)

Об объектах с переходами

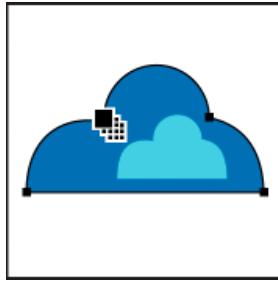
Для создания и равномерного распределения фигур между двумя объектами можно организовать переходы между объектами. Также можно создать переходы между двумя открытыми контурами, чтобы создать плавный переход от объекта к объекту, или сочетать переходы цветов и объектов для создания цветовых переходов в фигуре отдельного объекта.

Примечание. Создание объектов с переходами – это не то же самое, что применение к объекту режимов наложения или прозрачности. Сведения по режимам наложения и прозрачности см. в разделе О режимах наложения.

После создания перехода объект с переходом рассматривается как один объект. Если переместить один из исходных объектов или изменить опорную точку исходного объекта, переход изменится соответствующим образом. Кроме того, новые объекты в переходе между исходными объектами не будут иметь собственных опорных точек. Можно разобрать переход, чтобы разделить переход на отдельные объекты.



Пример использования перехода для равномерного распределения фигур между двумя объектами



Пример использования перехода для равномерного распределения цвета между двумя объектами

Для объектов с переходами и их цветов используются следующие правила.

- Невозможно построить переход между объектами сетки.
- При переходе от объекта, залитого триадным цветом, к объекту, залитому плашечным цветом, фигуры с переходом окрашиваются в переходный триадный цвет. Если переход осуществляется между двумя разными плашечными цветами, для промежуточных шагов используются триадные цвета. Однако при переходе между оттенками одного и того же плашечного цвета для промежуточных шагов используются проценты плашечного цвета.
- При переходе между двумя объектами с узорчатой заливкой шаги перехода используют только заливку объекта верхнего слоя.
- При переходе между объектами, для которых режимы наложения заданы с помощью палитры «Прозрачность», в шагах

перехода используется только режим перехода верхнего объекта.

- При переходе между объектами, имеющими разные атрибуты оформления (эффекты, заливки, штриховки), Illustrator пытается создать переходы параметров.
- При переходе между двумя экземплярами одного символа шаги перехода будут экземплярами этого символа. Однако, если переход выполняется между двумя экземплярами разных символов, шаги перехода не будут являться экземплярами символа.
- По умолчанию переходы создаются как группа частичной прозрачности, так что, если на любом из шагов будут присутствовать перекрывающиеся прозрачные объекты, эти объекты не должны быть видны один из-под другого. Можно изменить эту настройку, выбрав переход и сняв флагок «Маскировать в группе» в палитре «Прозрачность».

Создание переходов

[Наверх](#)

Инструмент «Переход» и команда «Создать переход» позволяют создавать переходы, которые являются наборами промежуточных объектов и цветов между двумя или более выделенными объектами.

Создание перехода с помощью инструмента «Переход»

- Выберите инструмент «Переход» .
 - Выполните одно из следующих действий:
 - Для создания последовательного перехода без поворота щелкните каждый объект в любом месте, кроме опорных точек.
 - Для создания перехода в определенной опорной точке объекта щелкните опорную точку инструментом «Переход». Когда курсор будет находиться над опорной точкой, его форма изменится с белого квадрата на прозрачный с черной точкой в середине.
 - Для создания перехода для открытых контуров выберите концевую точку каждого контура.
 - После завершения добавления объектов к переходу еще раз щелкните инструмент «Переход».
- По умолчанию Illustrator вычисляет оптимальное количество шагов для создания плавного перехода цветов. Для управления числом шагов или расстоянием между шагами выберите параметры перехода (см. Параметры перехода).*

Создание перехода с помощью команды «Создать переход»

- Выделите объекты, для которых нужно создать переход.
 - Выберите команду «Объект» > «Переход» > «Создать».
- По умолчанию Illustrator вычисляет оптимальное количество шагов для создания плавного перехода цветов. Для управления числом шагов или расстоянием между шагами выберите параметры перехода.*

Параметры перехода

[Наверх](#)

Установить параметры перехода можно, дважды щелкнув инструмент «Переход»  или выбрав команду «Объект» > «Переход» > «Параметры перехода». Чтобы изменить параметры существующего перехода, выберите объект с переходом.

Интервал Определяет, сколько шагов следует добавить к переходу.

Оптимальные цвета Позволяет Illustrator автоматически вычислить число шагов перехода. Если объекты имеют заливку или штриховку разными цветами, шаги вычисляются так, чтобы обеспечить оптимальное число шагов для плавного перехода цвета. Если объекты содержат идентичные цвета, градиенты или узор, число шагов будет вычисляться по максимальному расстоянию между границами ограничительных рамок двух объектов.

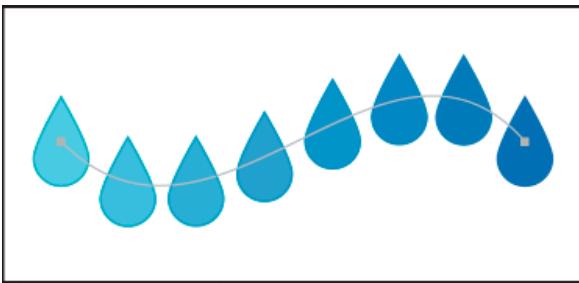
Заданное число шагов Управляет числом шагов между началом и окончанием перехода.

Заданные интервалы Управляет расстоянием между шагами перехода. Расстояние определяется от границы одного объекта до соответствующей границы другого объекта (например, от правой границы одного объекта до правой границы другого объекта).

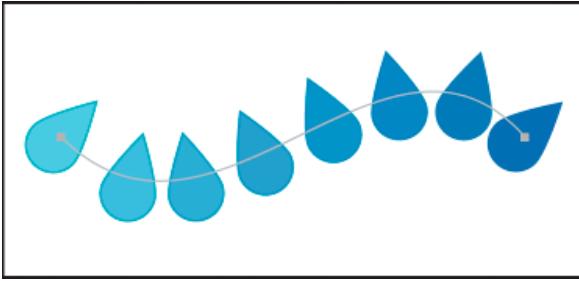
Ориентация Определяет ориентацию объектов с переходом.

Выровнять по странице  Ориентирует переход перпендикулярно оси X страницы.

Выровнять по контуру  Ориентирует переход перпендикулярно к контуру.



К переходу применен параметр «Выровнять по странице»



К переходу применен параметр «Выровнять по контуру»

Изменение оси объекта с переходом

[Наверх](#)

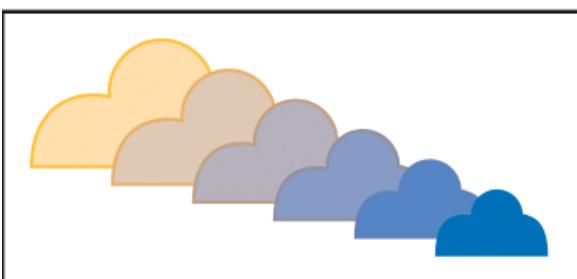
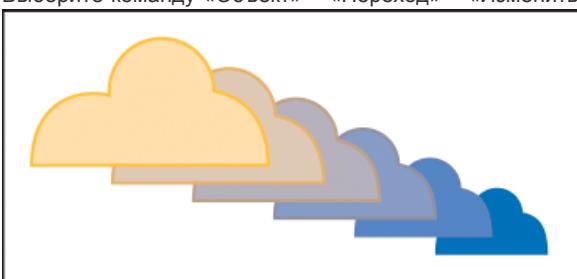
Траектория – это контур, вдоль которого выравниваются шаги для объекта с переходом. По умолчанию траектория образуется из прямой линии.

- Чтобы настроить формы траектории, перетащите опорные точки и сегменты контура на ось с помощью инструмента «Частичное выделение».
- Чтобы сместить траекторию на другой контур, нарисуйте объект, который будет использоваться в качестве другой траектории. Выберите объект траектории и объект с переходом и затем комманду «Объект» > «Переход» > «Заменить траекторию».
- Чтобы изменить порядок перехода по траектории, выберите объект с переходом и комманду «Объект» > «Переход» > «Изменить траекторию».

Изменение направления порядка наложения в объекте с переходом

[Наверх](#)

- Выделите объект с переходом.
- Выберите комманду «Объект» > «Переход» > «Изменить порядок».



Исходный порядок наложения (сверху) и порядок после применения комманды «Изменить порядок» (снизу)

Расформирование или разбор объекта с переходом

[Наверх](#)

Отмена объекта с переходом приводит к удалению новых объектов и восстановлению исходных объектов. Разбор объектов с переходом разделяет переход на отдельные объекты, которые можно редактировать по одному, как любые другие объекты.

1. Выделите объект с переходом.
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Выберите команду «Объект» > «Переход» > «Отменить».
 - Выберите команду «Объект» > «Переход» > «Разобрать».

Дополнительные разделы справки



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Перерисовка объектов с эффектами

[Перерисовка объектов с эффектами](#)

[Скругление углов объектов](#)

[Наверх](#)

Перерисовка объектов с эффектами

Использование эффектов является традиционным способом изменения формы объекта без внесения постоянных изменений в его базовую геометрию. Эффекты можно изменить или удалить в любой момент.

Для изменения формы объектов можно использовать следующие эффекты.

Преобразовать в фигуру Преобразует фигуру векторного объекта в прямоугольник, прямоугольник со скругленными углами или эллипс. Задайте размеры фигуры с помощью абсолютных или относительных размеров. Для прямоугольников со скругленными углами укажите радиус скругления, чтобы определить кривизну скругленной границы.

Искажить и трансформировать Позволяет быстро изменить форму векторного объекта.

Произвольное искажение Позволяет изменить форму векторного объекта путем перетаскивания любого из четырех углов.

Втягивание и раздувание Вытягивает опорные точки векторного объекта наружу, при этом изгибая сегменты внутрь (втягивание), или внутрь, при этом изгиба сегменты наружу (раздувание). В обоих случаях опорные точки смещаются относительно центральной точки объекта.

Огрубление Трансформирует сегменты контура векторного объекта в зубчатый массив из пиков и впадин разного размера. Задайте максимальную длину сегментов контура, используя абсолютные или относительные размеры. Задайте плотность зубцов на дюйм (Детализация) и выберите между сглаженными (Гладкие) или острыми зубцами (Угловые).

Трансформирование Перерисовка объекта с изменением размера, перемещением, поворотом, отражением и копированием.

Помарки Случайным образом искривляет и искажает сегменты контура внутрь и наружу. Задайте вертикальное и горизонтальное искажение, используя абсолютные или относительные величины. Укажите, следует ли изменять опорные точки, перемещать контрольные точки, которые ведут к опорным точкам контура («внутренние» контрольные точки), или перемещать контрольные точки, которые ведут от опорных точек контура («внешние» контрольные точки).

Скручивание Вращает объект в центре более резко, чем на периферии. Введите положительное значение для поворота по часовой стрелке, отрицательные значения приведут к повороту против часовой стрелки.

Зигзаг Преобразует сегменты контура объекта в зубчатый или волнистый массив пиков и впадин одного размера. Задайте расстояние между пиками и впадинами, используя абсолютные или относительные размеры. Задайте число пиков на сегмент контура и выберите между волнистой (Гладкие) или зубчатой границей (Угловые).

Деформация Искажения или деформация объектов, включая контуры, текст, сетки, переходы и растровые изображения. Выберите одну из заранее определенных деформированных фигур. Затем выберите, на какие оси будут влиять параметры изгиба, и укажите степень изгиба и искажения.

[Наверх](#)

Скругление углов объектов

Эффект «Скругленные углы» преобразует угловые точки векторных объектов в плавные кривые.

1. В палитре «Слои» выделите элементы, которые необходимо скруглить.

Чтобы скруглить определенный атрибут объекта, например заливку или штриховку, выберите объект в палитре «Слои» и затем атрибут в палитре «Оформление».

2. Выберите команду «Эффекты» > «Стилизация» > «Скругленные углы» (команда находится в первом подменю «Стилизация»).

3. Введите значение в текстовое поле «Радиус» и нажмите кнопку «OK», чтобы определить кривизну скругленной кривой.

Дополнительные разделы справки



Улучшенные процессы перерисовки с поддержкой сенсорного ввода

Представлено в версии 17.1

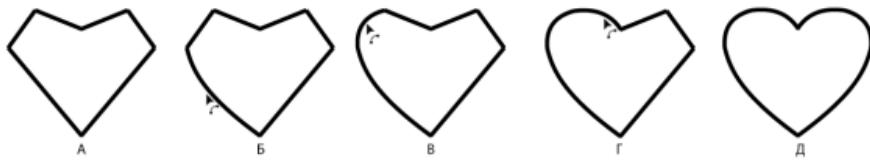
Рабочие процессы перерисовки сегментов и поддержка сенсорного ввода

Мы улучшили рабочие процессы изменения формы сегментов контура и реализовали для них поддержку сенсорного ввода.

В более ранних выпусках программы Illustrator форму сегментов искривленного контура можно было изменить с помощью инструмента «Прямое выделение», однако перемещение манипуляторов при этом всегда было ограничено их исходными углами. Теперь изменять форму сегментов можно без ограничений. Кроме того, преобразовать сегменты прямой линии в искривленные контуры теперь можно простым перетаскиванием самого сегмента. Существует три способа изменения формы сегментов контура.

С помощью инструмента «Перо»

1. При использовании инструмента «Перо» удерживайте нажатой клавишу Alt или Option.
2. При наведении указателя на сегмент контура он меняется на указатель изменения формы сегмента.
3. При перетаскивании сегмента будет изменяться форма сегмента контура.



Сочетание сегментов контура, формы которых изменены с помощью инструмента «Перо».

A. Первоначальная фигура **B.** Курсор перерисовки сегмента, указывающий на готовность сегмента к перерисовке **C.** При отображении курсора перерисовки сегмента можно изменить форму сегмента, щелкнув мышью и выполнив перетаскивание. **D.** Перерисовка неограниченного количества сегментов **E.** Окончательная фигура после выполнения задач перерисовки

4. Чтобы продолжить рисование с помощью инструмента «Перо», отпустите клавишу Alt или Option.
5. Чтобы создать сегмент в виде полукруга, удерживайте нажатой клавишу Shift в процессе изменения формы сегмента. При этом перемещение манипуляторов ограничивается движением в перпендикулярном направлении, а также обеспечивается равномерная их длина.

С помощью инструмента преобразования опорной точки

1. Выберите инструмент преобразования опорной точки, а затем наведите указатель на сегмент контура.
2. Когда появится указатель изменения формы сегмента, перетащите сегмент контура, чтобы изменить его форму.



Графический объект, преобразованный посредством перерисовки сегмента с помощью инструмента преобразования опорной точки

A. Исходная иллюстрация B. Перерисовка сегмента с помощью инструмента «Опорная точка» C. Измененная фигура

3. Чтобы дублировать сегмент контура, выполните действие 2, удерживая нажатой клавишу Alt или Option.
4. Чтобы создать сегмент в виде полукруга, удерживайте нажатой клавишу Shift в процессе изменения формы сегмента. При этом перемещение манипуляторов ограничивается движением в перпендикулярном направлении, а также обеспечивается равномерная их длина.

С помощью инструмента «Прямое выделение»

Применение инструмента «Прямое выделение» к сегменту прямой позволяет переместить сегмент. Однако при использовании этого инструмента для работы с искривленным сегментом можно без ограничений изменять его форму, как при использовании инструмента преобразования опорной точки и инструмента «Перо».

Ограничение перемещения маркеров в перпендикулярном направлении



Если нажать клавишу Shift во время изменения формы сегмента с помощью инструмента «Перо», инструмента преобразования опорной точки или инструмента «Прямое выделение», манипуляторы будут перемещаться только в перпендикулярном направлении. Это позволяет преобразовать кривые в полуциркульные фигуры. При этом также обеспечивается равномерная длина манипуляторов.

На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Инструменты и улучшенные функции для устройств с сенсорным экраном | Illustrator CC

Изменение текста на сенсорных устройствах (инструмент «Изменение текста»)

Изменение фигур на сенсорных устройствах (инструмент «Свободное трансформирование»)

Жесты для сенсорных устройств, поддерживаемые ОС

Теперь благодаря Illustrator CC работа с текстом и объектами на сенсорных устройствах стала еще проще. Помимо устройств сенсорного ввода при работе со различными стилями в Illustrator можно использовать мышь. Изменять объекты при помощи мыши так же удобно, как и с использованием сенсорных элементов управления.

Кроме того, многие жесты сенсорных устройств поддерживаются различными операционными системами. Интерфейс Illustrator позволяет сдвигать, пролистывать и перемещать объекты, относящиеся к операционной системе.

Воспользоваться функциями Illustrator для сенсорных устройств можно только на

- компьютере с сенсорным экраном и установленной ОС Windows 7 или 8 или
- устройстве с сенсорным экраном, например, Wacom Cintiq 24HD Touch.

Применить функцию сдвига и масштабирования можно, используя

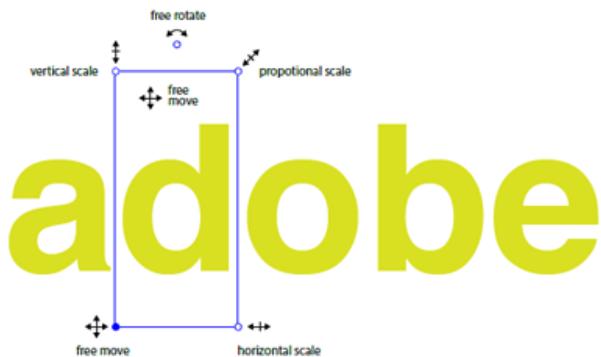
- мобильное устройство (например, устройство с сенсорным экраном)
- или сенсорное устройство ввода, такое как сенсорная панель на компьютере Mac, сенсорная клавиатура или устройство Wacom Intuos5.

Изменение текста на сенсорных устройствах (инструмент «Изменение текста»)

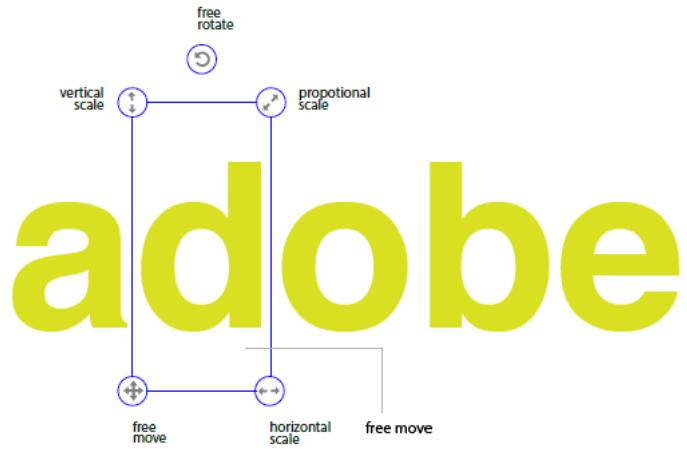
[Наверх](#)

Изменяйте свойства текста при помощи инструмента «Изменение текста», используя курсор мыши или сенсорное устройство ввода (например, устройство с сенсорным экраном).

- Выберите инструмент «Изменение текста» (Shift + T) на панели управления.
- Выберите строку или символ из текста.
- Чтобы изменить символ (повернуть, масштабировать или переместить), управляйте манипуляторами, отображаемыми вокруг текста, с помощью сенсорного устройства ввода или мыши.



Изменение выбранного объекта с помощью мыши и манипуляторов управления, расположенных вокруг объекта.



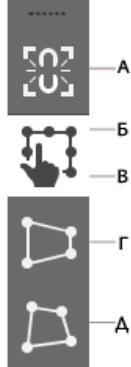
Изменение выбранного объекта с помощью сенсорного устройства ввода и манипуляторов управления, расположенных вокруг объекта.

Изменение фигур на сенсорных устройствах (инструмент «Свободное трансформирование»)

[Наверх](#)

Перемещайте, масштабируйте, поворачивайте и искажайте объект при помощи мыши или сенсорного устройства ввода (например, устройства с сенсорным экраном).

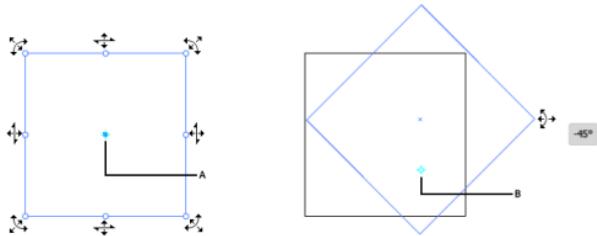
1. Выделите объект и выберите инструмент «Свободное трансформирование».
2. На виджете инструмента «Свободное трансформирование» выберите действие, которое необходимо применить к выбранному объекту. Воспользуйтесь манипуляторами управления, чтобы переместить, масштабировать, повернуть, наклонить или искажить (в перспективе или произвольно) объект.



Виджет инструмента «Свободное трансформирование» для сенсорных устройств

A. Сохранение пропорций **B.** Свободное трансформирование **C.** Выбранное действие **D.** Искажение в перспективе **E.** Произвольное искажение

3. При активации параметра «Свободное трансформирование» отобразится подвижная опорная точка для выбранного объекта.
 - Чтобы переместить объект относительно расположения опорной точки, щелкните и перетащите опорную точку в любое местоположение на монтажной области.
 - Дважды щелкнув любой из восьми манипуляторов управления, можно установить его в качестве опорной точки. Поворот теперь осуществляется относительно новой опорной точки.
 - Дважды щелкните опорную точку, чтобы вернуть ее в исходное положение.



(слева) Курсоры инструментов «Свободное трансформирование» **(справа)** Иллюстрация неподвижной точки
A. Неподвижная точка **B.** При перемещении изображение поворачивается относительно нового положения неподвижной точки

- При наведении курсора мыши на манипуляторы отображаются доступные значки и опорная точка для объекта.
- Можно перетащить опорную точку в другое место и затем с помощью манипуляторов повернуть выбранный графический объект с учетом нового положения опорной точки.

Жесты для сенсорных устройств, поддерживаемые ОС

[Наверх](#)

Жесты, используемые при работе с сенсорными устройствами. Используйте стандартные жесты (щипок и перелистывание) для сдвига и масштабирования объектов. Устройствами с сенсорным вводом данных поддерживаются следующие жесты:

- Сведение или разведение двух пальцев (например, большого и указательного) для изменения масштаба изображения.
- Помещение двух пальцев на сенсорный экран устройства и одновременное их перемещение для сдвига области в документе.
- Движение одним пальцем по прямой (или перелистывание) для навигации по монтажным областям.
- В режиме редактирования поворот монтажной области на 90° двумя пальцами.

Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Импорт, экспорт и сохранение

Сбор ресурсов и их массовый экспорт

Рабочий процесс «Экспорт для экранов» — это новый способ создания ресурсов разных размеров и форматов, одним действием. Возможность быстрого экспорта упрощает и ускоряет создание вспомогательных изображений (значков, логотипов, изображений, макетов и многих других) в особенности для браузеров мобильных устройств.

Например, при разработке приложения для мобильных устройств дизайнеру пользовательского интерфейса может потребоваться часто перерисовывать обновленные значки и логотипы. Дизайнер может добавить эти значки и логотипы на панель «Экспорт ресурсов», а затем экспортировать их файлы разных форматов и размеров одним нажатием кнопки.

Полезные функции

- Экспорт в файлы различных форматов и размеров нажатием одной кнопки.
- Экспорт в файл типового или собственного размера (масштаба): 1x, 2x, 3x, 0,5x, 1,5x и пр.
- Переработан алгоритм создания файлов PNG, чтобы обеспечивать следующие возможности.
 - Создание файлов PNG быстрее, чем раньше.
 - Повышение уровня прозрачности в файлах PNG-8.

Доступные форматы:

- PNG (PNG-8, PNG-24)
- JPEG (JPEG 100%, JPEG 85%, JPEG 50%, JPEG 25%)
- SVG
- PDF



Диалоговое окно «Экспорт для экранов» (вкладка «Ресурсы»).

[Наверх](#)

Экспорт ресурсов (рабочий процесс «Экспорт для экранов»)

Экспортируйте отдельные объекты или монтажные области целиком.

1. Выполните одно из следующих действий:

- Комбинация клавиш: (Windows) «Alt»+«Ctrl» + «E» / (Mac) «Cmd» + «Opt» + «E».
- Выберите «Файл» > «Экспорт» > «Экспорт для устройств».
- Выберите объект и нажмите «Файл» > «Экспортировать выделенные элементы».
- Щелкните правой кнопкой мыши выбранный объект и выберите пункт «Сбор для экспорта».

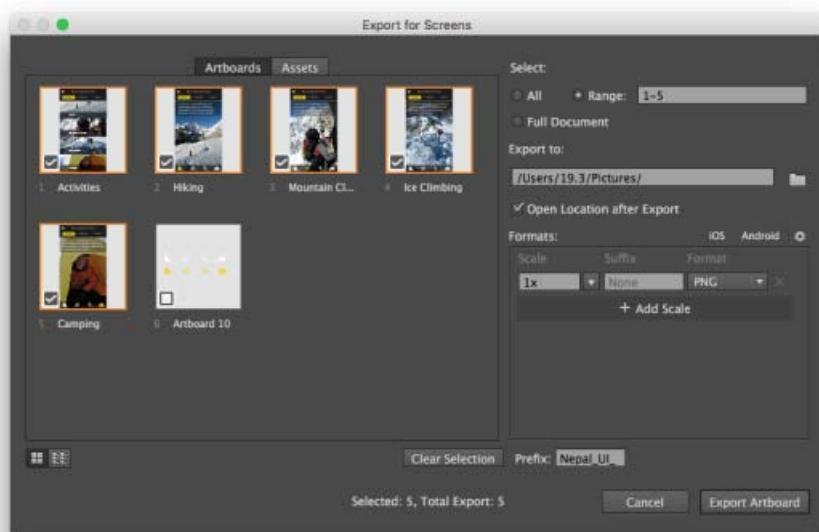
В диалоговом окне «Экспорт для экранов» отредактируйте параметры, которые желаете использовать при экспорте объекта.

2. Выберите область, которую нужно экспортировать. Доступны две вкладки:

Вкладка «Монтажные области». Выберите одну из монтажных областей для экспорта. Щелкните монтажную область, чтобы выделить ее или отменить выделение. Можно выделить несколько элементов, используя мышь и клавишу Shift.

Вкладка «Ресурсы». Выберите объекты из ресурсов, которые собрали в панели «Экспорт ресурсов». См. далее раздел «Панель "Экспорт ресурсов"».

Щелкнув миниатюру или списке значков, можно изменить вид этих элементов.



Диалоговое окно «Экспорт для экранов» (вкладка «Монтажные области»).

3. Открыв нужную вкладку, выберите объект для экспорта в виде файла. Флажок (галочка) указывает, выбраны ли монтажная область или ресурс.

Вкладка Монтажные области.

- **Все.** Выбор всех монтажных областей. Каждая монтажная область будет экспортироваться отдельно.
- **Диапазон.** Служит для выбора отдельных монтажных областей на экспорт из доступных в документе. Например, 1, 2, 4-6 служит для выбора монтажных областей 1, 2, 4, 5 и 6.
- **Весь документ.** Экспорт документа целиком как одного объекта.

Вкладка «Ресурсы».

- **Все ресурсы.** Выберите этот параметр для экспорта всех ресурсов, собранных

на вкладке «Ресурсы».

Чтобы начать заново, выберите «Очистить выбор» для отмены выбора всех собранных ресурсов. Вы можете начать выбор определенных объектов, нажав на миниатюры.

4. Укажите параметры для экспортируемых файлов.

- **Масштаб.** Укажите коэффициент масштабирования для выходного файла.
- **Местоположение.** Укажите местоположение папки, куда будут помещаться экспортируемые файлы.
- **Откройте «Местоположение» после «Экспорт».** Выберите этот параметр, если вам нужны папки, содержащие экспортированные ресурсы, которые нужно открыть с через средство просмотра файлов (Explorer или Finder).
- **Суффикс.** Укажите суффикс, чтобы выходные файлы имели уникальные имена.
- **Формат.** Укажите формат выходного файла: .png, .svg, .jpg или .pdf
- **Префикс.** Укажите строку, которая будет стоять в начале создаваемых имен файлов.
- Кнопка **Добавить масштаб.** Нажмите кнопку «Добавить масштаб», чтобы добавить дополнительный масштаб/формат для экспорта.
- Кнопка **Удалить.** Нажмите на значок «X», чтобы удалить тип выходного файла.
- **Стили.**
 - **iOS.** Щелкните, чтобы добавить в наборы параметров типы выходных файлов, которые, как правило, требуются для проектов на устройствах iOS.
 - **Android.** Щелкните, чтобы добавить в наборы параметров типы выходных файлов, которые, как правило, требуются для проектов на устройствах Android.

5. (Необязательно) Нажмите на значок «Настройки» (⚙), чтобы указать параметры формата экспортируемых файлов.

6. Нажмите кнопку «Экспорт монтажных областей» или «Экспорт ресурсов».

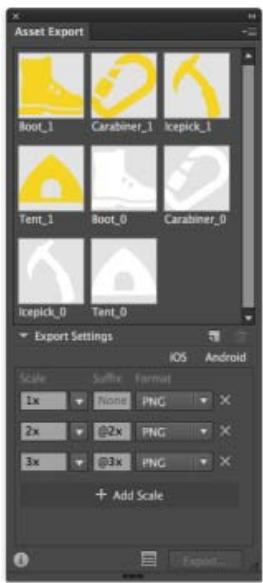
[Наверх](#) 

Панель «Экспорт ресурсов»

Выполняйте сбор и экспорт за считанные секунды.

На панели «Экспорт ресурсов» отображаются ресурсы, которые пользователь собрал из своей работы. Как правило, это ресурсы, которые требуется часто экспорттировать.

Например, при разработке приложения для мобильных устройств дизайнеру пользователяского интерфейса может потребоваться часто перерисовывать обновленные значки и логотипы. Дизайнер может добавить эти значки и логотипы на панель «Экспорт ресурсов», а затем экспорттировать их файлы разных форматов и размеров одним нажатием кнопки.



Панель «Экспорт ресурсов»

Сбор ресурсов

Добавление ресурсов на панель «Экспорт ресурсов»

Чтобы собрать ресурсы, необходимо добавить объект на панель «Экспорт ресурсов» («Окно» > «Экспорт ресурсов»). Вот как это сделать:

- Перетащите объект на панель «Экспорт ресурсов»
- Щелкните правой кнопкой мыши по ресурсу и затем щелкните «Сбор для экспорта»
- Выберите объект, затем нажмите на панели «Экспорт ресурсов»
- Выберите объект, затем нажмите «Файл» > «Экспортировать выделенные элементы»

Каждый объект, которые пользователь перетащит на панель «Экспорт ресурсов», попадает в число «собранных». При этом не создается дубликат объекта в монтажной области или библиотеках CC Libraries. Если пользователь обновит объект в документе, на панели «Экспорт ресурсов» обновляется соответствующий ресурс.

Экспорт ресурсов (рабочий процесс на панели «Экспорт ресурсов»)

Выполнение экспорта ресурсов на панели «Экспорт ресурсов»

1. Нажмите «Окно» > «Экспорт ресурсов», чтобы открыть панель «Экспорт ресурсов».
2. Просмотрите собранные ресурсы на панели «Экспорт ресурсов». Флажок указывает, выбран ли данный ресурс для экспорта или нет.

Экспортируются только ресурсы, отмеченные флагом. Щелкните миниатюру, чтобы выделить или отменить выделение.

3. Щелкните треугольник «Экспорт настроек» , чтобы просмотреть либо добавить форматы или размеры выходных файлов.
 - **Масштаб.** Укажите коэффициент масштабирования для выходного файла.
 - **Суффикс.** Укажите суффикс, чтобы выходные файлы имели уникальные имена.
 - **Формат.** Укажите формат выходного файла: .png, .svg, .jpg или .pdf
 - Кнопка **Добавить масштаб.** Нажмите кнопку, чтобы добавить дополнительный масштаб/формат для экспорта.

- Кнопка **Удалить**. Нажмите на значок «Х», чтобы удалить тип выходного файла.
 - **Стили:**
 - **iOS.** Щелкните, чтобы добавить в наборы параметров типы выходных файлов, которые, как правило, требуются для проектов на устройствах iOS.
 - **Android.** Щелкните, чтобы добавить в наборы параметров типы выходных файлов, которые, как правило, требуются для проектов на устройствах Android.
4. (Необязательно) Во всплывающем меню выберите «Настройки формата», чтобы указать параметры экспортимых файлов.
 5. (Необязательно) Во всплывающем меню щелкните «Открыть местоположение после экспорта» для просмотра экспортимых файлов сразу после выполнения процесса экспорта.
 6. Для создания файлов нажмите кнопку «Экспорт».

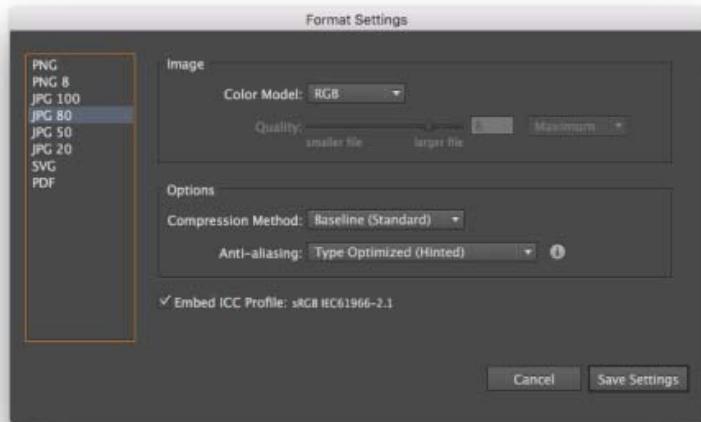
Дополнительную настройку можно произвести в диалоговом окне «Экспорт для экранов». Например, можно добавить информацию о папке, куда будут выводиться файлы, или указать префикс файлов. Щелкните , чтобы открыть диалоговое окно «Экспорт для экранов». Все параметры, заданные на панели «Экспорт ресурсов», сохраняются в диалоговом окне «Экспорт для экранов».

Настройки экспортимых ресурсов

Параметры формата экспортимых ресурсов

В диалоговом окне «Настройки формата» можно указать параметры для каждого типа файла, которые вы можете экспортитировать в:

- Чтобы открыть диалоговое окно «Настройки формата» нажмите значок «Настройки» в диалоговом окне «Экспорт для экранов».
- На панели «Экспорт ресурсов» щелкните выпадающее меню и выберите «Настройки формата».



Укажите настройки формата в диалоговом окне «Настройки формата»

Creative Cloud Libraries — удобная синхронизация, обмен и совместная работа

Обновлено в июне 2015 г.

- [Что представляет собой библиотека Creative Cloud Library?](#)
- [В чем преимущества Creative Cloud Library?](#)
- [Что такое связанные ресурсы?](#)
- [Палитра «Библиотеки»](#)
- [Работа с Creative Cloud Library](#)

Что представляет собой библиотека Creative Cloud Library?

Библиотека Creative Cloud Library представляет собой набор ресурсов для дизайна. В нее можно добавлять ресурсы различных типов: С Adobe Illustrator можно добавлять несколько типов ресурсов: цвета, цветовые темы, кисти, стили символов и графика.

В чем преимущества Creative Cloud Library?

Сервис Creative Cloud Libraries позволяет систематизировать и просматривать все дизайнерские ресурсы, а также использовать их в своих проектах. Например, можно создать библиотеку Creative Cloud Library для размещения всех компонентов, наиболее часто используемых в конкретном проекте.

- **Связанные ресурсы. Редактируете один раз — обновления применяются ко всем файлам.**
Всегда используйте последнюю итерацию или версию ресурса со связанными ресурсами. Независимо от того, где используется ресурс, при редактировании копии библиотеки обновляются все проекты с редактируемым ресурсом. С Adobe CreativeSync вы всегда используете самую последнюю версию ресурса независимо от того, используете ли вы повторно ресурсы в проектах для настольных ПК или мобильных устройств.
- **Доступ с любого устройства. Всегда.**
Ваши библиотеки доступны во всех приложениях Creative Cloud для настольных ПК, таких как Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere Pro, After Effects, Creative Cloud Assets, и приложениях Adobe для мобильных устройств, таких как Comp и Draw, даже в автономном режиме.
- **Общий доступ и совместная работа.**
Предоставляйте доступ другим пользователям к ресурсам и компонентам ваших библиотек. Предоставляйте другим пользователям возможность работать с элементами общих библиотек, к которым вы предоставили доступ. Обеспечьте согласованность во всех проектах с общими ресурсами, такими как графические объекты, цвета, стили символов или руководства по стилю.
- **Интеграция Adobe Stock Новинка**
Новый сервис Adobe Stock обеспечивает доступ к 50 миллионам высококачественных изображений royalty-free, видео и графических объектов. С помощью библиотек вы можете перейти к лицензиям и использовать изображения и графические объекты прямо в Illustrator.
- **Систематизация.** Распределяйте компоненты по библиотекам в зависимости от категорий, определяемых с учетом особенностей рабочих процессов и дизайнерских проектов.
- **Нужная версия ресурса. Всегда под рукой.**
Используйте одни и те же ресурсы в приложениях для настольных ПК и мобильных устройств. Вам больше не придется беспокоиться о том, что вы выбрали не ту версию или случайно удалили нужную.
- **Удобное сохранение в Creative Cloud Library.**
Сохраняйте ресурсы прямо в библиотеки из Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere Pro, а также приложений и сервисов Adobe для мобильных устройств, таких как Shape, Brush, Color, Comp и Hue. Ресурсы автоматически преобразуются в форматы для приложений для настольных ПК и мобильных устройств.

Что такое связанные ресурсы? Новая выделенная область

Новые возможности Illustrator CC 2015 (выпуск за июнь)

В предыдущих версиях Illustrator CC каждый графический ресурс, перенесенный однажды из палитры «Библиотеки» в документ Illustrator, больше никак не был связан с исходным ресурсом. Следовательно, изменение исходного ресурса в библиотеке не влияло на используемую в документе копию. Ресурсы Illustrator, перенесенные из библиотеки, были «несвязанными ресурсами».

Однако, начиная с Illustrator CC 2015 с функцией «Связанные ресурсы», ресурс, перенесенный из библиотеки в документ, является «связанным ресурсом». Это новое поведение по умолчанию. Каждое изменение ресурса в библиотеке влияет на все связанные с ним копии, используемые в документах Illustrator.

Чтобы перенести графический объект из библиотеки как несвязанный ресурс, перетащите его с палитры «Библиотеки», удерживая клавишу Alt/Option.

Примечание. Все ресурсы, которые использовались в Illustrator CC 2014, являются несвязанными ресурсами. Для использования функции связанных ресурсов перетащите ресурс из палитры «Библиотеки» в Illustrator CC 2015 еще раз.

[Наверх](#)

Работа с библиотеками

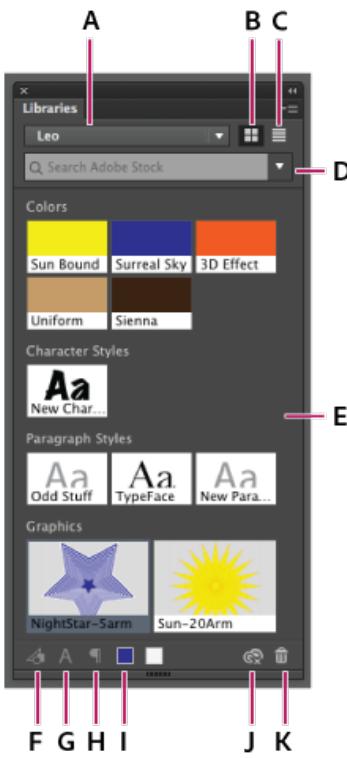
| Библиотеки | Совместная работа |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Открыть• Создать• Удалить• Переименовать• Копировать элементы• Переместить элементы | <ul style="list-style-type: none">• Предоставить доступ к библиотеке• Принять приглашение• Отменить доступ• Отказаться от доступа к общей библиотеке• Удалить общую библиотеку |

[Наверх](#)

Работа с ресурсами библиотеки

| Цвета | Стили символов | Графика |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Добавление<ul style="list-style-type: none">• Добавление одного цвета• Добавление цветового образца Новинка• Добавление цветовой группы Новинка• Добавление на палитру «Образцы» Новинка• Использовать• Редактировать• Удалить• Переименовать | <ul style="list-style-type: none">• Добавление<ul style="list-style-type: none">• В библиотеку• На панель «Стили символов»• Применить• Удалить• Переименовать | <ul style="list-style-type: none">• Добавление:<ul style="list-style-type: none">• Графика• Добавление изображения Adobe Stock Улучшение• Использовать• Переименовать• Удалить |

Палитра «Библиотеки»



Просматривайте библиотеки Creative Cloud Library через палитру «Библиотеки»

A. Раскрывающийся список библиотек Creative Cloud Library **B**. Порядок сортировки (N:имя, T:дата/время) **C**. Всплывающее меню **D**. Меню поиска Stock **E**. Ресурсы **F**. Значок добавления графики **G**. Значок добавления стиля символа **H**. Значок добавления стиля абзаца **I**. Значок добавления цвета **J**. Значок хода выполнения/синхронизации **K**. Значок «Удалить»

Библиотеки Creative Cloud Library отображаются на палитре библиотек Creative Cloud в Illustrator. Если библиотеки созданы на разных компьютерах с применением одного Adobe ID, все ресурсы и библиотеки будут отображаться на палитре «Библиотеки» на всех этих компьютерах.

Чтобы открыть палитру Creative Cloud Library, выберите **Окно > Библиотеки**. Используйте палитру «Библиотеки» для следующих действий:

- создание, просмотр, переименование, перемещение и открытие библиотеки Creative Cloud Library;
- добавление, удаление, редактирование и переименование ресурсов в библиотеке Creative Cloud Library;
- сортировка и просмотр ресурсов в библиотеке Creative Cloud Library.

Работа с Creative Cloud Library

Для открытия палитры «Библиотеки» выполните одно из следующих действий.

- Выберите **Окно > Библиотеки**.
- В палитре **Кисти (F5)** или **Образцы** щелкните на значке палитры «Библиотеки».

Создание Creative Cloud Library

1. Выполните одно из следующих действий:
 - Щелкните на раскрывающемся списке библиотек в палитре «Библиотеки», затем выберите команду создания библиотеки или
 - Щелкните на панели всплывающего меню, затем выберите команду создания библиотеки.

2. Введите имя, затем выберите «Создать».

Удаление библиотеки Creative Cloud Library

1. Выберите библиотеку в раскрывающемся списке палитры «Библиотеки».
2. Щелкните на всплывающем меню и выберите «Удалить».

Переименование библиотеки Creative Cloud Library

1. Выберите библиотеку в раскрывающемся списке палитры «Библиотеки».
2. Щелкните на палитре всплывающего меню, затем выберите команду «Переименовать».

Копирование или перемещение ресурсов из одной библиотеки в другую

1. Выберите один или несколько ресурсов в библиотеке.
2. Щелкните правой кнопкой мыши на ресурсе.
3. В контекстном меню выберите «Копировать в» или «Переместить в». Затем укажите библиотеку, в которую требуется скопировать или переместить ресурсы.

Совместная работа с другими пользователями Creative Cloud

Вы можете предоставлять другим пользователям доступ к своим библиотекам. Они могут просматривать, редактировать, использовать в своих проектах, переименовывать, перемещать и удалять содержимое библиотеки. Если пользователь Creative Cloud предоставил вам доступ к библиотеке, вы в свою очередь можете предоставлять доступ к ней другим пользователям.

Предоставить доступ к библиотеке

1. В палитре «Библиотеки» выберите библиотеку из раскрывающегося списка.
2. В палитре «Библиотеки» щелкните всплывающее меню и выберите «Совместная работа».
3. На открывшейся странице браузера введите адрес электронной почты и укажите, доступ какого типа вы хотели бы предоставить:
 - Может редактировать: приглашенный пользователь может открывать и редактировать ресурсы.
 - Может просматривать: приглашенный пользователь может использовать ресурсы только из библиотеки.
Пользователь не может редактировать ресурсы. Данный тип доступа только для чтения.
4. Добавьте сообщение (необязательно), адресованное пользователю, которому вы предоставляете доступ к библиотеке.
5. Нажмите «Пригласить».

Принять приглашение

1. Запустите приложение Adobe Creative Cloud для настольных ПК и выполните вход под своим Adobe ID.
2. Если вам был предоставлен доступ к библиотеке, в верхней части окна приложения будут отображаться всплывающие баннеры «Обновления» и «Запросы». Щелкните на баннере «Обновления» или «Запросы».
3. В разделе «Приглашения в библиотеки» нажмите на кнопку «Принять», доступную для каждого приглашения.

Отменить доступ

1. В раскрывающемся меню на палитре «Библиотеки» выберите имя библиотеки, доступ к которой требуется отменить.
2. В палитре «Библиотеки» щелкните всплывающее меню и выберите «Совместная работа».
3. На открывшейся странице веб-браузера удалите имена всех пользователей, которым предоставлен доступ к библиотеке Creative Cloud Library.

Отказаться от доступа к общей библиотеке

1. В раскрывающемся меню палитры «Библиотеки» выберите имя библиотеки, от доступа к которой требуется отказаться.
2. В палитре «Библиотеки» щелкните на всплывающем меню и выберите «Отказаться от доступа к библиотеке».

Удалить общую библиотеку:

Важная информация. Вы можете удалять только библиотеки, владельцем которых являетесь.

1. В раскрывающемся меню в палитре «Библиотеки» выберите имя библиотеки, которую требуется удалить.
2. В палитре «Библиотеки» щелкните на всплывающем меню и нажмите «Удалить библиотеку».
3. Нажмите «Удалить», чтобы подтвердить действие.

Связанные ссылки:

- Осуществляйте совместную работу в папках и библиотеках Creative Cloud Libraries.

Работа с цветами

Наведите указатель мыши на ресурс доступного цвета для просмотра его имени и шестнадцатеричного кода.

Добавление цвета

- При выборе ресурса в открытом документе Illustrator, на значке «Добавить цвет» в палитре «Библиотеки» отобразится выбранный цвет.
- Щелкните на значке добавления цвета; цвет добавляется к библиотеке Creative Cloud Library.

Добавление цвета (новое диалоговое окно палитры «Образцы») Новинка:

- На палитре «Образцы» («Окно > Образцы»), нажмите значок «Новый образец».
- В диалоговом окне «Новый образец» укажите имя, тип, режим и значения цвета.
- После выбора цвета установите флажок «Добавить в мою библиотеку». Выберите другую библиотеку или выберите «Создать новую библиотеку», если вы не хотите использовать в текущую библиотеку.
- Нажмите кнопку «OK».

Добавление цветовой темы (из цветовых групп) Новинка:

- На палитре «Образцы» («Окно > Образцы») выберите цветовую группу.
Примечание. Чтобы добавить цветовую группу как цветовую тему, убедитесь, что цветовая группа содержит не менее одного и не более пяти цветов.
- На палитре «Образцы» нажмите значок «Добавить в библиотеку» , чтобы добавить текущую цветовую группу в свою библиотеку как цветовую тему.

Добавление на палитру «Образцы» Новинка:

- На панели «Библиотеки» («Окно > Библиотеки»), щелкните правой кнопкой мыши на цветовой теме и выберите команду «Добавить в образцы».

Применение цвета

- Выберите объект в активном документе Illustrator, затем выполните одно из следующих действий:
 - Щелкните на цвете в библиотеке на палитре «Библиотеки» (цвет применяется к активному вспомогательному объекту – заливке или обводке).
 - Для применения заливки цветом щелкните на цвете правой кнопкой мыши и выберите команду «Выбрать цвет».
 - Используйте вспомогательный объект, чтобы выбрать, применить ли цвет к свойствам заливки или обводки объекта.

Редактирование цвета

- В палитре «Библиотеки» выполните одно из следующих действий:
 - Дважды щелкните на цвете.
 - Щелкните на цвете правой кнопкой мыши и выберите команду «Изменить».
- Выберите цвет в диалоговом окне «Палитра цветов», затем нажмите «OK».

Удаление цвета

- В палитре «Библиотеки» выполните одно из следующих действий:
 - Выберите цвет, затем щелкните на значке удаления.
 - Щелкните на цвете правой кнопкой мыши, затем выберите «Удалить».

Переименование цвета

- В палитре «Библиотеки» выполните одно из следующих действий:
 - Дважды щелкните на имени цвета.
 - Щелкните на цвете правой кнопкой мыши и выберите «Переименовать».
- Введите новое имя цвета и нажмите клавишу Enter.

Работа со стилями символов

При добавлении стилей символов к библиотеке Creative Cloud Library сохраняется более 50 атрибутов фрагментов текста.

Добавление стиля символов в библиотеку

- Выберите текстовый объект в активном документе Illustrator.
Значок добавления стиля символа в палитре «Библиотеки» станет активным.
- Щелкните на значке добавления стиля символа, чтобы добавить его в библиотеку Creative Cloud Library.

Примечание. В составе стилей символов копируются все атрибуты, представленные в диалоговом окне «Параметры стиля символов» (выберите «Окно > Текст > Стили символов» и дважды щелкните на стиле символов).

Добавление стиля символов на панель «Стили символов»

- В библиотеке щелкните стиль символов правой кнопкой мыши, а затем нажмите кнопку «Добавить в стили символов»

Применение стиля символов

1. Выберите текстовый объект в активном документе Illustrator.
2. В палитре «Библиотеки» выполните одно из следующих действий:
 - Щелкните на «Стиль символа»
 - Щелкните на «Стиль символа» правой кнопкой мыши и выберите команду «Применить стиль символа».

Примечание. Если со стилем символов не связан шрифт на локальном компьютере, в правом нижнем углу миниатюры стиля символов отображается значок предупреждения.

Удаление стиля символов

- В палитре «Библиотеки» выполните одно из следующих действий:
 - Выберите стиль символов, затем щелкните на значке удаления.
 - Щелкните на стиле символов правой кнопкой мыши, затем выберите «Удалить»

Переименование стиля символов

1. В палитре «Библиотеки» выполните одно из следующих действий:
 - Дважды щелкните на название стиля символа или
 - Щелкните на «Стиль символа» правой кнопкой мыши и выберите «Переименовать».
2. Введите новое имя для стиля символа и нажмите клавишу Enter.

Примечание. Кроме того, можно применять стиль символа к документу (с помощью параметра «Использовать в документе»), при этом копия и стиль символа помещаются в активный документ.

Работа с графикой

Объекты и ресурсы из документа можно сохранить в библиотеке Creative Cloud Library. Ресурсы, хранящиеся в библиотеке Creative Cloud Library в виде графики, сохраняют векторную форму. При повторном использовании графики из библиотеки Creative Cloud Library в другом документе Illustrator она представлена в векторной форме.

Добавление графического объекта

- При открытом документе Illustrator выполните одно из следующих действий.
 - Перетащите иллюстрацию в палитру «Библиотеки».
 - Выберите иллюстрацию, затем щелкните на значке добавления графики.

Добавление изображения Adobe Stock [Улучшение](#)

1. В палитре «Библиотеки» введите ключевое слово, связанное с искомым изображением.
2. Откроется список результатов. Выберите значок в левом верхнем углу изображения. Вы можете приобрести фотографию или сохранить миниатюру фотографии в текущей библиотеке.

Дополнительные сведения о работе с изображениями Adobe Stock в ваших библиотеках см. в разделе [Использование Adobe Stock](#).

Применение графического объекта

- Выполните одно из следующих действий:
 - В палитре «Библиотеки» щелкните значок графики и выберите параметр «Использовать в документе».
 - При открытом документе Illustrator перетащите ресурс из палитры «Библиотеки» в монтажную область.

Редактирование графического объекта

1. Выполните одно из следующих действий в палитре «Библиотеки»:
 - Дважды щелкните на графическом объекте.
 - Щелкните на графическом объекте правой кнопкой мыши и выберите «Редактирование».
2. Отредактируйте компонент, открывшийся в окне документа Illustrator.
3. Сохраните документ.

При обновлении графического объекта в библиотеке Creative Cloud Library его миниатюра автоматически изменяется. Кроме того, если ресурс создан в Illustrator CC 2015 или более поздних версиях, он становится [связанным ресурсом](#). Adobe CreativeSync обеспечит синхронизацию и обновление такого ресурса во всех приложениях, в которых он используется.

Переименование графического объекта

1. В палитре «Библиотеки» выполните одно из следующих действий:
 - Дважды щелкните на имени графического объекта.
 - Щелкните на графическом объекте правой кнопкой мыши и выберите «Переименовать».
2. Введите новое имя изображения и нажмите клавишу Enter.

Удаление графического объекта

- В палитре «Библиотеки» щелкните на графическом объекте правой кнопкой мыши, затем выберите «Удалить».

Связанные ссылки:

- Осуществляйте совместную работу в папках и библиотеках Creative Cloud Libraries.

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Импорт файлов графических объектов

О связанных и встроенных графических объектах

Помещение (импорт) файлов

Встроенный графический объект в палитре «Связи»

Редактирование оригинального графического объекта

Не обязательно создавать иллюстрацию в Adobe Illustrator обычным способом – можно импортировать как векторные, так и растровые изображения из файлов, созданных в других приложениях. Illustrator распознает все распространенные форматы графических файлов. Тесная интеграция между продуктами Adobe и поддержка множества разнообразных форматов файла позволяет легко перемещать изображения из одного приложения в другое с помощью экспорта и импорта или копирования и вставки.

[Наверх](#)

О связанных и встроенных графических объектах

При помещении графического объекта в макете отображается версия файла с экранным разрешением, доступная для просмотра и позиционирования, однако реальный графический объект может быть или *связанным*, или *встроенным*.

- Связанный объект присоединяется к документу, но хранится независимо от него, тем самым сокращая его размер. Связанный объект можно изменить с помощью средств трансформации и эффектов, однако нельзя выбрать и изменить его отдельные компоненты. Связанный графический объект можно использовать многократно без значительного увеличения размера документа. Кроме того, все связи можно обновить одновременно. При экспорте или печати извлекается исходный графический объект и создается итоговый выходной файл с полным разрешением оригинала.
- Встроенный объект копируется в документ в полном разрешении, что приводит к увеличению его размера. Есть возможность управления версиями и обновлением файла в произвольный момент времени. Документ со встроенной иллюстрацией остается самодостаточным.

Определить, является ли иллюстрация связанной или встроенной, а также изменить это состояние можно в палитре «Связи».

Если встроенная иллюстрация содержит несколько компонентов, можно редактировать их по отдельности. Например, если иллюстрация содержит векторные данные, Illustrator преобразует их в контуры, которые затем можно изменить с помощью инструментов и команд Illustrator. Illustrator также сохраняет иерархию объекта (в том числе группы и слои) в иллюстрации, встроенной из файлов определенных форматов.

[Наверх](#)

Помещение (импорт) файлов

Команда «Поместить» – это основной способ импорта, который обеспечивает высочайший уровень

поддержки форматов файла, параметров помещения и цвета. После помещения файла используйте палитру «Связи» для его определения, выделения, управления и обновления.

1. Откройте документ Illustrator, в который необходимо поместить иллюстрацию.
2. Выберите команду «Файл» > «Поместить» и укажите файл, который необходимо поместить.
3. Установите флажок «Связь», чтобы создать связь с файлом, или снимите его, чтобы иллюстрация была встроена в документ Illustrator.
4. Нажмите кнопку «Поместить».
5. Если необходимо, выполните одно из следующих действий:
 - При помещении PDF-файла, содержащего несколько страниц, можно указать страницу, которую следует поместить, и способ обрезки иллюстрации.
 - При внедрении файла Adobe® Photoshop® можно указать способ преобразования слоев. Если файл содержит композиции слоев, можно также указать, какая версия изображения должна быть импортирована.

См. также

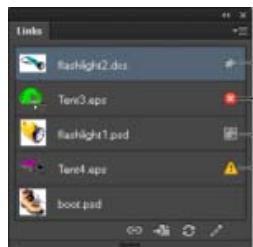
- Варианты размещения Adobe PDF
- Параметры импорта Photoshop
- Помещение нескольких файлов в документ

[Наверх](#)

Встроенный графический объект в палитре «Связи»

Обзор палитры «Связи»

Палитра «Связи» используется для просмотра и управления всеми связанными или встроенными иллюстрациями. На палитре отображается маленькая миниатюра иллюстрации и значки, указывающие ее текущий статус.



Палитра «Связи»

A. Взаимодействие прозрачности **B**. Отсутствующая иллюстрация **C**. Встроенная иллюстрация **D**. Измененная иллюстрация **E**. Связанная иллюстрация

Параметры статуса файла для палитры «Связи»

Связанный файл может отображаться в палитре «Связи» следующим образом.

Последняя версия Для файла, не требующего обновления, отображается только имя файла и (в Adobe® InDesign®) соответствующая ему страница в документе.

Изменен Измененный файл – это файл, у которого версия на диске более новая, чем та, что содержится в документе. Такое может произойти, например, если графический объект Photoshop, уже помещенный данным пользователем в Illustrator, был изменен другим пользователем.

Отсутствует Графический объект для такого файла отсутствует в том месте, где он находился в момент импорта, хотя не исключено, что он теперь находится где-нибудь в другом месте. Такое бывает, когда кто-нибудь перемещает исходный файл в другую папку или на другой диск после выполнения импорта в документ. Является ли версия отсутствующего файла последней, определить невозможно до тех пор, пока не будет найден его оригинал. Если отображен этот значок, печать и экспорт документа не могут быть выполнены с полным разрешением.

Встроен Встраивание содержимого связанного файла приостанавливает работу с данными по этой связи.

Работа с палитрой «Связи»

- Чтобы отобразить палитру, выберите команду «Окно» > «Связи». Все связанные и встроенные файлы идентифицируются по именам.
- Чтобы выбрать и просмотреть связанный графический объект, выберите связь и нажмите кнопку «Перейти к связанному объекту» или выберите команду «Перейти к связанному объекту» в меню палитры «Связи». Выбранный графический объект отображается в центре.
- Чтобы изменить размер миниатюр, выберите «Параметры палитр» в меню палитры «Связи» и задайте параметр отображения миниатюр.
- Чтобы изменить порядок сортировки связей, выберите соответствующую команду «Сортировать» в меню палитры.
- Чтобы скрыть миниатюры, выберите «Параметры палитр» в меню палитры «Связи» и в появившемся окне выберите «Нет».
- Чтобы просмотреть информацию о прозрачных областях DCS, выберите «Параметры палитр» в меню палитры «Связи» и установите флажок «Показать взаимодействие прозрачных областей DCS».

Просмотр и сохранение метаданных через палитру «Связи»

Если связанный или встроенный файл содержит метаданные, их можно просмотреть в палитре «Связи». Они не могут быть ни изменены, ни заменены, однако их можно скопировать или сохранить в шаблоне и применять к другим файлам.

- Выберите файл в палитре «Связи», затем в меню палитры выберите пункт «Информация о связанном файле».
- Чтобы сохранить метаданные в шаблоне, выберите пункт «Сохранить шаблон метаданных» из раскрывающегося меню в верхней части диалогового окна, где отображаются метаданные.

Просмотр информации в файле о связанных или встроенных графических объектах

- Выполните любое из следующих действий:
 - Дважды щелкните связь в палитре «Связи». Также можно выбрать связь, затем выбрать пункт «Информация о связи» в меню палитры.

Примечание. Следует различать пункты «Информация о связи» и «Сведения о связанном файле» в меню палитры «Связи». Пункт «Сведения о файле» относится к метаданным.

- Выделите связанную иллюстрацию в рабочем окне. На панели «Управление» щелкните имя файла и выберите пункт «Информация об элементе».

Чтобы найти связанный или встроенный графический объект в окне документа, щелкните связь, затем нажмите кнопку «Перейти к связанному элементу». Кроме того, можно выбрать пункт «Перейти к связанному объекту» в меню палитры.

Обновление измененных связей

- Для обновления конкретных связей выберите в палитре «Связи» одну или несколько измененных связей , затем нажмите кнопку «Обновить связь»  или выберите пункт «Обновить связь» в меню палитры «Связи».
- Для обновления конкретных связей выберите связанный графический объект в окне рисунка. На панели «Управление» щелкните имя файла и выберите пункт «Обновить связь».

Примечание. По умолчанию *Illustrator* предлагает обновить связь при изменении исходного файла. Чтобы задать автоматический или ручной режим обновления связей, выберите «Редактирование» > «Установки» > «Обработка файлов и буфер обмена» (Windows) или *Illustrator* > «Установки» > «Обработка файлов и буфер обмена» (Mac OS). После этого требуемым образом настройте параметр «Обновить связи».

Восстановление одиночной отсутствующей связи или замена связи на другой исходный файл

Отсутствующую связь можно восстановить или заменить (такие связи отображаются в палитре «Связи» со значком ) , а любой связанный файл можно заменить на другой исходный файл.

- Выберите связанный графический объект на странице либо выберите имя связи в палитре «Связи».
- Выполните одно из следующих действий:
 - В палитре «Связи» нажмите кнопку «Связать заново»  или выберите соответствующий пункт в меню палитры.
 - Щелкните имя связанного файла на панели «Управление», затем выберите пункт «Связать заново» (для доступа к этой функции необходимо выбрать изображение в графическом объекте).
- В появившемся диалоговом окне выполните одно из следующих действий:
 - Найдите и выберите файл для замены.
 - Чтобы найти нужный файл для замены, введите первые буквы его имени.
- Нажмите кнопку «Поместить».

Примечание. Все отсутствующие связи документа находятся в одной папке, все их можно восстановить одновременно. На палитре «Связи» выберите все отсутствующие связи и восстановите одну из них. Повторно выбрать каждую связь можно в диалоговом окне «Поместить», которое остается открытым.

Задание параметров помещения для связанной иллюстрации

- Выполните одно из следующих действий:
 - Выделите связанную иллюстрацию в рабочем окне. На панели «Управление» щелкните имя файла и выберите пункт «Параметры размещения».
 - На палитре «Связи» выделите связь и выберите пункт «Параметры

размещения» в меню палитры.

2. Выберите вариант для параметра «Сохранить».

Выбрав параметр, отличный от «Трансформирование» или «Границы», можно указать точку на значке «Выравнивание», относительно которой должна быть выровнена иллюстрация в пределах ограничительной рамки. Если иллюстрация не должна перекрывать ограничительную рамку, выберите параметр «Обрезать по ограничительной рамке».

Встраивание связанного файла

Вместо того чтобы помещать в документ связь с файлом, можно встроить (или сохранить) в него сам файл. При встраивании связь с оригиналом разрывается. Без ссылки палитра «Связи» не будет предупреждать об изменении оригинала, поэтому автоматическое обновление файла будет невозможно.

Следует иметь в виду, что при встраивании файла, в отличие от сохранения ссылки на оригинал, увеличивается размер документа.

1. Выберите файл на палитре «Связи», затем в меню палитры выберите пункт «Встроить изображение».
2. Выделите связанную иллюстрацию в рабочем окне. На панели «Управление» нажмите кнопку «Встроить».

Файл остается в палитре «Связи» и помечается значком встроенной ссылки .

Извлечение или повторное связывание встроенного файла

1. Выберите на палитре «Связи» один или несколько встроенных файлов.
2. Нажмите кнопку «Связать заново»  или выберите пункт «Связать заново» в меню палитры «Связи», укажите исходный файл и нажмите кнопку «Поместить».

[Наверх](#)

Редактирование оригинального графического объекта

С помощью команды «Редактировать оригинал» можно открывать и редактировать большинство графических файлов в приложениях, где они были созданы. После сохранения исходного файла документ, включающий связь с этим файлом, будет обновляться с каждой новой версией.

1. Выполните любое из следующих действий:
 - В палитре «Связи» выберите связь и нажмите кнопку «Редактировать оригинал»  . Кроме того, можно выбрать соответствующий пункт в меню палитры.
 - Выберите связанный графический объект на странице, затем выберите «Редактирование» > «Редактировать оригинал».
 - Выберите связанный графический объект на странице, затем нажмите кнопку «Редактировать оригинал» в палитре «Управление».
2. После внесения изменений в приложение оригинала сохраните файл.

См. также

- Импорт растровых изображений
- Импорт файлов Adobe PDF
- Импорт файлов EPS, DCS и AutoCAD
- Импорт графического объекта из Photoshop

- Сохранение иллюстраций
- Обучающий видеоролик — Создание открытки: размещение изображений

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Импорт растровых изображений

Сведения о растровых изображениях

Рекомендации по настройке разрешения изображения перед окончательным выводом

[Наверх](#)

Сведения о растровых изображениях

В растровых изображениях для их представления используется прямоугольная сетка из элементов изображения (пикселов). Каждому пикселу соответствует определенное расположение и значение цвета. При работе с растровыми изображениями редактируются пиксели, а не объекты или фигуры. Растровые изображения — самый распространенный способ передачи таких нерастворимых изображений, как фотографии или цифровые рисунки, поскольку он позволяет наиболее эффективно передавать тонкие градации цвета и тонов.

Растровые изображения зависят от разрешения, то есть они содержат фиксированное количество пикселов. При сильном увеличении на экране или при печати с разрешением ниже первоначального теряются детали, а края становятся неровными.



Пример растрового изображения с различной степенью увеличения

Иногда для хранения растровых изображений требуется много места на диске, поэтому для уменьшения размера файлов при использовании в некоторых компонентах Creative Suite такие изображения часто требуют сжатия. Например, перед импортом изображения в макет его сжимают в приложении, где оно было создано.

Примечание. В Adobe Illustrator можно создавать графические растровые эффекты для рисунков с помощью эффектов и стилей графики.

[Наверх](#)

Рекомендации по настройке разрешения изображения перед окончательным выводом

Растровые изображения содержат фиксированное число пикселов, которое обычно измеряется в единицах ppi (пикселов на дюйм). Изображение с высоким разрешением содержит большее количество меньших по размеру пикселов, чем изображение тех же печатных размеров с меньшим разрешением. Например, изображение размером 1x1 дюйм с разрешением 72 ppi содержит 5184 пикселов (72 пикселя в ширину x 72 пикселя в высоту = 5184). Изображение того же размера (1x1 дюйм) с разрешением 300 ppi будет содержать уже 90 000 пикселов.

При импорте растровых изображений разрешение определяется исходным файлом. При использовании растровых эффектов можно задать другое разрешение. Для того чтобы определить разрешение, которое следует использовать, необходимо учесть конечный способ распространения изображения. Приведенные ниже рекомендации помогут определить требования к разрешению изображения.

Типографская печать В типографской печати используются изображения от 150 до 300 и более ppi в зависимости от разрешения принтера (dpi) и линиатуры растра (lpi). Прежде чем принимать производственные решения, проконсультируйтесь с поставщиком услуг допечатной подготовки. Поскольку в типографской печати используются большие изображения с высоким разрешением, для отображения которых требуется больше времени, при подготовке макета часто используются их версии с более низким разрешением, которые заменяются на первоначальные перед печатью.

В приложениях Illustrator и InDesign можно работать с версиями изображений меньшего разрешения в палитре «Связи». В InDesign для этого нужно выбрать пункт «Стандартный» или «Быстрое отображение» в меню «Просмотр» > «Режим отображения». В Illustrator выберите «Просмотр» > «Контуры». Кроме того, изображения с низким разрешением можно получить от поставщика услуг, если он поддерживает открытый допечатный интерфейс (OPI).

Настольная печать Как правило, при настольной печати используются изображения от 72 ppi (для фотографий, которые выводятся на принтер с разрешением 300 ppi) до 150 ppi (для фотографий, которые выводятся на устройства с разрешением до 1000 ppi). При печати векторных объектов (1-битовых изображений) убедитесь, что разрешение изображений совпадает с разрешением принтера.

Веб-публикация Поскольку для публикации в Интернете обычно требуются изображения, которые должны умещаться на экране монитора, используются, как правило, рисунки не шире 500 пикселов и не выше 400 пикселов, чтобы на экране оставалось достаточно места для элементов управления окна браузера или для различных элементов макета, например подписей. Изображения с экранным

разрешением (96 ppi — для систем Windows и 72 - для систем Mac OS) выглядят примерно так же, как они будут выглядеть при просмотре через обычный веб-браузер. При публикации в Интернете более высокое разрешение может понадобиться только в следующих случаях: если у пользователей должна быть возможность масштабировать изображения в документе PDF и если для документа с изображением должна поддерживаться печать по запросу.

Дополнительные разделы справки



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Импорт файлов Adobe PDF

[Импорт файла Adobe PDF](#)

[Параметры помещения файлов Adobe PDF](#)

[Импорт монотонных, дуотонных и триотонных изображений из файлов Adobe PDF](#)

[Наверх](#)

Импорт файла Adobe PDF

Формат переносимых документов Adobe (Portable Document Format, PDF) – это универсальный формат файла, который может содержать одновременно векторную и растровую графику. Иллюстрации можно импортировать из PDF-файлов в Illustrator с помощью команды «Открыть», «Поместить» и «Вставить», а также путем перетаскивания.

- Используйте команду «Поместить» с установленным флагком «Связать», чтобы импортировать PDF-файл (или одну из страниц многостраничного PDF-документа) как единое изображение. Можно изменять связанное изображение с помощью инструментов трансформации, однако нельзя выделять и редактировать его отдельные компоненты.
- Используйте команду «Открыть» или «Поместить» с неустановленным флагком «Связать» для редактирования содержимого PDF-файла. Illustrator распознает отдельные компоненты в иллюстрации PDF и позволяет редактировать каждый из них как самостоятельный объект.
- Используйте команду «Вставить» или метод перетаскивания для импорта выбранных компонентов из PDF-файла, в том числе векторных объектов, растровых изображений и текста.

Примечание. Встроенные изображения PDF являются частью документа, поэтому при управлении цветом графических объектов в документе к этим изображениям также применяются параметры управления цветом при отправке на печатное устройство. В отличие от встроенных, связанные PDF-изображения не подвергаются управлению цветом, даже если управление цветом предусмотрено для всего остального документа.

См. также

- О связанных и встроенных графических объектах

[Наверх](#)

Параметры помещения файлов Adobe PDF

При помещении файла Adobe PDF необходимо указать, какую страницу следует импортировать. Можно также указать метод кадрирования иллюстрации, выбрав значение для параметра «Обрезать по»:

Ограничительная рамка Помещает ограничительную рамку PDF-страницы или минимальную область, включающую объекты, которые на ней находятся, в том числе типографские метки.

По размеру иллюстрации Помещает PDF только в область прямоугольника, который автор

документа определил в качестве границ помещаемого изображения (например, в случае с коллекциями графических файлов).

Кадрирование (по меткам обреза) Помещает PDF только в область, которая отображается или печатается в программе Adobe Acrobat.

По меткам обреза Определяет место, где итоговая страница будет физически обрезана в процессе печати, если присутствуют метки обрезки.

По выпуску за обрез Помещает только область, которая представляет собой место, где будет обрезано содержимое страницы, если присутствует область выпуска за обрез. Эта информация может оказаться полезной, если страница выводится в среде допечатной подготовки. Обратите внимание, что печатная страница может включать типографские метки, которые выходят за пределы области выпуска за обрез.

По размеру носителя Помещает область, которая представляет собой физический размер бумаги для исходного PDF-документа (например, лист формата А4), включая типографские метки.

См. также

- Помещение (импорт) файлов

[Наверх](#)

Импорт монотонных, дуотонных и триотонных изображений из файлов Adobe PDF

При импорте иллюстрации из файла Adobe PDF можно использовать данные, которые невозможно создать, пользуясь средствами Illustrator. Такие данные называются *неисконными иллюстрациями*, к ним относятся монотонные, дуотонные и триотонные изображения. Можно также создавать неисконные иллюстрации в программе Illustrator с помощью команды «Обработка прозрачности» для сохранения плашечных цветов.

Возможность сохранять в Illustrator неисконные иллюстрации полезна во многих ситуациях.

Например, Illustrator сохраняет данные плашечных цветов в связанных PDF-файлах при выводе цветоделения.

По умолчанию неисконные иллюстрации помечаются ярлыком <Сторонний объект> в палитрах «Слои» и «Оформление». Можно выделять, перемещать, сохранять неисконные иллюстрации и подвергать их основным преобразованиям (таким как масштабирование, поворот или наклон). Однако невозможно выделять и редактировать их отдельные компоненты. Кроме того, необходимо растировать неисконную иллюстрацию, прежде чем редактировать ее с помощью инструментов пластики.

Чтобы преобразовать неисконную иллюстрацию в объект Illustrator, выберите команду «Объект» > «Растировать».

См. также

- Импорт файлов EPS, DCS и AutoCAD
- Импорт графического объекта из Photoshop
- Импорт графических объектов

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Импорт файлов EPS, DCS и AutoCAD

[Импорт файлов EPS](#)

[Импорт файлов DCS](#)

[Импорт файлов AutoCAD](#)

Импорт файлов EPS

[Наверх](#)

Encapsulated PostScript (EPS) – это популярный формат файла, используемый для переноса векторных иллюстраций между приложениями. Иллюстрации можно импортировать из файлов EPS в Illustrator с помощью команды «Открыть», «Поместить» и «Вставить», а также путем перетаскивания.

Рекомендации по работе с иллюстрациями EPS:

- При открытии или встраивании файла EPS, созданного в другом приложении, Illustrator преобразует все объекты во внутренние объекты Illustrator. Но, если файл содержит данные, которые Illustrator не может распознать, вероятна потеря этих данных. Таким образом, если нет необходимости редактировать отдельные объекты в файле EPS, лучше использовать связывание файла, чем открытие или встраивание.
- Формат EPS не поддерживает прозрачность, поэтому не следует выбирать его для помещения прозрачных иллюстраций из других приложений в Illustrator. Для этой цели лучше использовать формат PDF 1.4.
- При печати или сохранении иллюстрации, включающей связанные файлы EPS, возможно появление сообщения об ошибке, если эти файлы были сохранены в двоичном формате (например, в стандартном формате EPS для Photoshop). В таком случае можно повторно сохранить файлы EPS в формате ASCII, встроить связанные файлы в иллюстрацию Illustrator, выполнить печать в двоичный порт печати вместо порта ASCII или сохранить иллюстрацию в формате AI или PDF вместо формата EPS.
- Встроенные изображения EPS являются частью документа, поэтому в случае использования управления цветом для иллюстраций в документе они также подвергаются управлению цветом при отправке на печатное устройство. В отличие от встроенных, связанные изображения EPS не подвергаются управлению цветом, даже если управление цветом предусмотрено для всего остального документа.
- При импорте цвета EPS, имя которого совпадает с именем цвета в документе, но с другим определением, Illustrator выдает предупреждение. Выберите параметр «Использовать цвет связанного файла», чтобы заменить цвет в документе цветом EPS из связанного файла. Все объекты, для которых в документе используется этот цвет, соответствующим образом обновляются. Выберите параметр «Использовать цветовой профиль документа», чтобы оставить образец без изменения и разрешить все конфликты цветов с помощью цвета документа. Просмотр EPS-изображений нельзя изменить, поэтому изображение может быть не вполне точным, однако печать будет выполнена в правильной форме. Выбор параметра «Применить ко всем» разрешает все конфликты цветов, при этом используется определение цвета из документа или из связанного файла в зависимости от выбранного пользователем параметра.
- При открытии документа Illustrator, содержащего встроенные изображения EPS, может выдаваться предупреждение. Если приложению не удалось найти исходное изображение EPS, пользователю предлагается извлечь изображение EPS. Выберите параметр «Извлечь» в диалоговом окне. Изображение будет извлечено в каталог, где расположен текущий документ. Хотя встроенный файл не отображается для предварительного просмотра в документе, после этой операции печать файла будет выполняться корректно.
- По умолчанию связанные файлы EPS отображаются как изображение предварительного просмотра с высоким разрешением. Если связанный файл EPS не отображается в окне документа, возможно, отсутствует файл просмотра (изображения предварительного просмотра иногда утрачиваются при переносе файлов EPS, сохраненных с изображениями PICT, из Mac OS в Windows). Чтобы восстановить изображение предварительного просмотра, повторно сохраните файл EPS с просмотром TIFF. Если файлы EPS отрицательно сказываются на производительности, уменьшите разрешение предварительного просмотра: выберите пункты «Редактирование» > «Установки» > «Обработка файлов и буфер обмена» (Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Обработка файлов и буфер обмена» (Mac OS), а затем выберите пункт «Просмотр связанных EPS-файлов с низким разрешением» .

Импорт файлов DCS

[Наверх](#)

Формат DCS (Desktop Color Separation) является версией стандартного формата EPS. Формат DCS 1.0 поддерживает только

изображения CMYK, а формат DCS 2.0 поддерживает также многоканальные файлы CMYK и множественные смесевые краски (эти смесевые краски отображаются как плашечные цвета в палитре «Образцы» в Illustrator). Illustrator распознает обтравочные контуры в файлах DCS 1.0 и DCS 2.0, созданных в Photoshop. Файлы DCS можно связывать в программе Illustrator, но нельзя встраивать или открывать.

Чтобы просмотреть взаимодействие прозрачных областей DCS в палитре «Связи», выберите в меню палитры «Связи» пункт «Параметры палитры» и пункт «Показать взаимодействие прозрачных областей DCS».

Импорт файлов AutoCAD

[Наверх](#)

Примечание. Файлы AutoCAD, сохраненные в версии более поздней, чем AutoCAD 2007, не будут открыты в Illustrator.

К файлам AutoCAD относятся форматы DXF и DWG. Можно импортировать файлы AutoCAD из версий от 2.5 до 2007. В процессе импорта можно задать масштабирование, соответствие единиц измерения (заказной единицы измерения для интерпретации всех данных длины в файле AutoCAD), указать, следует ли масштабировать толщину линий, какой из макетов импортировать, нужно ли расположить иллюстрацию по центру.

Illustrator поддерживает большую часть данных AutoCAD, в том числе объемные объекты, фигуры и контуры, внешние ссылки, объекты области, объекты сплайна (сопоставленные с объектами Безье, сохраняющими исходную форму), растровые объекты и текстовые объекты. При импорте файла AutoCAD, содержащего внешние ссылки, Illustrator считывает содержимое ссылки и помещает его в соответствующие места в файле Illustrator. Если внешняя ссылка не найдена, открывается диалоговое окно «Отсутствующая связь», с помощью которого можно найти и извлечь нужный файл.

Дополнительные разделы справки



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Импорт графического объекта из Photoshop

[Параметры импорта файлов Photoshop](#)

[Перемещение части изображения из Photoshop в Illustrator](#)

[Перемещение контуров из Photoshop в Illustrator](#)

Иллюстрации можно импортировать из файлов Photoshop (PSD) в Illustrator с помощью команды «Открыть», «Поместить» и «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. Чтобы упростить перенос файлов между двумя приложениями, корректирующие слои, видимость которых отключена, импортируются (хотя и остаются недоступными) в Illustrator и восстанавливаются при обратном экспорте в Photoshop.

Плашечные цвета (до 31 плашечного канала в одном файле) импортируются как единое растровое изображение N-Channel, помещаемое над изображением в триадном цвете. Плашечные цвета добавляются в палитру образцов как заказные цвета с теми же именами, что и в Photoshop.

Цветоделение импортированных плашечных цветов осуществляется корректно.

Дуотонные файлы PSD импортируются как одноцветные растровые изображения с 256-цветным индексированным цветовым пространством и цветовым пространством N-Channel, содержащим все дуотонные краски. Поскольку в Illustrator используется N-Channel, режим наложения, заданный в Photoshop, может выглядеть в программе Illustrator иначе. Цвета красок из устаревших библиотек цветов сбрасываются в серый.

В случаях, когда в программе Illustrator необходимо выполнить преобразование данных Photoshop, выдается предупреждение. Например, при импорте 16-битного файла Photoshop в Illustrator выдается предупреждение о том, что изображение будет импортировано как 8-битное однослойное совмещенное.

[Наверх](#)

Параметры импорта файлов Photoshop

При открытии или помещении файла Photoshop, содержащего несколько слоев, можно задать следующие параметры.

Композиция слоев Если файл Photoshop содержит композиции слоев, этот параметр определяет, какую версию изображения следует импортировать. Выберите параметр «Показать миниатюру», чтобы отобразить просмотр выбранной композиции слоев. В текстовом поле «Комментарии» отображаются комментарии из файла Photoshop.

При обновлении ссылки Задает метод обработки параметров видимости при обновлении связанного файла Photoshop, содержащего композиции слоев.

Сохранить изменения в видимости слоев Обновляет связанное изображение на основании состояния видимости слоя в композиции слоев при первоначальном помещении файла.

Использовать видимость слоев как в Photoshop Обновляет связанное изображение на основании текущего состояния видимости слоя в файле Photoshop.

Преобразовать слои Photoshop в объекты и сохранить возможность редактирования текста
Сохраняет структуру слоев и редактируемость текста в максимально возможной степени без ущерба для внешнего вида изображения. Однако, если файл содержит свойства, не поддерживаемые в Illustrator, оформление иллюстрации сохраняется путем совмещения и растирования слоев.

Например:

- Наборы слоев, для которых используется режим наложения «Растворение», как и все слои в обтравочных масках совмещаются в единые слои.
- Корректирующие слои и слои, в которых используется параметр маскирования, объединяются с никелажными слоями, как и слои, содержащие прозрачные пиксели и для которых применяются режимы наложения «Осветление основы», «Затемнение основы», «Разница», «Линейный затемнитель», «Линейный осветлитель», «Яркий свет», «Линейный свет» и «Точечный свет».
- Слои с эффектами могут быть объединены, однако конкретные параметры объединения зависят от режима наложения слоя, наличия прозрачных пикселов и параметров наложения слоя.
- Скрытые слои, подлежащие объединению, удаляются.

Примечание. Параметр «Преобразовать слои Photoshop в объекты и сохранить возможность редактирования текста» недоступен при создании ссылки на файл Photoshop.

Свести слои Photoshop в единое изображение и Сохранять внешний вид текста Файл импортируется как единое растровое изображение. В преобразованном файле не сохраняется отдельных объектов, за исключением обтравочного контура документа (если он есть). Непрозрачность сохраняется как часть основного изображения, но недоступна для редактирования.

Импортировать скрытые слои Импортируются все слои из файла Photoshop, в том числе скрытые. Этот параметр недоступен при связывании файла Photoshop.

Импортировать фрагменты Сохраняет все фрагменты, содержащиеся в файле Photoshop. Этот параметр доступен только при открытии или встраивании файла, содержащего фрагменты.

[Наверх](#)

Перемещение части изображения из Photoshop в Illustrator

1. В Photoshop выделите пиксели, которые необходимо переместить.
Дополнительные сведения см. в справке Photoshop.
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Скопируйте выделенный фрагмент в Photoshop и вставьте его в Illustrator. Если слой-маска активен при выборе команды «Копировать», Photoshop копирует маску, а не главный слой.
 - Выберите инструмент «Перемещение» в Photoshop и перетащите выделенный фрагмент в Illustrator. Illustrator заполняет прозрачные пиксели белым.

[Наверх](#)

Перемещение контуров из Photoshop в Illustrator

1. В Photoshop следует использовать инструмент «Выделение контура» или инструмент «Частичное выделение», чтобы выделить контуры, которые необходимо переместить.

Можно выделить любой контур или сегмент контура, отображаемый в палитре «Контуры», в том числе векторные маски фигур, рабочие контуры и сохраненные контуры. Дополнительные сведения о выделении контуров см. в справке Photoshop.

2. Скопируйте и вставьте или перетащите контур в Illustrator.
3. В диалоговом окне «Параметры вставки» укажите, следует ли вставить контур как составную фигуру или составной контур. Вставка в качестве составного контура выполняется быстрее, но может привести к потере некоторых возможностей

редактирования.

Чтобы импортировать все контуры (без пикселов) из документа Photoshop, выберите команду «Файл» > «Экспортировать» > «Контуры в Illustrator» (в Photoshop). Затем откройте полученный файл в Illustrator.

См. также

- Импорт растровых изображений
- Импорт файлов Adobe PDF
- Импорт файлов EPS, DCS и AutoCAD
- Импорт графических объектов

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Сохранение иллюстраций

[Сохранение в формате Illustrator](#)

[Сохранение в формате EPS](#)

[Сохранение в формате SVG](#)

[Сохранение иллюстрации для Microsoft Office](#)

[Преобразование векторных изображений в растровые](#)

При сохранении или экспорте иллюстраций Illustrator записывает их данные в файл. Структура данных зависит от выбранного пользователем формата файла.

Существует пять базовых форматов файлов для сохранения иллюстрации: AI, PDF, EPS, FXG и SVG. Эти форматы именуются *собственными форматами*, поскольку в них могут быть сохранены все данные Illustrator, в том числе несколько монтажных областей (при использовании форматов PDF и SVG необходимо выбрать параметр «Сохранять возможность редактирования в программе Illustrator», чтобы сохранить все данные Illustrator). Форматы EPS и FXG позволяют сохранять отдельные монтажные области в виде автономных файлов. В формате SVG сохраняется только активная монтажная область, однако отображается содержимое всех монтажных областей.

Можно также экспортить иллюстрацию в разных форматах для использования вне программы Illustrator. Такие форматы называются *неисконными*, поскольку Illustrator не сможет извлечь все данные, если файл будет заново открыт в Illustrator. По этой причине рекомендуется сохранять иллюстрацию в формате AI до тех пор, пока работа над ней не будет закончена, и лишь потом экспортить иллюстрацию в нужный формат.

Примечание. При сохранении иллюстрации, включающей связанные файлы EPS, возможно получение сообщения об ошибке, если эти файлы были сохранены в двоичном формате (например, в стандартном формате EPS для Photoshop). В таком случае можно повторно сохранить файлы EPS в формате ASCII, встроить связанные файлы в иллюстрацию Illustrator или сохранить иллюстрацию в формате AI или PDF вместо формата EPS.

Видеоролик с инструкциями по сохранению файлов в веб-формате см. в разделе Сохранение иллюстраций для Интернета.

[Наверх](#)

Сохранение в формате Illustrator

Если в документе содержится несколько монтажных областей и требуется их сохранение в предыдущей версии Illustrator, выберите функцию сохранения каждой монтажной области в отдельный файл или объединения содержимого всех монтажных областей в один файл.

1. Выберите команду «Файл» > «Сохранить как» или «Файл» > «Сохранить копию».
2. Введите имя файла и выберите папку для сохранения.
3. Выберите в качестве формата файла формат Illustrator (*.AI) и нажмите кнопку «Сохранить».
4. В диалоговом окне «Параметры Illustrator» задайте нужные параметры и нажмите кнопку «OK».

Версия Определяет версию Illustrator, совместимость с которой необходимо

обеспечить при сохранении файла. Устаревшие форматы не поддерживают все возможности текущей версии Illustrator. Поэтому при выборе версии, отличной от текущей, некоторые параметры сохранения окажутся недоступными, и часть данных будет изменена. Обязательно прочтайте предупреждения в нижней части диалогового окна, чтобы узнать, как будут изменены данные.

Сократить знаковый состав шрифтов, если используется символов меньше чем

Определяет, должен ли быть встроен весь шрифт (а не только символы, использованные в документе) на основе процентной доли символов шрифта, использованных в документе. Например, если шрифт содержит 1000 символов, но в документе используется только 10 из них, возможно, встраивание всего шрифта не требуется, чтобы не увеличивать размер файла.

Создать PDF-совместимый файл Сохраняет представление документа в формате PDF в файле Illustrator. Выберите этот параметр, если необходимо создать файл Illustrator, совместимый с другими приложениями Adobe.

Включить связанные файлы Встраивает файлы, связанные с иллюстрацией.

Встроить ICC-профили Создает документ, в котором используется управление цветом.

Применить сжатие Выполняет сжатие данных PDF в файле Illustrator. При использовании сжатия время, необходимое для сохранения документа, увеличивается, поэтому отмените выбор этого параметра, если сохранение файлов осуществляется слишком медленно (от 8 до 15 минут).

Сохранить каждую монтажную область в отдельный файл Сохранение каждой монтажной области в отдельном файле. При этом также создается отдельный главный файл, включающий все монтажные области. В этот файл также включено все содержимое, затрагивающее какую-либо монтажную область. Если требуется сместить иллюстрацию и подогнать ее под размер одной монтажной области, будет выдано соответствующее предупреждение. Если этот параметр не выбран, то монтажные области будут объединены в один документ и преобразованы в объекты «направляющие» и (в Illustrator CS3) области кадрирования. Размер монтажной области, используемой для сохраненного файла, берется из стартового профиля документа по умолчанию.

Параметры прозрачности Определяет, что происходит с прозрачными объектами при выборе более ранней версии формата Illustrator, чем 9.0. Выберите параметр «Сохранять контуры», чтобы удалить эффекты прозрачности и установить для прозрачной иллюстраций непрозрачность 100% и режим наложения «Нормальный». Выберите параметр «Сохранять оформление и наложение цветов», чтобы сохранить наложение цветов, не взаимодействующее с прозрачными объектами. Выполняется сведение наложений, взаимодействующих с прозрачными объектами.

Примечание. Если иллюстрация содержит сложные перекрывающиеся области и необходимо обеспечить вывод с высоким разрешением, то прежде чем продолжить, нажмите кнопку «Отмена» и задайте параметры растиривания.

См. также

- Параметры растиривания

[Наверх](#)

Сохранение в формате EPS

Практически все графические приложения, программы верстки и текстовые редакторы работают с

импортированными или помещенными файлами EPS (Encapsulated PostScript). Формат EPS сохраняет многие из графических элементов, которые можно создавать в Adobe Illustrator, поэтому файлы EPS можно повторно открывать и редактировать как файлы Illustrator. Поскольку в основе файлов EPS лежит язык PostScript, эти файлы могут содержать как векторные, так и растровые изображения. Если иллюстрация содержит несколько монтажных областей, они сохраняются при сохранении в формате EPS.

1. Если иллюстрация содержит прозрачность (в том числе наложения) и необходимо обеспечить вывод с высоким разрешением, выберите команду «Окно» > «Просмотр результатов сведения», чтобы просмотреть предполагаемые результаты сведения.
2. Выберите команду «Файл» > «Сохранить как» или «Файл» > «Сохранить копию».
3. Введите имя файла и выберите папку для сохранения.
4. Выберите в качестве формата файла формат Illustrator EPS (*.EPS) и нажмите кнопку «Сохранить».
5. Если требуется создать отдельные файлы для каждой монтажной области, выберите пункт «Использовать монтажные области» и выберите «Все» или задайте диапазон. Отдельные файлы будут сохранены вместе с главным файлом EPS, содержащим все монтажные области. Если этот параметр не выбран, будет создан один файл EPS со всеми сохраненными монтажными областями.
6. В диалоговом окне «Параметры EPS» задайте нужные параметры и нажмите кнопку «OK».

Версия Определяет версию Illustrator, совместимость с которой необходимо обеспечить при сохранении файла. Устаревшие форматы не поддерживают все возможности текущей версии Illustrator. Поэтому при выборе версии, отличной от текущей, некоторые параметры сохранения окажутся недоступными, и часть данных будет изменена. Обязательно прочтите предупреждения в нижней части диалогового окна, чтобы узнать, как будут изменены данные.

Формат Установите характеристики предварительного просмотра изображения, сохраненного в файле. Миниатюра используется в приложениях, которые не могут отображать иллюстрации в формате EPS. Если создавать миниатюру не нужно, выберите в меню «Формат» пункт «Нет». Или укажите черно-белый или цветной формат.

При выборе формата TIFF (8-битный цветной) укажите параметр фона для миниатюры.

Прозрачный Создает прозрачный фон.

Непрозрачный Создает сплошной фон (выберите «Непрозрачный», если документ EPS предполагается использовать в приложении Microsoft Office).

Параметры прозрачности Определяет, что происходит с прозрачными объектами и наложениями. Доступные параметры различаются в зависимости от версии формата, выбранной в верхней части диалогового окна.

Если выбран формат CS, укажите, каким способом следует сохранять перекрывающиеся цвета, заданные для наложения, и задайте стиль (набор параметров) для сведения прозрачности. Нажмите кнопку «Заказной», чтобы изменить значения настроек сведения прозрачности.

При выборе формата версии более ранней, чем 8.0, выберите параметр «Сохранять контуры», чтобы удалить эффекты прозрачности и установить для прозрачной иллюстрации непрозрачность 100% и режим наложения «Нормальный». Выберите параметр «Сохранять оформление и наложение цветов», чтобы сохранить наложение цветов, не взаимодействующее с прозрачными объектами. Выполняется сведение наложений, взаимодействующих с прозрачными объектами.

Встроенные шрифты (для других программ) Встраивает все шрифты, содержащие соответствующие разрешения от поставщика шрифтов. Встраиванием шрифтов обеспечивается отображение и печать исходного шрифта при помещении файла в другое приложение, например Adobe InDesign. Однако, если файл открыт в Illustrator на компьютере, где этот шрифт не установлен, шрифт будет заменен или отображен как псевдошрифт. Таким образом предотвращается нелегальное использование встроенного шрифта.

Примечание. Если выбран параметр «Встроенные шрифты», размер сохраняемого файла увеличивается.

Включить связанные файлы Встраивает файлы, связанные с иллюстрацией.

Включить миниатюры документа Создает миниатюрное изображение иллюстрации. Миниатюра отображается в диалоговых окнах «Открыть» и «Поместить» в Illustrator.

Включить CMYK PostScript в RGB-файлы Позволяет печатать документы в цветах RGB из приложений, не поддерживающих вывод RGB. При повторном открытии файла EPS в Illustrator цвета RGB сохраняются.

Печать совместимых градиентов и сетчатых градиентов Позволяет печатать градиенты и сетчатые градиенты на старых принтерах и устройствах PostScript посредством преобразования объектов с градиентной заливкой в формат JPEG. Если задан этот параметр, печать на принтерах, где проблема с градиентами отсутствует, может выполняться медленнее.

Adobe PostScript® Определяет, какой уровень PostScript используется для сохранения иллюстрации. Язык PostScript уровня 2 представляет векторные и растровые изображения, как цветные, так и в градациях серого, и поддерживает цветовые модели RGB, CMYK и CIE для векторных и растровых графических объектов. Язык PostScript уровня 3 обеспечивает дополнительную функциональность для языка уровня 2, в том числе возможность печати сетчатых объектов при работе на принтере PostScript® 3™. Поскольку при печати на устройствах PostScript уровня 2 сетчатые градиенты преобразуются в растровые изображения, предпочтительно выполнять печать иллюстраций, содержащих сетчатые градиенты, на принтере PostScript 3.

См. также

- Печать и сохранение прозрачных иллюстраций
- О наложении цветов

[Наверх](#)

Сохранение в формате SVG

SVG – векторный формат, используемый для высококачественных интерактивных веб-изображений. Существуют две версии формата SVG: SVG и сжатый SVG (SVGZ). При использовании формата SVGZ размер файла может быть уменьшен на 50–80%, однако нельзя редактировать файлы SVGZ с помощью текстового редактора.

При сохранении иллюстрации в формате SVG сетчатые объекты растируются. Кроме того, изображения, не содержащие альфа-канала, преобразуются в формат JPEG. Изображения, содержащие альфа-канал, преобразуются в формат PNG. Если в документе содержится несколько монтажных областей, то при сохранении этого документа в формате SVG будет сохранена только активная монтажная область. Отдельные монтажные области не могут быть сохранены как отдельные файлы SVG.

1. Если иллюстрация содержит какие-либо SVG-эффекты, выделите каждый элемент, к которому применен эффект SVG, и переместите эффект в нижнюю часть палитры «Оформление» (непосредственно над полем «Непрозрачность»). Если SVG-эффект сопровождается другими эффектами, вывод SVG будет осуществлен в виде

растрового объекта. Кроме того, если иллюстрация содержит несколько монтажных областей, выберите область, которую нужно экспорттировать.

2. Выберите команду «Файл» > «Сохранить как» или «Файл» > «Сохранить копию».
3. Введите имя файла и выберите папку для сохранения.
4. Выберите в качестве формата файла формат SVG (*.SVG) или сжатый SVG (*.SVGZ) и нажмите кнопку «Сохранить».
5. В диалоговом окне «Параметры SVG» задайте нужные параметры и нажмите кнопку «OK»:

Профили SVG Задает определение типа XML-документа SVG для экспортируемого файла.

SVG 1.0 и SVG 1.1 Подходит для файлов SVG, которые предполагается просматривать на настольном компьютере. SVG 1.1 – полная версия спецификации SVG, а SVG Tiny 1.1, SVG Tiny 1.1 Plus и SVG Basic 1.1 – ее поднаборы.

SVG Basic 1.1 Подходит для файлов SVG, которые предполагается просматривать на устройствах средней мощности, например, карманных устройствах. Следует учитывать тот факт, что не все карманные устройства поддерживают профиль SVG Basic. Это означает, что при выборе этого параметра не гарантируется возможность просмотра файла SVG на всех карманных устройствах. SVG Basic не поддерживает непрямоугольную обтравку и некоторые фильтры SVG.

SVG Tiny 1.1 и SVG Tiny 1.1+ Подходит для файлов SVG, которые предполагается просматривать на малых устройствах, например, сотовых телефонах. Следует учитывать тот факт, что не все сотовые телефоны поддерживают профили SVG Tiny и SVG Tiny Plus. Это означает, что при выборе любого из этих параметров не гарантируется возможность просмотра файла SVG на всех малых устройствах.

SVG Tiny 1.2 Подходит для файлов SVG, которые предполагается просматривать на различных устройствах, от КПК и сотовых телефонов до ноутбуков и настольных компьютеров.

SVG Tiny не поддерживает градиенты, прозрачность, обтравку, маски, символы, узоры, подчеркнутый, перечеркнутый и вертикальный текст, а также фильтры SVG. SVG Tiny Plus обеспечивает возможность отображения градиентов и прозрачности, однако не поддерживает обтравку, маски, символы и фильтры SVG.

Совет. Дополнительную информацию о профилях SVG см. в спецификации SVG на веб-сайте Консорциума World Wide Web (WC) по адресу (www.w3.org).

Тип шрифта Задает параметры экспорта шрифтов:

Adobe CEF Использует подсказки шрифтов для более качественного рендеринга маленьких шрифтов. Этот тип шрифта поддерживается в Adobe SVG Viewer, однако может не поддерживаться другими средствами просмотра SVG.

SVG Не использует подсказки шрифтов. Этот тип шрифта поддерживается всеми средствами просмотра SVG.

Преобразовать в контуры Преобразует текст в векторные контуры.

Используйте этот параметр, чтобы обеспечить единообразие внешнего вида текста во всех средствах просмотра SVG.

Сокращение знакового состава Управляет тем, какие глифы (символы определенного шрифта) встраиваются в экспортруемый файл SVG. Выберите пункт «Нет» в меню «Сокращение знакового состава», если уверены в том, что все необходимые шрифты установлены на компьютерах конечных пользователей. Выберите параметр «Только использованные глифы», чтобы включить только глифы для текста, существующего в текущей иллюстрации. Другие значения («Символы английского языка», «Символы английского языка + использованные глифы», «Романские символы», «Романские символы + использованные глифы», «Все глифы») полезны в случаях, когда текстовое содержимое файла SVG является динамическим (например, текст, генерируемый сервером, или текст, получаемый в результате взаимодействия с пользователем).

Расположение изображения Определяет, следует ли встраивать растровые изображения непосредственно в файл либо связывать с экспортруемыми изображениями PEG или PNG из исходного файла Illustrator. Встраивание изображений приводит к увеличению размера файла, однако обеспечивает безусловную доступность растровых изображений.

Сохранять возможность редактирования в программе Illustrator Сохраняет данные, относящиеся непосредственно к Illustrator, путем встраивания файла AI в SVG (что приводит к увеличению размера файла). Выберите этот параметр, если предполагается повторно открывать и редактировать файл SVG в Illustrator. Обратите внимание на то, что при внесении изменений в данные SVG вручную эти изменения не отражаются при повторном открытии файла. Это происходит потому, что Illustrator считывает AI-часть файла, а не SVG-часть.

Свойства CSS Определяет, каким способом атрибуты стиля сохраняются в коде SVG. Метод по умолчанию, «Атрибуты презентации», применяет свойства на самом высоком уровне иерархии, обеспечивая таким образом наилучшую гибкость при внесении специфических изменений и выполнении преобразований. Метод «Атрибуты стиля» создает файлы наилучшего качества, однако их объем при этом может возрастать. Выберите этот метод, если код SVG будет использоваться в преобразованиях, например преобразованиях с помощью Extensible Stylesheet Language Transformation (XSLT). Вариант «Атрибуты стилей <Entity References>» позволяет ускорить рендеринг и уменьшить объем файла SVG. Метод «Элементы стиля» применяется при общем доступе к файлам с HTML-документами. Выбрав вариант «Элементы стиля», можно затем модифицировать файл SVG, переместив стили во внешний файл таблицы стилей, на который также ссылается файл HTML, но это приведет к небольшому снижению скорости рендеринга.

Десятичные знаки Задает точность векторных данных в файле SVG. Может быть задано значение от 1 до 7 десятичных позиций. Более высокое значение приводит к увеличению размера файла и повышению качества изображения.

Кодировка Определяет, каким образом символы кодируются в файле SVG. Кодировка UTF (Unicode Transformation Format) поддерживается всеми процессорами XML (формат UTF8 является 8-битным, а UTF16 представляет собой 16-битный формат). Кодировки ISO 8859-1 и UTF-16 не сохраняют метаданных файла.

Оптимизировать для Adobe SVG Viewer Обеспечивает сохранение максимального объема данных Illustrator, позволяя при этом вручную редактировать файл SVG. Выберите этот параметр, чтобы воспользоваться преимуществами более быстрого рендеринга для таких возможностей, как фильтры SVG.

Включить данные Adobe Graphics Server Включает всю информацию, необходимую для подстановки переменных в файле SVG

Включить данные фрагментов Включает места расположения фрагментов и настройки оптимизации.

Включить XMP Включает метаданные XMP в файл SVG. Выберите команду «Файл» > «Сведения» или используйте браузер Bridge для ввода метаданных.

Выводить с меньшим количеством элементов <tspan> Позволяет Illustrator пропускать настройки автоматического кернинга в процессе экспорта, что приводит к созданию файла с меньшим числом элементов <tspan>. Выберите этот параметр, чтобы создать более компактный и удобный для редактирования файл SVG. Отмените выбор этого параметра, если сохранение внешнего вида текста с автоматическим кернингом приоритетнее.

Использовать элемент <textPath> для текста по контуру Экспортирует текст по контуру как элемент <textPath>. Но обратите внимание на то, что в SVG Viewer текст может выглядеть иначе, чем в программе Illustrator, поскольку этот режим экспорта не всегда позволяет сохранить внешнее единство. В частности, переполнение текста будет видимо в SVG Viewer.

Показать код SVG Отображает код файла SVG в окне браузера.

Просмотр в Web Отображает файл SVG в окне браузера.

Device Central Открывает файл в Device Central для предварительного просмотра на определенном сотовом телефоне или устройстве.

См. также

- О формате SVG
- Использование Adobe Device Central с программой Illustrator
- Графика, управляемая данными с использованием шаблонов и переменных

[Наверх](#)

Сохранение иллюстрации для Microsoft Office

Команда «Сохранить для Microsoft Office» позволяет создать файл PNG для использования в приложениях Microsoft Office.

1. Выберите команду «Файл» > «Сохранить для Microsoft Office».
2. В диалоговом окне «Сохранить для Office» укажите местоположение файла, введите имя файла и нажмите кнопку «Сохранить».

Если необходимо изменить настройки PNG, например разрешение, прозрачность и цвет фона, используйте команду «Экспортировать» вместо команды «Сохранить для Microsoft Office». Можно также сохранить иллюстрацию в формате PNG с помощью команды «Сохранить для Web и устройства».

[Наверх](#)

Преобразование векторных изображений в растровые

О растировании

Растрирование – это процесс преобразования векторного изображения в растровое. Во время растрирования программа Illustrator преобразует контуры изображения в пиксели. Настраиваемые параметры растрирования определяют размер и другие характеристики получившихся пикселов.

Отдельные векторные объекты можно растрировать с помощью команды «Объект» > «Растрировать» или эффекта «Растрирование». Кроме того, можно растрировать документ целиком, экспортав его в растровый формат, например JPEG, GIF или TIFF.

См. также

- О растровых эффектах
- Параметры растрирования

Растрирование векторного объекта

1. Выделите один или несколько объектов.
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы растрировать объекты без возможности отмены изменения, выберите команду «Объект» > «Растрировать».
 - Чтобы получить растрированное оформление без изменения базовой структуры объектов, выберите «Эффект» > «Растрировать».
3. Задайте параметры растрирования и нажмите кнопку «OK».

См. также

- [Обучающий видеоролик — Сохранение файла для вывода](#)
- [Обучающий видеоролик — Сохранение иллюстрации для Интернета](#)
- Экспорт иллюстрации

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Экспорт иллюстрации

Экспорт иллюстрации

[Форматы файла для экспорта иллюстрации](#)

[Параметры экспорта AutoCAD](#)

[Параметры экспорта в программе Flash](#)

[Параметры экспорта JPEG](#)

[Параметры экспорта Photoshop](#)

[Параметры экспорта PNG](#)

[Параметры экспорта TIFF](#)

[Наверх](#)

Экспорт иллюстрации

1. Выберите команду «Файл» > «Экспортировать».
2. Укажите местоположение файла и введите имя файла.
3. Выберите формат в раскрывающемся меню «Сохранить в формате» (Windows) или «Формат» (Mac OS).
4. Нажмите «Сохранить» (Windows) или «Экспорт» (Mac OS).

Видеоролик с инструкцией по экспорту содержимого из illustrator см. в разделе Сохранение файлов для вывода.

См. также

- О сохранении иллюстраций

[Наверх](#)

Форматы файла для экспорта иллюстрации

Примечание. Несколько монтажных областей можно экспортировать только в следующие форматы: SWF, JPEG, PSD, PNG и TIFF.

AutoCAD Drawing и AutoCAD Interchange File (DWG и DXF) AutoCAD Drawing – стандартный формат файла для сохранения векторных графических объектов, созданных в AutoCAD. AutoCAD Interchange File – формат обмена данными чертежей для экспорта чертежей AutoCAD в другие приложения или импорта чертежей из них. Дополнительные сведения см. в разделе [Параметры экспорта AutoCAD](#).

Примечание. По умолчанию белые обводки или заливки в иллюстрациях Illustrator экспортруются в формате AutoCAD как черные обводки или заливки. При этом черные обводки или заливки в Illustrator экспортруются в формате AutoCAD как белые.

BMP Стандартный формат изображения Windows. Можно задать цветовую модель, разрешение и параметры сглаживания для растирования иллюстрации, а также формат (Windows или OS/2) и битовую глубину, чтобы определить общее число цветов (или градаций серого), которое может содержаться в изображении. Для 4-битных и 8-битных изображений, использующих формат Windows, можно также задать сжатие RLE.

Расширенный метафайл (EMF) Широко используется в приложениях Windows как формат обмена данными для экспорта данных векторных графических объектов. В Illustrator возможно растирование некоторых векторных данных при экспорте иллюстрации в формате EMF.

Формат JPEG (формат файлов сжатых неподвижных изображений) Обычно используется для фотографий. Формат JPEG сохраняет всю информацию о цвете в изображении, однако сокращает размер файла путем выборочного удаления данных. JPEG является стандартным форматом изображений в Web. Дополнительные сведения см. в разделе [Параметры экспорта JPEG](#). Можно также сохранить изображение как файл JPEG с помощью команды «Сохранить для Web и устройств».

Примечание. Искаjения, например волнообразные узоры или ступенчатые полосы, добавляются в файл каждый раз при сохранении его в формате JPEG. Файлы JPEG следует всегда сохранять только с исходного изображения, а не с ранее сохраненного изображения JPEG.

Формат PICT Macintosh Используется в графических приложениях и программах верстки Mac OS для переноса изображений между приложениями. Формат PICT особенно эффективен для сжатия изображений с большими участками одного цвета.

Flash (SWF) Векторный графический формат для интерактивных анимированных графических объектов для Web. Можно экспортить иллюстрацию в формате Flash (SWF) для использования в веб-дизайне и просматривать иллюстрацию в любом браузере с установленным внешним модулем Flash Player. Дополнительные сведения см. в разделе [Параметры экспорта Flash](#). Также можно сохранить изображение как файл SWF с помощью команды «Сохранить для Web и устройств» и экспортить текст как Flash Dynamic или Input (см. Расстановка тегов в тексте для экспорта в формат Flash). Кроме экспорта иллюстрации в формате Flash, можно скопировать иллюстрацию из Illustrator и вставить ее в программу Flash. Точность иллюстрации сохраняется при переносе ее с использованием буфера обмена.

Можно создать векторную иллюстрацию для тем оформления Flex в Adobe Illustrator и экспортить ее при помощи сценария «Создать тему Flex». Дополнительную информацию о Flex-обложках и Flex Builder можно найти в документации по Flex.

Photoshop (PSD) Стандартный формат Photoshop. Если иллюстрация содержит данные, которые не могут быть экспортованы в формате Photoshop, программа Illustrator сохраняет внешний вид иллюстрации путем объединения слоев в документе или растирования иллюстрации. Таким образом, иногда слои, подслои, составные фигуры и редактируемый текст не сохраняются в файле Photoshop, хотя их сохранение было предусмотрено выбранными при экспорте параметрами. Дополнительные сведения см. в разделе [Параметры экспорта Photoshop](#).

Формат PNG (переносимый сетевой графический формат) Используется для сжатия без потерь и отображения графических объектов в Web. В отличие от GIF формат PNG поддерживает 24-битные изображения и обеспечивает прозрачность фона без зубчатых краев. Однако некоторые веб-браузеры не поддерживают изображения PNG. Формат PNG сохраняет прозрачность в изображениях RGB и в градациях серого. Дополнительные сведения см. в разделе [Параметры экспорта PNG](#). Сохранить изображение в формате PNG можно также с помощью команды «Сохранить для Web и устройств».

Targa (TGA) Разработан для систем, использующих видеоплату Truevision®. Можно задать цветовую модель, разрешение и параметры сглаживания для растирования иллюстрации, а также битовую глубину, чтобы определить общее число цветов (или градаций серого), которое может содержаться в изображении.

Текстовый формат (TXT) Используется для экспорта текста из иллюстрации в текстовый файл (см. раздел Экспорт текста в текстовый файл).

TIFF (Теговый формат файла изображения) Используется для обмена файлами между приложениями и компьютерными платформами. TIFF представляет собой гибко настраиваемый формат растрового изображения, поддерживаемый практически всеми приложениями рисования, обработки изображений и верстки. С помощью большинства настольных сканеров можно получить файлы TIFF. Дополнительные сведения см. в разделе [Параметры экспорта TIFF](#).

Метафайл Windows (WMF) Промежуточный формат обмена данными для 16-битных приложений

Windows. Формат WMF поддерживается практически всеми программами для рисования и верстки в Windows. Однако поддержка векторной графики в нем ограничена, и везде, где это возможно, следует использовать формат EMF вместо формата WMF.

 Наверх

Параметры экспорта AutoCAD

При экспорте иллюстрации в формат DXF или DWG можно задать следующие параметры.

Версия AutoCAD Задает версию AutoCAD, которая поддерживает экспортруемый файл.

Масштаб Введите значения для единиц измерения шкалы, чтобы определить, каким образом Illustrator должен интерпретировать данные длины при записи файла AutoCAD.

Масштаб веса линий Изменяет толщину линий вместе с остальным чертежом в экспортруемом файле.

Количество цветов Определяет глубину цвета экспортруемого файла.

Растровый формат файла Определяет, в каком из форматов, PNG или JPEG, должны сохраняться изображения и объекты, растируемые при экспорте. Только форматом PNG поддерживается прозрачность. Если необходимо максимально сохранить внешний вид изображения, выбирайте формат PNG.

Сохранять оформление Выберите этот параметр, если необходимо сохранить внешний вид изображения и не предполагается вносить изменения в экспортруемый файл. Выбор этого параметра может привести к значительной потере возможностей редактирования. Например, текст может быть преобразован в кривые, а эффекты растированы. Можно выбрать этот параметр или параметр «Максимум возможностей редактирования», но не оба сразу.

Максимум возможностей редактирования Выберите этот параметр, если необходимость редактирования файла в AutoCAD важнее сохранения внешнего вида. Выбор этого параметра может привести к значительному искажению изображения, особенно если были применены эффекты стилей. Можно выбрать этот параметр или параметр «Сохранить внешний вид», но не оба сразу.

Экспорт только выделенных объектов Экспортрует только иллюстрацию в файле, выделенную на момент экспорта. Если нет выделенных иллюстраций, экспортруется пустой файл.

Изменить контуры для отображения При необходимости изменяет контуры в AutoCAD с целью сохранения исходного внешнего вида. Например, если в процессе экспортации контур перекрывает другие объекты и изменяет их внешний вид, выбор этого параметра обеспечивает изменение контура таким образом, чтобы сохранить внешний вид объектов.

Преобразовать текст в кривые Преобразует весь текст в контуры перед экспортом в целях сохранения внешнего вида. Illustrator и AutoCAD могут по-разному интерпретировать атрибуты текста. Выберите этот параметр, чтобы максимально сохранить внешний вид (за счет потери возможностей редактирования). Если необходимо редактировать текст в AutoCAD, не выбирайте этот параметр.

 Наверх

Параметры экспорта в программе Flash

При экспорте иллюстрации в формате SWF можно задать следующие стандартные и дополнительные параметры. Несколько монтажных областей можно экспортруировать в формат SWF.

В любой момент можно выбрать функцию «Просмотр в Web», чтобы просмотреть файл в веб-браузере по умолчанию (в браузере должен быть установлен внешний модуль Flash Player), или приложение Device Central, чтобы просмотреть файл в проигрывателе Flash Player на конкретной модели сотового телефона или устройства.

Примечание. Если задача заключается в том, чтобы поместить иллюстрацию Illustrator в документ Flash, можно просто вставить ее в документ. Все контуры, обводки, градиенты, текст (заданный текст Flash), маски, эффекты (например, тень, отбрасываемая текстом) и символы сохраняются. Кроме того, можно указать, каким образом слои импортируются при вставке: как слои Flash, фреймы или графические символы.

Перед нажатием «Сохранить» (Windows) или «Экспорт» (Mac OS) в диалоговом окне «Экспорт» укажите способ экспорта нескольких монтажных областей. Чтобы экспортировать монтажные области как отдельные файлы SWF, выберите «Использовать монтажные области» в диалоговом окне «Экспорт». Чтобы экспортировать только несколько монтажных областей, укажите нужный диапазон. Затем нажмите «Сохранить» (Windows) или «Экспорт» (Mac OS), укажите следующие параметры:

Установки Задает файл стилей для использования при экспорте. Если настройки по умолчанию были изменены, вместо этого параметра выбранным оказывается параметр «Заказной». Можно сохранить заказные настройки как новый стиль для повторного использования с другими файлами. Чтобы сохранить настройки как набор параметров, нажмите кнопку «Сохранить стиль».

Экспортировать как Задает метод преобразования слоев Illustrator:

Файл AI в файл SWF Экспортирует иллюстрацию в один фрейм. Выберите этот параметр, чтобы сохранить обтравочные маски слоев.

Слои AI во фреймы SWF Экспортирует иллюстрацию на каждом слое в отдельный фрейм SWF, создавая анимированный SWF.

Слои AI в файлы SWF Экспортирует иллюстрацию на каждом слое в отдельный файл SWF. В результате создаются несколько файлов SWF, каждый из которых содержит один фрейм с иллюстрацией с одного слоя Illustrator.

Слои AI в символы SWF Преобразует иллюстрацию на каждом слое в символ и экспортирует его в отдельный файл SWF. Слои AI экспортируются как символы SWF Movie Clip. Символам присваиваются имена с использованием имен соответствующих слоев.

Монтажные области AI в файлы SWF Экспортирует каждую из выбранных монтажных областей в отдельный файл SWF. Это единственный доступный параметр, если требуется сохранить несколько монтажных областей в диалоговом окне «Сохранить как...». Если при сохранении этого набора данный параметр выбран, можно использовать этот сохраненный набор только с файлами с несколькими монтажными областями.

Версия Задает версию Flash Player для просмотра импортированных файлов. Параметр «Сжать файл» недоступен в версии Flash 5 и более ранних версиях. Параметры «Динамический текст» и «Ввод текста» недоступны в версии 3 и более ранних версиях.

Обрезать по размеру монтажной области Экспортирует иллюстрацию Illustrator, находящуюся в пределах границ монтажной области в файл SWF. Иллюстрации, выходящие за границы области, будут обрезаны. Этот параметр недоступен при экспорте нескольких монтажных областей.

Сохранять оформление Выберите этот параметр, чтобы выполнить сведение иллюстрации в один слой перед экспортом. При выборе этого параметра возможности редактирования файла будут ограничены.

Сжать файл Сжимает данные SWF, в результате чего создается файл меньшего размера. Обратите внимание на то, что в проигрывателях Flash более ранних версий, чем Flash Player 6, нет возможности

открывать или отображать сжатые файлы. Не используйте этот параметр, если нет точных сведений о том, в какой версии проигрывателя Flash предстоит просматривать файл.

Экспортировать символы в палитре Экспортирует все символы в палитре «Символы». Если в иллюстрации отсутствуют активные экземпляры символа, этот символ не включается в экспортируемые фреймы, однако он доступен для использования в библиотеке символов Flash в среде Flash Authoring.

Экспортировать текст в кривых Преобразует текст в векторные контуры. Используйте этот параметр, чтобы обеспечить единообразие внешнего вида текста во всех проигрывателях Flash. Если необходимо сохранить максимум возможностей редактирования текста, не выбирайте этот параметр.

Игнорировать в тексте информацию о кернинге Экспортирует текст без учета значений кернинга.

Включить метаданные Экспортирует метаданные, ассоциированные с файлом. Экспортируемые данные XML минимизируются в целях сокращения размера файла. Например, миниатюры не включаются.

Зашита от импорта Предотвращает внесение пользователями изменений в экспортенный файл SWF.

Пароль Введите пароль для защиты файла от открытия неавторизованными пользователями или в иных приложениях, кроме Adobe Flash.

Качество кривых Определяет точность кривых Безье. Использование более низкого значения позволяет сократить размер экспортного файла за счет незначительной потери в качестве кривых. Использование более высокого значения повышает точность воспроизведения кривых Безье, однако при этом создается файл большего размера.

Цвет фона Задает цвет фона для экспортного файла SWF.

Локальная безопасность воспроизведения Определяет, какой доступ для файла во время воспроизведения разрешен: только к локальным файлам или к сетевым файлам.

Чтобы задать дополнительные параметры, нажмите кнопку «Дополнительно» и укажите значение для любого из следующих параметров.

Формат изображения Определяет способ сжатия иллюстрации. Сжатие без потери качества позволяет сохранить максимальное качество изображения, но при этом создается большой файл SWF. Сжатие с потерей (JPEG) обеспечивает сокращение размера файла SWF, однако вносит искажения в изображение. Выберите значение «Без потерь», если необходимо продолжить работу с файлом в программе Flash, выберите «Потери», если экспортится итоговый файл SWF.

Качество JPEG Задает степень детализации экспортного изображения. Чем выше качество, тем больше размер файла (этот параметр доступен только в случае, если выбрано сжатие «Потери»).

Метод Определяет используемый тип сжатия JPEG. Значение «Базовый (стандартный)» подразумевает стандартный тип сжатия, а значение «Базовый (оптимизированный)» обеспечивает дополнительную оптимизацию (эти параметры доступны только в случае, если выбрано сжатие «Потери»).

Разрешение Изменяет разрешение экрана для растровых изображений. Для экспортных файлов SWF может использоваться разрешение от 72 до 600 пикселов на дюйм (ppi). Более высоким разрешением обеспечивается более высокое качество изображения, однако при этом размер файла увеличивается.

Частота кадров Определяет частоту, с которой анимация воспроизводится в проигрывателе Flash Player (этот параметр доступен только при выбранном параметре «Слои AI в кадры SWF»).

Циклическое повторение Обеспечивает воспроизведение анимации в режиме цикла (вместо однократного воспроизведения и остановки) в проигрывателе Flash Player (этот параметр доступен только при выбранном параметре «Слои AI в кадры SWF»).

Анимировать переходы Определяет, должна ли выполняться анимация переходов между объектами. При выборе этого параметра достигаются те же результаты, что и при расформировании объектов с переходом на слои вручную перед экспортом. Переходы всегда анимируются от начала до конца независимо от порядка слоев.

При выборе параметра «Анимировать переходы» необходимо указать метод для экспорта перехода:

В последовательности Экспортирует каждый объект перехода в отдельный фрейм анимации.

В сборке Выстраивает объекты во фреймах анимации в упорядоченную последовательность. Например, самый нижний объект в переходе отображается в каждом фрейме, а самый верхний объект в переходе отображается только в последнем фрейме.

Порядок слоев Определяет временную шкалу воспроизведения анимации. Выберите параметр «Снизу вверх», чтобы экспортировать слои, начиная с самого нижнего слоя в палитре «Слои». Выберите параметр «Сверху вниз», чтобы экспортировать слои, начиная с самого верхнего слоя в палитре «Слои» (этот параметр доступен только при выбранном параметре «Слои AI в кадры SWF»).

Экспортировать статичные слои Задает один или несколько слоев или подслоев для использования в качестве статичного содержимого во всех экспортируемых фреймах SWF. Содержимое выбранных слоев или подслоев будет отображаться как фоновый рисунок в каждом из экспортированных фреймов SWF (этот параметр доступен только при выбранном параметре «Слои AI в кадры SWF»).

См. также

- Создание анимаций
- Использование нескольких монтажных областей
- Работа с Illustrator и Flash

[Наверх](#)

Параметры экспорта JPEG

Если документ содержит несколько монтажных областей, укажите порядок их экспорта перед нажатием кнопки «Сохранить» (Windows) или «Экспорт» (Mac OS) в диалоговом окне «Экспорт». Чтобы экспортировать каждую монтажную область как отдельный файл JPEG, выберите «Использовать монтажные области» в диалоговом окне «Экспорт». Чтобы экспортировать только несколько монтажных областей, укажите нужный диапазон. Затем нажмите «Сохранить» (Windows) или «Экспорт» (Mac OS), укажите следующие параметры:

Качество Определяет качество и размер файла JPEG. Выберите значение в меню «Качество» или введите значение от 0 до 10 в текстовом поле «Качество».

Цветовая модель Определяет цветовую модель файла JPEG.

Способ и количество шагов Выберите значение «Базовый (стандартный)», чтобы использовать формат, распознаваемый большинством веб-браузеров, «Базовый (оптимизированный)» для оптимизации цвета и незначительного сокращения размера файла или «Прогрессивный», чтобы отображать поочередно все более детальные версии всего изображения (количество шагов задается)

по мере загрузки. Изображения JPEG с методами «Базовый (оптимизированный)» и «Прогрессивный» не поддерживаются всеми веб-браузерами.

Глубина Определяет разрешение файла JPEG. Выберите параметр «Заказное», чтобы задать разрешение.

Сглаживание Удаляет зубчатые края иллюстрации посредством суперсамплинга. Отмена выбора этого параметра позволяет сохранить резкие края штриховых рисунков при их растировании.

Карта ссылок Генерирует код для карт ссылок. Выбрав этот параметр, укажите значение «На стороне клиента» (.html) или «На стороне сервера» (.map), чтобы задать тип генерируемого файла.

Встроить ICC-профили Сохраняет ICC-профили в файле JPEG.

См. также

- О цветах в цифровой графике

[Наверх](#)

Параметры экспорта Photoshop

Если документ содержит несколько монтажных областей, укажите порядок их экспорта перед нажатием кнопки «Сохранить» (Windows) или «Экспорт» (Mac OS) в диалоговом окне «Экспорт». Чтобы экспортировать каждую монтажную область как отдельный файл PSD, выберите «Использовать монтажные области» в диалоговом окне «Экспорт». Чтобы экспортировать только несколько монтажных областей, укажите нужный диапазон. Затем нажмите «Сохранить» (Windows) или «Экспорт» (Mac OS), укажите следующие параметры:

Цветовая модель Определяет цветовую модель экспортируемого файла. Экспорт документа CMYK как документа RGB, равно как и наоборот, может привести к неожиданным изменениям во внешнем виде прозрачных участков, особенно тех, для которых используются режимы наложения. Если цветовая модель изменена, необходимо экспортировать иллюстрацию как сведенное изображение (при этом параметр «Записать слои» недоступен).

Разрешение Определяет разрешение экспортируемого файла.

Сведенное изображение Выполняет объединение всех слоев и экспортирует иллюстрацию Illustrator как растровое изображение. При выборе этого параметра сохраняется внешний вид иллюстрации.

Записать слои Экспортирует группы, составные фигуры, вложенные слои и фрагменты как отдельные, редактируемые слои Photoshop. Вложенные слои, расположенные глубже пяти верхних уровней, объединяются в один слой Photoshop. Выберите параметр «Максимальная полнота возможностей редактирования», чтобы экспортировать прозрачные объекты (то есть объекты с маской непрозрачности, постоянной непрозрачностью менее 100% или режимом наложения, отличным от режима «Нормальный») как интерактивные редактируемые слои Photoshop.

Сохранять возможность редактирования текста Экспортирует горизонтальный и вертикальный точечный текст из слоев (включая вложенные слои до пяти слоев в глубину) в редактируемый текст Photoshop. Если при этом искажается внешний вид иллюстрации, можно отменить выбор этого параметра, чтобы текст вместо экспорта слоями был растирован.

Максимум возможностей редактирования Записывает каждый подслой высшего уровня в отдельный слой Photoshop, если при этом не вносятся искажения во внешний вид иллюстрации. Слои высшего уровня становятся наборами слоев Photoshop. Прозрачные объекты остаются редактируемыми прозрачными объектами. Также создается слой-фигура Photoshop для каждой составной фигуры в слое высшего уровня, если при этом не искажается внешний вид иллюстрации.

Чтобы записать составные фигуры со сплошными обводками, присвойте параметру «Тип стыков» значение «Скругленные». Независимо от выбора этого параметра, все слои, расположенные глубже пяти верхних уровней, объединяются в один слой Photoshop.

Примечание. В Illustrator отсутствует возможность экспорта составных фигур, к которым применены графические стили, обводка штриховыми линиями или эффекты кисти. Такие составные фигуры подвергаются растированию.

Сглаживание Удаляет зубчатые края иллюстрации посредством суперсамплинга. Отмена выбора этого параметра позволяет сохранить резкие края штриховых рисунков при растировании.

Встроить ICC-профили Создает документ, в котором используется управление цветом.

См. также

- Рекомендации по установке разрешения изображения для типографской печати
- О цветах в цифровой графике
- Обводка объекта

[Наверх](#)

Параметры экспорта PNG

Если документ содержит несколько монтажных областей, укажите порядок их экспорта перед нажатием кнопки «Сохранить» (Windows) или «Экспорт» (Mac OS) в диалоговом окне «Экспорт».

Чтобы экспортировать каждую монтажную область как отдельный файл PNG, выберите «Использовать монтажные области» в диалоговом окне «Экспорт». Чтобы экспортировать только несколько монтажных областей, укажите нужный диапазон. Затем нажмите «Сохранить» (Windows) или «Экспорт» (Mac OS), укажите следующие параметры:

Разрешение Определяет разрешение растрового изображения. Более высоким разрешением обеспечивается более высокое качество изображения, однако при этом размер файла увеличивается.

Примечание. В некоторых приложениях файлы PNG открываются с разрешением 72 ppi, независимо от заданного пользователем разрешения. В таких приложениях размеры изображения изменяются. (Например, иллюстрация, сохраненная с разрешением 150 ppi, будет вдвое больше иллюстрации, сохраненной с разрешением 72 ppi.) Поэтому изменять разрешение следует только в случае, когда точно известно о поддержке целевым приложением разрешений, отличных от 72 ppi.

Цвет Задает цвет для заливки прозрачности. Выберите значение «Прозрачный» для сохранения прозрачности, «Белый» для заливки прозрачных участков белым цветом, «Черный» для заливки прозрачных участков черным цветом или «Другой», чтобы задать другой цвет для заливки прозрачности.

Сглаживание Удаляет зубчатые края иллюстрации посредством суперсамплинга. Отмена выбора этого параметра позволяет сохранить резкие края штриховых рисунков при их растировании.

Чересстрочно Отображает версии изображения с низким разрешением в браузере по мере поступления данных во время загрузки файла. Использование этого параметра сокращает время загрузки, но увеличивает размер файла.

См. также

- Рекомендации по установке разрешения изображения для типографской печати

[Наверх](#)

Параметры экспорта TIFF

Если документ содержит несколько монтажных областей, укажите порядок их экспорта перед

нажатием кнопки «Сохранить» (Windows) или «Экспорт» (Mac OS) в диалоговом окне «Экспорт». Чтобы экспортировать каждую монтажную область как отдельный файл TIFF, выберите «Использовать монтажные области» в диалоговом окне «Экспорт». Чтобы экспортировать только несколько монтажных областей, укажите нужный диапазон. Затем нажмите «Сохранить» (Windows) или «Экспорт» (Mac OS), укажите следующие параметры:

Цветовая модель Определяет цветовую модель экспортируемого файла.

Разрешение Определяет разрешение растрового изображения. Более высоким разрешением обеспечивается более высокое качество изображения, однако при этом размер файла увеличивается.

Сглаживание Удаляет зубчатые края иллюстрации посредством суперсамплинга. Отмена выбора этого параметра позволяет сохранить резкие края штриховых рисунков при их растировании.

Сжатие LZW Применяет сжатие LZW, метод сжатия без потери качества, при использовании которого не удаляются детали изображения. Выберите этот параметр для создания файла меньшего размера.

Порядок байтов Определяет соответствующую последовательность байтов для записи файла изображения на основе выбранной платформы. Illustrator и приложения последнего поколения могут считывать файлы с использованием порядка байтов для любой из платформ. Однако, если неизвестно, в какой программе предстоит открывать файл, выберите платформу для чтения файла.

Встроить ICC-профили Создает документ, в котором используется управление цветом.

См. также

- Рекомендации по установке разрешения изображения для типографской печати
- О цветах в цифровой графике

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Создание файлов Adobe PDF

[Сведения о файловом формате Adobe PDF](#)

[Создание файлов Adobe PDF](#)

[Стили Adobe PDF](#)

[Настройка стилей PDF](#)

[Загрузка стилей PDF](#)

[Наверх](#)

Сведения о файловом формате Adobe PDF

Формат переносимых документов (PDF) представляет собой универсальный файловый формат, который позволяет сохранить шрифты, изображения и сам макет исходного документа независимо от того, на какой из множества платформ и в каком из множества приложений такой документ создавался. Формат Adobe PDF считается признанным общемировым стандартом в области тиражирования и обмена надежно защищенными электронными документами и бланками. Файлы Adobe PDF имеют небольшой размер, и они самодостаточны; они допускают совместную работу, просмотр и печать с помощью бесплатной программы Adobe Reader®.

Отлично себя оправдывает использование формата Adobe PDF в издательском и печатном деле. Благодаря способности Adobe PDF сохранять совмещенный (композитный) макет, можно создавать компактные и надежные файлы, которые сотрудники типографии могут просматривать, редактировать, сортировать и получать с них пробные оттиски. Также в предусмотренный техпроцессом момент в типографии могут как непосредственно отправить файл на фотонаборное устройство, так и продолжить его завершающую обработку: осуществить предпечатные проверки, провести треппинг, спустить полосы или выполнить цветodelение.

Сохраняя документ в формате PDF, можно создать файл, соответствующий стандарту PDF/X. Формат PDF/X (формат обмена переносимыми документами) является разновидностью Adobe PDF, которая не допускает использования многих вариантов и сочетаний данных о цветности, шрифтов и треппинга, которые могут вызвать осложнения при печати. Документ PDF/X следует создавать в случае, когда PDF-файлы используются как цифровые оригиналы при допечатной подготовке изданий — как на этапе создания макета, так и для целей фотовывода (если программное обеспечение и выводящие устройства способны работать с форматом PDF/X).

Формат PDF может помочь в решении следующих проблем, обычно возникающих в работе с электронными документами.

| Обычное затруднение | Чем полезен Adobe PDF |
|---|---|
| Присланный файл невозможно открыть, поскольку у получателя отсутствует приложение, в котором он был создан. | Где бы пользователь ни находился, он всегда сможет открыть документ PDF. Для этого достаточно иметь бесплатную программу Adobe Reader. |
| В архиве, который содержит электронные и бумажные документы, сложно найти нужный документ, а сам архив занимает немало места и требует наличия приложения, в котором документ был создан. | Документы PDF компактны и удобны для поиска; для их чтения достаточно иметь приложение Reader. Наличие ссылок облегчает навигацию внутри документа PDF. |
| Документы отображаются в карманных устройствах с искажениями. | Документы PDF с тегами позволяют перекомпоновывать текст, чтобы эти файлы можно было открывать на мобильных платформах, таких как Palm OS®, Symbian™, и на устройствах Pocket PC®. |
| Документы со сложным форматированием недоступны людям с плохим зрением. | Документы PDF с гипертекстовой разметкой содержат сведения о информационном наполнении и структуре, благодаря чему они отлично обрабатываются программами и устройствами для чтения с экрана. |

[Наверх](#)

Создание файлов Adobe PDF

В программе Illustrator можно создавать различные типы файлов PDF. Можно создавать многостраничные файлы PDF, файлы PDF с поддержкой слоев и файлы, совместимые с PDF/x. Файлы PDF с поддержкой слоев позволяют сохранять один файл PDF со слоями для использования в различных контекстах. Применение файлов, совместимых с PDF/x, позволяет избежать проблем, связанных с цветом, шрифтами и треппингом.

Видеоролик с инструкцией по созданию файлов PDF для приложений Creative Suite см. по адресу www.adobe.com/go/vid0209_ru.
Видеоролик с инструкцией по экспорту в формате PDF 1.7 для рецензирования или допечатной подготовки см. по адресу www.adobe.com/go/vid0210_ru. Видеоролик с инструкцией по созданию интерактивных файлов PDF см. по адресу www.adobe.com/go/vid0211_ru.

См. также

[Управление цветом при подготовке PDF-документов к печати](#)

Создание файла Adobe PDF

1. Выберите команду «Файл» > «Сохранить как» или «Файл» > «Сохранить копию».
2. Введите имя файла и выберите папку для сохранения.
3. Выберите «Adobe PDF (*.PDF)» в качестве формата файла и нажмите кнопку «Сохранить».
4. Выберите набор параметров в меню «Стиль Adobe PDF» или выберите категорию в списке в левой части диалогового окна и задайте параметры.
5. Нажмите кнопку «Сохранить PDF».

Чтобы восстановить значения параметров по умолчанию, удерживайте нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS) и нажмите кнопку «Восстановить».

Создание многостраничного файла Adobe PDF

1. Создайте в документе несколько монтажных областей.
2. Выберите «Файл» > «Сохранить как», а для пункта «Сохранить как тип..» выберите значение «Adobe PDF».
3. Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы сохранить все монтажные области в один файл PDF, выберите пункт «Все».
 - Чтобы сохранить подмножество монтажных областей в один файл PDF, выберите «Диапазон» и введите значение диапазона для монтажных областей.
4. Выберите «Сохранить» и задайте дополнительные параметры PDF в диалоговом окне «Сохранить Adobe PDF».
5. Нажмите кнопку «Сохранить PDF».

Создание файла Adobe PDF с поддержкой слоев

В Adobe InDesign и Adobe Acrobat обеспечиваются возможности изменения видимости слоев в файле Adobe PDF. Иллюстрация, сохраненная в программе Illustrator в виде файла PDF с поддержкой слоев, может использоваться в различных контекстах. Например, вместо создания нескольких версий одной и той же иллюстрации для многоязычной публикации можно создать один файл PDF, содержащий текст для всех языков.

1. Задайте параметры иллюстрации таким образом, чтобы настраиваемые элементы (те, которые необходимо показать или скрыть) находились в отдельных слоях высшего уровня, а не во вложенных подслоях.
Например, при создании иллюстрации для использования с несколькими языками, поместите текст для каждого языка в отдельный слой более высокого уровня.
2. Сохраните файл в формате Adobe PDF.
3. В диалоговом окне «Сохранить Adobe PDF» выберите для параметра «Совместимость» значение «Acrobat 8 (1.7)» или «Acrobat 7 (1.6)».
4. Выберите параметр «Создать слои Acrobat из слоев верхнего уровня», задайте дополнительные параметры PDF и нажмите кнопку «Сохранить PDF».

Создание файла Adobe PDF, совместимого с форматом X

Формат PDF/X – это стандарт ISO для обмена графическим содержимым, позволяющий устранить многие проблемы, связанные с цветами, шрифтами и переменными трэпинга, возникающие при печати. Illustrator поддерживает PDF/X-1a (для рабочего пространства CMYK), PDF/X-3 (для пространства с управляемым цветом) и PDF/X-4 (для пространства с управляемым цветом и дополнительной поддержки сохранения динамической прозрачности вместо сведенной).

Можно создавать файлы, совместимые с PDF/X, в процессе сохранения файла PDF.

1. Выберите в диалоговом окне «Сохранить Adobe PDF» стиль PDF/X или в меню «Стандарт» формат PDF/X.
2. Нажмите кнопку «Выход» в левой части диалогового окна «Сохранить Adobe PDF» и задайте параметры PDF/X.

Максимальное уменьшение размера файла при сохранении документа в формате PDF

В программное обеспечение Illustrator CS5 теперь включен параметр максимального уменьшения размера файла при сохранении документа. Чтобы создать PDF-файл компактного размера в Illustrator, сделайте следующее:

1. Нажмите меню «Файл» > «Сохранить как» и выберите формат PDF.
2. В диалоговом окне «Сохранить Adobe PDF» выберите параметр «Наименьший размер файла» в поле «Стиль Adobe PDF».

Снимите флажок «Сохранять возможность редактирования в программе Illustrator», чтобы избежать сохранения вместе с документом ресурсов Illustrator.

Стили Adobe PDF

[Наверх](#)

Стиль преобразования в PDF-файл представляет собой группу параметров, определяющих ход процесса создания документа PDF. Эти параметры призваны обеспечить баланс размера и качества файла в зависимости от характера использования этого документа PDF. Большинство заранее заданных стилей общие для всех компонентов Adobe Creative Suite, включая InDesign, Illustrator, Photoshop и Acrobat. Для особых условий вывода пользователь может также создавать и передавать другим свои пользовательские стили.

Некоторые из упоминаемых ниже стилей становятся доступными только после того, как пользователь, в случае необходимости, переместит их из папки Extras, где они установлены по умолчанию, в папку Settings. Как правило, папки Extras и Settings расположены в каталоге (Windows Vista и Windows 7) ProgramData\Adobe\AdobePDF, (Windows XP) Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF или (Mac OS) Library/Application Support/Adobe PDF. В некоторых компонентах пакета Creative Suite часть стилей недоступна.

Пользовательские настройки находятся в каталогах (Windows XP) Documents and Settings/[имя_пользователя]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings, (Windows Vista и Windows 7) Users/[имя_пользователя]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings, либо (Mac OS) Users/[имя_пользователя]/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings.

Время от времени рекомендуется проверять параметры PDF-файлов. Автоматический возврат к параметрам по умолчанию в программе не предусмотрен. Программы, способные создавать документы PDF, используют последний из заданных или выбранных параметров.

Высококачественная печать Предназначен для создания документов PDF для высококачественной печати на настольных принтерах и пробопечатных устройствах. Этот стиль использует формат PDF 1.4, снижает разрешение цветных изображений и изображений в градациях серого до 300 пикс/дюйм, а монохромных — до 1200 пикс/дюйм, встраивает подмножество символов всех шрифтов, оставляет без изменений цвет и не выполняет обработку прозрачности (для типов файлов, поддерживающих прозрачность). Такие документы PDF можно открыть с помощью программ Acrobat 5.0 и Acrobat Reader 5.0, а также их более поздних версий. В программе InDesign этот стиль также позволяет создавать документы PDF с тегами.

Illustrator по умолчанию (только Illustrator) Предназначен для создания документов PDF, в которых сохранены данные, необходимые программе Illustrator. PDF-файлы, созданные с помощью этого стиля, можно открыть в программе Illustrator без потерь данных.

Большие форматы (только Acrobat) Позволяет создавать документы PDF, пригодные для просмотра и печати инженерно-технической документации, формат которой превышает 200 x 200 дюймов (5080 x 5080 мм). Такие документы PDF можно открыть программами Acrobat 7.0 и Acrobat Reader 7.0, а также их более поздними версиями.

PDF/A-1b: 2005 (CMYK и RGB) (только Acrobat) Используется при создании электронных документов, предназначенных для длительного (архивного) хранения. PDF/A-1b использует PDF 1.4 и преобразует все цвета в зависимости от выбранного стандарта либо в CMYK, либо в RGB. Такие документы PDF могут быть открыты программами Acrobat 5.0 и Acrobat Reader 5.0, а также их более поздними версиями.

Формат PDF/X-1a (2001 и 2003) Для формата PDF/X-1a необходимо, чтобы были встроены все шрифты, определены соответствующие типографские метки и метки выпуска за обрез PDF, а цвета были представлены в формате CMYK, в формате плашечных цветов или в обоих форматах сразу. Соответствующие этому стандарту файлы должны содержать описание условий печати, для которых такие файлы были созданы. PDF-файлы, соответствующие стандарту PDF/X-1a, могут быть открыты в Acrobat 4.0 и Acrobat Reader 4.0, а также в их более поздних версиях.

Стиль PDF/X-1a использует формат PDF 1.3, снижает разрешение цветных изображений и изображений в градациях серого до 300 пикс/дюйм, а монохромных — до 1200 пикс/дюйм, встраивает подмножество символов всех шрифтов, создает неразмеченные файлы PDF, а также выполняет сведение прозрачности с помощью параметра «Высокое разрешение».

Примечание. Стили PDF/X1-a:2003 и PDF/X-3 (2003) устанавливаются на компьютер вместе с программой, однако недоступны, пока пользователь не переместит их из папки Extras в папку Settings.

PDF/X-3 Этот стиль создает PDF-файл на основе стандарта ISO PDF/X-3:2002. PDF-файл, созданный с этой настройкой, можно открыть в Acrobat 4.0 и Acrobat Reader 4.0 или более поздних версий.

PDF/X-4 (2008) Этот стиль для создания файлов ISO PDF/X-4:2008 поддерживает «живую прозрачность» (без сведения) и управление цветом ICC. PDF-файлы экспортируются с этим стилем в формате PDF 1.4. Изображения уменьшаются и сжимаются, а шрифты встраиваются точно таким же образом, как и в режимах PDF/X-1a и PDF/X-3. PDF-файлы, соответствующие стандарту PDF/X-4:2008, можно создать в следующих компонентах Creative Suite 4 и 5: Illustrator, InDesign и Photoshop. Acrobat 9 Pro предусматривает функции предпечатной подготовки и проверки PDF-файлов на соответствие PDF/X-4:2008, а также функцию преобразования файлов, не соответствующих PDF/X, в формат PDF/X-4:2008 (если возможно).

Adobe рекомендует PDF/X-4:2008 в качестве оптимального формата для использования PDF-файлов в издательском и печатном деле.

Полиграфическое качество Предназначен для создания PDF-файлов для высококачественной типографской печати (например, для

печати на цифровых печатных машинах или для вывода пленок на фотонаборных и формопечатных автоматах), но не предназначен для создания файлов, соответствующих формату PDF/X. В подобных случаях качество имеет решающее значение. Целью является сохранение в PDF-файле всей информации, которая потребуется для его правильного воспроизведения и печати в печатном бюро или в типографии. Этот набор параметров задает использование формата PDF 1.4, преобразование цветов в CMYK, снижение разрешения цветных изображений и изображений в градациях серого до 300 пикс/дюйм, а монохромных изображений — до 1200 пикс/дюйм, встраивание подмножеств символов всех шрифтов и сохранение прозрачности (для типов файлов, которые ее поддерживают). Такие PDF-файлы можно открыть в программах Acrobat 5.0 и Acrobat Reader 5.0, а также в их более поздних версиях.

Примечание. Прежде чем создавать PDF-файл для отправки в печатное бюро или типографию, следует выяснить у поставщика услуг разрешение на выходе и прочие необходимые параметры либо запросить файл *.joboptions с рекомендованными настройками. По результатам может понадобиться изменить параметры PDF-файлов в соответствии с требованиями типографии и затем предоставить собственный файл *.joboptions.

Информативный PDF Предназначен для создания широкодоступных документов PDF, которые содержат теги, гиперссылки, закладки, а также интерактивные элементы и слои. Этот набор параметров задает использование формата PDF 1.5 и встраивание подмножеств символов всех шрифтов. Он также оптимизирует файлы для «порционного обслуживания». Такие PDF-файлы можно открывать программами Acrobat 6.0 и Adobe Reader 6.0, а также их более поздними версиями (стиль «Информативный PDF» — Rich Content PDF — находится в папке Extras).

Примечание. В ранних версиях некоторых приложений пакета этот стиль назывался eBook.

Наименьший размер файла Создает файлы PDF для размещения в Интернете, внутренней сети или для рассылки по электронной почте. Этот набор параметров предусматривает сжатие и снижение разрешения изображений до относительно невысокого. При этом все цвета преобразуются в sRGB, и выполняется встраивание шрифтов. Он также оптимизирует файлы для «порционного обслуживания». Чтобы добиться наилучших результатов, не используйте этот набор параметров в том случае, если планируется печать PDF-файла. Такие PDF-файлы можно открывать программами Acrobat 5.0 и Acrobat Reader 5.0, а также их более поздними версиями.

Стандартный (только Acrobat) Набор предназначен для создания PDF-файлов, которые будут распечатаны на принтере или цифровом копире, записаны на компакт-диски или направлены клиенту как подтверждение публикации. Он задает сжатие и снижение разрешения, чтобы уменьшить размер файла, однако также встраивает подмножества символов всех разрешенных шрифтов, которые используются в файле, преобразует все цвета в sRGB и печатает в среднем разрешении. Обратите внимание, что по умолчанию не встраиваются подмножества символов шрифтов Windows. PDF-файлы, созданные с таким файлом параметров, можно открывать программами Acrobat 5.0 и Acrobat Reader 5.0, а также их более поздними версиями.

Более подробная информация о параметрах PDF, общих для всех компонентов Creative Suite, представлена в «Руководстве по внедрению PDF» на DVD-диске Creative Suite.

Настройка стилей PDF

[Наверх](#)

Хотя стандартные стили PDF созданы с учетом передового опыта, иногда в рабочих процессах (например, при печати) требуются особые параметры создания PDF-файлов, которые отсутствуют во встроенных наборах. В этом случае заказные стили можно создать самостоятельно или прибегнув к помощи поставщика услуг.

1. Выберите команду «Редактирование» > «Стили Adobe PDF».

2. Выполните одно из следующих действий:

- Чтобы создать новый стиль, нажмите кнопку «Новый». Чтобы создать новый стиль на основе существующего, сначала выберите стиль.
- Чтобы редактировать существующий заказной стиль, выберите набор параметров и нажмите кнопку «Редактировать» (нельзя редактировать стандартные стили).
- Чтобы удалить стиль, выберите его и нажмите кнопку «Удалить».
- Если вы не хотите сохранять стиль в подпапке Settings папки Adobe PDF, а хотите сохранить его в другом месте, выберите стиль и щелкните «Сохранить как». Укажите расположение, затем нажмите кнопку «Сохранить».

3. Задайте параметры PDF и нажмите кнопку «OK».

Кроме того, можно создать заказной стиль при сохранении PDF-файла. Для этого нажмите кнопку «Сохранить стиль» в нижней части диалогового окна «Сохранить Adobe PDF».

Если необходимо использовать стили совместно с другими пользователями, выберите один или несколько стилей и нажмите кнопку «Экспортировать». Стили сохраняются в отдельных файлах joboptions, которые можно затем передать другому пользователю с помощью электронной почты или по сети.

Загрузка стилей PDF

[Наверх](#)

Illustrator поставляется с дополнительными файлами стилей PDF (.joboptions). Кроме того, заказные стили PDF можно получить от поставщика услуг или других пользователей.

❖ Чтобы загрузить стили PDF во все приложения Creative Suite, выполните одно из следующих действий:

- Дважды щелкните файл .joboptions.

- Выберите команду «Редактирование» > «Стили Adobe PDF». Нажмите кнопку «Импорт» и выберите файл .joboptions для загрузки.
-



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Параметры Adobe PDF

[Задание параметров Adobe PDF](#)

[О стандартах PDF/X](#)

[Уровни совместимости PDF](#)

[Общие параметры PDF-файлов](#)

[Параметры сжатия и даунсэмплинг для PDF-файлов](#)

[Параметры меток и выпуска за обрез для PDF-файлов](#)

[Параметры управления цветом и совместимости с PDF/X для файлов PDF](#)

[Параметры шрифта и сведения для PDF-файлов](#)

[Защита PDF-файлов](#)

[Параметры защиты](#)

Параметры Adobe PDF разделяются по категориям. Изменение любого из параметров приводит к смене имени стиля на «Заказной». Список категорий приведен в левой части диалогового окна «Сохранить Adobe PDF», за исключением параметров «Стандарт» и «Совместимость», которые расположены в верхней части диалогового окна.

Задание параметров Adobe PDF

[Наверх](#)

Параметры Adobe PDF разделяются по категориям. Изменение любого из параметров приводит к смене имени стиля на «Заказной». Список категорий приведен в левой части диалогового окна «Сохранить Adobe PDF», за исключением параметров «Стандарт» и «Совместимость», которые расположены в верхней части диалогового окна.

Стандартный Задает стандарт PDF для файла.

Совместимость Задает версию PDF для файла.

Основные Задает стандартные параметры файла.

Сжатие Определяет, применяется ли сжатие и даунсэмплинг изображений. Позволяет настраивать метод сжатия и его параметры.

Типографские метки и выпуск за обрез Задает метки для принтера, а также область выпуска за обрез и служебное поле. Хотя параметры такие же, как в диалоговом окне «Печатать», вычисления несколько отличаются, поскольку PDF не выводится с определенным размером страницы.

Вывод Управляет сохранением в PDF-файле цветов и профилей методов вывода PDF/X.

Дополнительно Определяет, каким образом шрифты, наложение и прозрачность сохраняются в файле PDF.

Защита Добавляет защиту в PDF-файл.

Сводка Отображает сводку по текущим настройкам PDF. Чтобы сохранить сводку в виде текстового файла ASCII, нажмите кнопку «Сохранить сводку».

О стандартах PDF/X

[Наверх](#)

Стандарты PDF/X утверждены Международной организацией по стандартизации (ISO). Они применяются к обмену графическими данными. При преобразовании PDF-файл проверяется на соответствие заданному стандарту. Если PDF-документ не соответствует выбранному стандарту ISO, отображается сообщение, позволяющее выбрать между отменой преобразования и продолжением преобразования, при котором будет создан несоответствующий стандартам файл. Самое широкое распространение в издательском и печатном деле получили несколько разновидностей PDF/X: PDF/X-1a, PDF/X-3 и PDF/X-4.

Примечание. Дополнительные сведения о PDF/X см. на [веб-сайте ISO](#) и [веб-сайте Adobe](#).

Уровни совместимости PDF

[Наверх](#)

Приступая к созданию документов PDF, необходимо решить, какую из версий PDF использовать. Номер версии формата PDF зависит от стиля; его можно также указать явно при выборе совместимости при сохранении или редактировании стиля PDF.

В целом, если нет специального требования обратной совместимости, имеет смысл использовать самую новую версию (в данном случае — версию 1.7). Последняя версия включает все новейшие функции и возможности. Но если документ предназначен для широкого распространения, то лучше выбрать версию Acrobat 5.0 (PDF 1.4) или Acrobat 6.0 (PDF 1.5), чтобы любой пользователь мог просмотреть и распечатать его.

В приведенной ниже таблице представлены особенности PDF-документов, создаваемых с разными параметрами совместимости.

Примечание. Acrobat 8.0 и 9.0 также поддерживает PDF 1.7.

| Acrobat 3.0 (PDF 1.3) | Acrobat 5.0 (PDF 1.4) | Acrobat 6.0 (PDF 1.5) | Acrobat 7.0 (PDF 1.6) и Acrobat X (PDF 1.7) |
|--|--|--|--|
| PDF-документы могут быть открыты программами Acrobat 3.0 и Acrobat Reader 3.0, а также их более поздними версиями. | PDF-документы могут быть открыты программами Acrobat 3.0 и Acrobat Reader 3.0, а также их более поздними версиями. При этом следует учесть, что возможности, появившиеся в более поздних версиях, могут быть утрачены или не смогут быть использованы. | Большинство PDF-документов можно открыть программами Acrobat 4.0 и Acrobat Reader 4.0, а также их более поздними версиями. При этом следует учесть, что возможности, появившиеся в более поздних версиях, могут быть утрачены или не смогут быть использованы. | Большинство PDF-документов можно открыть программами Acrobat 4.0 и Acrobat Reader 4.0, а также их более поздними версиями. При этом следует учесть, что возможности, появившиеся в более поздних версиях, могут быть утрачены или не смогут быть использованы. |
| Они не могут содержать объектов с эффектами «живой прозрачности». Вся прозрачность должна быть сведена до преобразования файла в формат PDF 1.3. | Поддерживает использование графических объектов с эффектами «живой прозрачности». (Программа Acrobat Distiller всегда выполняет сведение прозрачности.) | Поддерживает использование графических объектов с эффектами «живой прозрачности». (Программа Acrobat Distiller всегда выполняет сведение прозрачности.) | Поддерживает использование графических объектов с эффектами «живой прозрачности». (Программа Acrobat Distiller всегда выполняет сведение прозрачности.) |
| Формат не поддерживает использование слоев. | Формат не поддерживает использование слоев. | Слои будут сохранены при создании PDF-файлов с помощью приложений, которые поддерживают получение слоенных PDF (например, с помощью Illustrator CS и более поздних версий или InDesign CS и более поздних версий). | Слои будут сохранены при создании PDF-файлов с помощью приложений, которые поддерживают получение многослойных PDF (например, с помощью Illustrator CS и более поздних версий или InDesign CS и более поздних версий). |
| Поддерживается использование цветового пространства DeviceN с 8 красками. | Поддерживается использование цветового пространства DeviceN с 8 красками. | Поддерживается использование цветового пространства DeviceN с 31 краской. | Поддерживается использование цветового пространства DeviceN с 31 краской. |
| Допускается встраивание многобайтных шрифтов. (Distiller преобразует шрифты в процессе встраивания.) | Допускается встраивание многобайтных шрифтов. | Допускается встраивание многобайтных шрифтов. | Допускается встраивание многобайтных шрифтов. |
| Поддерживается использование 40-разрядного алгоритма шифрования RC4. | Поддерживается использование 128-разрядного алгоритма шифрования RC4. | Поддерживается использование 128-разрядного алгоритма шифрования RC4. | Поддерживается использование 128-разрядного алгоритма шифрования RC4 и 128-разрядного стандарта AES (Advanced Encryption Standard — расширенный стандарт шифрования). |

Общие параметры PDF-файлов

[Наверх](#)

Можно задать следующие параметры в разделе «Общие» диалогового окна «Сохранить Adobe PDF»:

Описание Отображает описание из выбранного стиля и предлагает возможность редактирования описания. Описание можно вставить из буфера обмена. При редактировании описания стиля к имени добавляется слово «(измененный)». При изменении настроек в стиле в начале описания добавляется фраза «[На основе <имя текущего набора>]».

Сохранять возможность редактирования в программе Illustrator Сохраняет все данные Illustrator в файле PDF. Выберите этот параметр, если необходимо сохранить возможность открывать и редактировать файл PDF в Adobe Illustrator.

Важная информация. Этот параметр противодействует принудительному сжатию и даунсэмплингу. Если сокращение размера файла имеет значение, отмените выбор этого параметра.

Встроить миниатюры страниц Встраивает просмотр миниатюры для каждой страницы в PDF, увеличивая размер файла. Отменить данный параметр, когда пользователи программы Acrobat 5.0 и более поздних версий просмотрят и напечатают файл PDF. Данные версии динамически создают миниатюры каждый раз при нажатии палитры «Страницы» файла PDF.

Оптимизировать для быстрого просмотра в Web Оптимизирует PDF-файл для быстрого просмотра в веб-браузере.

Показывать файл PDF после сохранения Открывает вновь созданный PDF-файл в приложении по умолчанию для просмотра PDF.

Создать слои программы Acrobat из слоев верхнего уровня Сохраняет слои высшего уровня Illustrator как слои Acrobat в PDF-файле. Это позволяет пользователям Adobe Acrobat 6, 7, и 8 создавать несколько версий документа из одного файла.

Примечание. Этот параметр доступен только в случае, когда параметру «Совместимость» присвоено значение «Acrobat 6 (1.5)», «Acrobat 7 (1.6)» или «Acrobat 8 (1.7)».

[Наверх](#)

Параметры сжатия и даунсэмплинг для PDF-файлов

При сохранении иллюстрации в Adobe PDF можно выполнить сжатие текста и штриховых рисунков, а также сжатие и даунсэмплинг растровых изображений. В зависимости от выбранных настроек сжатие и даунсэмплинг могут существенно сократить размер PDF-файла практически без потерь детализации и точности.

Область «Сжатие» в диалоговом окне «Сохранить Adobe PDF» разделена на три части. В них находятся приведенные ниже параметры сжатия и ресамплинга для цветных и монохромных изображений, а также изображений в градациях серого.

Важная информация. Параметр «Сохранять возможность редактирования в программе Illustrator» (в области «Общие настройки») противодействует принудительному сжатию и даунсэмплингу. Если сокращение размера файла имеет значение, отмените выбор этого параметра.

Даунсэмплинг Если планируется использовать PDF-файл в Web, используйте даунсэмплинг для более эффективного сжатия. Если планируется выполнение печати PDF-файла с высоким разрешением, не применяйте даунсэмплинг. Отмените выбор этого параметра, чтобы отключить все параметры даунсэмплинга.

Даунсэмплинг (понижение разрешения) предусматривает уменьшение числа пикселов в изображении. Чтобы выполнить даунсэмплинг цветного или монохромного изображения или изображения в градациях серого, выберите метод интерполяции (усредненный даунсэмплинг, бикубический даунсэмплинг или подвыборка) и введите нужное разрешение (в пикселях на дюйм). Затем введите разрешение в текстовом поле «Для изображений с разрешением выше». Если разрешение изображения превышает указанный порог, оно будет понижено.

Выбранный метод интерполяции определяет способ удаления пикселов.

Усредненный даунсэмплинг Усредняет пиксели в пробной области и выполняет замену всей области усредненным цветом пикселя в указанном разрешении.

Сабсэмплинг Выбирает пиксель в центре области выборки и заменяет выбранную область пикселом этого цвета. Сабсэмплинг (подвыборка) существенно сокращает время преобразования по сравнению с даунсэмплингом (понижением разрешения), однако создаваемые в результате изображения получаются менее сглаженными и плавными.

Бикубический даунсэмплинг Использует средневзвешенное значение для определения цвета пикселя, что обычно позволяет получить более качественные результаты по сравнению с простым усредненным методом даунсэмплинга. Бикубический метод является самым медленным, но самым точным для получения максимально качественного сглаживания.

Сжатие Определяет используемый тип сжатия. При выборе значения «Автоматически» обеспечивается наилучшее возможное сжатие, и качество задается автоматически для иллюстрации, содержащейся в файле. Для большинства файлов этот параметр обеспечивает удовлетворительные результаты. Используйте значение «Автоматически (JPEG)», если необходимо достичь максимального уровня совместимости. Используйте значение «Автоматически (JPEG2000)» для максимального сжатия.

Сжатие ZIP Такое сжатие удобно использовать для изображений с большими участками одного цвета или повторяющимся узором и для черно-белых изображений с повторяющимся узором. В зависимости от значения параметра «Качество» сжатие ZIP может выполняться как с потерями, так и без них.

Сжатие JPEG Этот метод подходит как для цветных изображений, так и для изображений в градациях серого. Сжатие JPEG выполняется с потерей данных, что предполагает удаление данных изображения. При этом возможно ухудшение качества изображения, однако уменьшение размера файла выполняется с минимально возможными потерями данных. Поскольку при сжатии JPEG удаляются данные, оно позволяет получить значительно меньшие размеры файлов, чем сжатие ZIP.

JPEG2000 Это новый международный стандарт сжатия и упаковки данных изображения. Как и сжатие JPEG, сжатие JPEG2000 подходит для цветных изображений и изображений в градациях серого. Кроме того, к достоинствам этих методов относится поддержка постепенного отображения рисунков.

Сжатие CCITT и Run Length Доступно только для растровых монохромных изображений. Сжатие CCITT (Consultative Committee on International Telegraphy and Telephony) подходит для черно-белых изображений и изображений, отсканированных с глубиной цвета в 1 бит. Group 4 – это универсальный метод, обеспечивающий хорошее сжатие для большинства монохромных изображений. Метод Group 3,

применяемый в большинстве факсимильных аппаратов, выполняет построчное сжатие монохромных изображений. Сжатие по методу Run Length (сжатие повторяющихся последовательностей символов) дает наилучшие результаты для изображений, которые содержат большие непрерывные черные и белые области.

Качество изображения Определяет применяемую степень сжатия. Доступные параметры зависят от выбранного метода сжатия. Для параметра «Сжатие JPEG» Illustrator предлагает значения «Минимальное», «Низкое», «Среднее», «Высокое» и «Максимальное». Для параметра «Сжатие ZIP» Illustrator предлагает значения «4-битное качество» и «8-битное качество». При использовании 4-битного сжатия ZIP с 4-битными изображениями или 8-битного сжатия ZIP с 4-битными или 8-битными изображениями, метод ZIP обеспечивает сжатие без потери качества, то есть данные не удаляются для сокращения размера файла, поэтому качество изображения не ухудшается. Использование 4-битного сжатия ZIP с 8-битными данными может негативно повлиять на качество изображения, поскольку часть данных утрачивается.

Размер фрагмента Этот параметр доступен, только если соответствующему параметру «Сжатие» присвоено значение «JPEG2000». Определяет размер фрагментов для постепенного отображения.

Сжимать текст и векторные объекты Применяет сжатие ко всему тексту и всем штриховым рисункам в файле. При использовании этого метода не происходит потери детализации или качества.

Параметры меток и выпуска за обрез для PDF-файлов

[Наверх](#)

Выпуск за обрез – это область за пределами ограничительной рамки или меток обреза и разрезки. Выпуск за обрез можно включить в графический объект как поля ошибки, гарантирующие, что рисунок займет все пространство до края страницы после ее обреза, или что в документе будет виден только контур изображения.

В области «Метки и выпуск за обрез» диалогового окна «Сохранить Adobe PDF» можно задать размеры выпуска за обрез и добавить в файл различные типографские метки.

Все типографские метки Включает все типографские метки (метки обрезки, метки приводки, цветовые шкалы и сведения о странице) в файл PDF.

Стиль типографских меток Позволяет выбрать типографские метки с использованием латиницы или символов японского языка для печати на азиатских языках.

Метки обрезки Располагает метки в каждом углу области обрезки, обозначая границы рамки отсекания в документе PDF.

Толщина меток обреза Задает толщину линии для меток обрезки.

Метки приводки Располагает метки за пределами монтажной области для выравнивания цветов в цветном документе.

Отступы Определяет величину смещения всех типографских меток относительно краев монтажной области. Метки обрезки располагаются у края пространства, определенного величиной сдвига.

Цветовые шкалы Добавляет небольшой цветной квадрат для каждого из плашечных или триадных цветов. Плашечные цвета после преобразования в триадные представляются с помощью триадных цветов. Эти метки используются в типографии для настройки плотности красок на печатной машине.

Информация о странице Помещает сведения о странице за пределами монтажной области страницы. Сведения о странице включают имя файла, номер страницы, текущее время, дату и название цветоделения.

Использовать параметры документа использует настройки выпуска данного документа вместо настроек выпуска этого диалогового окна.

Выпуск сверху, снизу, слева, справа Определяет размеры выпуска за обрез для иллюстрации. Если выбран переключатель эти четыре значения пропорциональны – изменение одного приводит к обновлению остальных трех значений.

Параметры управления цветом и совместимости с PDF/X для файлов PDF

[Наверх](#)

Можно задать следующие параметры в разделе «Вывод» диалогового окна «Сохранить Adobe PDF». Взаимодействие между параметрами раздела «Вывод» зависит от того, включено или выключено «Управление цветом» и какой стандарт PDF выбран.

Преобразование цветов Определяет способ представления информации о цвете в файле Adobe PDF. При преобразовании цветовых объектов в RGB или CMYK выберите также целевой профиль в раскрывающемся меню. Все сведения о плашечных цветах сохраняются при преобразовании цвета, только эквиваленты триадных цветов преобразуются в заданное цветовое пространство.

Без преобразования Данные о цвете сохраняются в неизменном виде. Это происходит по умолчанию при выборе значения PDF/X-3.

В целевое пространство (сохранить значения) Сохраняет значения цветов для неразмеченного содержимого в том же цветовом пространстве, что и целевой профиль (путем назначения целевого профиля вместо преобразования в него). Все остальное содержимое преобразуется в целевое пространство. Этот параметр недоступен, если управление цветом выключено. Параметр «Стратегией включения профилей» определяет, включен профиль или нет.

В целевое пространство Преобразует все цвета в профиль, выбранный для параметра «Целевое пространство». Параметр «Стратегией включения профилей» определяет, включен профиль или нет.

Примечание. Если выбран параметр «В целевое пространство» и значение параметра «Целевое пространство» не соответствует профилю документа, рядом с параметром отображается значок предупреждения.

Назначение Описывает цветовую гамму конечного устройства вывода (RGB или CMYK), например, монитора или конкретного полиграфического стандарта. С помощью этого профиля Illustrator преобразует данные о цвете документа (определенным профилем в разделе «Рабочие пространства» диалогового окна «Настройка цветов») в цветовое пространство целевого устройства вывода.

Стратегия включения профилей Определяет, будет ли цветовой профиль включен в файл.

Имя профиля способа вывода Задает типичные условия вывода для документа. Профиль условий вывода требуется для создания PDF/X-совместимых файлов. Это меню доступно только в случае, если стандарт PDF/X (или стиль) выбран в диалоговом окне «Сохранить Adobe PDF». Доступные параметры зависят от того, включено ли управление цветом. Например, если управление цветом выключено, в меню содержатся доступные профили принтера. Если управление цветом включено, в меню содержится профиль, выбранный в качестве значения для параметра «В целевое пространство» (при условии, что это устройство вывода CMYK), в дополнение к другим предустановленным профилям принтера.

Имя условия Имя Описывает условие для финальной печати. Эта запись может быть полезной для финального устройства приема документа PDF.

Идентификатор условий вывода Указывает на дополнительные сведения об условии печати. Идентификатор автоматически добавляется для условий печати, которые включены в реестр ICC.

Имя реестра Показывает веб-адрес для получения дополнительной информации по реестру. URL-адрес автоматически вводится для имен из ICC-реестра.

Включить информацию о трэплинге Указывает состояние трэплинга в документе. Совместимость с PDF/X требует наличия значения «Да» (выбрано) или «Нет» (не выбрано). Для любого документа, который не соответствует требованиям, система будет выдавать сообщение о несовместимости с PDF/X.

Параметры шрифта и сведения для PDF-файлов

[Наверх](#)

Можно задать следующие параметры в разделе «Дополнительно» диалогового окна «Сохранить Adobe PDF»:

Сократить знаковый состав шрифтов, если используется символов меньше чем Определяет, должен ли быть встроен весь шрифт (а не только символы, использованные в документе) на основе процентной доли символов шрифта, использованных в документе. Например, если шрифт содержит 1000 символов, но в документе используется только 10 из них, возможно, встраивание всего шрифта не требуется, чтобы не увеличивать размер файла.

Наложения Определяет, каким образом должны сохраняться перекрывающиеся цвета, заданные для наложения. Можно выбрать сохранение или удаление наложения. Если параметру «Совместимость» (в верхней части диалогового окна) присвоено значение «Acrobat 4 (PDF 1.3)», можно задать имитацию наложения путем сведения иллюстрации.

Установки Если параметру «Совместимость» (в верхней части диалогового окна) присвоено значение «Acrobat 4 (PDF 1.3)» и иллюстрация содержит прозрачность, то можно задать стиль для настройки сведения прозрачности. Либо нажмите кнопку «Заказной», чтобы изменить значения настроек сведения прозрачности.

Примечание. Acrobat 5 (PDF 1.4), Acrobat 6 (PDF 1.5) и Acrobat 7 (PDF 1.6) автоматически сохраняют прозрачность в иллюстрации. Таким образом, параметры «Стиль» и «Заказной» недоступны для этих уровней совместимости.

Защита PDF-файлов

[Наверх](#)

При сохранении файла в формате PDF можно использовать защиту паролем и средства безопасности, тем самым не только ограничивая круг лиц, которые смогут открыть файл, но и определяя, кто имеет право копировать или извлекать содержимое, печатать документ и так далее.

Пароль может потребоваться для открытия документа (пользовательский пароль) и для изменения параметров защиты (пароль для изменения права доступа). Если для защиты файла будут использованы средства ограничения доступа, потребуется задать оба пароля, иначе любой, кто сможет открыть файл, сможет отменить любые ограничения. Если файл откроется с помощью ввода пароля для изменения прав доступа, ограничения доступа будут отменены на время сеанса.

Метод защиты RC4 корпорации RSA используется для защиты паролем PDF-файлов. В зависимости от параметра «Совместимость» (в категории «Основные») уровень кодирования может быть высоким или низким.

Примечание. Стили Adobe PDF не позволяют заранее задавать пароли и параметры защиты. Если в диалоговом окне «Экспорт PDF-файла» задать пароль и параметры защиты, а затем нажать кнопку «Сохранить стиль», то ни пароль, ни параметры записаны не будут.

Параметры защиты

[Наверх](#)

При создании PDF-файла или в процессе защиты PDF-документа паролем можно задать следующие параметры. Доступные варианты зависят от текущего значения параметра «Совместимость». Параметры защиты недоступны для стандартов PDF/X и соответствующих им стилей.

Совместимость Параметр определяет тип шифрования для открытия документа, защищенного паролем. Приложение Acrobat версии 6 или более поздней позволяет использовать для поиска метаданные.

Следует иметь в виду, что пользователи более ранней версии Acrobat могут оказаться не в состоянии открыть документ PDF, которому предписана совместимость с более поздней. Так, если выбрать вариант «Acrobat 8 и старше», документ может не открыться в программе Acrobat 6.0 или более ранней версии.

Запрашивать пароль для открытия документа Этот параметр указывает, что для открытия документа пользователь должен ввести заданный пароль.

Пароль для открытия документа Укажите пароль, который необходимо ввести пользователю для открытия PDF-файла.

Примечание. Забытый пароль невозможно получить из документа. Поэтому разумной мерой предосторожности на такой случай будет хранение паролей в другом надежном месте.

Использовать пароль, чтобы ограничить возможность изменения параметров защиты и прав доступа Этот вариант ограничивает доступ к параметрам защиты PDF-файла. Файл, открытый в Adobe Acrobat, пользователь может просматривать, но для изменения параметров защиты и прав доступа ему потребуется специальный пароль. Если файл открыт в программах Illustrator, Photoshop или InDesign, также потребуется ввести пароль допуска, поскольку открыть файл только для просмотра невозможно.

Пароль для изменения прав доступа Укажите пароль, который необходимо ввести для изменения параметров прав доступа. Этот параметр доступен только в случае, если ранее был выбран предыдущий параметр.

Печать разрешена Параметр определяет допустимое качество печати для этого документа PDF.

Нет Этот вариант делает печать документа невозможной.

С низким разрешением (150 т/д) Печать возможна с разрешением не выше 150 т/д. Печать может выполняться медленно, так как каждая страница печатается как растровое изображение. Такой вариант доступен только в случае, если параметр «Совместимость» имеет значение «Acrobat 5 (PDF 1.4) или старше».

С высоким разрешением Возможна печать с любым разрешением, направление высококачественной векторной графики на устройства PostScript и иное новейшее специализированное печатное оборудование.

Разрешенные изменения Задает допустимые границы для внесения изменений в документ PDF.

Нет Запрещает внесение в документ любых изменений, перечисленных в меню «Разрешенные изменения», например заполнение полей форм и добавление комментариев.

Добавление, удаление и поворот страниц Позволяет осуществлять вставку, удаление и поворот страниц, создание закладок и миниатюр. Этот параметр доступен только при высоком уровне шифрования (128-битном RC4 или AES).

Заполнение полей форм и подписание Пользователи могут заполнять поля форм и ставить свою электронную цифровую подпись. Это не дает им возможности также добавлять комментарии и создавать новые поля форм. Этот параметр доступен только при высоком уровне шифрования (128-битном RC4 или AES).

Комментирование, заполнение полей форм и подписание Пользователи имеют возможность оставлять свои комментарии, ставить цифровые подписи и заполнять поля в формах. Пользователь при этом лишен права перемещать объекты на странице или создавать новые поля форм.

Все, кроме извлечения страниц Пользователи могут редактировать документ, создавать и заполнять поля форм, добавлять комментарии и ставить электронные цифровые подписи.

Разрешить копирование текста, изображений и прочего содержимого Пользователи могут выделять и копировать содержимое PDF-документа.

Запрещение доступа к тексту системам чтения с экрана Слабовидящие пользователи могут пользоваться программами чтения с экрана, однако копирование и извлечение содержимого невозможно. Этот параметр доступен только при высоком уровне шифрования (128-битном RC4 или AES).

Разрешить доступ к неформатированным метаданным Пользователям разрешено копировать и извлекать содержимое из PDF-документа. Этот параметр доступен только в случае, когда для параметра «Совместимость» выбрано значение «Acrobat 6 или выше». Если воспользоваться этим параметром, к метаданным, содержащимся в документе, получат доступ системы хранения и поисковые машины.

Дополнительные разделы справки

 [Управление цветом при подготовке PDF-документов к печати](#)



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Помещение нескольких файлов в документ | Illustrator CC

Основным способом импорта внешних файлов в документ Illustrator является команда «Поместить». Функция «Поместить» поддерживает большое количество форматов файлов, параметров помещения и настроек цвета. После помещения файла можно находить, выбирать, отслеживать и обновлять его с помощью палитры «Связи».

За один раз можно поместить в документ один или несколько файлов. Воспользуйтесь этой функцией, чтобы выбрать несколько изображений и поместить их поочередно в документ Illustrator.

Помещение нескольких файлов в документ

1. Откройте файл Illustrator, в который требуется поместить внешние файлы, затем выберите «Файл» > «Поместить».
2. В диалоговом окне «Поместить» выберите несколько файлов с помощью клавиш «Ctrl» («Cmd») или «Shift» («Opt»).



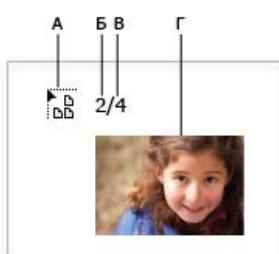
Выберите один или несколько файлов из доступных ресурсов, затем установите флажок «Показать параметры импорта» (при необходимости).

A. Выберите один или несколько файлов **B**. Установите флажок «Показать параметры импорта»

3. Выполните одно из следующих действий:

- Нажмите кнопку «Поместить». В документе Illustrator указатель изменится на значок с загруженными графическими объектами.
- Установите флажок «Показать параметры импорта» и нажмите кнопку «Поместить». Отобразится диалоговое окно «Параметры импорта» для каждого ресурса, имеющего параметры импорта в Illustrator. После выбора параметров для каждого ресурса указатель изменится на значок с загруженными графическими объектами.

Примечание. Настройки, заданные в диалоговом окне «Параметры импорта», определяют изображение предварительного просмотра ресурса, отображаемое рядом со значком с загруженными графическими объектами.



Указатель изменится, если загружено несколько графических объектов.

A. Указатель с загруженными графическими объектами **B**. Положение отображаемого ресурса в списке загруженных графических объектов **C**. Общее количество загруженных ресурсов **D**. Миниатюра предварительного просмотра текущего ресурса

4. Воспользуйтесь клавишами со стрелками влево или вправо для просмотра списка загруженных ресурсов. При нажатии клавиш со стрелками влево или вправо отображаются миниатюры предварительного просмотра текущих ресурсов.
5. Чтобы поместить изображение, выполните одно из следующих действий:
 - Наведите указатель с загруженными графическими объектами на нужное местоположение в файле Illustrator и щелкните мышью. Текущий ресурс исходного размера будет помещен в документ.
 - Наведите указатель с загруженными графическими объектами на нужное местоположение в файле Illustrator, затем перетащите указатель. Текущий ресурс будет помещен в ограничительную прямоугольную рамку. Размеры прямоугольника пропорциональны исходному размеру ресурса.
6. Чтобы быстро просматривать и изменять параметры импорта ресурсов, выполните следующие действия:
 - Воспользуйтесь клавишами со стрелками влево или вправо для предварительного просмотра загруженных ресурсов.
 - Когда отобразится изображение предварительного просмотра ресурса, параметры импорта которого необходимо изменить, нажмите клавишу «Shift» и щелкните левой кнопкой мыши.
 - Измените необходимые параметры и нажмите кнопку «OK».
7. Чтобы удалить загруженный ресурс, который вы хотели поместить, перейдите к ресурсу с помощью клавиш со стрелками и нажмите клавишу «Esc».

 Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Сведения о связях

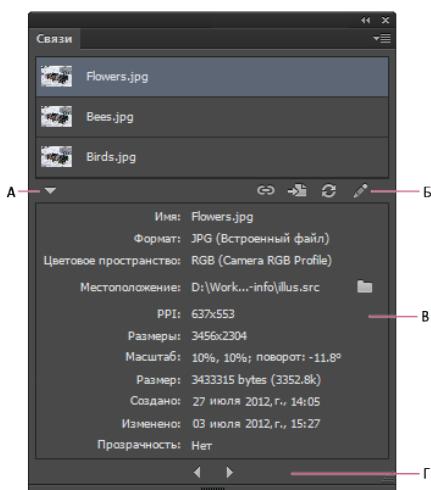
Эта функция доступна в Adobe Illustrator CS6, CC и более поздних версиях. Чтобы присоединиться к сервису Adobe Creative Cloud, см. Adobe Creative Cloud.

Палитра «Связи» («Окно» > «Связи») содержит список всех графических объектов, размещенных в документе Illustrator (как встроенных, так и связанных). На палитре «Связи» отображается информация о связях. Чтобы просмотреть информацию о связанных файлах, выполните одно из следующих действий:

- На палитре «Связи» дважды щелкните на связи.
- На палитре «Связи» выберите связь, затем нажмите кнопку «Показать информацию о связи».
- Выберите связанный объект, щелкните на гиперссылке «Тип объекта» на панели управления, затем на открывшейся палитре «Связи» нажмите кнопку «Информация о связанном элементе».



Нажмите гиперссылку «Тип объекта», чтобы открыть палитру «Сведения о связи» для выделенного объекта
A. Тип объекта B. Подробные сведения о связанном файле



Палитра «Связи» с областью «Сведения о связях»
A. Показать «Сведения о связях» B. В. Область «Сведения о связях» Г. Значки навигации «Предыдущая/следующая»

Предусмотрены значки для выполнения команд «Связать заново», «Перейти к связанному объекту», «Обновить связь» и «Редактировать оригинал». Как и прежде, эти параметры также доступны из меню палитры.

На палитре «Сведения о связях» отображается следующая информация.

Имя Отображается имя связанного файла

Формат Отображается тип связанного файла и тип связи: связанный или встроенный.

Цветовое пространство Отображается цветовое пространство и цветовой профиль связанного файла. Область для вложенных файлов.

Местоположение Отображается расположение папки связанного файла. Щелкните на значке папки для открытия папки в проводнике (Windows) или в Finder (Mac OS).

PPI Отображается эффективное разрешение связанного файла в пикселях на дюйм (PPI).

Размеры Отображаются оригинальные размеры связанного файла. Это значение не меняется, даже если вы преобразуете (изменяете размер, поворачиваете) связанный файл.

Масштаб Отображаются значения иллюстрации для изменения масштаба и поворота.

Создано Отображается дата создания файла.

Изменено Отображается дата последнего изменения файла.

Прозрачность Показывает, содержит ли изображение альфа-прозрачность.

Дополнительные сведения о палитре «Связи» см. в разделе Обзор палитры «Связи».

Для просмотра информации о связях более ранних версиях Illustrator выберите «Окно» > «Связи», затем в меню палитры выберите «Связанные изображения». Дополнительные сведения см. в разделе Обзор палитры «Информация о документе».

 Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Извлечение изображений

Эта функция доступна в Adobe Illustrator CS6, CC и более поздних версиях. Чтобы присоединиться к сервису Adobe Creative Cloud, см. Adobe Creative Cloud.

При встраивании изображений в файл Illustrator они сохраняются внутри документа. Вы можете извлечь встроенные изображения и заменить их соответствующими извлеченными PSD- или TIFF-файлами. Вы можете также использовать или редактировать извлеченные файлы вне программы Illustrator.

1. Выделите встроенное изображение в документе и выполните одно из следующих действий:

- На панели «Панель управления» выберите «Извлечь».
- В меню палитры «Связи» выберите «Извлечь».



2. В диалоговом окне «Извлечение» укажите имя и местоположение нового файла (только для PSD или TIFF) и нажмите «Сохранить».

Объект извлекается и связывается с файлом Illustrator.

Подробнее о встроенных файлах или файлах, помещенных с помощью связи, см. Импорт файлов объекта.

Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

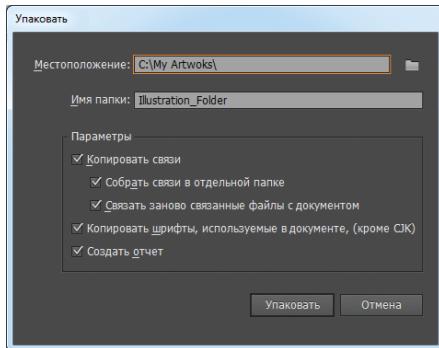
[Юридическая информация](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Упаковка файлов

Эта функция доступна в Adobe Illustrator CS6, CC и более поздних версиях. Чтобы присоединиться к сервису Adobe Creative Cloud, см. Adobe Creative Cloud.

Вы можете собрать все используемые файлы, включая шрифты (кроме китайского, корейского и японского) и связанную графику, для более легкой передачи. При упаковке файла создается папка, которая содержит документ Illustrator, необходимые шрифты, связанную графику и отчет об упаковке. Данный отчет, который сохраняется в виде текстового файла, включает в себя информацию об упакованных файлах.

1. Выберите «Файл» > «Упаковать».



Диалоговое окно «Упаковать»

2. Укажите папку и параметры размещения:

Местоположение Укажите местоположение для папки пакета.

Имя папки Укажите имя пакета. По умолчанию имя папки создается на основе имени документа Illustrator.

3. Задайте следующие параметры.

Копировать связи Копирует связанную графику и файлы в папку пакета.

Собрать связи в отдельной папке Создает папку связей и помещает все связанные ресурсы в данную папку. Если этот параметр не установлен, ресурсы копируются на тот же уровень папок, что и файл .ai.

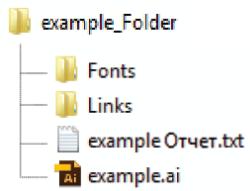
Связать заново связанные файлы с документом Изменяет связи с местоположением папки пакета. Если этот параметр не установлен, упакованный документ Illustrator сохраняет связи с ресурсами в исходном местоположении, ресурсы все равно собираются в пакете.

Копировать шрифты, используемые в документе (кроме СЖ) Копирует необходимые файлы шрифта, а не все семейство шрифтов.

Примечание: При упаковке шрифтов отображается предупреждение. Обратитесь к своему лицензионному соглашению, чтобы убедиться в наличии у вас разрешения на копирование шрифтов.

Создать отчет Создает итоговый отчет для упакованных файлов. В нем содержится информация об объектах с плашечными цветами, всех используемых и отсутствующих шрифтах, отсутствующих связях и всех связанных и встроенных изображениях.

4. Нажмите «Упаковать». Создается следующая структура папок с ресурсами, помещенными в соответствующие папки.



Структура папок пакета

Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Размещение материалов на Behance

[Настройка рабочего процесса обмена материалами между Illustrator и Behance](#)

[Вызов диалогового окна размещения на Behance](#)

[Загрузка новой монтажной области в Behance](#)

[Загрузка новой версии \(редакции\) монтажной области в Behance](#)

[Наверх](#)

Настройка рабочего процесса обмена материалами между Illustrator и Behance

Примечание. Для загрузки материалов в Behance из Illustrator необходимо войти в систему по действующему идентификатору Adobe.

Предусмотрена возможность прямой загрузки графических объектов в Behance непосредственно из Adobe Illustrator. В Behance можно предоставить доступ к любому объекту в выбранной на данный момент монтажной области. Сформированное изображение JPEG загружается в Behance по учетной записи, связанной с идентификатором Adobe.

Вызов диалогового окна размещения на Behance

Предусмотрено два способа запуска Behance из Illustrator:

- выбрать «Файл» > «Поделиться через Behance» или
- щелкнуть значок  в левом нижнем углу активного окна Illustrator.

[Наверх](#)

Загрузка новой монтажной области в Behance

1. Выберите монтажную область для демонстрации или получения отзывов в Behance.

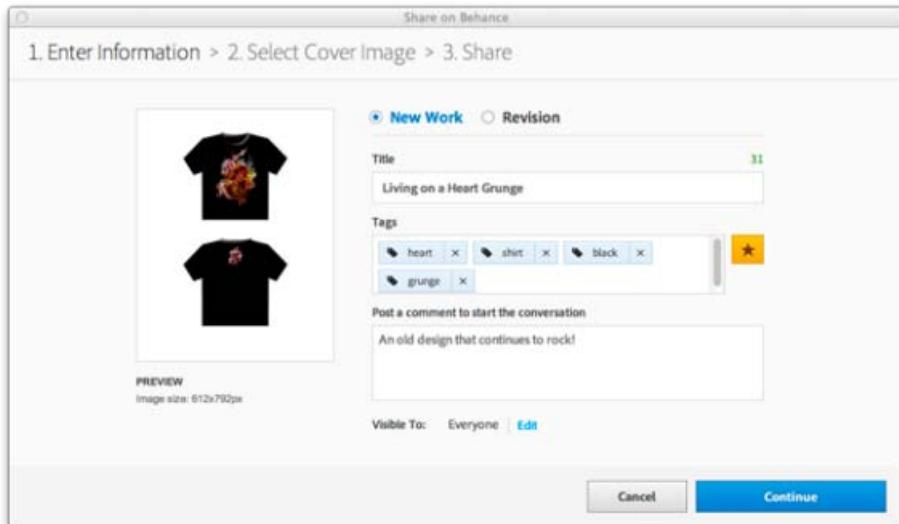
Внимание. Монтажные области, ширина которых в десять раз превышает высоту (или наоборот), не загружаются.

2. Щелкните на значке Behance или выберите «Файл» > «Поделиться через Behance».
3. В диалоговом окне размещения на Behance (Enter Information (Введите сведения)) выберите новую работу и введите другую информацию в соответствующих полях.
 - **Tags (Теги).** Кнопка тегов позволяет просмотреть существующие или ввести новые теги. При наличии нескольких тегов следует разделять их запятыми.
 - **Comments (Комментарии).** Добавление комментария для приглашения к диалогу
 - **Visibility (Видимость).** Задание круга лиц, которым требуется предоставить доступ к материалам: все или выбранные пользователи для сбора отзывов.

Если у вас уже есть учетная запись Behance, ваша работа загрузится в нее. Если

учетной записи Behance еще нет, такая учетная запись будет создана при предоставлении общего доступа к вашей работе.

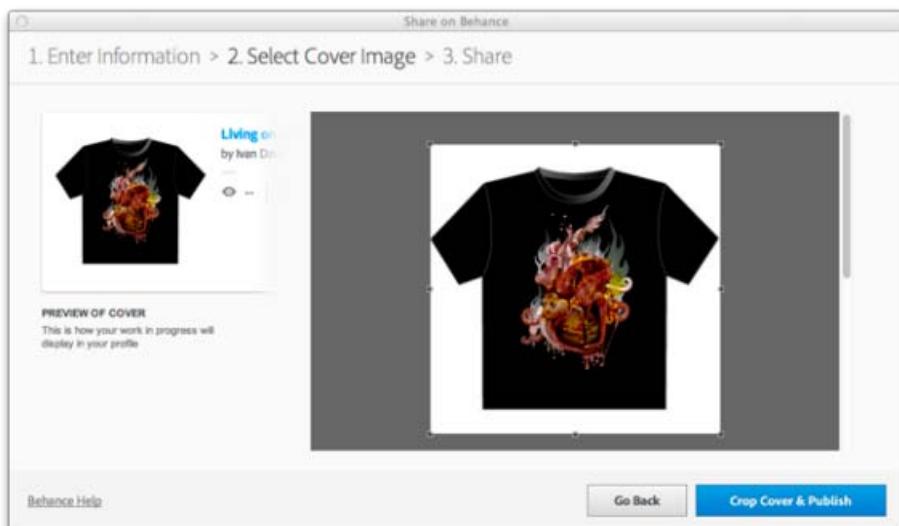
Нажмите Continue (Продолжить).



Выберите новую работу для загрузки нового графического объекта.

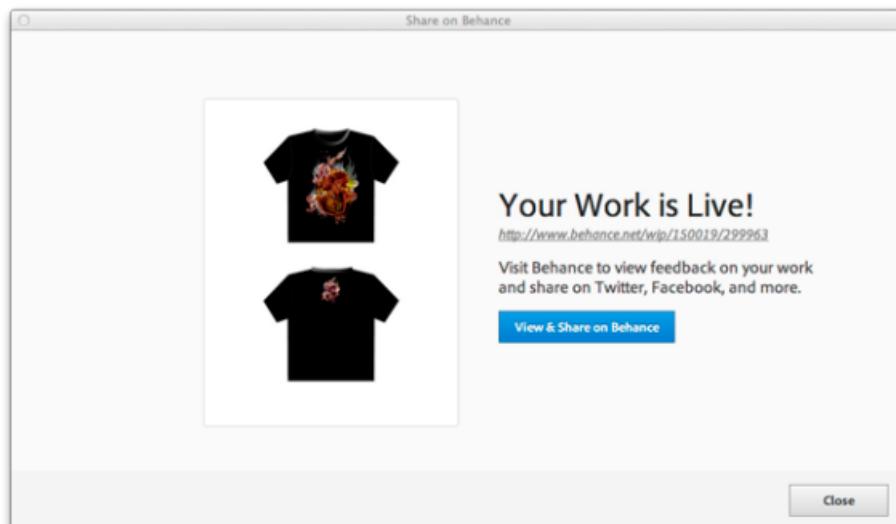
4. В диалоговом окне размещения на Behance (Select Cover Image (Выберите обложку)) выберите часть графического объекта, которая будет служить миниатюрой для его обозначения.

Выберите обрезку обложки и публикацию.



Выберите часть графического объекта, которая будет служить миниатюрой.

5. В последнем окне можно с помощью ссылки или кнопки перейти на веб-сайт Behance и просмотреть загруженный графический объект.



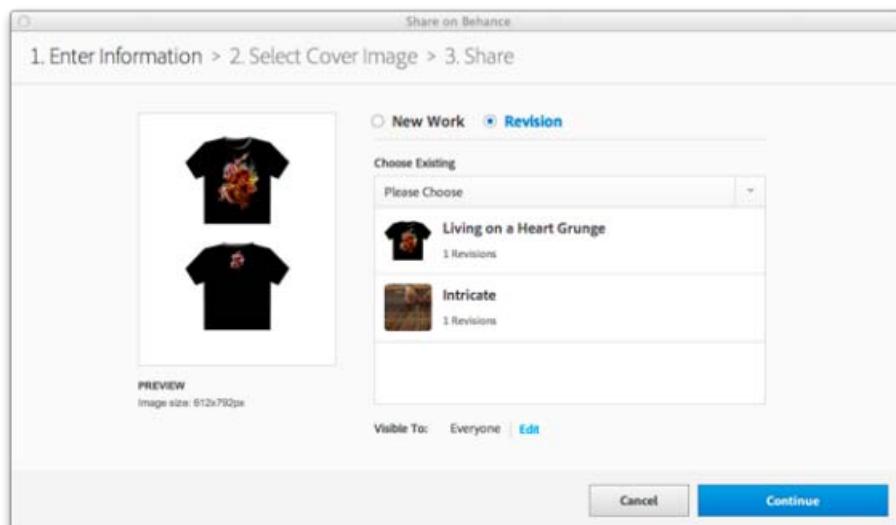
Откройте Behance с помощью кнопки или ссылки.

[Наверх](#)

Загрузка новой версии (редакции) монтажной области в Behance

1. Выберите монтажную область для демонстрации или получения отзывов в Behance.
2. Щелкните на значке Behance или выберите «Файл» > «Поделиться через Behance».
3. В диалоговом окне размещения на Behance (Enter Information (Ведите сведения)) выберите редакцию.
4. Прокручивая раскрывающийся список выбора существующей редакции, выберите прежнюю версию загружаемого графического объекта. При выборе графического объекта автоматически заполняются поля тегов и видимости, связанные с выбранным графическим объектом более ранней версии.

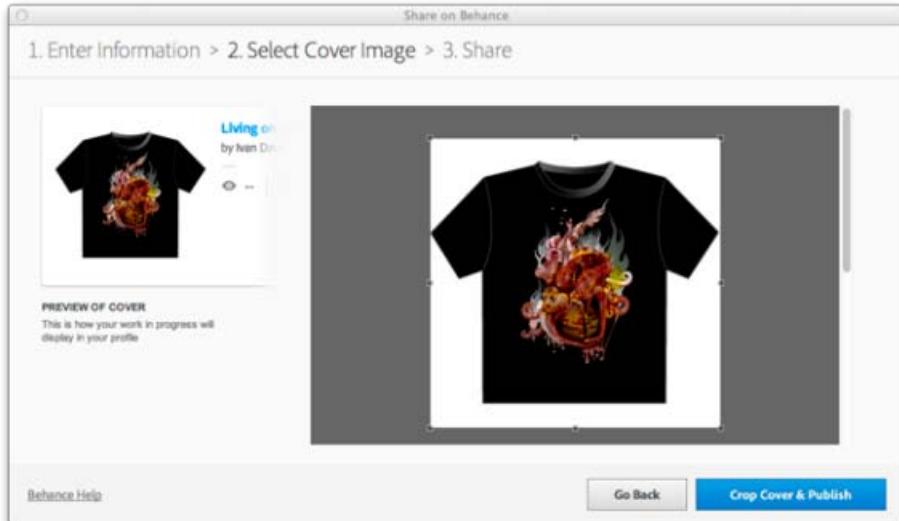
Нажмите Continue (Продолжить).



Выберите редакцию, затем в раскрывающемся списке выбора существующей редакции выберите последнюю версию графического объекта.

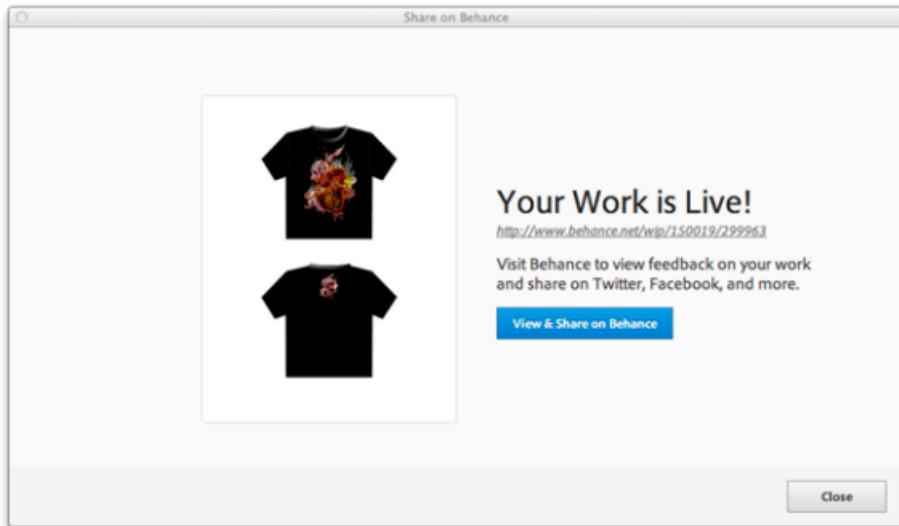
5. В диалоговом окне «Поделиться через Behance» (Select Cover Image (Выберите обложку)) выберите часть графического объекта, которая будет служить миниатюрой для его обозначения.

Выберите обрезку обложки и публикацию.



Выберите часть графического объекта, которая будет служить миниатюрой.

6. В последнем окне можно с помощью ссылки или кнопки перейти на веб-сайт Behance и просмотреть загруженный графический объект.



Откройте Behance с помощью кнопки или ссылки.

Информация о файле и метаданные

Сведения о метаданных

Обзор палитры «Информация о документе»

Метаданные – это набор следующих стандартизованных сведений о файле: имя автора, разрешение, цветовое пространство, авторские права и ключевые слова.

Информация о файле на палитре «Информация о документе» содержит общие данные файле и характеристиках объектов, о количестве и именах графических стилей, заказных цветов, градиентов, шрифтов и помещенных графических объектов.

Сведения о метаданных

[Наверх](#)

Метаданные — это набор следующих стандартизованных сведений о файле: имя автора, разрешение, цветовое пространство, авторские права и ключевые слова. Например, большинство цифровых фотоаппаратов дописывает в файл изображения некоторые основные сведения, например высоту и ширину изображения, формат файла и время снимка. Метаданные можно использовать для ускорения рабочего процесса, а также для систематизации файлов.

Сведения о стандарте XMP

Метаданные сохраняются по стандарту расширяемой платформы метаданных (XMP), на котором построены приложения Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign и Adobe Photoshop. Изменения, внесенные в изображения с помощью приложения Photoshop® Camera Raw, сохраняются как метаданные XMP. Стандарт XMP основан на языке XML, в большинстве случаев метаданные хранятся в файле. Если хранить информацию в файле невозможно, то метаданные сохраняются в отдельном файле, который называется сопроводительным файлом. Стандарт XMP упрощает обмен метаданными между приложениями Adobe, а также между различными рабочими процессами при публикации. Например, можно сохранить метаданные одного файла как шаблон, чтобы затем импортировать эти метаданные в другие файлы.

Метаданные, которые хранятся в других форматах (Exif, IPTC (IIM), GPS или TIFF), синхронизируются и описываются с помощью формата XMP, что упрощает их просмотр и управление этими метаданными. Кроме того, другие приложения и функции (например, Adobe Drive) используют формат XMP для передачи и хранения такой информации, как примечания к версии, поиск которой поддерживается через Adobe Bridge.

Чаще всего, метаданные остаются в файле даже тогда, когда изменяется его формат (например, из PSD в JPG). При вставке файла в документ или проект Adobe метаданные также сохраняются.

Если вы являетесь разработчиком C++ или Java, используйте пакет XMP Toolkit SDK для настройки обработки метаданных и обмена ими. Если вы разрабатываете на Adobe Flash или Flex, воспользуйтесь пакетом XMP File Info SDK для настройки диалогового окна «Сведения о файле». Дополнительные сведения можно найти на веб-сайте Adobe.

Работа с метаданными в приложении Adobe Bridge и компонентах пакета Adobe Creative Suite

Большинство мощных функций приложения Adobe Bridge, обеспечивающих систематизацию, поиск и отслеживание файлов и их версий, работают с метаданными стандарта XMP, которые хранятся в файлах. В приложении Adobe Bridge предусмотрено два метода работы с метаданными: через панель «Метаданные» и через диалоговое окно «Сведения о файле».

В некоторых случаях для одного свойства метаданных может существовать несколько представлений. Например, свойство может быть обозначено как «Автор» в одном представлении и как «Создатель» в другом, но оба будут ссылаться на одно и то же исходное свойство. Даже при настройке этих представлений с учетом определенных рабочих процессов они будут соответствовать стандарту XMP.

Обзор палитры «Информация о документе»

[Наверх](#)

Используйте палитру «Информация о документе», чтобы просматривать сводную информацию о файле и характеристиках объектов, о количестве и именах графических стилей, заказных цветов, узоров, градиентов, шрифтов и помещенных графических объектов. Чтобы отобразить палитру, выберите команду «Окно» > «Информация о документе».

- Чтобы просмотреть различные виды сведений, выберите соответствующий параметр в меню палитры: «Документ», «Объекты», «Графические стили», «Кисти», «Объекты с плашечными цветами», «Объекты с узорчатой заливкой», «Объекты с градиентной заливкой», «Шрифты», «Связанные изображения», «Встроенные изображения» и «Сведения о шрифте».
- Чтобы просмотреть информацию только по выделенному объекту, выберите параметр «Только выделенный объект» в меню палитры. Если этот параметр не выбран, отображается информация обо всем документе в целом.

- Чтобы сохранить копию информации о файле в виде текстового файла, выберите «Сохранить» в меню палитры. Укажите имя и расположение и нажмите кнопку «Сохранить».
- Чтобы просмотреть размеры монтажной области, щелкните инструмент «Монтажная область», выберите «Документ» в меню палитры, и щелкните нужную монтажную область.

Дополнительные разделы справки

 [Добавление метаданных с помощью диалогового окна «Сведения о файле»](#)

 [Работа с шаблонами метаданных](#)

 [Импорт метаданных в документ](#)



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Текст

Импорт и экспорт текста

[Импорт текста](#)

[Экспорт текста](#)

[Наверх](#)

Импорт текста

В изображение можно импортировать текст из файла, созданного в другом приложении. Программа Illustrator поддерживает импорт файлов в следующих форматах:

- Microsoft® Word для Windows 97, 98, 2000, 2002, 2003 и 2007
- Microsoft Word для Mac OS X, 2004 и 2008
- RTF (расширенный текстовый формат)
- Открытый текст (ASCII) с кодировкой ANSI, Юникод, Shift JIS, GB2312, «Китайская традиционная (Big 5)», «Кириллица», GB18030, «Греческая», «Турецкая», «Балтийская» и «Центральноевропейская»

Одно из преимуществ импорта текста из файла в сравнении с копированием и вставкой заключается в том, что импортированный текст сохраняет форматирование символов и абзацев. Например, текст из RTF-файла сохраняет в Illustrator параметры шрифтов и стилей. Кроме того, при импорте текста из открытого текстового файла можно задать кодировку и параметры форматирования.

Важная информация. При импорте текста из файлов Microsoft Word и RTF убедитесь, что шрифты, используемые в этих файлах, установлены в системе. Отсутствие шрифтов и стилей шрифтов, включая шрифты с одинаковыми именами, но разными форматами (Type 1, TrueType или CID) может привести к неожиданным результатам. В японских системах различия в наборах символов могут привести к тому, что текст, набранный в Windows, не будет отображаться в Mac OS.

Импорт текста в новый файл

1. Выберите команду «Файл» > «Открыть».
2. Выберите текстовый файл и нажмите кнопку «Открыть».

Импорт текста в существующий файл

1. Выберите команду «Файл» > «Поместить». Выберите текстовый файл и нажмите кнопку «Поместить».
2. При размещении файла с открытым текстом (.txt) выполните следующие действия, а затем нажмите кнопку «OK».
 - Задайте набор символов и платформу, которые использовались при создании файла.
 - Выберите параметр «Лишние символы возврата каретки», чтобы определить, как Illustrator будет обрабатывать лишние символы возврата каретки в файле.
 - Выберите параметр «Лишние пробелы», если нужно, чтобы программа Illustrator заменила последовательности пробелов в файле на символы табуляции. Задайте количество пробелов для замены на табуляцию.

[Наверх](#)

Экспорт текста

Экспорт текста в текстовый файл

1. С помощью инструмента «Текст» выделите текст для экспорта.
2. Выберите команду «Файл» > «Экспортировать».
3. В диалоговом окне «Экспорт» выберите папку и введите имя файла.
4. В качестве типа файла выберите «Текстовый формат (*.TXT)».
5. Введите имя нового текстового файла и нажмите кнопку «Сохранить» (в Windows) или «Экспорт» (в Mac OS).
6. Выберите платформу и кодировку и нажмите кнопку «Экспорт».

Расстановка тегов в тексте для экспорта в формат Flash

Экспортировать текст из Illustrator в программу Adobe Flash можно различными способами. Можно экспортировать текст как статический, динамический или вводимый. Динамический текст позволяет указать URL-адрес сайта, который откроется, когда пользователь щелкнет на тексте. Дополнительные сведения о динамическом и вводимом тексте см. в справке Flash.

Текст Flash может содержать текст из точки, текст в области или текст по контуру. В формате SWF весь текст преобразуется в текст в области. Ограничительные рамки остаются без изменений, а все примененные к ним трансформации сохраняются в формате SWF. Связанные текстовые объекты экспортируются по отдельности. Чтобы пометить тегами и экспортировать все связанные объекты, нужно выбрать и пометить каждый из них. Избыточный текст импортируется в программу Flash Player неизменным.

После расстановки тегов в тексте его можно импортировать в программу Flash путем экспорта из Illustrator или путем копирования и вставки.

Видеоролик с инструкциями по эффективному переносу текста между Illustrator и Flash см. по адресу www.adobe.com/go/vid0199_ru.

Примечание. Расстановка или снятие тегов в тексте не влияет на исходный текст в Illustrator. Теги можно изменить в любое время без изменения исходного текста.

1. Выделите текстовый объект, затем нажмите кнопку «Текст Flash» на панели «Управление».

2. В палитре «Текст Flash» выберите в меню «Тип» одну из следующих команд:

Статический текст Экспорт текста в программу Flash Player как обычного текстового объекта, который невозможно изменять в программе Flash ни динамически, ни программно. Содержимое и оформление статического текста определяются при создании текста.

Динамический текст Экспорт текста как динамического, с возможностью программного обновления во время выполнения с помощью тегов и команд сценариев операций. Динамический текст можно использовать для отражения результатов спортивных соревнований, котировок акций, новостных заголовков и для других целей, когда требуется обновлять текст динамически.

Вводимый текст Экспорт текста как вводимого, который аналогичен динамическому, но также позволяет пользователям редактировать текст в программу Flash Player. Вводимый текст используется в формах, опросах и других подобных целях, когда от пользователя требуется ввести или изменить текст.

3. (Необязательно) Введите имя экземпляра для текстового объекта. Если имя экземпляра не задано, для операций с текстовым объектом в программу Flash используется имя текстового объекта по умолчанию из палитры «Слои».

4. Укажите тип визуализации. Параметр «Использовать шрифты устройства» преобразует глифы в шрифты устройства (для таких шрифтов сглаживание недоступно).

Примечание. Имена шрифтов обычно используются дословно и передаются непосредственно в систему шрифтов платформы воспроизведения для поиска соответствующего шрифта. Однако есть несколько особых шрифтов, привязанных к другим именам в зависимости от платформы воспроизведения. Такие косвенные привязки жестко закодированы в портах Flash Player, соответствующих определенным платформам; шрифты для каждой платформы выбираются среди системных шрифтов по умолчанию или других доступных шрифтов. Косвенные привязки заданы для обеспечения максимального подобия косвенных шрифтов на различных plataформах.

Анимация Оптимизация текста для анимации.

Удобство чтения Оптимизация текста для удобства чтения.

Заказной Возможность задавать пользовательские значения для параметров текста «Толщина» и «Резкость».

Использовать шрифты устройства Преобразование глифов в шрифты устройства. Для таких шрифтов сглаживание недоступно.

_sans, _serif и _typewriter Привязка западных косвенных шрифтов к различным платформам для одинакового отображения шрифтов.

Gothic, Tohaba (Gothic Mono) и Mincho Привязка японских косвенных шрифтов к различным платформам для одинакового отображения шрифтов.

Примечание. Дополнительные сведения о косвенных шрифтах см. в спецификации Flash на сайте Adobe.com.

5. (Необязательно) Выберите один из следующих параметров.

Можно выбрать Возможность выбрать экспортированный текст в программу Flash.

Показать границу вокруг текста В программе Flash отображаются границы текста.

Редактировать параметры символа Вызов диалогового окна «Встраивание символов», позволяющего встроить определенные символы в текстовый объект. Можно выбрать символы для встраивания из представленного списка, ввести символы в поле «Включить эти символы», нажать кнопку «Автозаполнение», чтобы автоматически выбрать символы для встраивания, или воспользоваться любой комбинацией указанных методов.

6. (Необязательно) Если текст помечен как динамический, можно задать URL-адрес страницы, которая будет открываться при щелчке по тексту, и выбрать целевое окно для указания места загрузки страницы:

_self Указание текущего фрейма в текущем окне.

_blank Указание нового окна.

_parent Указание родительского элемента текущего фрейма.

_top Указание фрейма верхнего уровня в текущем окне.

7. Если текст помечен как вводимый, задайте «Максимальное число символов», которое можно ввести в текстовый объект.

Когда текст помечен как текст Flash, можно выбрать сразу весь этот текст в команду «Выделение» > «По типу объектов» > «Flash: динамический текст» или «Flash: вводимый текст».

Дополнительные разделы справки

[Видеоролик о тексте Flash](#)

 [Параметры оптимизации формата SWF \(Illustrator\)](#)



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Создание текста.

[Ввод текста в точке](#)

[Ввод текста в область](#)

[Управление текстовой областью](#)

[Создание строк и столбцов текста](#)

[Разгонка заголовка по всей ширине текстовой области](#)

[Связывание текста между объектами](#)

[Обтекание текстом вокруг объекта](#)

[Выравнивание текста по объекту](#)

[Удаление пустых текстовых объектов из изображения](#)

[Наверх](#)

Ввод текста в точке

Текст из точки представляет собой горизонтальную или вертикальную строку текста с началом в месте щелчка, которая увеличивается по мере ввода символов. Каждая строка текста является независимой – текст удлиняется или сокращается при редактировании, но не переходит на следующую строку. Ввод текста таким способом удобен для добавления к иллюстрации нескольких слов.

1. Выберите инструмент «Текст» T или «Вертикальный текст» ↴T.

Курсор примет I-образную форму внутри пунктирного прямоугольника. Маленькая горизонтальная линия в нижней части I-образного курсора соответствует положению базовой линии текста.

2. (Необязательно) Задайте параметры форматирования текста на панели «Управление», палитре «Символ» или «Абзац».
3. Щелкните в том месте, где должен начинаться текст.

Примечание. Не щелкайте по существующему объекту, иначе он будет преобразован в область текста или контур для текста. Если в месте ввода расположен объект, закрепите или скройте его.

4. Введите текст. Нажмите клавишу «Ввод» или «Return», чтобы начать новую строку в этом же текстовом объекте.
5. Закончив ввод текста, выделите текстовый объект с помощью инструмента «Выделение» . Или щелкните текст с нажатой клавишей «Ctrl» (в Windows) или «Command» (в Mac OS).

Примечание. Дополнительную информацию о работе с текстом в Illustrator см. в этом видеоролике.

[Наверх](#)

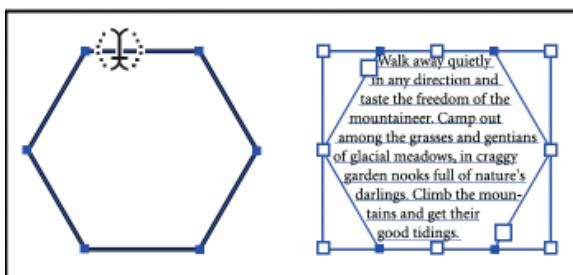
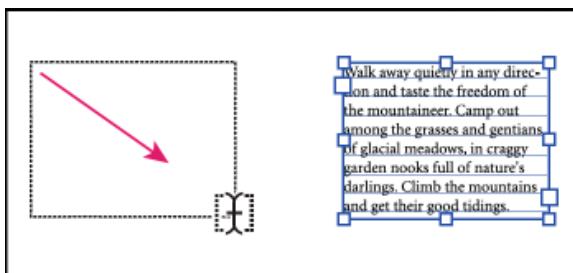
Ввод текста в область

Текст в области (называемый также *текстом в абзаце*) использует границы объекта, чтобы управлять размещением символов по горизонтали или вертикали. Когда текст достигает границы, он автоматически переносится, чтобы уместиться в заданной области. Ввод текста таким способом

удобен, если нужно создать один или несколько абзацев (например, при подготовке брошюры).

1. Определите ограничительную рамку:

- Выберите инструмент «Текст» или «Вертикальный текст» и перетащите курсор по диагонали для определения прямоугольной ограничительной области.
- Нарисуйте объект, который будет использоваться в качестве ограничительной рамки (наличие у объекта атрибутов обводки или заливки значения не имеет, так как Illustrator их автоматически удаляет). Затем выберите инструмент «Текст» , «Вертикальный текст» , «Текст в области» или «Вертикальный текст в области» и щелкните на контуре объекта.

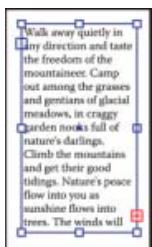


Создание текстовой области с помощью перетаскивания (вверху) и преобразование в текстовую область существующей фигуры (внизу)

Примечание. Если объект представляет собой открытый контур, для определения ограничительной рамки необходимо использовать инструмент «Текст в области». Для определения границ Illustrator рисует воображаемую линию между конечными точками контура.

- (Необязательно) Задайте параметры форматирования текста на панели «Управление», палитре «Символ» или «Абзац».
- Ведите текст. Для начала нового абзаца нажмите клавишу «Ввод» или «Return».
- Закончив ввод текста, выделите текстовый объект с помощью инструмента «Выделение» . Или щелкните текст с нажатой клавишей «Ctrl» (в Windows) или «Command» (в Mac OS).

Если введенный текст не умещается в пределах области, рядом с нижней частью ограничивающей области появляется значок «плюс» (+).



Пример переполнения текста

Для отображения неуместившегося текста можно изменить размер текстовой области или удлинить контур. Также можно связать несколько текстовых блоков.

Примечание. Дополнительную информацию о работе с текстом в Illustrator см. в этом видеоролике.

 Наверх

Управление текстовой областью

Изменить размер текстового поля можно разными способами, в зависимости от того, создаете ли вы текст из точки, текст в области или текст по контуру.

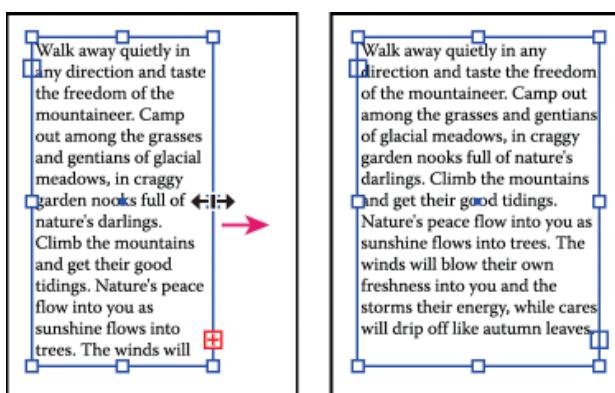
Ограничения на объем текста из точки, который можно ввести, не существует, поэтому изменение размера текстового поля в этом случае не требуется.

При использовании инструмента «Текст в области» требуется выбрать объект, перетащив инструмент, и ввести внутри области нужный текст. В этом случае размер текстового поля изменяется при изменении размера объекта с помощью инструмента «Частичное выделение».

Если при вводе текста по контуру текст не помещается на выбранный контур, можно набрать связанный текст на нескольких объектах (см. раздел [Связывание текста между объектами](#)). В этом случае размер текстового поля также изменяется при изменении размера контура с помощью инструмента «Частичное выделение».

Убедитесь, что параметр «Показать ограничительную рамку» установлен. Если ограничительная рамка не отображается, нажмите «Просмотр» > «Показать ограничительную рамку».

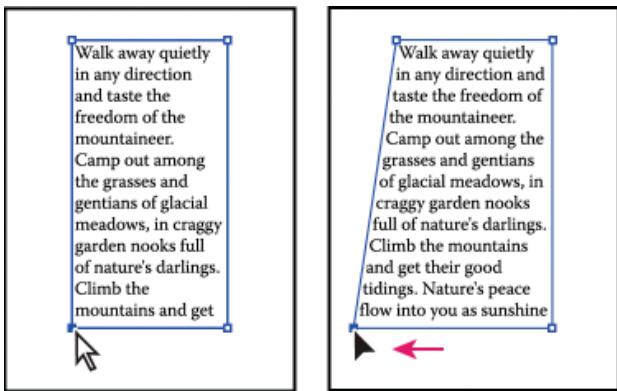
- Чтобы изменить размер текстовой области, выполните одно из следующих действий:
 - Используя инструмент «Выделение» или палитру «Слои», выделите текстовый объект и перетащите маркер на ограничительной рамке.



Изменение размера текстовой области с помощью инструмента «Выделение»

- Используя инструмент «Частичное выделение» , выделите край или угол текстового контура. Затем перетащите его, чтобы изменить форму контура.

Совет. Изменение текстового контура с помощью инструмента «Частичное выделение» — самый простой способ, если объект отображается в виде контуров.



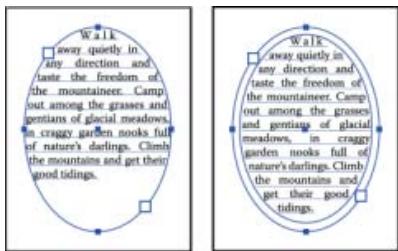
Изменение размера текстовой области с помощью инструмента «Частичное выделение»

- Используя инструмент «Выделение» или палитру «Слои», выделите текстовый объект, а затем выберите команду «Текст» > «Параметры текста в области». Введите значения ширины и высоты и нажмите кнопку «OK». Если форма текстовой области не прямоугольная, эти значения определяют размеры ограничительной рамки объекта.

Изменение поля вокруг текстовой области

При работе с текстом в области можно изменять размер поля между текстом и ограничительным контуром. Это поле называют *отступом*.

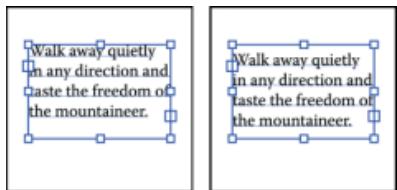
- Выберите объект с текстом в области.
- Выберите команду «Текст» > «Параметры текста в области».
- Введите значение в поле «Отступ» и нажмите кнопку «OK».



Текст без отступа (слева) и текст с отступом (справа)

Поднятие или опускание первой базовой линии в текстовой области

При работе с текстом в области можно изменять выравнивание первой строки текста относительно верхней части области. Такое выравнивание называют *смещением первой базовой линии*. Например, можно сделать так, что текст будет выходить за пределы верхней границы объекта или находиться от нее на определенном расстоянии внизу.



Текст, у которого параметр «Первая базовая линия» имеет значение «По высоте прописных букв» (слева), и текст со значением «По интерлиньяжу» (справа).

1. Выберите объект с текстом в области.
2. Выберите команду «Текст» > «Параметры текста в области».
3. Для параметра «Первая базовая линия» выберите одно из следующих значений:

По верхним выносным элементам Верхняя граница текстового объекта расположена на высоте символа «d».

По высоте прописных букв Верхняя граница текстового объекта расположена на высоте прописных букв.

Интерлиньяж Расстояние между базовой линией первой строки текста и верхней границей текстового объекта определяется значением интерлиньяжа текста.

По высоте строчных букв Верхняя граница текстового объекта расположена на высоте символа «x».

По высоте круглой шпации Верхняя граница текстового объекта расположена на высоте круглой шпации в азиатских шрифтах. Этот параметр доступен независимо от установки «Показывать параметры азиатских шрифтов».

Фиксированная Расстояние между базовой линией первой строки текста и верхней границей текстового объекта, определяемое в поле «Мин.».

Унаследованная Используется первая базовая линия по умолчанию из Adobe Illustrator 10 или более ранних версий.

4. Задайте в поле «Мин.» значение смещения базовой линии.

См. также

- Смещение базовой линии
- Отображение параметров азиатского текста

[Наверх](#)

Создание строк и столбцов текста

1. Выберите объект с текстом в области.
2. Выберите команду «Текст» > «Параметры текста в области».
3. В разделах «Ряды» и «Колонки» задайте следующие параметры.

Количество Определяет количество строк и столбцов объекта.

Размер Определяет высоту отдельных строк и ширину отдельных столбцов.

Фиксированная Определяет, что случится со строками и столбцами при изменении размера текстовой области. Если выбран этот параметр, при изменении размера текстовой области может измениться количество строк и столбцов, но не их ширина. Не устанавливайте этот флашок, если нужно, чтобы при изменении размера текстовой области ширина строк и столбцов изменялась.

Walk away quietly in any direction and taste the freedom of the mountaineer. Camp out among the grasses and gentians of glacial meadows, in craggy garden nooks full of nature's darlings. Climb the mountains and get their good tidings. Nature's peace flow into you as sunshine flows into trees. The winds will blow their own freshness into

A

Walk away quietly in any direction and taste the freedom of the mountaineer. Camp out among the grasses and gentians of glacial meadows, in craggy garden nooks full of nature's darlings. Climb the mountains and get their good tidings. Nature's peace flow into you as sunshine flows into trees. The winds will blow their own freshness into you and the storms their energy, while cares will drip off like autumn leaves.

B

Walk away quietly in any direction and taste the freedom of the mountaineer. Camp out among the grasses and gentians of glacial meadows, in craggy garden nooks full of nature's darlings. Climb the mountains and get their good tidings. Nature's peace flow into you as sunshine flows into trees. The winds will blow their own freshness into you and the storms their energy, while cares will drip off like autumn leaves.

C

Параметры изменения размера строк и столбцов

Средник Определяет расстояние между строками или столбцами.

4. В разделе «Параметры» выберите один из параметров «Размещение текста», чтобы определить размещение текста в строках и столбцах: «По строкам» или «По столбцам» .
5. Нажмите кнопку «OK».

[Наверх](#)

Разгонка заголовка по всей ширине текстовой области

1. Выберите инструмент «Текст» и щелкните абзац, который нужно разогнать в текстовой области.
2. Выберите команду «Текст» > «Разогнать заголовок».

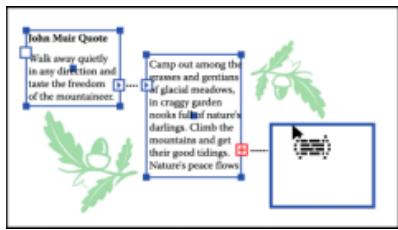
Примечание. Если изменить форматирование текста, нужно будет снова применить команду «Разогнать заголовок».

[Наверх](#)

Связывание текста между объектами

Чтобы продолжить текст из одного объекта в следующем объекте, объекты необходимо связать. Связанные текстовые объекты могут иметь любую форму, однако текст необходимо вводить в область или по контуру (не в точке).

У каждого объекта «Текст в области» есть *входной порт* и *выходной порт*, позволяющие связывать эти объекты с другими объектами и создавать связанную копию текстовых объектов. Пустой порт указывает, что отображается весь текст и что объект не связан. Стрелка в порте указывает на связь с другим объектом. Красный значок «плюс» в выходном порте указывает на наличие в объекте дополнительного текста. Такой оставшийся невидимым текст называется *переполнением текста*.



Порты на связанных текстовых объектах

Можно разорвать связи, чтобы перенести текст в первый или следующий объект, а можно удалить все связи и оставить текст на месте.

Примечание. При работе со связанным текстом бывает полезно видеть связи. Чтобы просмотреть связи, выберите команду «Просмотр» > «Показать связи текстовых блоков», а затем выберите связанный объект.

Связь текста

1. Выделите текстовую область инструментом «Выделение».
2. Щелкните входной или выходной порт выбранного текстового объекта. Курсор преобразуется в значок загруженного текста
3. Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы установить связь с существующим объектом, наведите курсор на контур объекта. Вид курсора изменится на . Щелкните контур для связи объектов.
 - Чтобы установить связь с новым объектом, щелкните или перетащите курсор на пустое место в монтажной области. При щелчке создается объект того же размера и формы, что и исходный; перетаскивание позволяет создать прямоугольный объект любого размера.

Другой способ связывания текста между объектами таков: выберите текстовую область и объекты для связи, затем выберите команду «Текст» > «Связанные текстовые блоки» > «Связать».

Удаление или разрыв связей

1. Выделите связанный текстовый объект.
2. Выполните любое из следующих действий:
 - Чтобы разорвать связи между двумя объектами, дважды щелкните порт на любом конце связи. Текст будет перенесен в первый объект.
 - Чтобы исключить объект из связанных текстовых блоков, выберите команду «Текст» > «Связанные текстовые блоки» > «Исключить выделенные». Текст будет перенесен в следующий объект.
 - Чтобы удалить все связи, выберите команду «Текст» > «Связанные текстовые блоки» > «Удалить связь текстовых блоков». Текст останется на месте.

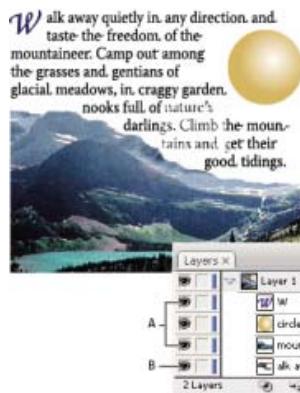
Наверх

Обтекание текстом вокруг объекта

Текст в области может обтекать любой объект, включая текстовые объекты, импортированные изображения и объекты, нарисованные в Illustrator. Если объектом обтекания является встроенное

растровое изображение, Illustrator выполняет обтекание текстом вокруг непрозрачных или частично прозрачных пикселов и игнорирует полностью прозрачные пиксели.

Обтекание определяется порядком размещения объектов, который можно просмотреть в палитре «Слои», щелкнув треугольник рядом с именем слоя. Для обтекания текстом вокруг объекта объект должен находиться в том же слое, что и текст, и располагаться непосредственно над текстом в иерархии слоя. Иерархию можно изменить, перетаскивая объекты вверх или вниз в палитре «Слои».



Обтекание текстом вокруг объектов

A. Объекты обтекания **B.** Обтекающий текст

См. также

- Размещение объектов
- Создание текста по контуру

Обтекание текстом

1. Убедитесь, что для обтекания текстом выполнены следующие условия:

- Текст введен в области (в текстовом поле).
- Текст находится в том же слое, что и объект обтекания.
- В иерархии слоя текст расположен прямо под объектом обтекания.

Примечание. Если слой содержит несколько текстовых объектов, переместите текстовые объекты, которые не будут участвовать в обтекании, в другие слои или выше объекта обтекания.

2. Выберите объект или объекты, вокруг которых будет выполнено обтекание текстом.
3. Выберите команду «Объект» > «Обтекание текстом» > «Создать».

Установка параметров обтекания

Параметры обтекания можно задать до или после обтекания текстом.

1. Выделите объект обтекания.
2. Выберите команду «Объект» > «Обтекание текстом» > «Параметры обтекания текстом» и задайте следующие параметры:

Отступы Задает расстояние между текстом и объектом обтекания. Можно ввести положительное или отрицательное значение.

Инвертировать обтекание Выполняет обтекание текстом вокруг обратной

стороны объекта.

Отмена обтекания текстом вокруг объекта

1. Выделите объект обтекания.
2. Выберите команду «Объект» > «Обтекание текстом» > «Освободить».

[Наверх](#)

Выравнивание текста по объекту

Чтобы выровнять текст по ограничительной рамке текущих глифов, а не метрик шрифтов, выполните следующие действия:

1. Примените интерактивный эффект «Контурный объект» к текстовому объекту используя команду «Эффект» > «Контур» > «Контурный объект».
2. Задайте использование границ просмотра в палитре «Выравнивание», установив флажок для параметра «Использовать границы просмотра» во всплывающем меню палитры.

После применения этих настроек выполняется выравнивание, аналогичное выравниванию контурного текста, интерактивность текста при этом сохраняется.

[Наверх](#)

Удаление пустых текстовых объектов из изображения

Удаление неиспользуемых текстовых объектов упрощает процесс печати изображения и уменьшает размер файла. Создать пустые текстовые объекты можно, если, например, случайно щелкнуть инструментом «Текст» в области изображения, а затем выбрать другой инструмент.

1. Выберите команду «Объект» > «Контур» > «Вычистить».
2. Выберите параметр «Пустые текстовые контуры» и нажмите кнопку «OK».

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Создание текста по контуру

[Ввод текста по контуру](#)

[Перемещение или зеркальное отражение текста по контуру](#)

[Применение эффектов к тексту по контуру](#)

[Настройка вертикального выравнивания текста по контуру](#)

[Регулировка межсимвольных интервалов на острых углах](#)

Текст по контуру располагается вдоль края открытого или закрытого контура. При вводе текста по горизонтали символы размещаются параллельно базовой линии. При вводе текста по вертикали символы размещаются перпендикулярно базовой линии. В любом случае текст размещается в том направлении, в котором точки добавлялись к контуру.

[Наверх](#)

Ввод текста по контуру

1. Выполните одно из следующих действий:

- Чтобы создать горизонтальный текст по контуру, выберите инструмент «Текст» или «Текст по контуру» .
- Чтобы создать вертикальный текст по контуру, выберите инструмент «Вертикальный текст» или «Вертикальный текст по контуру» .

2. (Необязательно) Задайте параметры форматирования текста на панели «Управление», палитре «Символ» или «Абзац».

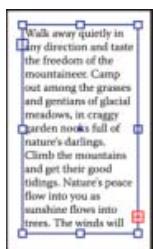
3. Установите курсор на контуре и щелкните кнопкой мыши (наличие у контура атрибутов обводки или заливки значения не имеет, так как Illustrator их автоматически удаляет).

Примечание. Если контур закрыт, необходимо использовать инструмент «Текст по контуру».

4. Введите текст.

5. Закончив ввод текста, выделите текстовый объект с помощью инструмента «Выделение» . Или щелкните текст с нажатой клавишей «Ctrl» (в Windows) или «Command» (в Mac OS).

При вводе текста, который не умещается в области или вдоль контура, рядом с нижней границей ограничительной рамки отображается маленький квадрат со знаком «плюс» (+).



Пример переполнения текста

Для отображения неуместившегося текста можно изменить размер текстовой области или удлинить контур. Также можно связать несколько текстовых блоков.

Видеоролик с инструкциями по созданию текста по контуру см. в разделе Размещение текста в контуре.

[Наверх](#)

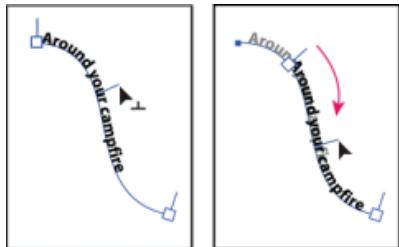
Перемещение или зеркальное отражение текста по контуру

- Выделите объект текста по контуру.

Появятся скобки – в начале текста, в конце контура и в середине между начальной и конечной скобкой.

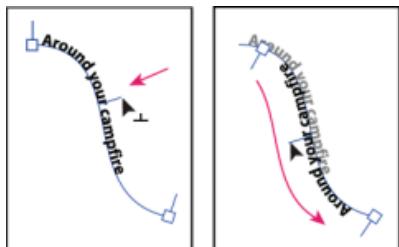
- Поместите курсор над центральной скобкой текста так, чтобы рядом с курсором появился маленький значок
- Выполните одно из следующих действий:

- Чтобы переместить текст по контуру, перетащите центральную скобку вдоль контура. Чтобы текст не отражался зеркально на другой стороне контура, нажмите и держите клавишу «Ctrl» (в Windows) или «Command» (в Mac OS).



Перемещение текста вдоль контура

- Чтобы зеркально отобразить текст вдоль контура, перетащите скобку поперек контура. Или выберите команду «Текст» > «Текст по контуру» > «Параметры текста по контуру», затем «Зеркальное отражение» и нажмите кнопку «OK».



Зеркальное отражение текста по контуру

Совет. Чтобы переместить текст через контур без изменения направления текста, воспользуйтесь параметром «Смещение базовой линии» на панели «Символ». Например, если имеется текст, который идет слева направо по внешней стороне окружности, то можно ввести отрицательное значение для параметра «Смещение базовой линии», чтобы текст сместился внутрь окружности.

Видеоролик с инструкциями по созданию текста по контуру см. в разделе Размещение текста по контуру.

См. также

- Смещение базовой линии

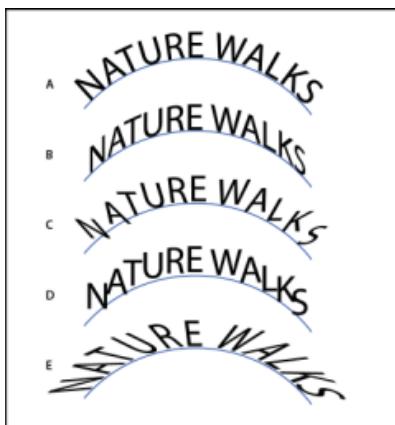
[Наверх](#)

Применение эффектов к тексту по контуру

Эффекты текста по контуру позволяют искажать ориентацию символов на контуре. Перед применением этих эффектов необходимо создать текст по контуру.

- Выделите объект текста по контуру.
- Выполните одно из следующих действий:
 - Выберите команду «Текст» > «Текст по контуру» и во вложенном меню выберите эффект.
 - Выберите команду «Текст» > «Текст по контуру» > «Параметры текста по контуру». Затем выберите в меню «Эффект» нужный параметр и нажмите кнопку «OK».

Примечание. Применение эффекта «Гравитация» к тексту на идеально круглом контуре приводит к тому же результату, что и эффект «Радуга» по умолчанию. Эффект функционирует ожидаемым образом на контурах, имеющих овальную, квадратную, прямоугольную или неправильную форму.



Эффекты текста по контуру

[Наверх](#)

Настройка вертикального выравнивания текста по контуру

- Выделите текстовый объект.
- Выберите команду «Текст» > «Текст по контуру» > «Параметры текста по контуру».
- В меню «Выровнять по контуру» выберите параметр, чтобы задать способ выравнивания всех символов на контуре относительно общей высоты шрифта.

Верхний выносной элемент Выравнивание по верхнему краю шрифта.

Свисающий элемент Выравнивание по нижнему краю шрифта.

По центру Выравнивание по середине между верхним и нижним выносным элементом шрифта.

Базовая линия Выравнивание по базовой линии. Это настройка по умолчанию.

Примечание. Символы без верхнего или нижнего выносного элемента (например, буква «е») или без базовой линии (например, апостроф) вертикально выравниваются вместе с символами, у которых есть верхние выносные элементы, нижние выносные элементы и базовые линии. Эти размеры шрифта задаются неизменными в конструкторе шрифтов.

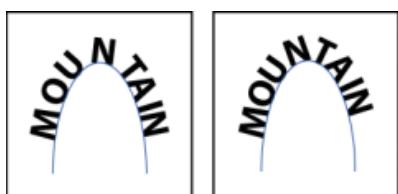
Совет. Чтобы получить дополнительные возможности по управлению вертикальным выравниванием, используйте параметр «Смещение базовой линии» в палитре «Символ». Например, в поле «Смещение базовой линии» можно ввести отрицательную величину, что позволяет сместить текст вниз.

[Наверх](#)

Регулировка межсимвольных интервалов на острых углах

Если символы находятся на кривой малого радиуса или на остром угле, они раздвигаются и между ними создается дополнительное пространство. Интервалы между символами на кривых можно уменьшить с помощью параметра «Интервал» в диалоговом окне «Параметры текста по контуру».

1. Выделите текстовый объект.
2. Выберите команду «Текст» > «Текст по контуру» > «Параметры текста по контуру».
3. Для параметра «Интервал» задайте значение в пунктах. Чем больше это значение, тем меньше расстояние между символами на резких поворотах и острых углах контура.



Текст без регулировки интервалов (слева) и текст с регулировкой интервалов (справа)

Примечание. Значение «Интервал» не влияет на символы, расположенные на прямых сегментах контура. Чтобы изменить межсимвольный интервал на каком-либо участке контура, выберите символы и примените кернинг или трекинг.

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Изменение масштаба и поворот текста

Выбор текста для трансформирования

Настройка масштаба·текста

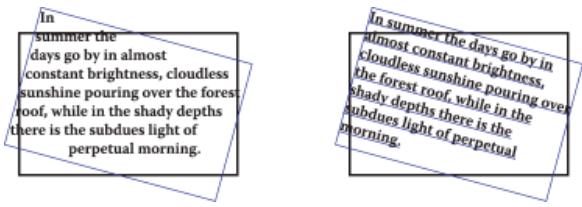
Поворот текста

[Наверх](#)

Выбор текста для трансформирования

Текст можно поворачивать, зеркально отражать, масштабировать и наклонять так же, как и другие объекты. Однако результаты трансформирования зависят от способа выделения текста.

- Чтобы трансформировать текст вместе с его ограничительным контуром, выберите текстовый объект и воспользуйтесь инструментом «Поворот» для поворота объекта и текста.
- Чтобы трансформировать только ограничительный контур (но не текст на нем), выделите текстовый объект и перетащите его с помощью инструмента «Выделение».



Поворот контура текста (слева) и поворот текста и контура (справа)

[Наверх](#)

Настройка масштаба·текста

Можно задать пропорцию между высотой и шириной текста относительно исходной ширины и высоты символов. Для немасштабированных символов эта величина имеет значение 100 %. Некоторые гарнитуры включают настоящий широкий шрифт, символы которого специально разработаны с большей шириной, чем в обычном шрифте. Масштабирование приводит к визуальному искажению символов текста, поэтому обычно предпочтительнее использовать шрифты, специально разработанные как узкие или широкие, если они доступны.

- Выделите символы или текстовые объекты, которые необходимо изменить. Если текст не выделен, масштабирование применяется к вновь создаваемому тексту.
- В палитре «Символ» задайте значения для параметра «Масштаб по вертикали» или «Масштаб по горизонтали» .

[Наверх](#)

Поворот текста

- Чтобы повернуть символы текстового объекта на определенное значение в градусах, выберите символы или текстовые объекты. (Если текст не выделен, поворот применяется к новому создаваемому тексту). В палитре «Символ» задайте параметр «Поворот символа» .
- Чтобы преобразовать горизонтальный текст в вертикальный и наоборот, выделите текстовый объект и выберите команду «Текст» > «Ориентация текста» > «Горизонтальная» или «Текст» > «Ориентация текста» > «Вертикальная».
- Чтобы повернуть весь текстовый объект (символы и ограничительную рамку), выделите текстовый объект и выполните поворот с помощью ограничительной рамки, инструмента «Свободное трансформирование», инструмента «Поворот», команды «Поворот» или палитры «Трансформирование».
- Чтобы повернуть несколько символов в вертикальном азиатском тексте, используйте параметр «татэ-тю-еко».

Дополнительные разделы справки



Проверка орфографии и языковые словари

[Проверка орфографии](#)

[Редактирование словаря проверки орфографии](#)

[Назначение языка тексту](#)

[О кодировке «Юникод»](#)

[Наверх](#)

Проверка орфографии

- Выберите команду «Редактирование» > «Проверка орфографии».
- Чтобы задать параметры поиска и пропуска слов, щелкните значок стрелки в нижней части диалогового окна и укажите нужные параметры.
- Нажмите кнопку «Начать» для начала проверки.
- Если Illustrator сообщит об орфографических или других возможных ошибках, выполните одно из следующих действий:
 - Нажмите кнопку «Пропустить» или «Пропустить все», чтобы продолжить проверку орфографии без изменения слова.
 - Выберите слово из списка «Предлагаемые варианты замены» или введите правильный вариант в верхнем поле, а затем нажмите кнопку «Заменить», чтобы исправить только данное вхождение неправильно написанного слова. Можно также нажать кнопку «Заменить все», чтобы заменить все вхождения этого слова в документе.
 - Нажмите кнопку «Добавить», чтобы допустимое, но нераспознанное слово было сохранено в словаре и следующие вхождения этого слова не считались неправильными.
- Когда проверка орфографии будет завершена, нажмите кнопку «Готово».

Программа Illustrator может проверять орфографию текстов, написанных на различных языках, на основе языка, назначенного тексту.

[Наверх](#)

Редактирование словаря проверки орфографии

- Выберите команду «Редактирование» > «Редактировать заказной словарь».
- Выполните любое из следующих действий и нажмите кнопку «Готово».
 - Для добавления слова в словарь введите слово в текстовом поле «Запись» и нажмите кнопку «Добавить».
 - Для удаления слова из словаря выделите слово в списке и нажмите кнопку «Удалить».
 - Для изменения слова в словаре выделите слово в списке. Затем введите в поле «Запись» новое слово и нажмите кнопку «Заменить».

[Наверх](#)

Назначение языка тексту

Программа Illustrator использует словари для поиска близких слов как при проверке орфографии, так и при расстановке переносов. Каждый словарь содержит сотни тысяч слов со стандартной разбивкой по слогам. Язык можно назначить как для всего документа, так и для выделенного текста.

| | |
|---|---|
| A | Did you purchase the Glockenspiel? |
| Б | Did you purchase the Gloc- kenspiel? |
| В | Did you purchase the Glo- ckenspiel? |

Примеры расстановки переноса в разных языках

А. Слово «Glockenspiel» на английском Б. Слово «Glockenspiel» на традиционном немецком В. Слово «Glockenspiel» на

Применение языка ко всему тексту

- Выберите команду «Редактирование» > «Установки» > «Расстановка переносов» (в Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Расстановка переносов» (в Mac OS).
- В раскрывающемся меню «Словарь по умолчанию» выберите словарь, а затем нажмите кнопку «OK».

Назначение языка выделенному тексту

- Выделите текст.
- В палитре «Символ» в меню «Язык» выберите соответствующий словарь. Если меню «Язык» не отображается, выберите команду «Показать параметры» в меню палитры «Символ».

О кодировке «Юникод»

[Наверх](#)

Программа Illustrator поддерживает кодировку «Юникод», являющуюся стандартом, в котором каждому символу назначен уникальный номер вне зависимости от языка или типа используемого компьютера. Характеристики кодировки Юникод:

Портативность Буквы и цифры не изменяются при переносе файла с одной рабочей станции на другую. Добавление к документу иностранного языка не приводит к путанице, поскольку символы иностранного языка имеют собственные обозначения и не пересекаются с кодировками других языков в этом же проекте.

Нейтральность к различным платформам Поскольку операционные системы Windows и Macintosh теперь поддерживают Юникод, переносить файлы между этими платформами стало проще. Сейчас больше не требуется вычитывать файл Illustrator после его переноса на компьютер Windows с компьютера Macintosh или наоборот.

Надежность Поскольку совместимые с Юникод шрифты содержат большее количество возможных символов, можно использовать специальные символы.

Гибкость Благодаря поддержке Юникод замена гарнитуры шрифта в проекте не приводит к замене символов. При использовании шрифта, совместимого с Юникод, символ *g* всегда остается символом *g* независимо от используемой гарнитуры.

Все это позволяет дизайнеру из Франции создать макет для клиента в Корее и передать задание партнеру из США без всяких проблем с текстом. Дизайнеру в США нужно только включить соответствующий язык в операционной системе, загрузить иностранный шрифт и продолжить работу с проектом.



Шрифты

[Сведения о шрифтах](#)

[Шрифты OpenType](#)

[Предварительный просмотр шрифтов](#)

[Выбор гарнитуры и стиля шрифта](#)

[Указание размера гарнитуры](#)

[Поиск и замена шрифтов](#)

[Работа с отсутствующими шрифтами](#)

[Наверх](#)

Сведения о шрифтах

Шрифт представляет собой полный набор символов (букв, цифр и других знаков), которые характеризуются общей высотой, шириной и стилем. Пример: Adobe Garamond Bold 10 пунктов.

Гарнитуры шрифта (часто называемые начертанием или семейством шрифтов) представляют собой наборы шрифтов, обладающих общим внешним видом и спроектированных для совместного применения (например, Adobe Garamond).

Стиль шрифта — это вариант конкретного шрифта в гарнитуре. Обычно члены семейства шрифтов, имеющие в названии слово Roman или Plain (в разных гарнитурах по-разному), представляют собой базовый шрифт, который может включать в себя различные стили: regular (обычный), bold (жирный), semibold (полужирный), italic (курсив) и bold italic (жирный курсив).

В дополнение к установленным в системе шрифтам можно также создать следующие папки и использовать установленные в них шрифты:

Windows Program Files/Common Files/Adobe/Fonts

Mac OS Library/Application Support/Adobe/Fonts

Если установить шрифт Type 1, TrueType, OpenType или CID в локальную папку Fonts, то шрифт появится только в приложениях Adobe.

[Наверх](#)

Шрифты OpenType

Шрифты OpenType используют единый файл шрифтов для компьютеров под управлением ОС Windows® и Macintosh®, поэтому можно переносить эти файлы с одной платформы на другую, не задумываясь о проблеме подстановки шрифтов и других проблемах, которые могут повлечь перекомпоновку текста. Эти шрифты могут содержать специальные возможности, например поддерживать каллиграфическое начертание и дополнительные лигатуры, которые недоступны в существующих шрифтах PostScript и TrueType.

Для шрифтов OpenType отображается значок .

При работе со шрифтом OpenType в тексте можно автоматически использовать альтернативные варианты начертания, например лигатуры, капитали, дроби и пропорциональные цифры старого стиля.

A 1st, 2nd, and 3rd 1st, 2nd, and 3rd

B octagonal stone octagonal stone

B *Quick Brown Foxes* *Quick Brown Foxes*

Обычный шрифт (слева) и шрифт OpenType (справа)

A. Порядковые номера **B.** Дополнительные лигатуры **B.** Каллиграфическое начертание

Шрифты OpenType могут содержать расширенные наборы символов и возможности компоновки для обеспечения более глубокой языковой поддержки и дополнительного типографского контроля. Шрифты OpenType от Adobe, включающие поддержку центральноевропейских языков (CE), в меню «Шрифты» того или иного приложения содержат в своем имени слово «Pro». Шрифты OpenType, не поддерживающие центральноевропейские языки, обозначаются как «Standard» и отмечены суффиксом «Std». Все шрифты OpenType могут быть установлены и использованы одновременно со шрифтами PostScript Type 1 и TrueType.

Предварительный просмотр шрифтов

Просмотреть образцы шрифта можно в меню гарнитуры и стиля палитры «Символ», а также в других окнах приложения, где производится выбор шрифтов. Для указания различных видов шрифтов используются следующие значки.

- OpenType
- Type 1
- TrueType
- Multiple Master
- Комбинированный

Отключить функцию предварительного просмотра или изменить размер названий шрифтов или образцов шрифтов (в пунктах) можно в установках «Текст» (Illustrator), «Параметры текста» (InDesign) или «Шрифт» (Fireworks).

Выбор гарнитуры и стиля шрифта

1. Выделите символы или текстовые объекты для изменения. Если текст не выделен, шрифт будет применен к новому тексту.
2. Выберите гарнитуру и стиль шрифта – на панели «Управление», в меню «Текст» или в палитре «Символ».
 - На панели «Управление» задайте параметры гарнитуры и стиля шрифта.
 - В меню «Текст» выберите имя из подменю «Шрифт» или «Последние шрифты». Работать с меню «Шрифт» удобно, поскольку в нем можно посмотреть, как выглядят доступные шрифты.
 - В палитре «Символ» задайте параметры гарнитуры и стиля шрифта. В дополнение к выбору имени из раскрывающихся меню можно щелкнуть текущее имя и ввести несколько первых символов нужного имени.

Чтобы изменить количество шрифтов в подменю «Последние шрифты», выберите команду «Редактирование» > «Установки» > «Текст» (в Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Текст» (в Mac OS) и задайте значение «Длина списка использованных шрифтов».

Указание размера гарнитуры

По умолчанию размер гарнитуры шрифта измеряется в пунктах (один пункт равен 1/72 дюйма или 0,35 мм). Можно указать любой размер гарнитуры шрифта от 0,1 до 1296 пунктов с шагом 0,001 пункта.

Примечание. По умолчанию в Fireworks размер гарнитуры измеряется в пикселях.

1. Выделите символы или текстовые объекты, которые необходимо изменить. Если текст не выделен, размер гарнитуры применяется к вновь создаваемому тексту.
2. Выполните одно из следующих действий.
 - Задайте параметр «Кегль» в палитре «Символ» или на панели «Управление».
 - Выберите размер в меню «Type» > «Кегль»/«Размер». Вариант «Другой» позволяет ввести новый размер в палитре «Символ».

Единицу измерения размера текста можно изменить в диалоговом окне «Установки». Этот параметр недоступен в Fireworks.

Поиск и замена шрифтов

1. Выберите команду «Текст» > «Найти шрифт».

Переместите диалоговое окно «Найти шрифт» так, чтобы был виден весь текст в документе.
2. В верхней части диалогового окна выберите имя шрифта для поиска. Первое вхождение этого шрифта будет выделено в окне документа.
3. В нижней части диалогового окна выберите шрифт для замены. Можно настроить список шрифтов для замены, выполнив следующие действия.
 - Выберите в раскрывающемся меню «Список шрифтов для замены» один из параметров: «В документе» – в списке отображаются только шрифты, используемые в документе, или «В системе» – в списке отображаются все шрифты, установленные на компьютере.
 - Выберите типы шрифтов для включения в список, отмените выбор типов шрифтов, которые не нужны.

4. Выполните одно из следующих действий:

- Нажмите кнопку «Заменить» для замены только одного вхождения выбранного шрифта.
- Нажмите кнопку «Заменить все» для замены всех вхождений выбранного шрифта.

Если в документе не останется вхождений какого-либо шрифта, его имя будет удалено из списка «Шрифты в документе».

5. Повторите шаги 2–4 для поиска и замены другого шрифта.

6. Нажмите кнопку «Готово», чтобы закрыть диалоговое окно.

Примечание. При замене шрифтов с помощью команды «Найти шрифт» все остальные атрибуты текста остаются без изменений.

[Наверх](#)

Работа с отсутствующими шрифтами

Если в документе использованы шрифты, не установленные в системе, то при открытии документа выдается предупреждающее сообщение. Illustrator указывает, какие шрифты отсутствуют, и заменяет их доступными подходящими шрифтами.

- Чтобы заменить отсутствующий шрифт на другой, выделите текст с отсутствующим шрифтом и примените к нему любой другой доступный шрифт.
- Чтобы сделать отсутствующие шрифты доступными в Illustrator, установите эти шрифты в системе или активируйте их с помощью приложения по управлению шрифтами.
- Чтобы выделить подставленные шрифты розовым цветом, щелкните «Файл» > «Параметры документа» и выберите «Выделить подставленные шрифты» (и при необходимости «Выделить подставленные глифы»), затем нажмите кнопку «OK».



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Поиск отсутствующих шрифтов (рабочий процесс Typekit)

Впервые реализовано в Illustrator CC 2014

В Illustrator CC 2014 при открытии файла графического объекта и обнаружении отсутствующих шрифтов выполняется их поиск в библиотеке Typekit. Если он доступен на сайте Typekit, вы можете быстро синхронизировать его на компьютере, чтобы восстановить отображение графического объекта.

Дополнительную информацию о том, как работать со шрифтами, представленными на веб-сайте Typekit (посредством подписки Typekit), см. в статье, посвященной шрифтам Typekit.

Улучшенное диалоговое окно поиска шрифтов

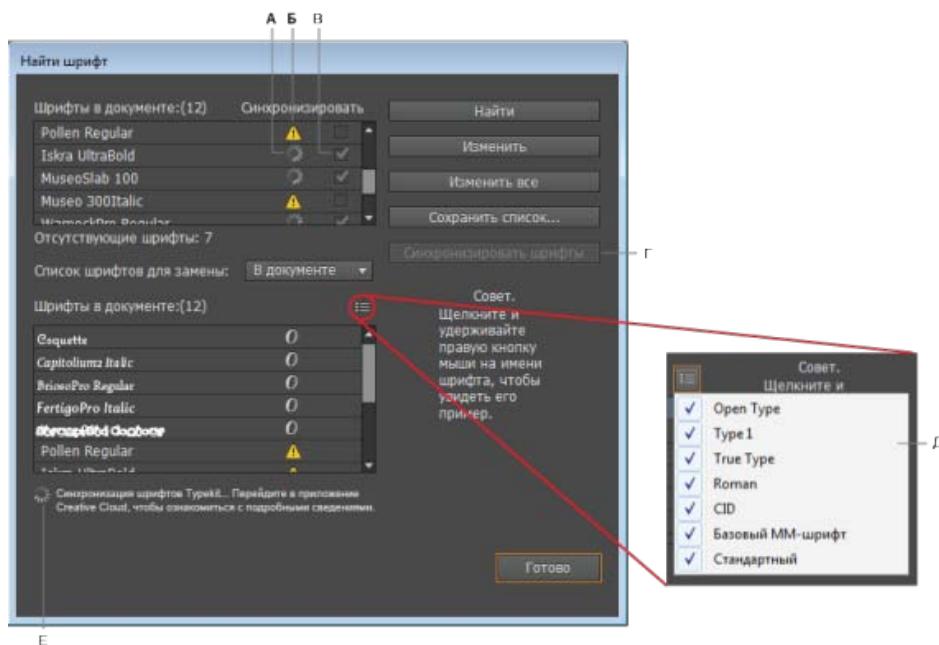
[Найти отсутствующие шрифты с использованием Typekit](#)

[Настройка замененных шрифтов](#)

[Наверх](#)

Улучшенное диалоговое окно поиска шрифтов

Усовершенствования диалогового окна «Найти шрифт» включают в себя повышение информативности и переработку интерфейса в соответствии с современными требованиями.



A. Значок выполнения синхронизации B. Значок отсутствующего шрифта C. Флажок синхронизации D. Кнопка синхронизации шрифтов E. Всплывающее меню F. Состояние

Усовершенствования включают:

Значок выполнения синхронизации Указывает на то, что выполняется синхронизация отсутствующего шрифта из библиотеки Typekit.

Значок отсутствующего шрифта Указывает на отсутствующий шрифт.

Флажок синхронизации Выберите флажок для синхронизации отсутствующего шрифта.

Кнопка синхронизации шрифтов Нажмите на кнопку, чтобы синхронизировать отсутствующие шрифты с сайта Typekit на компьютере.

Всплывающее меню Щелкните на всплывающее меню и установите флашки для фильтрации списка отображаемых шрифтов.

Состояние Показывает выполняемое действие.

[Наверх](#)

Найти отсутствующие шрифты с использованием Typekit

Важно. Чтобы активировать эту функцию, необходимо выполнить следующие действия:

1. Войти в приложение Creative Cloud
2. Включить синхронизацию шрифтов в приложении Creative Cloud (приложение Creative Cloud > «Параметры» > вкладка «Шрифты» > «Вкл./откл. параметр синхронизации»)
1. Откройте файл графического объекта, содержащего текстовые элементы. Если в текстовом элементе используется шрифт, недоступный на компьютере, текст будет выделен розовым цветом.

Banshee Std

CHARLEMAGNE

Fusaka

Letter Gothic

Sanvito Pro

Shuriken

Viva Std

Warnock Pro

Cottonwood

ROSEWOOD

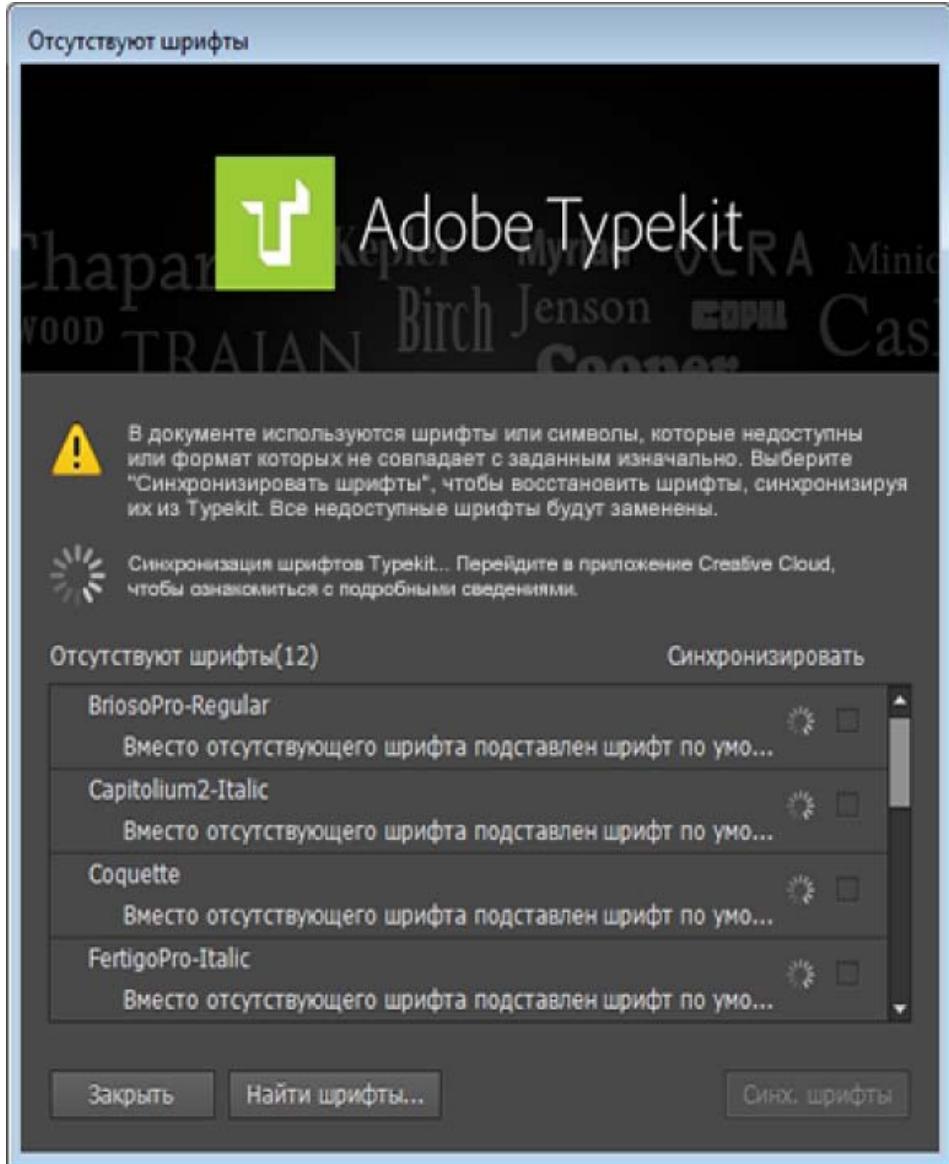
Streapf Std

Zebrawood

При обнаружении отсутствующих шрифтов текстовые элементы выделяются розовым цветом.

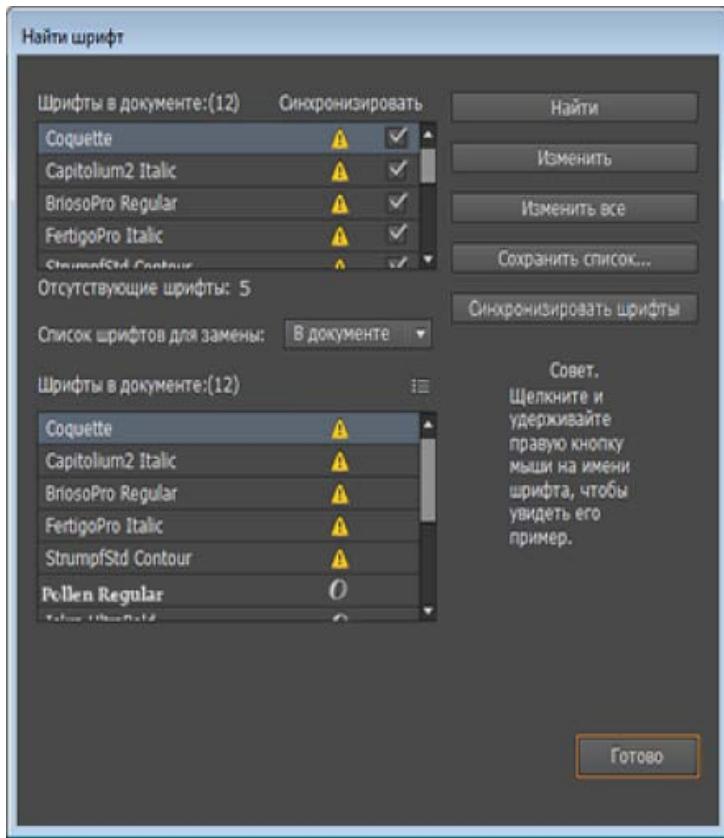
2. В диалоговом окне «Отсутствующие шрифты» отображается список отсутствующих шрифтов. Вращающееся колесико напротив имени шрифта означает, что выполняется проверка его доступности в библиотеке Typekit.

- Установленный флажок в поле напротив имени шрифта означает, что шрифт доступен в библиотеке Typekit. Для синхронизации этих шрифтов выберите «Синхронизация шрифтов Typekit».
- Если в поле напротив имени шрифта не установлен флажок, это означает, что шрифт недоступен на сайте Typekit. Для поиска и замены шрифтов выберите «Найти шрифты».



В диалоговом окне «Отсутствующие шрифты» выполняется проверка доступности шрифтов на сайте Typekit.

3. (Необязательно) В диалоговом окне «Отсутствующие шрифты» выберите «Найти шрифты» для отображения подробного списка отсутствующих шрифтов и выполните одно из следующих действий.
 - Установите флагки рядом с отсутствующими шрифтами в списке «Шрифты в документе» и выберите «Синхронизировать шрифты».
 - С помощью раскрывающегося списка «Список шрифтов для замены» замените любые шрифты, не доступные на сайте Typekit, другими шрифтами.



Используйте диалоговое окно «Поиск шрифта» для синхронизации отсутствующего шрифта или замены его другим шрифтом, доступным в документе или на компьютере.

4. В диалоговом окне «Отсутствующие шрифты» выберите «Закрыть».

После того, как отсутствующие шрифты были синхронизированы на компьютере, приложение Creative Cloud отображает уведомление о количестве загруженных шрифтов (или имя одного шрифта). Документ обновлен, в текстовых элементах отображаются правильные шрифты.

| | | |
|--------------------|----------------------|-------------------|
| <i>Banshee Std</i> | CHARLEMAGNE | COTTONWOOD |
| ТУСАКА | <i>Letter Gothic</i> | ROSEWOOD |
| <i>Sanvito Pro</i> | Shuriken | StumpfStd |
| <i>Viva Std</i> | <i>Warnock Pro</i> | ZEBRAWOOD |

Когда все отсутствующие шрифты и текстовые элементы синхронизированы с сайта Typekit на компьютере, у текстовых элементов пропадает розовый фон.

[Наверх](#)

Настройка замененных шрифтов

Когда в тексте документа Illustrator используется шрифт, недоступный на компьютере, он заменяется доступным шрифтом и выделяется розовым цветом.

- В диалоговом окне «Установки» теперь можно выбрать режим выделения шрифта, добавленного путем замены (нажмите сочетание клавиш «Ctrl/Cmd» + «K»),

перейдите на вкладку «Текст» и установите флажок «Подсветить подставленные шрифты»).

- По умолчанию этот режим включен.
- Этот параметр поддерживается только в Illustrator и доступен для всех открытых в приложении документов.

Примечание. В более ранних версиях флажок «Подсветить подставленные шрифты» находился в окне «Параметры документа» и относился к конкретному файлу. Начиная с Illustrator CC 2014, этот параметр является настройкой на уровне приложения.

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Усовершенствования работы с текстом

Новое в версии Illustrator CC 2014

В Illustrator CC 2014 улучшены функции ввода текста и работы с текстовыми макетами:

- Добавлены дополнительные скрытые символы («Текст» > «Показать скрытые символы») для отображения типографской разметки (см. таблицу ниже).
- Введены разные глифы для обозначения конца абзаца и конца строки.
- При отображении скрытых символов теперь используется шрифт Adobe Sans MM.
- При выравнивании строк в текстовом редакторе Illustrator теперь учитываются строки, оканчивающиеся программным возвратом (SHIFT + ВВОД/RETURN).
- В текстовом редакторе Illustrator реализована поддержка идеографической последовательности видоизменения (IVS). Это привело к двум важным усовершенствованиям.
 - В любом импортированном или скопированном тексте глифы отображаются с теми же видоизменениями, что и в исходном тексте.
 - При вводе текста шрифтом, поддерживающим IVS, видоизменения глифов соответствуют ожиданиям.

| Первоначальный символ | Первоначальное значение по стандарту Юникод | Альтернативный глиф | Название альтернативного глифа | Альтернативное значение по стандарту Юникод |
|---|---|---------------------|--------------------------------|---|
| Пространство | 0020 | · | Интерпункт | 00B7 |
| Возврат каретки | 000D | ¶ | Знак абзаца | 00B6 |
| Табуляция | 0009 | » | Правая двойная угловая кавычка | 00BB |
| Программный возврат | 0003 | ¬ | Знак отрицания | 00AC |
| Разделитель абзацев | 2029 | ¬ | Знак отрицания | 00AC |
| Конец текста | | # | Знак числа | 0023 |
| Дискреционный перенос | 00AD | - | Дефис/минус | 002D |
| NEW Круглая шпация | 2003 | — | Длинное тире | 2014 |
| NEW Полукруглая шпация | 2002 | - | Короткое тире | 2013 |
| NEW Волосяная шпация | 200A | | Умлаут | 00A8 |
| NEW Тонкая шпация | 2009 | | Гачек | 02C7 |

Работа со шрифтами Typekit

Обновлено в Illustrator CC 2014 (Июнь 2014)

Работа со шрифтами Typekit

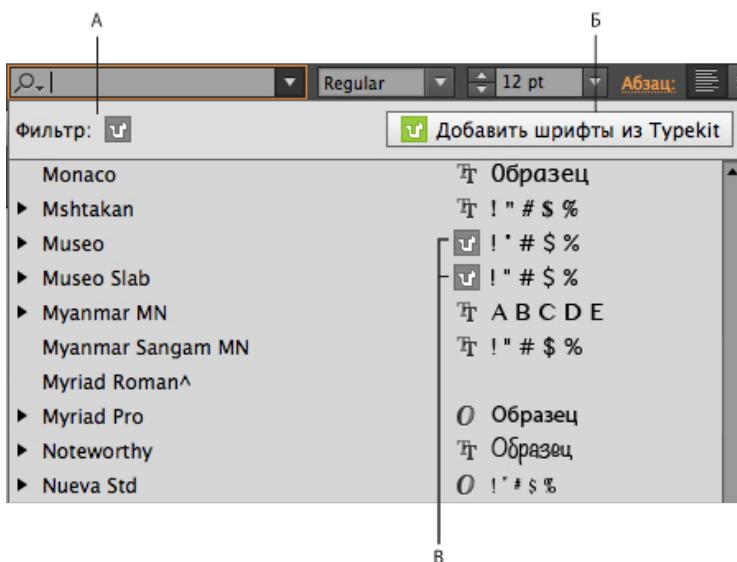
Пользователи Creative Cloud могут использовать шрифты Typekit, которые синхронизированы на компьютере. Такие шрифты отображаются вместе с другими шрифтами, установленными локально. Однако теперь имеется параметр, позволяющий отобразить в списке шрифтов только шрифты Typekit. Это упрощает работу с избранными шрифтами на основе Typekit.

Внимание. Шрифты Typekit являются защищенными. Их не удастся упаковать вместе с другими шрифтами при создании файла пакета Illustrator. Если вы создаете файл с шрифтами Typekit, то при открытии файла Illustrator на другом устройстве, на котором установлено приложение Illustrator CC или более поздней версии, отобразится уведомление о недоступных шрифтах. Чтобы установить и загрузить отсутствующие шрифты с веб-сайта Typekit, используйте диалоговое окно «Поиск шрифта».

Подробную информацию см. в разделе *Поиск отсутствующих шрифтов*.

Применение фильтра к шрифтам Typekit

- Чтобы просмотреть список шрифтов в Illustrator, выполните одно из предложенных ниже действий.
 - В палитре «Символ» (Ctrl + T) выберите раскрывающийся список «Гарнитура».
 - На панели управления выберите раскрывающийся список «Гарнитура».
- В раскрывающемся списке «Гарнитура» щелкните значок фильтра шрифтов Typekit.



A. Фильтр шрифтов Typekit **B.** Веб-сайт Typekit **C.** Значок индикатора шрифта Typekit

В представлении без применения фильтра шрифты Typekit обозначены соответствующим значком.

3. Чтобы просмотреть избранные шрифты или дополнительные шрифты с сайта Typekit, щелкните в раскрывающемся списке значок веб-сайта Typekit.

Применить фильтр шрифтов Typekit можно в двух местах:

- в палитре «Символ» («CTRL» + «T») в раскрывающемся меню выбора шрифтов;
- на панели управления в раскрывающемся меню выбора шрифтов.

Применение фильтра к шрифтам Typekit

- Щелкните значок фильтра шрифтов Typekit (элемент А на изображении выше), чтобы просмотреть только шрифты на основе Typekit.
- Щелкните значок веб-сайта Typekit (элемент Б на изображении выше), чтобы открыть веб-сайт Typekit в своем браузере по умолчанию.
- В представлении без применения фильтра все шрифты Typekit обозначены соответствующим значком.
- Чтобы найти шрифт, введите в раскрывающемся меню полностью или частично название нужного шрифта.

Открытие веб-сайта Typekit из приложения

При переходе на сайт Typekit прямо из приложения Illustrator выполняется автоматический вход на этот сайт. Чтобы перейти на веб-сайт Typekit, выполните одно из предложенных ниже действий.

- На панели управления щелкните раскрывающийся список «Гарнитура», а затем щелкните значок веб-сайта Typekit.
- В палитре «Символ» («Ctrl/Cmd» + «T») щелкните раскрывающийся список «Гарнитура», а затем щелкните значок веб-сайта Typekit.

Открытие файлов с отсутствующими шрифтами (Illustrator CC 2014)

В приложении Illustrator можно открыть файлы со шрифтами на основе Typekit, которые отсутствуют на локальном компьютере. В улучшенном диалоговом окне «Найти шрифт» приложения Illustrator CC 2014 теперь имеется возможность определить доступные шрифты на веб-сайте Typekit и предоставить варианты синхронизации отсутствующих шрифтов со шрифтами на локальном компьютере.

Дополнительную информацию см. в статье, посвященной [поиску отсутствующих шрифтов на веб-сайте Typekit](#).

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Стили символов и абзацев

[Сведения о стилях символов и абзацев](#)

[Создание стилей символов и абзацев](#)

[Редактирование стилей символов и абзацев](#)

[Удаление дополнительных настроек стилей](#)

[Удаление стилей символов и абзацев](#)

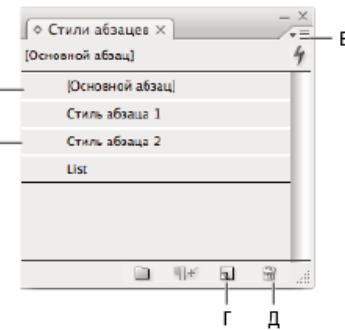
[Загрузка стилей символов и абзацев из другого документа Illustrator](#)

[Наверх](#)

Сведения о стилях символов и абзацев

Стиль символов — это набор атрибутов форматирования символов, который можно применить к выделенному диапазону текста. Стиль абзацев состоит из атрибутов форматирования как символов, так и абзацев и может применяться к одному или нескольким абзацам. Использование стилей символов и абзацев экономит время и обеспечивает однообразие форматирования.

Палитры «Стили символов» и «Стили абзацев» используются для создания, применения и управления стилями символов и абзацев. Чтобы применить стиль, достаточно выделить текст и щелкнуть имя стиля в одной из палитр. Если текст не выделен, стиль применяется к вновь создаваемому тексту.



Палитра «Стили абзацев»

А. Имя стиля Б. Стиль с дополнительным форматированием (дополнительные настройки) В. Меню палитры Г. Кнопка «Новый стиль» Д. Значок «Удалить»

При выделении текста или помещении курсора внутрь текста в палитрах «Стили символов» и «Стили абзацев» выделяются активные стили. По умолчанию каждому символу в документе присвоен стандартный стиль символов, а каждому абзацу присвоен стандартный стиль абзацев. Эти стили по умолчанию являются «строительными блоками» для всех создаваемых пользователем стилей.

Значок «плюс» рядом с именем стиля означает, что у стиля есть дополнительные настройки. Дополнительные настройки — это любые атрибуты форматирования, отличающиеся от определенных стилем. При изменении настроек в палитре «Символ» и «OpenType» создаются дополнительные настройки для текущего стиля символов, а при изменении настроек в палитре «Абзац» создаются дополнительные настройки для текущего стиля абзацев.

Видео по работе со стилями символов и абзацев в приложении Illustrator см. на странице www.adobe.com/go/vid0047_ru.

[Наверх](#)

Создание стилей символов и абзацев

1. Если основой для нового стиля является существующий текст, выделите текст.

2. В палитре «Стили символов» или «Стили абзацев» выполните одно из следующих действий:

- Для создания стиля с именем по умолчанию нажмите кнопку «Создать новый стиль».
- Для создания стиля с заказным именем выберите в меню палитры команду «Новый стиль символов» или «Новый стиль абзаца». Введите имя и нажмите кнопку «OK».

Для создания копии стиля символов или абзаца перетащите стиль на кнопку «Создать новый стиль».

[Наверх](#)

Редактирование стилей символов и абзацев

Можно изменить определение стилей символов и абзацев по умолчанию, а также любых новых стилей. При изменении определения стиля весь текст, отформатированный с помощью этого стиля, изменяется в соответствии с новым определением стиля.

1. В палитре «Стили символов» или «Стили абзацев» выполните одно из следующих действий:

- Выберите стиль в палитре, затем в меню палитры «Стили символов» выберите команду «Параметры стиля символов» или в меню палитры «Стили абзацев» выберите команду «Параметры стиля абзаца».
- Дважды щелкните имя стиля.

Примечание. Двойной щелчок применяет стиль к выделенному тексту. Если текст не выделен, то стиль задается для нового текста. Если стиль применять не требуется, при двойном щелчке имени стиля держите нажатыми клавиши «Shift»+«Ctrl» (в Windows) или «Shift»+«Command» (в Mac OS).

2. В левой части диалогового окна выберите категорию параметров форматирования и задайте необходимые параметры. Для переключения на другую группу параметров форматирования выберите другую категорию.

Дополнительную информацию о параметрах форматирования можно найти по имени параметра в справочной системе.

3. По окончании изменения настроек нажмите кнопку «OK».

Удаление дополнительных настроек стилей

[Наверх](#)

Значок «плюс» рядом с именем стиля в палитре «Стили символов» или «Стили абзацев» указывает на то, что у стиля имеются дополнительные настройки. Дополнительные настройки — это любые атрибуты форматирования, отличающиеся от определенных стилем. Существует несколько способов удаления дополнительных настроек.

- Чтобы удалить дополнительные настройки и вернуть тексту внешний вид, определяемый исходным стилем, повторно примените тот же стиль или выберите в меню палитры команду «Отменить·дополнительную настройку».
- Чтобы удалить дополнительные настройки при применении другого стиля, щелкните нужный стиль, удерживая при этом клавишу Alt (Windows) или Option (Mac OS).
- Чтобы переопределить стиль и сохранить текущий внешний вид текста, выделите хотя бы один символ в тексте и выберите в меню палитры команду «Переопределить стиль».

Для сохранения однородности форматирования при использовании стилей следует избегать применения дополнительных настроек. При быстром форматировании текста, который предназначен для однократного использования, дополнительные настройки проблем не вызовут.

Удаление стилей символов и абзацев

[Наверх](#)

При удалении стилей внешний вид абзацев, связанных с этими стилями, не изменяется, но их форматирование больше не связывается с этими стилями.

1. В палитре «Стили символов» или «Стили абзацев» выберите одно или несколько имен стилей.

2. Выполните одно из следующих действий.

- В меню палитры выберите команду «Удалить стиль символов» или «Удалить стиль абзацев».
- Нажмите значок «Удалить»  в нижней части палитры.
- Перетащите стиль на значок «Удалить» в нижней части палитры.

Чтобы удалить все неиспользуемые стили, выберите команду «Выделить все неиспользованные» в меню палитры, а затем щелкните значок «Удалить».

Загрузка стилей символов и абзацев из другого документа Illustrator

[Наверх](#)

1. В палитре «Стили символов» или «Стили абзацев» выполните одно из следующих действий:

- В меню палитры выберите команду «Загрузить стили символов» или «Загрузить стили абзацев».
- Для загрузки и стилей символов, и стилей абзацев выберите в меню палитры команду «Загрузить все стили».

2. Дважды щелкните документ Illustrator, содержащий импортируемые стили.

Дополнительные разделы справки

[Видео по работе со стилями в приложении Illustrator](#)



Создание составных шрифтов

Создание составного шрифта

[Настройка символов в составных шрифтах](#)

[Удаление составного шрифта](#)

[Экспорт составного шрифта](#)

Можно смешивать символы японских шрифтов и латиницы, а затем использовать их как один составной шрифт. Составные шрифты отображаются в начале списка шрифтов.

Составные шрифты должны быть основаны на японских шрифтах. Например, невозможно создать шрифты, включающие китайские или корейские шрифты, или использовать составные шрифты на основе китайских или корейских шрифтов, скопированные из другого приложения.

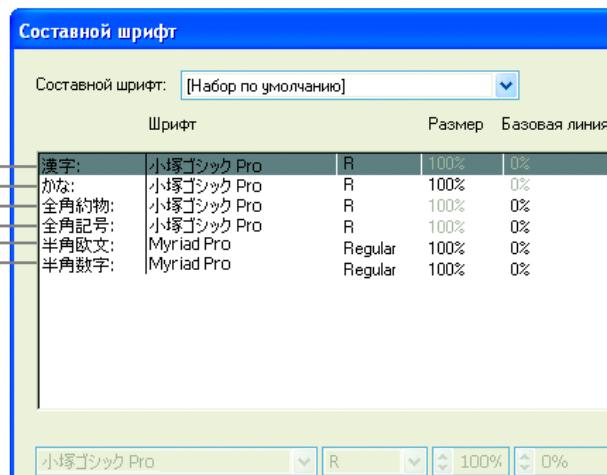
Создание составного шрифта

[Наверх](#)

Можно смешивать символы японских шрифтов и латиницы, а затем использовать их как один составной шрифт. Составные шрифты отображаются в начале списка шрифтов.

Важная информация. Составные шрифты должны быть основаны на японских шрифтах. Например, невозможно создать шрифты, включающие китайские или корейские шрифты, или использовать составные шрифты на основе китайских или корейских шрифтов, скопированные из другого приложения.

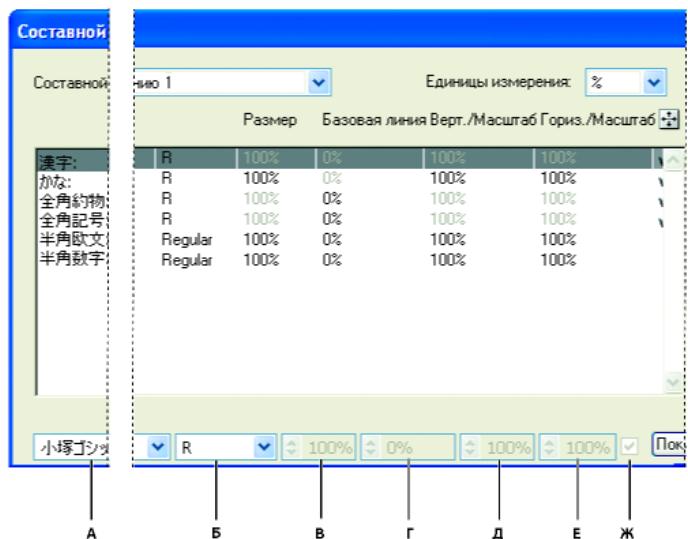
1. Выберите команду «Текст» > «Составные шрифты». Если эта команда не отображается, в установках «Текст» установите флажок «Показывать параметры азиатских шрифтов».
2. Нажмите кнопку «Создать», введите имя составного шрифта и нажмите кнопку «OK».
3. Если ранее были сохранены составные шрифты, можно также выбрать составной шрифт, на котором будет основан новый шрифт.
4. Выберите категорию символов.



Категории символов

A. Кандзи **B.** Кана **C.** Пунктуация **D.** Символы **E.** Латиница **F.** Цифры

5. Чтобы задать единицы измерения атрибутов шрифта, выберите параметр в раскрывающемся меню «Единицы измерения»: % или Q.
6. Задайте атрибуты шрифта для выбранной категории символов. Некоторые атрибуты недоступны для определенных категорий.



Атрибуты шрифта

A. Гарнитура **Б.** Стиль шрифта **В.** Размер **Г.** Базовая линия **Д.** Масштаб по вертикали **Е.** Масштаб по горизонтали **Ж.** Масштабирование от центра

7. Чтобы просмотреть образец составного шрифта, нажмите кнопку «Показать образец».

Изменить образец можно следующими способами.

- Нажмите кнопки с правой стороны образца, чтобы показать или скрыть линии, определяющие рамку импортированного составного шрифта **字**, круглую шпацию **字**, базовую линию **Ba**, высоту прописных букв **CH**, максимум верхних/нижних выносных элементов **Ap**, максимальный верхний выносной элемент **d** и высоту строчных знаков **X**.
- Выберите масштаб в раскрывающемся меню «Масштаб».

8. Чтобы сохранить параметры составного шрифта, нажмите кнопку «Сохранить», а затем кнопку «OK».

Категории символов в составных шрифтах

Кандзи Базовый шрифт составного шрифта. Размер и базовая линия для других символов задаются в соответствии с размерами и базовыми линиями, заданными в этой категории.

Кана Шрифт для символов хираганы и катаканы.

Пунктуация Шрифт для пунктуации.

Символы Шрифт для символов.

Латиница Шрифт для полуширинных символов латиницы.

Числа Шрифт для полуширинных чисел. Как правило, это латинский шрифт.

Атрибуты составных шрифтов

Гарнитура и стиль Шрифт для символов.

Размер Размер символов относительно размера символов кандзи. Для разных шрифтов размер может различаться, даже если использовать одинаковое значение размера шрифта.

Базовая линия Положение базовой линии относительно базовой линии символов кандзи.

Масштаб по вертикали и горизонтали Степень масштабирования символов. Можно масштабировать символы кана, полуширинные символы катакана, символы «гайдзи», полуширинные символы латиницы и числа.

Масштабирование от центра Масштабирование символов кана. Если выбран этот параметр, символы масштабируются от центра. Если этот параметр не выбран, символы масштабируются от базовой линии латиницы.

Чтобы задать одинаковый масштаб для всех символов, укажите значение в поле «Размер» и значение масштаба 100%. Для различного масштабирования символов по горизонтали и по вертикали укажите в поле «Размер» значение 100% и задайте масштаб.

Настройка символов в составных шрифтах

[Наверх](#)

- Выберите команду «Текст» > «Составные шрифты». Если эта команда не отображается, в установках «Текст» установите флагок «Показывать параметры азиатских шрифтов».
- В диалоговом окне «Составной шрифт» нажмите кнопку «Заказной».
- Выполните одно из следующих действий:

Если заказные наборы символов уже были сохранены, выберите набор для редактирования.

- Чтобы создать заказной набор, нажмите кнопку «Создать», задайте имя набора и нажмите кнопку «OK». При наличии заказных наборов можно также выбрать набор, на котором будет основан новый набор.

4. Выполните любое из следующих действий:

- Чтобы напрямую добавить символ, выберите в раскрывающемся меню «Символ» параметр «Непосредственный ввод», введите символы в текстовое поле и нажмите кнопку «Добавить».
- Чтобы добавить символ с помощью кода, выберите в раскрывающемся меню «Символ» тип кодировки, введите код и нажмите кнопку «Добавить».

Примечание. В заказной набор нельзя добавлять 32-битные символы.

- Чтобы удалить символ, выберите его в списке и нажмите кнопку «Удалить».

5. По завершении настройки набора символов нажмите кнопку «Сохранить», а затем – кнопку «OK».

Примечание. Если в одном составном шрифте есть несколько заказных символов, приоритет имеет нижний набор.

[Наверх](#)

Удаление составного шрифта

- Выберите команду «Текст» > «Составные шрифты». Если эта команда не отображается, в установках «Текст» установите флаjkок «Показывать параметры азиатских шрифтов».
- В диалоговом окне «Составной шрифт» выберите составной шрифт.
- Нажмите кнопку «Удалить шрифт», а затем – кнопку «Да».

[Наверх](#)

Экспорт составного шрифта

Составные шрифты, экспортированные из Illustrator, можно импортировать в японскую версию Adobe InDesign 2 или выше.

- Выберите команду «Текст» > «Составные шрифты». Если эта команда не отображается, в установках «Текст» установите флаjkок «Показывать параметры азиатских шрифтов».
- В диалоговом окне «Составной шрифт» нажмите кнопку «Экспорт».
- Укажите папку для файла, введите его имя и нажмите кнопку «Сохранить».

Дополнительные разделы справки



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Обновление текста из Illustrator 10

[Обновление текста, созданного в Illustrator 10](#)

[Обновление всего текста из прежних версий в документе](#)

[Обновление выделенного текста из прежних версий](#)

Текстовые объекты, созданные в Illustrator 10 и более ранних версиях, невозможно редактировать, пока они не обновлены для использования в более поздних версиях. После обновления пользователь получает доступ ко всем функциям обработки текста в Illustrator CS5, например, к стилям символов и абзацев, оптическому кернингу, а также получает полную поддержку шрифтов OpenType®.

[Обновление текста, созданного в Illustrator 10](#)

[Наверх](#)

Текстовые объекты, созданные в Illustrator 10 и более ранних версиях, невозможно редактировать, пока они не обновлены для использования в более поздних версиях. После обновления пользователь получает доступ ко всем функциям обработки текста в Illustrator CS5, например, к стилям символов и абзацев, оптическому кернингу, а также получает полную поддержку шрифтов OpenType®.

Если текст не нужно редактировать, его можно не обновлять. Текст, который не был обновлен, называется текстом из прежних версий. Такой текст можно просматривать, перемещать и печатать, но редактировать его нельзя. При выборе текста прежних версий он отмечается значком на ограничительной рамке.

После обновления текста из предыдущих версий можно заметить небольшие изменения в его форматировании. Можно легко это исправить самостоятельно или воспользоваться для справки копией исходного текста. По умолчанию Illustrator добавляет слово «[Преобразованный]» к имени файла вне зависимости от того, был ли обновлен текст в файле, и создает копию документа для сохранения целостности исходного файла. Затем можно обновить исходный документ или, если он уже обновлен, вернуться к исходной версии.

Примечание. Чтобы программа Illustrator не изменяла имя файла, выберите команду «Редактирование» > «Установки» > «Основные» (в Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Основные» (в Mac OS) и снимите флажок «Добавлять [преобразованный] к имени после открытия файлов прежних версий».

[Обновление всего текста из прежних версий в документе](#)

[Наверх](#)

❖ Выполните одно из следующих действий:

- При открытии документа в ответ на запрос Illustrator нажмите кнопку «Обновить».
- После открытия документа выберите команду «Текст» > «Текст из прежних версий» > «Обновить весь текст из прежних версий».

[Обновление выделенного текста из прежних версий](#)

[Наверх](#)

❖ Выполните одно из следующих действий:

- Чтобы обновить текст без создания копии, выделите текстовый объект и выберите команду «Текст» > «Текст из прежних версий» > «Обновить выделенный текст из прежних версий». Или выберите инструмент «Текст» и щелкните текст, который нужно обновить, или дважды щелкните текст, который нужно обновить, с помощью инструмента «Выделение». Затем нажмите кнопку «Обновить».
- Чтобы сохранить текст из прежних версий на слое под обновленным текстом, выберите инструмент «Текст» и щелкните текст, который требуется обновить. Или дважды щелкните текст, который нужно обновить, инструментом «Выделение». Затем нажмите кнопку «Копировать слой с текстом». Это позволяет сравнить расположение текста из прежних версий с обновленным текстом.

Если при обновлении текста из прежних версий создается его копия, можно использовать следующие команды:

- «Текст» > «Текст из прежних версий» > «Показать копии» или «Скрыть копии» для отображения или скрытия скопированных текстовых объектов.
- «Текст» > «Текст из прежних версий» > «Выделить копии» для выделения скопированных текстовых объектов.
- «Текст» > «Текст из прежних версий» > «Удалить копии» для удаления скопированных текстовых объектов.



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Интерлиньяж и межсимвольные интервалы

[Установка интерлиньяжа](#)

[Смещение базовой линии](#)

[Настройка кернинга и трекинга](#)

[Включение и выключение дробной ширины символов](#)

[Наверх](#)

Установка интерлиньяжа

Интерлиньяж – это вертикальный интервал между строками текст. Он измеряется от базовой линии одной строки текста до базовой линии строки над ней. *Базовая линия* – это невидимая линия, на которой находится нижний край большинства букв.

Значение по умолчанию для автоинтерлиньяжа равно 120% от гарнитуры шрифта (например, для шрифта в 10 пунктов интерлиньяж равен 12 пунктам). Когда используется автоинтерлиньяж, значение интерлиньяжа отображается в скобках в меню «Интерлиньяж» палитры «Символ». Чтобы изменить значение автоинтерлиньяжа по умолчанию, выберите в меню палитры «Абзац» пункт «Выравнивание» и задайте процентное значение от 0 до 500.

По умолчанию интерлиньяж является символьным атрибутом, то есть в одном абзаце можно применить несколько значений интерлиньяжа. Интерлиньяж строки определяется по наибольшему его значению в этой строке.

Примечание. При работе с горизонтальным азиатским текстом можно указать, как следует измерять интерлиньяж: либо между базовыми линиями двух строк, либо от верха одной строки до верха следующей.

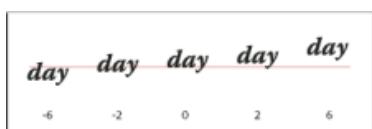
1. Выделите символы или текстовые объекты для изменения. Если текст не выделен, интерлиньяж применяется к новому тексту.
2. В палитре «Символ» задайте параметр «Интерлиньяж» для вертикального текста).

[Наверх](#)

Смещение базовой линии

Для смещения выделенных символов вверх или вниз относительно базовой линии окружающего текста применяется параметр «Смещение базовой линии». Смещение базовой линии особенно полезно при ручной настройке фрагментов или настройке положения шрифта с пиктограммами.

1. Выделите символы или текстовые объекты для изменения. Если текст не выделен, смещение применяется к вновь создаваемому тексту.
2. На панели «Символ» задайте параметр «Смещение базовой линии». Положительные значения смещают базовую линию символа выше, а отрицательные — ниже базовой линии остальной части строки.



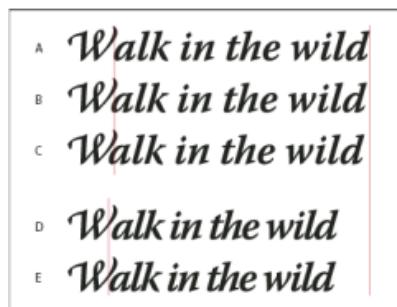
Настройка кернинга и трекинга

Кернинг — это увеличение или уменьшение интервала между определенными парами символов. Трекинг — это увеличение или уменьшение интервала между символами в выделенном тексте или во всем блоке текста.

Примечание. Значения кернинга и трекинга применяются к текстам на японском языке, но как правило эти параметры используются и для настройки межсимвольного интервала между символами латиницы.

Кернинг текста можно выполнять автоматически, используя функции метрического или оптического кернинга. При *метрическом кернинге* (называемом также *автокернингом*) используются пары литер, которые включены в большинство шрифтов. Шрифты содержат применяемые в процессе кернинга сведения об интервале между буквами в конкретных парах. Вот некоторые из этих пар: «LA», «P.», «To», «Tr», «Ta», «Tu», «Te», «Ty», «Wa», «WA», «We», «Wo», «Ya» и «Yo». Метрический кернинг применяется по умолчанию, поэтому к конкретным парам букв кернинг применяется автоматически во время импорта или ввода.

Некоторые шрифты включают подробные инструкции для кернинга. Однако если шрифт содержит только минимальные данные о кернинге или вообще их не содержит, либо если в слове или строке одновременно используются различные гарнитуры и кегли, то может потребоваться применение *оптического кернинга*. При оптическом кернинге интервал между смежными символами выбирается с учетом их формы.



Параметры кернинга и трекинга

A. Исходный текст **B.** Текст после применения оптического кернинга **C.** Текст после установки вручную значения кернинга между буквами «W» и «a» **D.** Текст после применения трекинга **E.** Совмещение кернинга и трекинга

Можно также воспользоваться *ручным кернингом*, который идеально подходит для настройки интервала между двумя буквами. Трекинг и ручной кернинг дополняют друг друга. Можно сначала настроить отдельные пары букв, а затем сделать блоки текста более сжатыми или разреженными. Это не оказывает влияния на относительный кернинг пар букв.

Если, щелкнув мышью, поместить точку ввода между двумя буквами, на панели «Символ» отображаются значения кернинга. Значения метрического и оптического кернинга (или определенной кернинговой пары) отображаются в скобках. Точно так же значения трекинга появляются на панели «Символ» при выделении слова или фрагмента текста.

Трекинг и кернинг измеряются в 1/1000 эм. Эта единица измерения равна ширине самой широкой буквы шрифта и позволяет задать размер относительно текущей гарнитуры. Для шрифта размером 6 пунктов 1 эм равна 6 пунктам. Для шрифта размером 10 пунктов 1 эм равна 10 пунктам. Кернинг и трекинг строго пропорциональны текущему размеру гарнитуры шрифта.

Примечание. Значения кернинга и трекинга затрагивают тексты на японском языке, но обычно

эти параметры используются для настройки межсимвольного интервала для латинских символов.

Настройка кернинга

- Выполните любое из следующих действий:
 - Чтобы для выделенных символов использовались сведения о кернинге, встроенные в шрифт, выберите для параметра «Кернинг» в палитре «Символ» значение «Автоматический» или «Метрический».
 - Чтобы автоматически настроить интервал между выделенными символами с учетом их формы, выберите для параметра «Кернинг» в палитре «Символ» значение «Оптический».
 - Чтобы настроить кернинг вручную, поместите точку ввода между двумя символами и установите нужное значение параметра «Кернинг» в палитре «Символ». (Примечание. Если выделен фрагмент текста, произвести кернинг текста вручную невозможно. Вместо этого воспользуйтесь автоматическим трекингом.)

Совет. Чтобы уменьшить или увеличить кернинг между двумя символами, используйте комбинацию клавиш «Alt»+«Стрелка влево/вправо» (Windows) или «Option»+«Стрелка влево/вправо» (Mac OS).

- Чтобы отключить кернинг для выделенных символов, установите для параметра «Кернинг» в палитре «Символ» значение «0» (ноль).

Дополнительно. Чтобы ознакомиться со списком сочетаний клавиш, используемых при работе с текстом, наберите в строке поиска справки «сочетания клавиш».

Настройка трекинга

- Выберите диапазон символов или объект текста, который необходимо настроить.
- На панели «Символ» установите параметр «Трекинг».

[Наверх](#)

Включение и выключение дробной ширины символов

По умолчанию в программе при определении интервала между символами используется **дробная ширина символов**. Это означает, что интервалы между символами неодинаковы по размеру и иногда равны дробным долям пикселов.

В большинстве случаев дробная ширина символов обеспечивает создание оптимальных межсимвольных интервалов, при которых текст хорошо выглядит и легко читается. Однако, при отображении в электронных документах текста небольшого размера (менее 20 пунктов) использование дробной ширины символов может вызвать их «слипание» либо появление между ними дополнительного пустого пространства, что затрудняет чтение.

Отключите использование дробной ширины символов, если необходимо ограничить межсимвольные интервалы целыми значениями в пикселях, чтобы избежать «слипания» мелкого текста. Значение дробной ширины символов применяется ко всем символам текстового слоя. Применить этот параметр к выделенным символам нельзя.

- Выполните любое из следующих действий:
 - Чтобы использовать для межсимвольных интервалов во всем документе только целые значения в пикселях, выберите в меню палитры «Символ» пункт «Системная конфигурация».
 - Чтобы вновь включить использование дробной ширины символов, выберите в меню палитры «Символ» пункт «Дробная ширина».

См. также

- Создание текста
 - [Обучающий видеоролик — Работа с текстом](#)
 - 8 советов по работе с текстом (идеи)
-

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Табуляция

Обзор палитры «Табуляция»

[Установка табуляторов](#)

[Повтор табуляторов](#)

[Перемещение табуляторов](#)

[Удаление табуляторов](#)

[Указание символов для десятичных табуляторов](#)

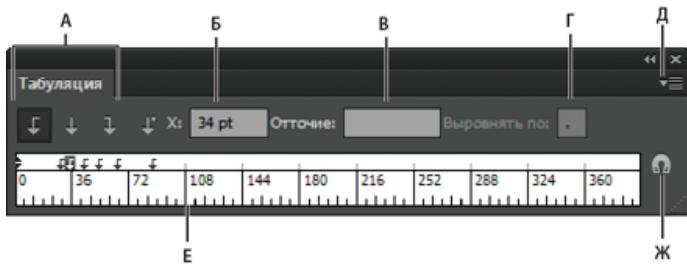
[Добавление оточий-табуляторов](#)

Палитра «Табуляция» («Окно» > «Текст» > «Табуляция») используется для определения позиций табуляции в абзаце или текстовом объекте. Дополнительную информацию по использованию и настройке табуляции см. в Справке в Интернете.

Обзор палитры «Табуляция»

[Наверх](#)

Палитра «Табуляция» («Окно» > «Текст» > «Табуляция») используется для определения позиций табуляции в абзаце или текстовом объекте.



Палитра «Табуляция»

А. Кнопки выравнивания табуляторов **Б.** Позиция табуляции **В.** Поле «Отточие» **Г.** Поле «Выровнять по» **Д.** Меню палитры **Е.** Линейка табулятора **Ж.** Расположить палитру над фреймом

В меню палитры «Табуляция» доступны дополнительные команды и параметры. Чтобы воспользоваться этим меню, щелкните треугольник в правом верхнем углу палитры.

Выравнивание палитры «Табуляция» по выделенному текстовому объекту

Палитру «Табуляция» можно расположить в любом месте рабочей области, но обычно бывает полезно выровнять ее по текстовому объекту.

❖ Щелкните значок магнита . Палитра «Табуляция» окажется прямо над выделенным текстовым объектом, а ее нулевая точка будет выровнена по левому полю. Если необходимо, можно перетащить кнопку изменения размера, расположенную в правом нижнем углу палитры, чтобы расширить или сократить линейку.

Привязка позиций табуляции к единицам измерения линейки

По умолчанию позиции табуляции можно указать в любом месте на линейке.

❖ Выберите в меню палитры команду «Привязать к делениям» или держите нажатой клавишу **Shift** при перетаскивании позиции табуляции.

Изменение единиц измерения линейки табулятора

Единицы измерения линейки табулятора определяются параметром «Основные», заданным в установках «Единицы измерения» (для всех файлов), или единицами измерения, заданными в диалоговом окне «Параметры документа» (для текущего файла).

- Чтобы изменить единицы измерения для всех файлов, укажите новое значение параметра «Основные» в установках «Единицы измерения».
- Чтобы изменить единицы измерения для текущего файла, укажите новые единицы измерения в диалоговом окне «Параметры документа».

[Наверх](#)

Установка табуляторов

Позиции табуляции применяются к целому абзацу. При установке первого табулятора Illustrator удаляет все стандартные позиции табуляции, расположенные слева от этого табулятора. По мере установки дополнительных позиций табуляции Illustrator удаляет все стандартные табуляторы, расположенные между новыми табуляторами.

1. Установите курсор в абзаце или выделите текстовый объект, чтобы задать позиции табуляции для всех абзацев объекта.

2. В палитре «Табуляция» нажмите кнопку выравнивания табуляторов, чтобы указать способ выравнивания текста относительно положения табулятора.

Табуляция с выключкой влево Выравнивание горизонтального текста влево, правое поле остается неровным.

Табуляция с выключкой по центру Выравнивание текста по центру относительно символа табуляции.

Табуляция с выключкой вправо Выравнивание горизонтального текста вправо, левое поле остается неровным.

Табуляция с выключкой по нижнему краю Выравнивание вертикального текста по нижнему полю, верхнее поле остается неровным.

Табуляция с выключкой по верхнему краю Выравнивание вертикального текста по верхнему полю, нижнее поле остается неровным.

Табуляция с выключкой по десятичному знаку Выравнивание текста по указанному символу, например по точке или знаку доллара. Этот параметр полезен при создании столбцов чисел.

Можно изменить выравнивание любого табулятора. Для этого просто выделите табулятор и нажмите одну из указанных кнопок.

3. Выполните одно из следующих действий:

- На линейке табулятора щелкните там, где будет новая позиция табуляции.
- Задайте положение в поле X (для горизонтального текста) или в поле Y (для вертикального текста) и нажмите клавишу «Ввод» или Return. Если выбрано значение X или Y, нажмите клавиши «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» для увеличения или уменьшения значения табулятора на 1 пункт.

Примечание. При использовании линейки табулятора невозможно задавать позиции табуляции с шагом меньше 1. Однако если задать положение в поле X или Y, можно указывать позиции табуляции с интервалом в 0,01 пункта.

4. Повторите шаги 2 и 3 для добавления дополнительных позиций табуляции.

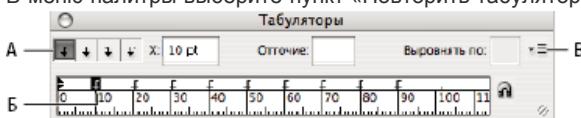
Примечание. Информацию об установке отступов с помощью палитры «Табуляция» см. в разделе Отступы текста.

Повтор табуляторов

[Наверх](#)

Команда «Повторить табулятор» создает несколько табуляторов, основываясь на расстоянии между позицией табулятора и левым отступом или предыдущим табулятором.

1. Щелкните мышью в абзаце, чтобы поместить точку ввода.
2. В палитре «Табуляторы» выберите позицию табулятора на линейке.
3. В меню палитры выберите пункт «Повторить табулятор».



Повторяющиеся табуляторы

A. Кнопки выравнивания табуляторов **B.** Позиция табулятора на линейке **C.** Меню палитры

Перемещение табуляторов

[Наверх](#)

1. В палитре «Табуляция» выберите позицию табуляции на линейке.
2. Выполните одно из следующих действий:

- Задайте новое положение в поле X (для горизонтального текста) или в поле Y (для вертикального текста) и нажмите клавишу «Ввод» или «Return».
- Перетащите табулятор в новое место.
- Чтобы переместить сразу все позиции табуляции, при перетаскивании табулятора держите нажатой клавишу «Ctrl» (в Windows) или «Command» (в Mac OS).

При перемещении позиции табуляции в выделенном тексте отображается указатель.

Удаление табуляторов

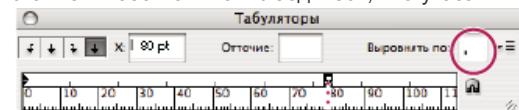
❖ Выполните одно из следующих действий.

- Перетащите табулятор за пределы линейки.
- Выберите табулятор и выберите в меню палитры пункт «Удалить табулятор».
- Выберите в меню палитры пункт «Удалить все табуляторы» (Illustrator) или «Очистить все» (InDesign), чтобы восстановить положение табуляторов по умолчанию.

Указание символов для десятичных табуляторов

Десятичные табуляторы предназначены для выравнивания по заданному символу, такому как десятичная запятая или знак денежной единицы.

1. В палитре «Табуляторы» создайте или выберите десятичный табулятор ↓ на линейке табулятора.
2. В поле «Выровнять по» введите символ, по которому необходимо произвести выравнивание. Может быть введен или вставлен любой символ. Убедитесь, что указанный символ содержится в выравниваемых абзацах.



| Winter Glove Price List: | |
|--------------------------|---------|
| Children | \$8.99 |
| Women | \$12.55 |
| Men | \$15.97 |

Текст, выровненный с помощью десятичных табуляторов

Добавление отточий·табуляторов

Отточие·табулятор — это повторяющийся символьный шаблон (например, последовательность точек или тире) между табулятором и последующим текстом.

1. В палитре «Табуляторы» выберите позицию табулятора на линейке.
2. В поле «Отточие» введите шаблон (не более восьми символов), а затем нажмите клавишу ВВОД или Return.
Введенные символы повторяются по всей ширине табуляции.
3. Чтобы изменить шрифт или другой параметр форматирования отточия·табулятора, выделите символ табуляции в текстовом фрейме, а затем примените к нему форматирование с помощью палитры «Символ» или меню «Текст».

Дополнительные разделы справки



Специальные символы

[О наборах символов и вариантах начертания глифов](#)

[Обзор палитры «Глифы»](#)

[Вставка или замена символа с помощью палитры «Глифы»](#)

[Обзор палитры «OpenType»](#)

[Подсветка вариантов начертания глифов в тексте](#)

[Использование лигатур и контекстных вариантов](#)

[Использование каллиграфических символов, заголовочных вариантов](#)

[начертания и стилистических вариантов начертания](#)

[Отображение и скрытие непечатаемых символов](#)

[Наверх](#)

О наборах символов и вариантах начертания глифов

В дополнение к символам, которые есть на клавиатуре, гарнитуры шрифтов содержат множество других символов. В зависимости от шрифта, эти символы могут включать лигатуры, дроби, каллиграфические символы, орнаменты, порядковые числительные, заголовочные и стилистические варианты начертания, символы верхних и нижних индексов, цифры старого стиля и современные цифры. *Глиф* – это специальная форма символа. Например, в некоторых шрифтах у заглавной буквы «А» есть несколько форм (например, каллиграфическая или капиталь).

Вставлять варианты начертания глифов можно двумя способами.

- Палитра «Глифы» позволяет просматривать и вставлять глифы из любой гарнитуры.
- Палитра «OpenType» позволяет задавать правила использования глифов. Например, можно указать, что в определенном текстовом блоке будут использоваться лигатуры, заголовочные символы и дроби. Использовать палитру «OpenType» проще, чем вставлять глифы по одному; кроме того, она позволяет получить более согласованные результаты. Однако в этой палитре можно работать только со шрифтами OpenType.

[Наверх](#)

Обзор палитры «Глифы»

Палитра «Глифы» («Окно» > «Текст» > «Глифы») используется для просмотра глифов в шрифте и вставки определенных глифов в документ.

По умолчанию в палитре «Глифы» отображаются все глифы для выбранного шрифта. Шрифт можно сменить, выбрав другую гарнитуру и стиль в нижней части палитры. Если в документе выделены какие-либо символы, можно просмотреть их альтернативные варианты, выбрав команду «Варианты начертания для выделенного» в меню «Показать» в верхней части палитры.



Палитра «Глифы»

A. Меню «Показать» **B.** Гарнитура шрифта **C.** Стиль шрифта **D.** Кнопки масштаба

При выборе в палитре «Глифы» шрифта OpenType можно отобразить в палитре только определенные глифы, выбрав нужную категорию в меню «Показать». Также можно вывести раскрывающееся меню вариантов начертания глифа, щелкнув треугольник в правом нижнем углу поля глифа (если применимо).



Раскрывающееся меню вариантов начертания глифа

[Наверх](#)

Вставка или замена символа с помощью палитры «Глифы»

- Чтобы вставить символ, щелкните инструментом «Текст» для помещения точки ввода в том месте, где нужно вставить символ, а затем дважды щелкните нужный символ в палитре «Глифы».
- Чтобы заменить символ, выберите в раскрывающемся меню пункт «Варианты начертания для выделенного» (Illustrator) или «Альтерации выделенного глифа» (InDesign), выделите в документе с помощью инструмента «Текст» нужный символ. В палитре «Глифы» дважды щелкните глиф, если он доступен.

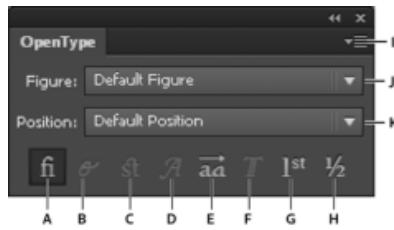
Примечание. Для символов азиатских языков доступны дополнительные параметры замены.

[Наверх](#)

Обзор палитры «OpenType»

Палитра «OpenType» («Окно» > «Текст» > «OpenType») используется для определения того, как будут применяться варианты начертания в шрифтах OpenType. Например, можно задать использование стандартных лигатур в новом или существующем тексте.

Следует учитывать, что шрифты OpenType сильно различаются по предлагаемым ими возможностям. Не все параметры в палитре «OpenType» доступны для каждого шрифта. Просмотреть символы шрифта можно в палитре «Глифы».



Палитра «OpenType»

A. Стандартные лигатуры **B.** Контекстные варианты **C.** Дополнительные лигатуры **D.** Каллиграфический **E.** Стилистические варианты начертания **F.** Заголовочные варианты начертания **G.** Порядковые числительные **H.** Дроби **I.** Меню палитры **J.** Стиль цифр **K.** Расположение символов

Примечание. Для азиатских шрифтов OpenType могут быть доступны дополнительные возможности.

Дополнительные команды и параметры находятся в меню, расположенном в правом верхнем углу палитры «OpenType».

См. также

- Установка атрибутов азиатских шрифтов OpenType

[Наверх](#)

Подсветка вариантов начертания глифов в тексте

- Выберите меню «Файл» > «Параметры документа».
- Выберите параметр «Выделить подставленные глифы» и нажмите кнопку «OK». Подстановочные глифы будут выделены в тексте.

[Наверх](#)

Использование лигатур и контекстных вариантов

Лигатуры – это типографские символы, замещающие определенные пары букв. Большинство шрифтов содержат лигатуры для стандартных пар букв, таких как «fi», «fl», «ff», «ffi» и «ffl». Кроме того, некоторые шрифты содержат дополнительные лигатуры для таких пар букв, как «ct», «st» и «ft». Хотя символы в лигатурах отображаются как слитные, они полностью доступны для редактирования и не приводят к ошибкам при проверке орфографии.

Контекстные варианты – это альтернативные символы, включенные в некоторые рукописные гарнитуры для улучшения их внешнего вида на стыках. Например, при использовании шрифта Caflisch Script Pro с включенным параметром «Контекстные варианты» пара букв «bl» в слове «bloom» стыкуется таким образом, чтобы результат был больше похож на рукописный текст.

- Выделите символы или текстовые объекты, к которым нужно применить параметр. Если текст не выделен, параметр применяется к новому тексту.
- Убедитесь, что выбран шрифт OpenType.
- В палитре «OpenType» выполните любое из следующих действий:
 - Нажмите кнопку «Стандартные лигатуры», чтобы включить или отключить лигатуры для стандартных пар символов (например, «fi», «fl», «ff», «ffi» и «ffl»).
 - Нажмите кнопку «Дополнительные лигатуры», чтобы включить или отключить дополнительные лигатуры (если они доступны в текущем шрифте).
 - Нажмите кнопку «Контекстные варианты», чтобы включить или отключить контекстные варианты (если они доступны в текущем шрифте).



Использование каллиграфических символов, заголовочных вариантов начертания и стилистических вариантов начертания

Многие шрифты OpenType включают стилизованные символы, позволяющие добавлять в текст декоративные элементы. Каллиграфические символы – это символы с множеством украшений. Заголовочные варианты начертания – это символы (обычно все прописные), разработанные специально для крупного набора (например, для использования в заголовках). Стилистические варианты начертания – это стилизованные символы, предназначенные для создания чисто эстетического эффекта.

1. Выделите символы или текстовые объекты, к которым нужно применить параметр.

Если текст не выделен, параметр применяется к новому тексту.

2. Убедитесь, что выбран шрифт OpenType.

3. В палитре «OpenType» выполните одно из следующих действий:

- Нажмите кнопку «Каллиграфический», чтобы включить или отключить каллиграфические символы (если они доступны в текущем шрифте).
- Нажмите кнопку «Стилистические варианты начертания», чтобы включить или отключить стилистические варианты (если они доступны в текущем шрифте).
- Нажмите кнопку «Заголовочные варианты начертания», чтобы включить или отключить заголовочные варианты (если они доступны в текущем шрифте).



Отображение и скрытие непечатаемых символов

Непечатаемые символы включают жесткие возвраты (переходы на новую строку), мягкие возвраты (переходы на новую строку), табуляторы, пробелы, неразрывные пробелы, двухбайтные символы (включая пробелы), дискреционные переносы и символ конца текста.

Чтобы символы были видны во время форматирования и редактирования текста, выберите команду «Текст» > «Показать скрытые символы». Рядом с командой появится галочка, которая означает, что непечатаемые символы видны.

См. также

- Шрифты OpenType

На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Форматирование азиатских символов

[Отображение параметров азиатского текста](#)

[Установка атрибутов азиатских шрифтов OpenType](#)

[Замена азиатских символов на другие формы глифов](#)

[Указание способа измерения интерлиньяжа в текстах на азиатских языках](#)

[Поворот полуширинных символов в вертикальном тексте](#)

[Использование «татэ-тю-еко»](#)

[Использование пробела «аки»](#)

[Использование «варитю»](#)

[Выравнивание символов азиатских языков с Модзисорэ \(Mojisore\)](#)

[Использование «модзиуми»](#)

[Использование «кинсоку»](#)

[Указание параметра бурасагари](#)

[Использование «курикаэси-модзи»](#)

Illustrator предоставляет множество вариантов форматирования азиатских символов. Например, можно задать атрибуты азиатских шрифтов Open Type, использовать «татэ-тю-еко», «аки», «варитю», mojisogoe, «модзиуми», «кинсоку», «бурасагари» и «курикаэси-модзи». Кроме того, можно сочетать азиатские и латинские шрифты и создавать составные.

Примечание. О том, как в Windows XP включить поддержку шрифтов GB18030 для упрощенного китайского, см. в файле Readme в папке Illustrator CS5\Simplified Chinese\Goodies\Optional Extensions\GB18030.

[Наверх](#)

Отображение параметров азиатского текста

По умолчанию параметры азиатского текста в палитрах «Символ», «Абзац», «OpenType» и в меню «Текст» скрыты.

- Выберите команду «Редактирование» > «Установки» > «Текст» (в Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Текст» (в Mac OS).
- Установите флагок «Показывать параметры азиатских шрифтов» и нажмите кнопку «OK».

Также можно управлять отображением названий шрифтов (на английском или на родном языке) с помощью параметра «Показывать названия шрифтов на английском языке».

Примечание. Операционная система должна поддерживать те языки, на которых вы собираетесь работать. За дополнительной информацией обратитесь к производителю системного программного обеспечения.

[Наверх](#)

Установка атрибутов азиатских шрифтов OpenType

Азиатские шрифты OpenType могут включать ряд возможностей, недоступных в текущих шрифтах PostScript и TrueType. Кроме того, азиатские шрифты OpenType содержат варианты начертания глифов для многих символов.

- Выделите символы или текстовые объекты, к которым нужно применить параметр. Если текст не выделен, параметр применяется к новому тексту.
- Убедитесь, что выбран шрифт OpenType.

Выберите «Текст» > «Шрифт» – рядом с шрифтами OpenType отображается значок .

- В палитре «OpenType» задайте любой из следующих параметров:

Пропорциональные метрики Кернинг соответствует пропорциональным метрикам шрифта.

Стиль по горизонтали или по вертикали Переключение шрифтов «хирагана», имеющих разные глифы для горизонтального и вертикального письма, например для кратких звуков, двойных согласных и фонетических индексов.

Латиница курсивом Изменение полуширинных буквенно-цифровых символов на курсив.

[Наверх](#)

Замена азиатских символов на другие формы глифов

- Выделите символы, которые нужно заменить.
- Выберите параметр в меню палитры «Глифы». Если следующие параметры не отображаются, в установках «Текст» установите флашок «Показывать параметры азиатских шрифтов». Если какой-либо параметр затенен, для текущего шрифта такая форма глифов недоступна.

Традиционные формы Замена выделенных символов на символы традиционной формы.

Усложненные формы Замена выделенных символов на символы усложненной формы.

Формы JIS 04 Замена выделенных символов на символы формы JIS 04.

Формы JIS 90 Замена выделенных символов на символы формы JIS 90.

Формы JIS 78 Замена выделенных символов на символы формы JIS 78.

Формы JIS 83 Замена выделенных символов на символы формы JIS 83.

Равношириинные полушириинные формы Изменение глифов выделенных латинских символов на равношириинные символы «ханкаку» (полушириинные).

Равношириинные третные формы Изменение глифов выделенных латинских символов на равношириинные третные символы.

Формы монодишириинные четвертьшириинные Изменение глифов выделенных латинских символов на равношириинные четвертьшириинные символы.

Чтобы восстановить форму по умолчанию для варианта начертания глифа, выделите глиф и выберите в меню палитры «Глифы» команду «Восстановить формы по умолчанию». Этот метод нельзя использовать для восстановления формы вариантов начертания глифов, примененных с помощью стиля символов.

Указание способа измерения интерлиньяжа в текстах на азиатских языках

[Наверх](#)

1. Выделите абзацы, которые необходимо выровнять.

2. Выберите параметр интерлиньяжа в меню палитры «Абзац».

Интерлиньяж по верхнему краю Измерение интервалов между строками текста от верхнего края одной строки до верхнего края следующей. При использовании интерлиньяжа по верхнему краю первая строка текста в абзаце выравнивается по верхнему краю ограничительной рамки.

Интерлиньяж по нижнему краю Для горизонтального текста измеряется интервал между базовыми линиями строк текста. При использовании интерлиньяжа по нижнему краю интервал появляется между первой строкой текста и ограничительной рамкой. Выбранный параметр отмечается флашком.

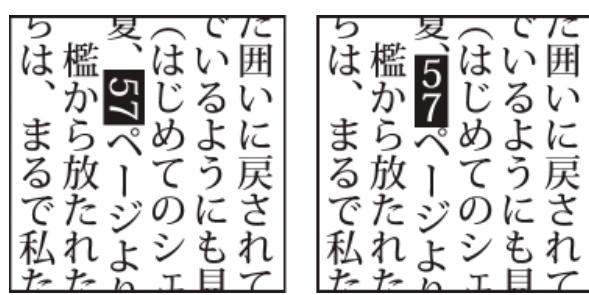
Примечание. Выбранный параметр интерлиньяжа влияет не на величину расстояния между строками, а на способ его измерения.

Поворот полушириинных символов в вертикальном тексте

[Наверх](#)

Направление полушириинных символов, например латиницы или чисел, изменяется в вертикальном тексте. По умолчанию полушириинные цифры поворачиваются по отдельности.

Если не требуется поворачивать полушириинные символы, отмените выбор параметра «Стандартное выравнивание по вертикали латиницы» в меню палитры «Символ».



Латиница до и после поворота

Использование «татэ-тю-еко»

[Наверх](#)

Татэ-тю-еко (также называется кумимодзи и ренмодзи) – это блок горизонтального текста в строках вертикального текста. Применение «татэ-тю-еко» упрощает чтение полушириинных символов (чисел, дат и коротких иностранных слов в вертикальном тексте).



Цифры без «татэ-тю-еко» (слева) и цифры, повернутые с «татэ-тю-еко» (справа)

1. Выделите символы и выберите параметр «Татэ-тю-еко» в меню палитры «Символ» (для отключения «Татэ-тю-еко» выберите этот параметр еще раз).

2. Выберите любой из следующих параметров «татэ-тю-еко» в меню палитры «Символ».

Сверху вниз Указание положительного значения перемещает текст вверх, а отрицательного – вниз.

Слева направо Указание положительного значения перемещает текст вправо, а отрицательного – влево.

Межсимвольный интервал для татэ-тю-еко настраивается при использовании цумэ или трекинга в палитре «Символ».

Примечание. Если параметр «Татэ-тю-еко» не отображается, необходимо установить флагок «Показывать параметры азиатских шрифтов» в установках «Текст».

Использование пробела «аки»

[Наверх](#)

Аки – это пробел до или после символа. Как правило, фиксированный интервал между символами применяется на основе параметра «модзикуми», заданного для абзаца. Параметр «модзикуми» можно изменить для отдельных символов с помощью параметров «Вставить пробел «аки» в палитре «Символ». Например, для добавления пробела до открывающей скобкой используется параметр «Вставить пробел «аки» (слева)».

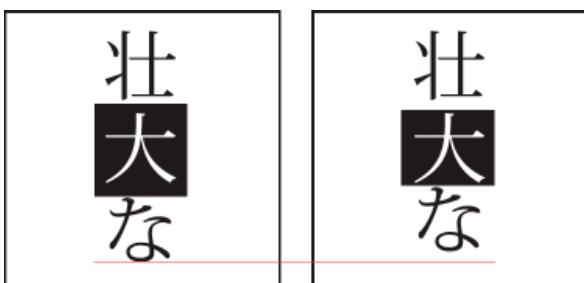


Скобка без «аки» (слева) и скобка с «аки» (справа)

❖ Выделите инструментом «Текст» символы, которые нужно изменить, и выполните в палитре «Символ» любое из следующих действий:

- Чтобы добавить пробел «аки» до или после символа, выберите значение «аки» в меню «Вставить пробел «аки» (слева)» или «Вставить пробел «аки» (справа)» палитры «Символ». Например, если задано значение 2bu, то будет добавлена половина от полного пробела, а если значение 4bu, то четверть от полного пробела.
- Чтобы уменьшить пробел «аки» между символами, задайте процентное отношение для «Цумэ» . Чем выше процентное отношение, тем уже «аки» между символами.

Если параметры «Вставить пробел «аки» или «Цумэ» не отображаются, в установках «Текст» установите флагок «Показывать параметры азиатских шрифтов».



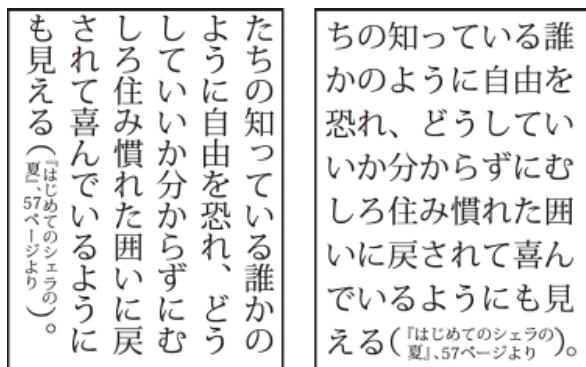
Символ без цумэ (слева) и символ с цумэ (справа)

[Наверх](#)

Использование «варитю»

Параметр «Варитю» в палитре «Символ» уменьшает гарнитуру выбранного текста до процентного отношения от исходного и размещает

текст (по горизонтали или по вертикали в соответствии с ориентацией) на нескольких строках.



Вертикальный и горизонтальный текст с «варитю»

1. Выделите текст и выберите команду «Варитю» в меню палитры «Символ» (для отключения выберите эту команду еще раз).

2. Выберите любой из следующих параметров «варитю» в меню палитры «Символ».

Линии Количество строк текста, отображающихся как символы «варитю».

Интервал между строками Расстояние между строками символов «варитю».

Масштаб Размер символов «варитю» в виде процентного отношения от размера родительского текста.

Выравнивание Выравнивание символов «варитю». Например, в вертикальной сетке фрейма параметр «Сверху» выравнивает начало символов «варитю» по верхнему краю фрейма. Предварительный просмотр позволяет увидеть, как текст «варитю» будет отображаться относительно родительского текста.

Параметры перехода на новую строку Минимальное количество необходимых символов до и после разрыва строки для перехода на новую строку.

Выравнивание символов азиатских языков с Модзисорэ (Mojisoree)

[Наверх](#)

Модзисорэ (Mojisoree) — это система выравнивания символов в тексте на азиатских языках. Если строка текста содержит символы разных размеров, можно задать порядок выравнивания текста по самым большим символам в строке: по верхнему краю, центру или нижнему краю круглой шпации (вправо, по центру и влево для вертикальных фреймов), по базовой линии латиницы или по верхнему или нижнему краю рамки импортированного составного шрифта (вправо или влево для вертикальных фреймов). ICF (пространство идеограммы) представляет собой среднюю высоту и ширину, используемые дизайнером шрифтов для разработки дизайна идеограмм, составляющих шрифт.

A 著者 ジヨン・ミュア

Б 著者 ジヨン・ミュア

В 著者 ジヨン・ミュア

Параметры выравнивания символов

А. Малые символы выровнены по нижнему краю Б. Малые символы выровнены по центру В. Малые символы выровнены по верхнему краю

❖ В меню палитры «Символ» > «Выравнивание символов» выберите нужный параметр.

Базовая линия романских шрифтов (Photoshop) или Базовая линия латиницы (Illustrator и InDesign) Выравнивание малых символов в ряд с крупными символами.

EM рамка верх/право, EM рамка центр, EM рамка низ/лево (Photoshop) или Верхний правый угол, центр, нижний левый угол круглой шпации (Illustrator и InDesign) Выравнивание малых символов в ряд в указанной позиции относительно символа максимального размера. В вертикальных текстовых фреймах параметр «EM рамка верх/право»/«Верхний правый угол круглой шпации» выравнивает текст по правому краю круглой шпации, а «EM рамка низ/лево»/«Нижний левый угол круглой шпации» — по ее левому краю.

ICF рамка верх/право и ICF рамка низ/лево (Photoshop) или Верхний правый угол рамки импорт.сост.шрифта и Нижний левый угол рамки импорт.сост.шрифта (Illustrator и InDesign) Выравнивание малых символов в ряд с ICF для крупных символов. В вертикальном текстовом фрейме параметр «ICF рамка верх/право»/«Верхний правый угол рамки импорт.сост.шрифта» выравнивает

Использование «модзикуми»

«Модзикуми» определяет компоновку текста на японском языке, устанавливая интервалы между японскими, латинскими и специальными символами, цифрами, знаками препинания, а также началом и концом строки. Также можно задать отступы абзацев.

Правила межсимвольных интервалов, используемые в Illustrator, соответствуют спецификации стандартов Japanese Industrial Standards (JIS) JISx4051-1995. Можно выбрать из стандартных наборов «модзикуми», представленных в Illustrator.

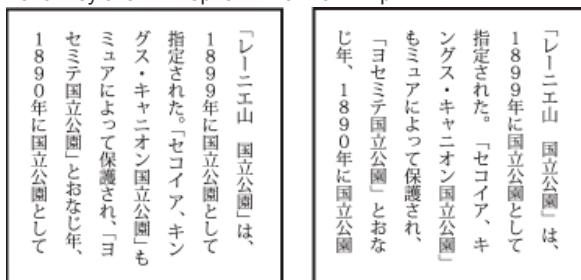
Кроме того, можно создавать специальные наборы «модзикуми». В новом наборе «модзикуми» можно изменить параметры часто используемого интервала, например интервала между точкой и следующей открывающей скобкой. Например, можно создать формат интервью, в котором перед знаком вопроса будет стоять длинное тире, а ответы будут заключены в кавычки.

Выбор набора модзикуми для абзаца

1. В палитре «Символ» задайте значение кернинга, равное нулю.
2. В палитре «Абзац» выберите параметр из раскрывающегося меню «Модзикуми».
Нет Отключает использование модзикуми.

Полуширинный знак препинания Для знаков препинания используются интервалы половинной ширины.

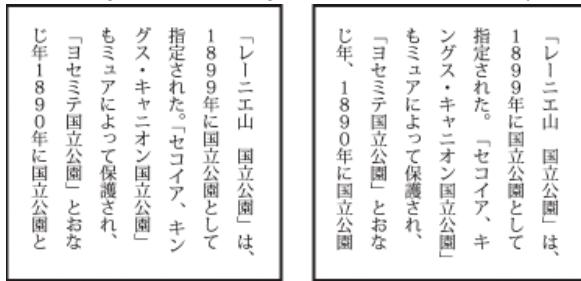
Полуширинный знак препинания в конце строки Для большинства символов (кроме последнего символа в строке) используются интервалы полной ширины.



«Полуширинный знак препинания» (слева) и «Полуширинный знак препинания в конце строки» (справа)

Полноширинный знак препинания в конце строки Для большинства символов (включая последний символ в строке) используются интервалы полной ширины.

Полноширинный знак препинания Для знаков препинания используются интервалы полной ширины.



«Полноширинный знак препинания в конце строки» (слева) и «Полноширинный знак препинания» (справа)

Создание набора «модзикуми»

1. Выполните одно из следующих действий:
 - Выберите команду «Текст» > «Настройки «модзикуми»».
 - В палитре «Абзац» в раскрывающемся меню «Модзикуми» выберите пункт «Настройки «модзикуми»».
2. В диалоговом окне «Настройки «модзикуми»» нажмите кнопку «Новый».
3. Введите имя нового набора «модзикуми», укажите существующий набор, на котором будет основан новый набор, и нажмите кнопку «OK».
4. В раскрывающемся меню единиц измерения выберите «%» или «бу».
5. Для каждого параметра задайте значения «Желаемый», «Минимум» и «Максимум». Значение «Минимум» применяется, чтобы сжимать строки для использования кинсоку (задайте значение меньше значения «Желаемый»). Значение «Максимум» применяется, чтобы расширять строки для полностью выключенного текста (задайте значение больше значения «Желаемый»).

В зависимости от типа символов, если не требуется изменять интервал, можно задать одинаковые значения

параметров «Желаемый», «Минимум» и «Максимум».

- Чтобы сохранить настройки, нажмите кнопку «Сохранить» или «OK». Чтобы не сохранять настройки, нажмите кнопку «Отмена».

При компоновке текста на японском языке со множеством полуширинных пробелов или латинских скобок возрастает количество проблем, связанных с компоновкой текста. Поэтому при компоновке текста на японском рекомендуется избегать латинских скобок, а использовать полноширинные скобки. Используйте латинские скобки, только если в тексте на японском языке есть относительно длинные предложения на английском или если отсутствие латинских скобок приведет к еще более серьезным проблемам.

Работа с наборами «модзикуми»

- ❖ В диалоговом окне «Настройки модзикуми» выполните любое из следующих действий:

- Для экспорта набора нажмите кнопку «Экспортировать», укажите папку, введите имя файла и нажмите кнопку «Сохранить». Illustrator сохранит файл в формате MJK.
- Для импорта набора нажмите кнопку «Импортировать», выберите файл MJK и нажмите кнопку «Открыть».
- Для удаления набора выберите его в раскрывающемся меню «Модзикуми» и нажмите кнопку «Удалить». Для всего текста, к которому был применен набор «модзикуми», будут восстановлены параметры по умолчанию.

Примечание. Стандартные наборы «модзикуми» удалить нельзя.

[Наверх](#)

Использование «кинсоку»

Кинсоку определяет переходы на новую строку для текста на японском языке. Символы, которые нельзя размещать в начале или конце строки, называются символами «кинсоку». В Illustrator есть жесткие и мягкие наборы «кинсоку», а в Photoshop – ограниченные и максимальные наборы. В мягких или ограниченных наборах «кинсоку» отсутствуют символы долгих гласных и малые символы «хираганы». Можно использовать существующие наборы, а также добавлять или удалять символы кинсоку для создания новых наборов.

Также можно определить висячие символы для висячей японской пунктуации и определить символы, которые невозможно разделить при превышении размера строки.

Можно задать вгонку или перенос текста для правильного размещения символов кинсоку.

Выбор настроек «кинсоку» для абзаца

- ❖ В палитре «Абзац» выберите параметр из раскрывающегося меню «Кинсоку».

Нет Отключает использование «кинсоку-серии».

Мягкое или **Жесткое** Выбранные символы не могут находиться в начале или в конце строки.

Создание набора «кинсоку»

- Выполните одно из следующих действий:
 - Выберите команду «Текст» > «Параметры кинсоку-серии».
 - В палитре «Абзац» в раскрывающемся меню «Кинсоку» выберите пункт «Настройки «кинсоку»».
- В диалоговом окне «Настройки кинсоку-серии» нажмите кнопку «Новый набор».
- Введите имя нового набора «кинсоку», укажите существующий набор, на котором будет основан новый набор, и нажмите кнопку «OK».
- Чтобы добавить символ в поле, выберите поле и выполните одно из следующих действий:
 - Ведите символ в поле «Ввод» и нажмите кнопку «Добавить».
 - Задайте кодовую систему («Shift JIS», «JIS», «Кутэн» или «Юникод»), введите код и нажмите кнопку «Добавить».
- Чтобы удалить символ в поле, выделите символ и нажмите кнопку «Удалить». Или нажмите клавишу «Backspace» (в Windows) или «Delete» (в Mac OS).
- Чтобы проверить код выбранного символа, выберите «Shift JIS», «JIS», «Кутэн» или «Юникод» для отображения кодовой системы.
- Чтобы сохранить настройки, нажмите кнопку «Сохранить» или «OK». Чтобы не сохранять настройки, нажмите кнопку «Отмена».

Использование наборов «кинсоку»

- ❖ В диалоговом окне «Настройки «кинсоку-серии» выполните любое из следующих действий:

- Чтобы экспортовать набор «кинсоку», нажмите кнопку «Экспорт». Укажите папку для файла, введите его имя и нажмите кнопку «Сохранить».

Illustrator сохранит файл в формате KSK.

Чтобы импортировать набор «кинсоку», нажмите кнопку «Импортировать». Выберите файл KSK и нажмите кнопку «Открыть».

- Чтобы удалить набор «кинсоку», выберите набор в раскрывающемся меню. Затем нажмите кнопку «Удалить набор».

Примечание. Стандартные наборы «кинсоку» удалить нельзя.

Определение параметра разбиения на строки для «кинсоку»

Для использования следующих параметров разбиения на строки необходимо выбрать «кинсоку-серии» или «модзикуми».

❖ В меню палитры «Абзац» выберите пункт «Тип висячего знака по правилам кинсоку», а затем выберите один из следующих методов:

Сначала сокращать строку Перемещает символы вверх, на предыдущую строку, чтобы запрещенные символы не размещались в конце или начале строки.

Сначала удлинять строку Перемещает символы вниз, на следующую строку, чтобы запрещенные символы не размещались в конце или начале строки.

Всегда удлиняять строку Всегда перемещает символы вниз, на следующую строку, чтобы запрещенные символы не размещались в конце или начале строки. Метод сокращения строки не используется.

Флажок указывает, какой метод выбран.

Включение и отключение бунри-кинси

Если параметр «Бунри-кинси» включен, символы, заданные в разделе «Бунри-кинси» диалогового окна «Настройки кинсоку-серии», не разделяются.

❖ В меню палитры «Абзац» выберите пункт «Бунри-кинси».

Примечание. Этот параметр доступен, только если включены настройки «кинсоку-серии».

Указание параметра бурасагари

[Наверх](#)

Бурасагари позволяет размещать однобайтовые и двухбайтовые точки, а также однобайтовые и двухбайтовые запятые вне ограничительной рамки абзаца.

- Выберите пункт «Бурасагари» в меню палитры «Абзац».
- В подменю выберите необходимый параметр.

Нет Отключение висячей пунктуации.

Стандартно Включение висячей пунктуации без принудительного выравнивания строк по краю ограничительной рамки.

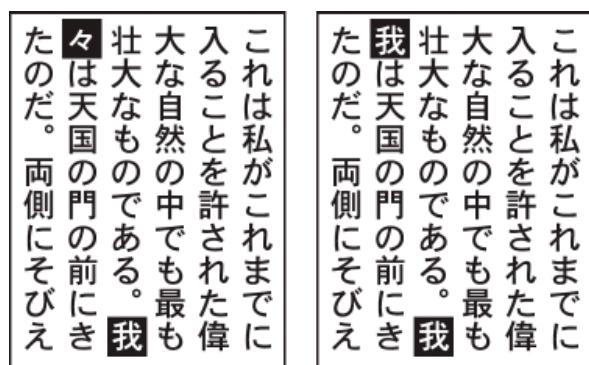
Принудительно Принудительный вывод пунктуации за ограничительную рамку путем расширения строк, содержащих висячие символы и заканчивающихся внутри ограничительной рамки.

Примечание. Параметры бурасагари недоступны, если для параметра кинсоку-серии выбрано значение «Нет».

Использование «курикаэси-модзи»

[Наверх](#)

Можно управлять способом обработки повторяющихся символов в тексте на японском языке с помощью параметра «Обработка знака повторения «курикаэси-модзи» в палитре «Абзац». По умолчанию, если в тексте друг за другом идут два идентичных символа, второй символ заменяется меткой повторяющегося символа. Если выбран этот параметр и символы разделены в результате перехода на новую строку, отображаются оба символа.



Текст без параметра «курикаэси-модзи» (слева) и текст с параметром «курикаэси-модзи» (справа)

- С помощью любого текстового инструмента выделите абзац текста, к которому нужно применить обработку повторяющихся символов. Если текста нет, параметр будет применен к новому тексту.
- В меню палитры «Абзац» выберите параметр «Обработка знака повторения «курикаэси-модзи»».

Дополнительные разделы справки



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Форматирование текста

[Выбор текста](#)

[Поиск и замена текста](#)

[Изменение цвета и оформления символов](#)

[Обзор палитры «Символ»](#)

[Подчеркивание и перечеркивание текста](#)

[Применение форматов «Все прописные» и «Капители»](#)

[Смена стилей использования прописных букв](#)

[Указание фигурных или прямых кавычек](#)

[Установка параметров сглаживания для текста](#)

[Создание надстрочных и подстрочных индексов](#)

[Преобразование текста в кривые](#)

[Выбор стиля чисел для шрифтов OpenType](#)

[Форматирование дробей и порядковых числительных в шрифтах OpenType](#)

[Использование типографской пунктуации](#)

[Наверх](#)

Выбор текста

Выделение символов позволяет их редактировать, форматировать с помощью палитры «Символ», применять к ним атрибуты заливки и обводки и изменять их прозрачность. Такие изменения можно применять к одному символу, диапазону символов или ко всем символам в текстовом объекте. Если выделены символы, они подсвечиваются в окне документа, а в палитре «Оформление» отображается слово «Символы».

Выделение текстового объекта позволяет применять глобальные параметры форматирования ко всем символам объекта, включая параметры в палитрах «Символ» и «Абзац», атрибуты заливки и обводки и настройки прозрачности. Кроме того, к выбранному текстовому объекту можно применять эффекты, различные заливки и обводки, а также непрозрачные маски. (Это невозможно сделать для отдельно выбранных символов). Если выделен текстовый объект, в окне документа вокруг него появляется ограничительная рамка, а в палитре «Оформление» отображается слово «Текст».

Выделение контура текста позволяет изменить его форму и применить к нему атрибуты заливки и обводки. Такой уровень выделения недоступен для текста из точки. Если выделен контур текста, в палитре «Оформление» отображается слово «Контур».

Выделение символов

- Выберите любой инструмент для работы с текстом и выполните одно из следующих действий:
 - Перетащите курсор, чтобы выделить один или несколько символов. Перетащите курсор с нажатой клавишей **Shift** для увеличения или уменьшения выделенной области.
 - Установите курсор на слове и двойным щелчком выделите это слово.
 - Установите курсор на абзаце и тройным щелчком выделите весь абзац.
 - Выделите один или несколько символов и выберите команду «Выделение» > «Все» – будут выделены все символы в текстовом объекте.

Выделение текстовых объектов

Выделение текстового объекта позволяет применять глобальные параметры форматирования ко всем символам объекта, включая параметры в палитрах «Символ» и «Абзац», атрибуты заливки и обводки и настройки прозрачности. Кроме того, к выбранному текстовому объекту можно применять эффекты, различные заливки и обводки, а также непрозрачные маски. (Это невозможно сделать для отдельно выбранных символов). Если выделен текстовый объект, в окне документа вокруг него появляется ограничительная рамка, а в палитре «Оформление» отображается слово «Текст».

- Выполните любое из следующих действий:
 - В окне документа щелкните текст с помощью инструмента «Выделение» или «Частичное выделение» . Чтобы выбрать дополнительные текстовые объекты, щелкните их с нажатой клавишей «Shift».
 - В палитре «Слои» найдите текстовый объект, который нужно выделить, и щелкните его правый край (между целевой кнопкой и полосой прокрутки). Чтобы добавить или удалить объекты из выделенного набора в палитре «Слои», щелкните правый край этих объектов с нажатой клавишей «Shift».
 - Чтобы выделить все текстовые объекты в документе, выберите команду «Выделение» > «По типу объектов» > «Текстовые объекты».

Выделение контура текста

Выделение контура текста позволяет изменить его форму и применить к нему атрибуты заливки и обводки. Такой уровень выделения недоступен для текста из точки. Если выделен контур текста, в палитре «Оформление» отображается слово «Контур».

Выделить контур текста проще всего в режиме отображения контуров.

1. Выберите инструмент «Частичное выделение» или «Групповое выделение» .
2. Если текстовый объект выделен, щелкните за пределами его ограничительной рамки, чтобы отменить выделение.
3. Щелкните контур текста, при этом постарайтесь не щелкать символы. (Если щелкнуть символ, вместо контура будет выделен текстовый объект.)

Примечание. Установка «Выделять текстовые объекты только по контуру» определяет чувствительность инструментов выделения при выборе текстовых объектов в окне документа. Если эта установка выбрана, для выделения текста необходимо щелкнуть непосредственно его контур. Когда эта установка не выбрана, для выделения текста можно щелкнуть текст или контур. Задать эту установку можно, выбрав команду «Редактирование» > «Установки» > «Текст» (в Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Текст» (в Mac OS).

[Наверх](#)

Поиск и замена текста

1. Выберите команду «Редактирование» > «Найти и заменить».
2. Введите текстовую строку, которую нужно найти, и (по желанию) текст для замены.

Можно выбрать различные специальные символы в раскрывающихся меню справа от параметров поиска и замены.

3. Чтобы настроить поиск указанной текстовой строки, выберите какие-либо из следующих параметров:

С учетом регистра Поиск только текстовых строк, точно соответствующих тексту в верхнем и нижнем регистрах в поле «Найти».

Найти слово целиком Поиск только целых слов, соответствующих тексту в поле «Найти».

Искать от конца к началу Поиск текста в файле снизу вверх в порядке размещения.

Проверить скрытые слои Поиск текста в скрытых слоях. Если этот параметр не выбран, Illustrator игнорирует текст в скрытых слоях.

Проверить заблокированные слои Поиск текста в заблокированных слоях. Если этот параметр не выбран, Illustrator игнорирует текст в заблокированных слоях.

4. Нажмите кнопку «Найти», чтобы начать поиск.
5. Если будет найдено вхождение текстовой строки, выполните одно из следующих действий:
 - Нажмите кнопку «Заменить» для замены текстовой строки, а затем кнопку «Найти далее» для поиска следующего вхождения.
 - Нажмите кнопку «Заменить и найти» для замены текстовой строки и поиска следующего вхождения.
 - Нажмите кнопку «Заменить все» для замены всех вхождений текстовой строки в документе.
6. Нажмите кнопку «Готово», чтобы закрыть диалоговое окно.

Чтобы найти следующее вхождение текстовой строки, когда диалоговое окно «Найти и заменить» закрыто, выберите команду «Редактирование» > «Найти следующий».

[Наверх](#)

Изменение цвета и оформления символов

Можно изменить цвет и оформление текстовых объектов, применяя к ним заливки, обводки, параметры прозрачности, эффекты и стили графики. Текст остается редактируемым, пока он не растирован.

1. Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы изменить оформление отдельных символов в текстовом объекте, выделите эти символы.
 - Чтобы изменить оформление всех символов текстового объекта или применить несколько заливок и обводок, выделите текстовый объект.
 - Чтобы добавить заливку или обводку в контур текста, выделите контур.
2. Примените заливки, обводки, параметры прозрачности, эффекты и графические стили.

При изменении цвета текстового объекта Illustrator перезаписывает атрибуты отдельных символов в текстовом объекте.

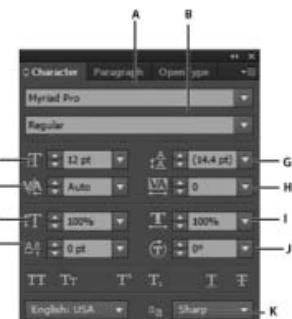
Для быстрого изменения цвета выбранного объекта используйте панель «Управление».

См. также

- Об атрибутах оформления

Обзор палитры «Символ»

Палитра «Символ» («Окно» > «Текст» > «Символ») используется для применения параметров форматирования к отдельным символам в документах. Если выделен текст или активен инструмент «Текст», для форматирования символов также можно использовать параметры на панели «Управление».



Палитра «Символ»

A. Шрифт **B.** Стиль шрифта **C.** Кегль **D.** Кернинг **E.** Масштаб по горизонтали **F.** Смещение базовой линии **G.** Интерлиньяж **H.** Трекинг **I.** Масштаб по вертикали **J.** Поворот символа **K.** Язык



A. Шрифт **B.** Стиль шрифта **C.** Кегль **D.** Выключка влево **E.** Выключка по центру **F.** Выключка вправо

По умолчанию в палитре «Символ» видны только наиболее часто используемые параметры. Чтобы вывести все параметры, выберите в меню параметров команду «Показать параметры». Также можно щелкать двойной треугольник на вкладке палитры, чтобы циклически переходить от одного размера отображения к другому.

См. также

- Стили символов и абзацев

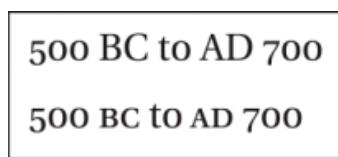
Подчеркивание и перечеркивание текста

1. Выделите текст, который надо подчеркнуть или перечеркнуть. Если текст не выделен, параметр применяется к новому тексту.
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы подчеркнуть текст, нажмите кнопку «Подчеркнутый» **T** в палитре «Символ».
 - Чтобы перечеркнуть текст, нажмите кнопку «Перечеркнутый» **F** в палитре «Символ».

Толщина линии подчеркивания и перечеркивания по умолчанию зависит от кегля шрифта.

Применение форматов «Все прописные» и «Капители»

Когда текст отформатирован в виде капителей, автоматически используются символы капители, если они определены в шрифте. Если же капители в шрифте отсутствуют, то Illustrator синтезирует их, используя уменьшенные варианты обычных прописных букв.



Обычные прописные буквы (вверху) и капители (внизу)

1. Выделите символы или текстовые объекты для изменения. Если текст не выделен, параметр применяется к новому тексту.
2. Выберите команду «Все прописные» или «Капители» в меню палитры «Символ».

Чтобы указать размер синтезируемых капителей, выберите «Файл» > «Параметры документа». В поле «Капители» введите процент от исходного размера шрифта для текста, форматируемого в капители. (Значение по умолчанию – 70%).

Чтобы изменить стиль текста на «все прописные», «все строчные», «прописная в начале каждого слова» или «прописная в начале предложения», выберите команду «Текст» > «Изменить регистр».

[Наверх](#)

Смена стилей использования прописных букв

1. Выделите символы или текстовые объекты для изменения.
2. Выберите в подменю «Текст» > «Изменить регистр» один из следующих параметров:

ВСЕ ПРОПИСНЫЕ Все буквы изменяются на прописные.

Примечание. Команда «ВСЕ ПРОПИСНЫЕ» преобразует дополнительные лигатуры в нормальный текст. Это также происходит при использовании команд «Прописная В Начале Каждого Слова» и «Прописная в начале предложения», если дополнительная лигатура находится в начале слова.

все строчные Все буквы изменяются на строчные.

Прописная В Начале Каждого Слова Первая буква каждого слова становится прописной.

Прописная в начале предложения Первая буква каждого предложения становится прописной.

Примечание. Команда «Прописная в начале предложения» предполагает наличие точки (.), восклицательного (!) или вопросительного (?) знака в конце предложений. Ее выполнение может привести к неожиданным изменениям регистра, если перечисленные символы используются для других целей, например в аббревиатурах, названиях файлов или URL-адресах. Кроме того, в строчные могут быть преобразованы имена собственные.

Совет. Если используется шрифт OpenType, для создания более элегантного текста можно воспользоваться форматом «Все прописные».

[Наверх](#)

Указание фигурных или прямых кавычек

Типографские кавычки, часто называемые фигурными, сочетаются с изгибами линий шрифта. Они традиционно используются для обозначения цитат и в качестве апострофов. Прямые кавычки традиционно используются в качестве аббревиатур футов и дюймов.

- Выберите «Файл» > «Параметры документа» и выполните одно из следующих действий. Затем нажмите кнопку «OK»:
 - Для использования прямых кавычек снимите флажок «Использовать типографские кавычки».
 - Для использования типографских кавычек установите флажок «Использовать типографские кавычки», выберите язык, для которого нужно настроить кавычки, и задайте параметры «Двойные кавычки» и «Одинарные кавычки».

Примечание. Можно задать параметры кавычек для нескольких языков. Эти кавычки применяются к тексту на основе языка, назначенного с помощью палитры «Символ» или установки «Словарь по умолчанию».

Совет. Для замены прямых кавычек на типографские можно воспользоваться командой «Типографская пунктуация».

[Наверх](#)

Установка параметров сглаживания для текста

При сохранении иллюстрации в растровом формате, например в JPEG, GIF или PNG, Illustrator растирает все объекты с разрешением 72 пикселя на дюйм и применяет к ним сглаживание. Однако если иллюстрация содержит текст, стандартные параметры сглаживания могут не принести желаемых результатов. В Illustrator есть несколько параметров специально для растирования текста. Чтобы воспользоваться этими параметрами, необходимо растировать текстовые объекты до сохранения иллюстрации.

- Выделите текстовый объект и выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы окончательно растировать текст, выберите команду «Объект» > «Растировать».
 - Чтобы получить растированное оформление без изменения базовой структуры объекта, выберите команду «Эффект» > «Растировать».
- Выберите параметр сглаживания:

Нет Сглаживание не применяется, при растировании текста сохраняются резкие края.

Лучше качество объектов (суперсамплинг) Параметр по умолчанию. Все объекты, включая текстовые, растируются с указанным разрешением, и к ним применяется сглаживание. Разрешение по умолчанию составляет 300 пикселов на дюйм.

Лучше качество текста (с хинтовкой) Применяется сглаживание, наиболее подходящее для текста. Сглаживание уменьшает эффект зубчатых краев в растровом изображении, текст на экране выглядит более гладко. Однако это может сделать мелкий текст трудночитаемым.

[Наверх](#)

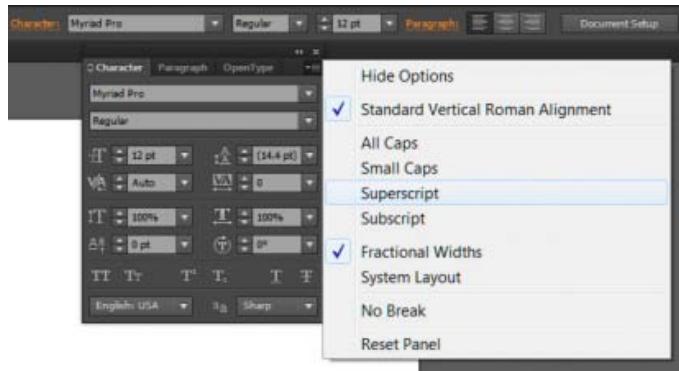
Создание надстрочных и подстрочных индексов

Текст надстрочного и подстрочного индексов (называемых также верхним и нижним) представляет собой символы уменьшенного размера, которые подняты или опущены относительно базовой линии шрифта.

При создании надстрочного или подстрочного индекса Illustrator применяет к символам предварительно заданное значение смещения базовой линии и размер гарнитуры шрифта. Эти значения выражаются в процентах от текущего кегля и интерлиньяжа и основаны на параметрах, заданных в разделе «Текст» диалогового окна «Параметры документа».

Создание надстрочных и подстрочных индексов в обычных шрифтах

- Выделите текст, который нужно изменить. Если текст не выбран, любой новый текст будет вводиться как надстрочный или подстрочный индекс.
- Выберите пункт «Надиндекс» или «Подиндекс» в меню палитры «Символ». Открыть палитру «Символ» можно из панели «Управление».



Параметры «Надиндекс» и «Подиндекс» в меню палитры «Символ»

A. ОПРЕДЕЛЕНИЕ_ВЫНОСКИ **B. ОПРЕДЕЛЕНИЕ_ВЫНОСКИ** **C. ОПРЕДЕЛЕНИЕ_ВЫНОСКИ**

Создание надстрочных и подстрочных индексов в шрифтах OpenType

- Выделите символы, которые нужно отобразить как надстрочный или подстрочный индекс. Если текст не выделен, параметр применяется к новому тексту.
- Убедитесь, что выбран шрифт OpenType. Для этого можно просмотреть команду «Текст» > «Шрифт» – шрифты OpenType отображаются со значком .
- В палитре «OpenType» выберите параметр в раскрывающемся списке «Положение».

Нормальное Для текущего шрифта используется позиция по умолчанию.

Надиндекс/Надстрочный знак Используются приподнятые символы (при их наличии в текущем шрифте).

Подиндекс/Подстрочный знак Используются опущенные символы (при их наличии в текущем шрифте).

Числитель Используются символы, предназначенные для использования как числители дробей (при их наличии в текущем шрифте).

Знаменатель Используются символы, предназначенные для использования как

знаменатели дробей (при их наличии в текущем шрифте).

Изменение размера и положения надстрочных и подстрочных индексов

- Выберите «Файл» > «Параметры документа», укажите следующие значения для параметров «Надиндекс» и «Подиндекс», затем нажмите кнопку «OK»:
 - В полях «Размер» введите процентное отношение размера шрифта для текста надстрочных и подстрочных индексов.
 - В полях «Положение» введите процентное отношение обычного интерлиньяжа, чтобы указать величину смещения текста надстрочных и подстрочных индексов.

[Наверх](#)

Преобразование текста в кривые

Можно превратить текст в набор сложных контуров (кривых), редактирование и другая обработка которых осуществляется аналогично работе с любыми другим графическими объектами. Текст в виде кривых удобно использовать для изменения внешнего вида крупного выделенного шрифта. При работе с основным текстом или другим типом текста, набранного шрифтом малого размера, этот способ применяется редко.

Информация о кривых, образующих символы шрифта, содержится в файлах шрифтов, установленных на компьютере. При создании кривых из текста символы преобразуются в текущих позициях с сохранением всех параметров графического форматирования, таких как обводка и заливка.



Изменение формы буквы

A. Исходный текстовый объект **B.** Текст, преобразованный в кривые, разгруппированный и измененный

Примечание. В кривые не могут быть преобразованы растровые шрифты, а также шрифты, защищенные от такого преобразования.

При преобразовании шрифта в кривые утрачиваются *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.

Преобразованию подлежит весь текст в выделенной области. Преобразовать одну букву из строки текста невозможно. Чтобы преобразовать в кривые одиночную букву, нужно создать отдельный текстовый объект, содержащий только эту букву.

- Выделите текстовый объект.
- Выберите команду «Текст» > «Создать кривые».

[Наверх](#)

Выбор стиля чисел для шрифтов OpenType

- Чтобы изменить стиль существующих чисел, выделите символы или текстовые объекты для изменения. Если текст не выделен, параметр применяется к новому тексту.
- Убедитесь, что выбран шрифт OpenType.
- В палитре «OpenType» выберите параметр в раскрывающемся списке «Цифры».

Стандартные цифры Для текущего шрифта используется стиль по умолчанию.

Моноширинные современные Используются полноразмерные цифры одинаковой ширины (при их наличии в текущем шрифте). Этот режим подходит в тех ситуациях, когда необходимо выравнивать числа на нескольких строках, как в таблицах.

Выравнивание цифр, пропорциональное выравнивание Используются полноразмерные цифры различной ширины (при их наличии в текущем шрифте). Этот режим рекомендуется для текста, набранного только прописными буквами.

старый стиль цифр, пропорциональный старый стиль Используются цифры различной высоты и ширины (при их наличии в текущем шрифте). Этот режим рекомендуется для отображения текста, набранного прописными и строчными буквами, в классическом стиле.

Моноширинные старого стиля Используются цифры различной высоты с одинаковой шириной (при их наличии в текущем шрифте). Этот режим рекомендуется в тех случаях, когда необходимо добиться классического оформления чисел в старом стиле, но при этом выровнять числа в столбцах, как в годовом отчете.

[Наверх](#)

Форматирование дробей и порядковых числительных в шрифтах OpenType

При использовании шрифта OpenType можно автоматически форматировать порядковые числительные с надстрочными символами (например, 2nd). Такие символы, как надстрочные «а» и «о» в испанских словах *segunda* (2^a) и *segundo* (2^o) также набираются правильно. Кроме того, можно преобразовывать числа, разделенные косой чертой (например, 1/2), в дробь шиллинга (например, ½).

- Выделите символы или текстовые объекты, к которым нужно применить параметр. Если текст не выделен, параметр применяется к новому тексту.
- Убедитесь, что выбран шрифт OpenType.
- В палитре «OpenType» нажмите кнопку «Порядковые числительные» для включения или отключения порядковых числительных или кнопку «Дроби» для включения или отключения дробей. Эти кнопки действуют только в том случае, если в шрифте доступны порядковые числительные и дроби.

[Наверх](#)

Использование типографской пунктуации

Команда «Типографская пунктуация» выполняет поиск клавиатурных символов пунктуации и заменяет их на типографские. Кроме того, команду «Типографская пунктуация» можно применять для глобальной вставки лигатур и дробей (если в шрифте есть такие символы).

Если используется шрифт OpenType, для ввода лигатур и дробей вместо диалогового окна «Типографская пунктуация» используйте палитру «OpenType».

1. Если нужно заменить символы в определенном тексте, а не во всем тексте документа, выберите нужные текстовые объекты или символы.
2. Выберите команду «Текст» > «Типографская пунктуация».
3. Установите один или несколько перечисленных далее параметров.

Лигатуры «ff», «fi», «ffi» Представление комбинаций букв «ff», «fi» или «ffi» в виде лигатур.

Лигатуры «ff», «fl», «ffl» Представление комбинаций букв «ff», «fl» или «ffl» в виде лигатур.

прямые кавычки, кавычки Изменение прямых кавычек, вводимых с клавиатуры, на фигурные.

Примечание. Если выбран параметр «Кавычки», прямые кавычки всегда заменяются на фигурные независимо от настроек «Двойные кавычки» или «Одинарные кавычки» в диалоговом окне «Параметры документа».

дополнительные пробелы, удаление пробелов Удаление нескольких пробелов после точки.

короткое и длинное тире, быстрые пунктуационные тире, короткое и длинное, длинные тире

Замена при вводе с клавиатуры двух дефисов на короткое тире, а трех дефисов – на длинное.

Многоточие (...) Замена трех точек, вводимых с клавиатуры, на многоточие.

Сложные дроби Замена отдельных символов, используемых для представления дробей, на их односимвольные эквиваленты.

4. Выберите параметр «Весь документ» для замены символов текста во всем файле или «Только текст» для замены символов только в выделенном тексте.
5. (Необязательно) Чтобы увидеть список и количество замененных символов, установите флажок «Отчет о результатах».
6. Нажмите кнопку «OK», чтобы найти и заменить выделенные символы.

См. также

- Клавиши для работы с текстом
- Шрифты OpenType
- Обзор палитры «OpenType»
- Использование лигатур и контекстных вариантов
- Создание текста
- [Обучающий видеоролик — Работа с текстом](#)

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Форматирование абзацев

[Обзор палитры «Абзац»](#)

[Выравнивание текста](#)

[Выключка текста](#)

[Настройка межсловного и межбуквенного интервала в выровненном тексте](#)

[Отступы текста](#)

[Настройка интервалов между абзацами](#)

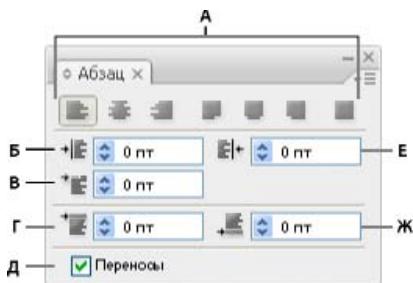
[Висячая пунктуация](#)

[Наверх](#)

Обзор палитры «Абзац»

Палитра «Абзац» («Окно» > «Текст» > «Абзац») используется для изменения форматирования колонок и абзацев. Если выделен текст или активен инструмент «Текст», для форматирования абзацев также можно использовать параметры на панели «Управление».

Видеоролик с инструкциями по работе со стилями символов и абзацев см. по адресу www.adobe.com/go/vid0047_ru.



Палитра «Абзац» (показаны все параметры)

А. Выравнивание и выключка Б. Отступ слева В. Отступ слева для первой строки Г. Отбивка перед абзацем Д. Расстановка переносов Е. Отступ справа Ж. Отбивка после абзаца



А. Шрифт Б. Стиль шрифта В. Кегль Г.

Выключка влево Д. Выключка по центру Е. Выключка вправо

По умолчанию в палитре «Абзац» видны только наиболее часто используемые параметры. Чтобы вывести все параметры, выберите в меню палитры команду «Показать параметры». Также можно щелкнуть двойной треугольник на вкладке палитры, чтобы циклически переходить от одного размера отображения к другому.

[Наверх](#)

Выравнивание текста

Текст в области и текст по контуру можно выровнять по одному или обоим краям контура текста.

1. Выделите текстовый объект или установите курсор на абзаце, который нужно изменить.

Если текстовый объект не выделен или курсор не установлен на абзаце, выравнивание будет применено к новому тексту.

2. На панели «Управление» или палитре «Абзац» нажмите кнопку выравнивания.

[Наверх](#)

Выключка текста

Выключка – это выравнивание текста по обоим краям. Выключку можно применить ко всему тексту в абзаце, включая или исключая последнюю строку.

1. Выделите текстовый объект или установите курсор на абзаце для выключки.

Если текстовый объект не выделен или курсор не установлен на абзаце, выключка будет применена к новому тексту.

2. В палитре «Абзац» нажмите кнопку выключки.

Настройка межсловного и межбуквенного интервала в выровненном тексте

[Наверх](#)

Приложения Adobe позволяют производить точную настройку интервалов между словами и буквами, а также масштабирование символов. Настройка интервалов особенно полезна для выровненного текста, хотя они настраиваются и для невыровненного текста.

1. Поместите курсор в тот абзац, который нужно изменить, либо выделите текстовый объект или фрейм, в котором нужно изменить все абзацы.
2. Выберите пункт «Выключка» в меню палитры «Абзац».

3. Задайте значения параметров «Межсловные интервалы», «Межбуквенные интервалы» и «Масштаб глифов».

Значения «Минимум» и «Максимум» определяют допустимый диапазон интервалов только для абзацев с выключкой.

Значение параметра «Желаемые» определяется как для абзацев с выключкой, так и для абзацев без выключки.

Межсловные интервалы Интервал между словами, появляющийся при нажатии клавиши «Пробел». Значения параметра «Межсловный интервал» могут меняться в диапазоне от 0 % до 1000 %. При значении 100 % дополнительный интервал между словами не добавляется.

Межбуквенные интервалы Расстояние между буквами, включая значения кернинга и трекинга. Значения параметра «Межбуквенные интервалы» могут меняться в диапазоне от -100 % до 500 %. При значении 0 % дополнительный интервал между буквами не добавляется, при 100 % добавляется интервал шириной, равной обычному пробелу.

Масштаб глифов Ширина символов (глиф — это любой символ шрифта). Значения межглифовых интервалов могут меняться в диапазоне от 50 % до 200 %.

Параметры интервалов всегда применяются ко всему абзацу. Чтобы настроить интервалы для нескольких символов, а не для всего абзаца, воспользуйтесь параметром «Трекинг».

4. Установите параметр «Выключка отдельных слов» (Illustrator) или «Выключка одиночных слов» (InDesign), чтобы указать, как выравнивать однословные абзацы.

В узких столбцах может встретиться строка, содержащая только одно слово. Если абзац настроен на полную выключку, одиночное слово в строке может оказаться слишком растянутым. Вместо того чтобы оставлять подобные слова полностью выключеными, можно выровнять их по центру, по правому или по левому краю.

Отступы текста

[Наверх](#)

Отступ — это пространство между текстом и границей текстового объекта. Отступы действуют только для выделенных абзацев, поэтому для разных абзацев легко можно задать разные отступы.

Отступы можно задавать с помощью палитры «Табуляция», «Абзац» и панели «Управление». При работе с текстом также можно вводить отступы с помощью табуляторов или изменения отступов для текстового объекта.

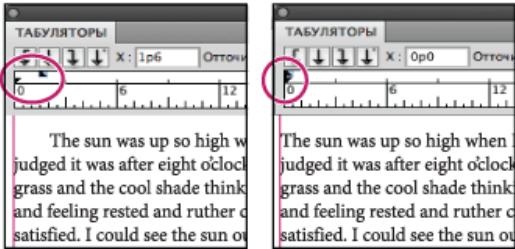
Работая с текстом на японском, для установки отступа первой строки вместо палитры «Абзац» можно использовать параметр «модзикуми». Если отступ первой строки задан в палитре «Абзац» и для отступа первой строки задан параметр «модзикуми», общий отступ составляет сумму двух значений.

Установка отступов в палитре «Абзац»

1. Выберите инструмент «Текст» и щелкните абзац, для которого нужно установить отступ.
2. Задайте значения отступов в палитре «Абзац». Например, выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы задать отступ размером в 1 пико для всего абзаца, введите значение **1p** в поле «Отступ слева»
 - Чтобы задать отступ размером в 1 пико только для первой строки абзаца, введите значение **1p** в поле «Отступ слева для первой строки»
 - Чтобы создать висячий отступ в 1 пико, введите положительное значение (например, **1p**) в поле «Отступ слева» и отрицательное (например, **-1p**) в поле «Отступ слева для первой строки».

Установка отступа с помощью палитры «Табуляция»

1. Выберите инструмент «Текст» и щелкните абзац, для которого нужно установить отступ.
2. В палитре «Табуляция» выполните одно из следующих действий с маркерами отступа :
 - Чтобы сделать отступ для первой строки текста, перетащите верхний маркер. Чтобы сделать отступ для всего текста, кроме первой строки, перетащите нижний маркер. Чтобы переместить оба маркера и установить отступ для всего абзаца, перетащите нижний маркер с нажатой клавишей **Ctrl** (в Windows) или **Command** (в Mac OS).

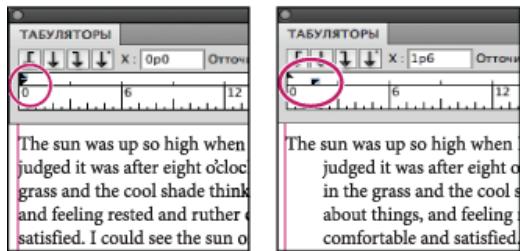


Текст с отступом для первой строки абзаца (слева) и без него (справа)

- Чтобы создать отступ для первой строки текста, выберите верхний маркер и введите значение отступа по оси X.
- Чтобы переместить весь абзац, кроме первой строки, выберите нижний маркер и введите значение в поле X.

Создание висячего отступа

При создании висячего отступа делается отступ всех строк абзаца, кроме первой. Висячие отступы особенно полезно использовать, когда в начало абзаца требуется добавить графику или нужно создать маркированный список.



Текст без отступа (слева) и с висячим отступом (справа)

- Выберите инструмент «Текст» **T** и щелкните абзац, для которого нужно установить отступ.
- На панели «Управление» или палитре «Табуляция» задайте положительное значение отступа слева.
- Чтобы задать отрицательное значение отступа для первой строки абзаца, выполните одно из следующих действий:
 - В палитре «Абзац» введите отрицательное значение отступа слева для первой строки абзаца .
 - В палитре «Табуляция» перетащите верхний маркер влево или нижний маркер вправо.

Настройка интервалов между абзацами

[Наверх](#)

- Установите курсор в абзаце, который нужно изменить, или выделите текстовый объект для изменения всех его абзацев. Если курсор не установлен в абзаце и не выделен текстовый объект, настройка будет применена к новому тексту.
 - В палитре «Абзац» задайте значения в полях «Отбивка перед абзацем» ( или ) и «Отбивка после абзаца» ( или ).
- Примечание. В первом абзаце колонки дополнительная отбивка перед абзацем не добавляется. В этом случае можно увеличить интерлиньяж первой строки абзаца или изменить отступ для текстового объекта.

Висячая пунктуация

[Наверх](#)

Висячая пунктуация делает края текста более ровными за счет переноса символов пунктуации за поля абзаца.



Абзац без висячей пунктуации (слева) и абзац с висячей пунктуацией (справа)

Для висячей пунктуации в Illustrator есть следующие параметры.

Висячая пунктуация Управляет выравниванием символов пунктуации для выделенного абзаца. Если «Висячая пунктуация» включена,

следующие символы на 100% находятся за полями: одинарные кавычки, двойные кавычки, дефисы, точки и запятые; следующие символы на 50% находятся за полями: звездочки, тильды, многоточия, короткие и длинные тире, двоеточия, точки с запятой. Чтобы применить этот параметр, установите курсор в абзаце и выберите команду «Висячая пунктуация» в меню палитры «Абзац».

Визуальное выравнивание полей Управляет выравниванием символов пунктуации для всех абзацев в текстовом объекте. Если «Визуальное выравнивание полей» включено, латинские символы пунктуации, а также края букв (например, W и A) выступают за поля текста, чтобы текст выглядел ровно. Для применения этого параметра выделите текстовый объект и выберите команду «Текст» > «Визуальное выравнивание полей».

Бурасагари Управляет выравниванием двухбайтных символов пунктуации (в китайских, японских и корейских шрифтах). На эти символы пунктуации не влияют параметры «Висячая пунктуация» и «Визуальное выравнивание полей».

Помните, что размер полей, за которые выступает висячая пунктуация, определяется выравниванием абзаца. Для абзацев с выравниванием по левому и правому краю символы пунктуации «висят» слева и справа, соответственно. Для абзацев с выравниванием по верхней и нижней границе знаки пунктуации «висят» сверху и снизу соответственно. Для абзацев с выравниванием по центру и выключкой символы пунктуации «висят» с обеих сторон.

Примечание. Если за символом пунктуации следуют кавычки, оба символа будут висячими.

Дополнительные разделы справки



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Расстановка переносов и переходы на новую строку

[Настройка автоматической расстановки переносов](#)

[Использование словаря переносов](#)

[Предотвращение разрыва слов](#)

[Методы компоновки](#)

Можно указать, каким способом слова и строки автоматически разбиваются при настройке расстановки переносов или при использовании словаря переносов.

Illustrator использует те же методы компоновки для разбики слов и строк, что и Adobe InDesign. Дополнительную информацию по использованию данных функций см. в Справке в Интернете.

[Настройка автоматической расстановки переносов](#)

[Наверх](#)

Параметры, которые выбираются для расстановки переносов в абзаце, влияют на горизонтальные интервалы внутри строки и на эстетическую привлекательность текста на странице. Параметры переноса определяют возможность и способ переноса слов.

- Чтобы включить автоматическую расстановку переносов, выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы включить или отключить автоматическую расстановку переносов, установите или снимите флажок «Переносы» в палитре «Абзац».
 - Чтобы включить переносы в определенных абзацах, сначала выделите эти абзацы.
 - Чтобы выбрать словарь переносов, выберите язык в меню «Язык» в нижней части палитры «Символ».
- Чтобы задать параметры, выберите пункт «Расстановка переносов» (Illustrator) или «Переносы» (InDesign) в меню палитры «Абзац» и укажите следующие параметры.

В словах длиннее, чем _ букв (Photoshop), Слова длиннее, чем _ букв (Illustrator), В словах длиной не менее _ букв (InDesign) Указывает минимальное число символов в словах, для которых выполняется расстановка переносов.

После первых _ букв и Перед последними _ буквами Указывает минимальное число символов в начале и в конце слова, которые можно отделять знаком переноса. Например, если указать для этих параметров значение 3, то слово *aromatic* будет переноситься *aro- matic*, но не *ar- omatic* или *aromat- ic*.

Подряд не более Указывает максимальное число строк подряд, в которых может производиться перенос. Если указано значение «0», то допускается использование переносов в конце каждой строки.

Зона переноса Указывает расстояние от правого края абзаца и ограничивает фрагмент строки, в котором переносы не допускаются. Установка значения «0» допускает расстановку переносов в любом месте строки. Этот параметр применяется только при использовании построчного компоновщика Adobe.

Переносы в словах, набранных заглавными буквами (Photoshop), Переносить слова, набранные прописными (Illustrator), Переносить слова, набранные заглавными буквами (InDesign) Выберите этот параметр, чтобы предотвратить перенос слов, набранных заглавными буквами.

Примечание. Параметры переноса применяются только к латинским символам. На двухбайтовые символы китайских, японских и корейских шрифтов эти настройки влияния не оказывают.

[Использование словаря переносов](#)

[Наверх](#)

Для определения переносов в словах в Illustrator используются словари для поиска близких слов. Эти словари позволяют определять другой язык даже для одного символа текста. Можно выбрать словарь по умолчанию и настроить его в диалоговом окне «Установки».

- Выберите команду «Редактирование» > «Установки» > «Расстановка переносов» (в Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Расстановка переносов» (в Mac OS).
- Выполните любое из следующих действий:
 - Чтобы выбрать словарь переносов по умолчанию, задайте параметр «Словарь по умолчанию» и нажмите кнопку «OK».
 - Чтобы добавить слово в список исключений, введите слово в поле «Новая запись» и нажмите кнопку «Добавить».

- Чтобы удалить слово из списка исключений, выберите слово и нажмите кнопку «Удалить».

[Наверх](#)

Предотвращение разрыва слов

Можно предотвратить появление разрыва в словах на конце строк — например, в собственных именах или в словах, значение которых меняется при добавлении дефиса. Также можно обеспечить неразрывное написание нескольких слов или групп слов, например инициалов и фамилий.

- Выделите символы, между которыми разрыв недопустим.
- Выберите в меню палитры «Символ» команду «Без разрыва» (Photoshop), «Без переносов» (Illustrator, InDesign).

Примечание. Если применить команду «Без разрыва/Без переносов» к слишком большому количеству смежных символов, то текст может перейти на другую строку без переноса в середине какого-либо слова. Однако, если применить команду «Без разрыва/Без переносов» к нескольким строкам текста, то текст не отобразится.

[Наверх](#)

Методы компоновки

Внешний вид текста на странице определяется результатом комплексного взаимодействия процессов, совокупно называемых компоновкой. Используя указанные межсловный интервал, межбуквенный интервал, межглифовый интервал и параметры расстановки переносов, приложения Adobe оценивают возможные способы разбиения текста на строки и выбирают оптимальный вариант в соответствии с указанными параметрами.

Можно выбрать один из двух методов компоновки: многострочный компоновщик Adobe и построчный компоновщик Adobe. Оба метода определяют все возможные способы расстановки переносов в абзаце, а затем выбирают тот, который оптимально соответствует указанным параметрам расстановки переносов и выравнивания. Метод компоновки оказывает влияние только на выделенные абзацы, поэтому можно использовать разные методы компоновки для разных абзацев.

Многострочный компоновщик

Многострочный компоновщик анализирует количество точек разрыва в диапазоне строк, в результате чего может оптимизировать предыдущие строки в абзаце, чтобы исключить появление в следующих строках разрывов, которые особенно портят внешний вид текста.

Многострочный компоновщик основывается при компоновке на определении возможных точек разрыва и присвоении им «штрафных очков» в соответствии со следующими принципами.

- Для текста, выровненного по правому или левому краю или по центру, являются предпочтительными и приносят наименьшее количество «штрафных очков» строки, заканчивающиеся ближе к правому краю страницы.
- Для выровненного текста наибольшую важность представляет равномерность межбуквенного и межсловного интервалов.
- Перенос по возможности избегается.

построчный компоновщик

Построчный компоновщик предлагает традиционный подход к компоновке текста строка за строкой. Этот параметр полезен, когда необходимо вручную контролировать разбиение текста на строки. Построчный компоновщик при анализе точек разрыва основывается на следующих принципах.

- Предпочтение отдается более длинным строкам.
- В выровненном тексте предпочтительнее использовать вместо переносов уменьшение или увеличение межсловного интервала.
- В невыровненном тексте предпочтительнее использовать переносы вместо увеличения или уменьшения межбуквенного интервала.
- Если настройка интервалов необходима, предпочтение отдается сжатию, а не расширению.

Метод компоновки можно выбрать в меню палитры «Абзац». Чтобы применить тот или иной метод ко всем абзацам, сначала выделите текстовый объект. Чтобы применить метод только к текущему абзацу, установите курсор в нужный абзац.



Шрифт для арабского языка и иврита

[Многоязычные компоновщики Adobe](#)

[Направление письма](#)

[Формат написания чисел](#)

[Поддержка шрифтов предыдущей версии](#)

[Стандартные шрифты](#)

[Автоматическое добавление кашид](#)

[Лигатуры](#)

[Копирование и вставка из документа Microsoft Word](#)

[Расстановка переносов](#)

[Поиск и замена](#)

[Диакритические знаки](#)

[Глифы](#)

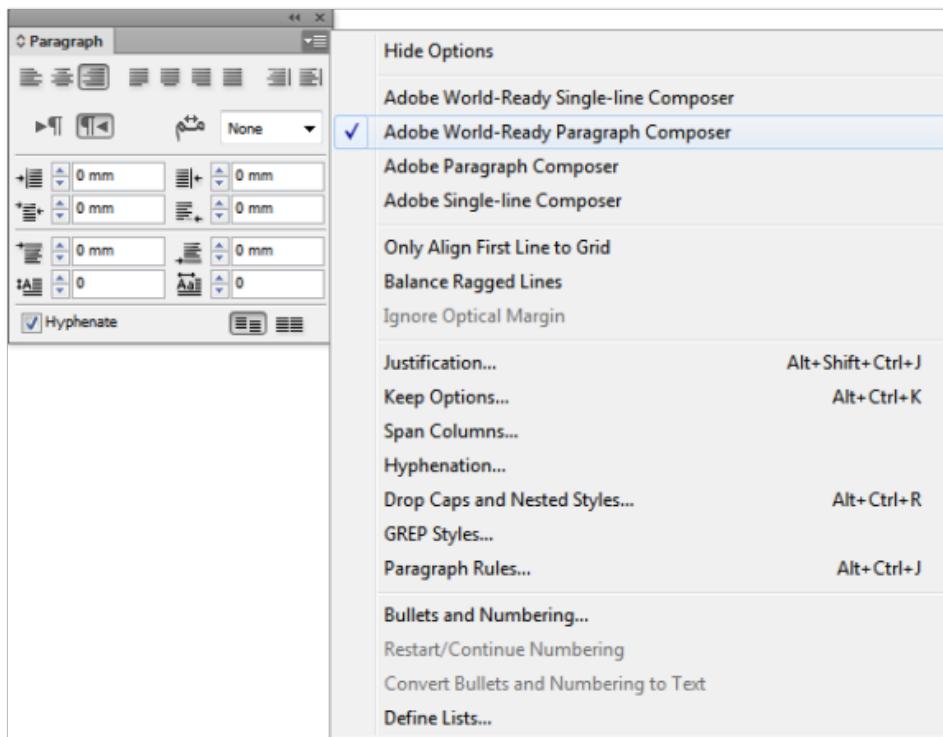
Новые улучшенные возможности для работы на арабском и иврите доступны в версии программы для ближневосточного и североафриканского регионов.

[Наверх](#)

Многоязычные компоновщики Adobe

Многоязычные компоновщики Adobe позволяют создавать контент на языках ближневосточного региона. Вводите текст на одном языке или смешивайте такие языки, как арабский, иврит, английский, французский, немецкий, русский и другие языки латинского происхождения.

Выбирайте между доступными компоновщиками из меню палитры «Абзац» («Окно» > «Абзац» > меню палитры). Например, в InDesign используйте многоязычный компоновщик абзацев Adobe. Или в Illustrator можно использовать компоновщик односторочного текста на языках ближневосточного региона.



Многоязычные компоновщики Adobe

Также можно сохранить файлы с именами на арабском и иврите.

См. также

- Компоновка текста
- Форматирование абзацев

[Наверх](#)

Направление письма

Для создания содержимого на арабском языке и иврите можно задать направление текста справа налево (RTL) по умолчанию. Кроме того, теперь можно переключать между двумя направлениями в документах, содержащих текст с направлением слева направо.

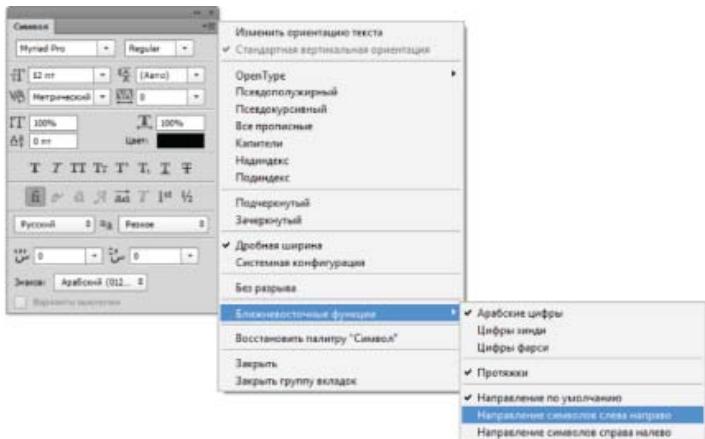
Выберите направление абзаца на панели «Абзац».



Выбор направления абзаца

При смешении языков в одном абзаце указывайте направление текста на уровне символа. Кроме того, чтобы вставить даты или числа, также укажите направление текста на уровне символа.

Из меню палитры «Символ» выберите «Направление символа» и затем выберите направление.



Направление символа

[Наверх](#)

Формат написания чисел

Задавайте формат написания чисел, который хотите использовать, при работе с арабским языком или ивритом. Осуществляйте выбор между арабским, хинди и фарси.

В арабском языке версия хинди установлена по умолчанию, а в случае иврита используются арабские цифры. Однако можно перейти к арабским цифрам в случае необходимости.

1. Выделите цифры в напечатанном тексте.
2. В палитре «Символ» (**Ctrl+T**) откройте «Список цифр», чтобы выбрать шрифт, в который нужно добавить цифры.

Для использования арабских цифр установите флажок Использовать местные цифры для текста на арабских языках. Чтобы включить эту опцию, выберите «Редактирование» > «Настройки» > «Дополнительные параметры текста».



Выбор формата написания чисел

[Наверх](#)

Поддержка шрифтов предыдущей версии

Традиционно используемые шрифты (например, шрифты AXT) могут использоваться и в этой версии программного обеспечения. Однако рекомендуется использование более новых шрифтов формата Open Type для текстовых элементов.

Функция «Захиста отсутствующих глифов» («Редактирование» > «Настройки» > «Дополнительные параметры текста») включена по умолчанию. Текст, в котором глифы недоступны в используемом шрифте, проходит автоматическую обработку.

[Наверх](#)

Стандартные шрифты

При установке версии программы для стран Ближнего Востока и Северной Африки стандартный шрифт ввода текста устанавливается по умолчанию на системный язык. Например, если установлена версия с поддержкой английского и арабского языков, шрифтом по умолчанию является Adobe Arabic. Аналогично, если установлена версия для английского языка и иврита, шрифтом по умолчанию является Adobe Hebrew (или Myriad Hebrew в Photoshop).

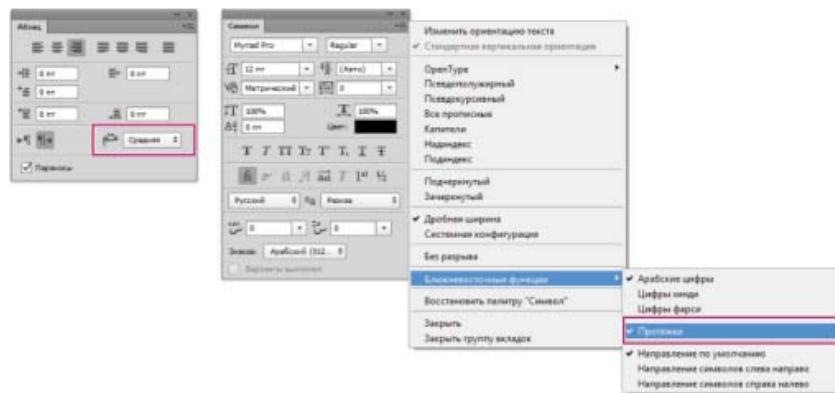
[Наверх](#)

Автоматическое добавление кашид

В арабском языке текст выравнивается посредством добавления кашид. Кашиды добавляются к арабским символам для удлинения слов. Однако промежутки между словами не увеличиваются. Используйте «Автоматическое добавление кашид», чтобы выровнять абзацы текста на арабском языке.

Выделите абзац и из палитры «Абзац» («Окно» > «Текст и Таблицы» > «Абзац») выберите «Добавить кашиду» из раскрывающегося списка. Доступные параметры: «Нет», «Короткая», «Средняя», «Длинная» или «Стилистическая». Кашиды могут быть добавлены, только если абзац выровнен. Этот параметр неприменим для абзацев, которые обладают настройками выравнивания.

Чтобы применить кашиды к группе символов, выберите символы и выберите пункт «Кашиды» в меню панели «Символ».



Автоматическое добавление кашид

[Наверх](#)

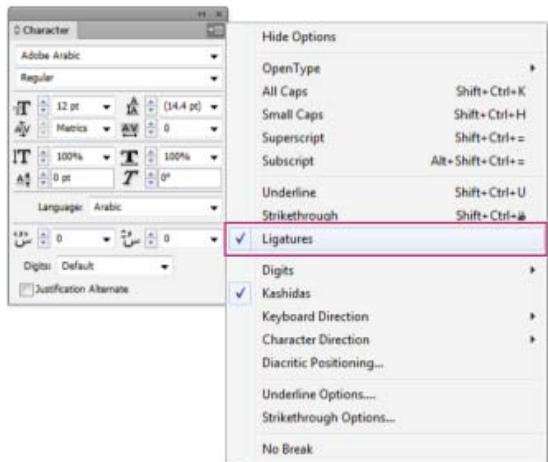
Лигатуры

Автоматически применяйте лигатуры к парам символов на арабском и иврите. Лигатуры — типографические знаки, заменяющие определенные пары букв, если они доступны в шрифте формата Open Type.

При выборе функции «Лигатуры» из меню палитры «Символ» или меню палитры «Управление» появится стандартная лигатура, обозначенная в шрифте.

1. Выделите текст.
2. Выберите функцию «Лигатуры» в меню палитры «Символ» или палитры «Управление».

Также некоторые шрифты формата Open Type содержат больше декоративных дополнительных лигатур, которые можно добавить, выбрав параметр «Дополнительные лигатуры». Такие лигатуры находятся в палитре «Символ» > «OpenType» > «Дополнительные лигатуры».



Автоматическое добавление лигатур

[Наверх](#)

Копирование и вставка из документа Microsoft Word

Копируйте текст из Microsoft Word и вставляйте его непосредственно в документ. Выравнивание и направление вставляемого текста автоматически установлены для текста на арабском или иврите.

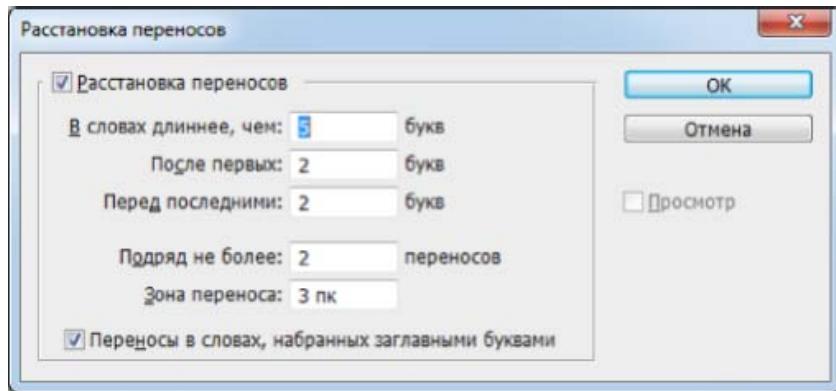
[Наверх](#)

Расстановка переносов

Предложения, которые не помещаются на одной строке, автоматически переносятся на следующую строку. При выравнивании текста перенос влечет за собой появление лишних пробелов на стоке, что некорректно с эстетической и лингвистической точки зрения. Расстановка переносов позволяет разделить слово в конце строки, используя перенос. С помощью такой фрагментации предложение лучше помещается на следующей строке.

Смешанный текст: возможность добавления кашид влияет на расстановку переносов в смешанном тексте. Когда функция добавления кашид включена, кашиды применяются, где это допустимо, а неарабский текст не переносится. Когда функция добавления кашид отключена, только для неарабского текста применяется расстановка переносов.

Текст на иврите: переносы разрешены. Чтобы включить функцию расстановки переносов и настроить параметры, выберите палитру «Абзац» > «Меню палитры» > «Параметры переносов».



Параметры переносов

[Наверх](#)

Поиск и замена

Пользователи программы на арабском и иврите могут выполнять полнотекстовой поиск и замену. В дополнение к поиску и замене простого текста возможно также искать и заменять текст с определенными особенностями. Такими особенностями могут являться диакритические знаки, кашиды, специальные символы (например, алеф), цифры на разных языках (например, цифры на хинди) и многое другое.

Для того чтобы осуществить поиск и замену в тексте, выполните следующие шаги.

- **InDesign:** «Редактирование» > «Найти/Заменить»
- **Illustrator:** «Редактирование» > «Найти и заменить»

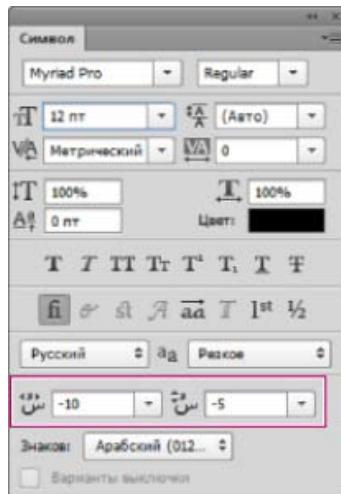
В InDesign используйте вкладку «Транслитерация» («Редактирование» > «Найти/Заменить») для поиска и замены цифр на арабском, хинди и фарси. Например, можно осуществить поиск цифр на хинди и преобразовать их в арабские.

[Наверх](#)

Диакритические знаки

В арабском письме диакритика или диакритические знаки представляют собой глиф, использующийся для обозначения длины согласных или коротких гласных. Диакритический знак добавляется к букве сверху или снизу. Для лучшего оформления текста или читабельности определенных шрифтов контролируйте вертикальное или горизонтальное положение диакритических знаков.

1. Выделите текст, в котором присутствуют диакритические знаки.
2. В палитре «Символ» измените позицию диакритических знаков относительно букв. Можно изменить следующие значения: «Настройка горизонтального положения диакритического знака» и «Настройка вертикального положения диакритического знака».



Изменение положения диакритических знаков

[Наверх](#)

Глифы

Пользователи программы на арабском и иврите могут применять глифы из стандартного набора символов. Однако чтобы найти, выбрать и применить глиф из стандартного набора символов или набора другого языка используйте палитру «Глифы».

- InDesign: «Окно» > «Текст и Таблицы» > «Глифы»
- Illustrator: «Окно» > «Текст» > «Глифы»



Поиск, выбор и применение глифов

На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Инструменты и улучшенные функции для устройств с сенсорным экраном | Illustrator CC

Изменение текста на сенсорных устройствах (инструмент «Изменение текста»)

Изменение фигур на сенсорных устройствах (инструмент «Свободное трансформирование»)

Жесты для сенсорных устройств, поддерживаемые ОС

Теперь благодаря Illustrator CC работа с текстом и объектами на сенсорных устройствах стала еще проще. Помимо устройств сенсорного ввода при работе со различными стилями в Illustrator можно использовать мышь. Изменять объекты при помощи мыши так же удобно, как и с использованием сенсорных элементов управления.

Кроме того, многие жесты сенсорных устройств поддерживаются различными операционными системами. Интерфейс Illustrator позволяет сдвигать, пролистывать и перемещать объекты, относящиеся к операционной системе.

Воспользоваться функциями Illustrator для сенсорных устройств можно только на

- компьютере с сенсорным экраном и установленной ОС Windows 7 или 8 или
- устройстве с сенсорным экраном, например, Wacom Cintiq 24HD Touch.

Применить функцию сдвига и масштабирования можно, используя

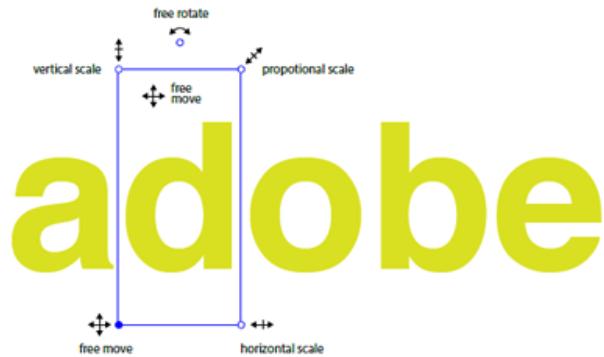
- мобильное устройство (например, устройство с сенсорным экраном)
- или сенсорное устройство ввода, такое как сенсорная панель на компьютере Mac, сенсорная клавиатура или устройство Wacom Intuos5.

Изменение текста на сенсорных устройствах (инструмент «Изменение текста»)

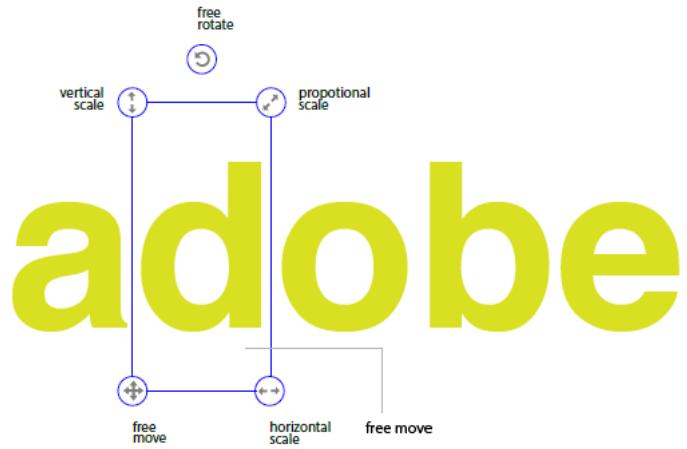
[Наверх](#)

Изменяйте свойства текста при помощи инструмента «Изменение текста», используя курсор мыши или сенсорное устройство ввода (например, устройство с сенсорным экраном).

- Выберите инструмент «Изменение текста» (Shift + T) на панели управления.
- Выберите строку или символ из текста.
- Чтобы изменить символ (повернуть, масштабировать или переместить), управляйте манипуляторами, отображаемыми вокруг текста, с помощью сенсорного устройства ввода или мыши.



Изменение выбранного объекта с помощью мыши и манипуляторов управления, расположенных вокруг объекта.



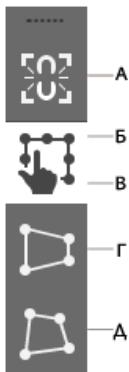
Изменение выбранного объекта с помощью сенсорного устройства ввода и манипуляторов управления, расположенных вокруг объекта.

[Наверх](#)

Изменение фигур на сенсорных устройствах (инструмент «Свободное трансформирование»)

Перемещайте, масштабируйте, поворачивайте и искажайте объект при помощи мыши или сенсорного устройства ввода (например, устройства с сенсорным экраном).

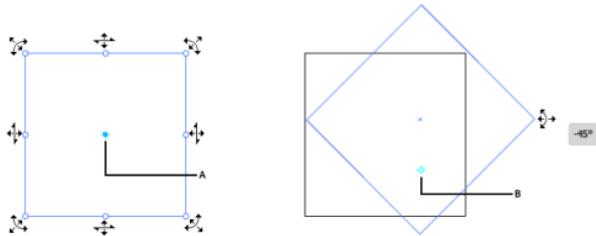
1. Выделите объект и выберите инструмент «Свободное трансформирование».
2. На виджете инструмента «Свободное трансформирование» выберите действие, которое необходимо применить к выбранному объекту. Воспользуйтесь манипуляторами управления, чтобы переместить, масштабировать, повернуть, наклонить или искажить (в перспективе или произвольно) объект.



Виджет инструмента «Свободное трансформирование» для сенсорных устройств

A. Сохранение пропорций **B.** Свободное трансформирование **C.** Выбранное действие **D.** Искажение в перспективе **E.** Произвольное искажение

3. При активации параметра «Свободное трансформирование» отобразится подвижная опорная точка для выбранного объекта.
 - Чтобы переместить объект относительно расположения опорной точки, щелкните и перетащите опорную точку в любое местоположение на монтажной области.
 - Дважды щелкнув любой из восьми манипуляторов управления, можно установить его в качестве опорной точки. Поворот теперь осуществляется относительно новой опорной точки.
 - Дважды щелкните опорную точку, чтобы вернуть ее в исходное положение.



(слева) Курсоры инструментов «Свободное трансформирование» **(справа)** Иллюстрация неподвижной точки
A. Неподвижная точка **B.** При перемещении изображение поворачивается относительно нового положения неподвижной точки

- При наведении курсора мыши на манипуляторы отображаются доступные значки и опорная точка для объекта.
- Можно перетащить опорную точку в другое место и затем с помощью манипуляторов повернуть выбранный графический объект с учетом нового положения опорной точки.

Жесты для сенсорных устройств, поддерживаемые ОС

[Наверх](#)

Жесты, используемые при работе с сенсорными устройствами. Используйте стандартные жесты (щипок и перелистывание) для сдвига и масштабирования объектов. Устройствами с сенсорным вводом данных поддерживаются следующие жесты:

- Сведение или разведение двух пальцев (например, большого и указательного) для изменения масштаба изображения.
- Помещение двух пальцев на сенсорный экран устройства и одновременное их перемещение для сдвига области в документе.
- Движение одним пальцем по прямой (или перелистывание) для навигации по монтажным областям.
- В режиме редактирования поворот монтажной области на 90° двумя пальцами.

Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Новые компоновщики для поддержки индийских языков | Illustrator CC

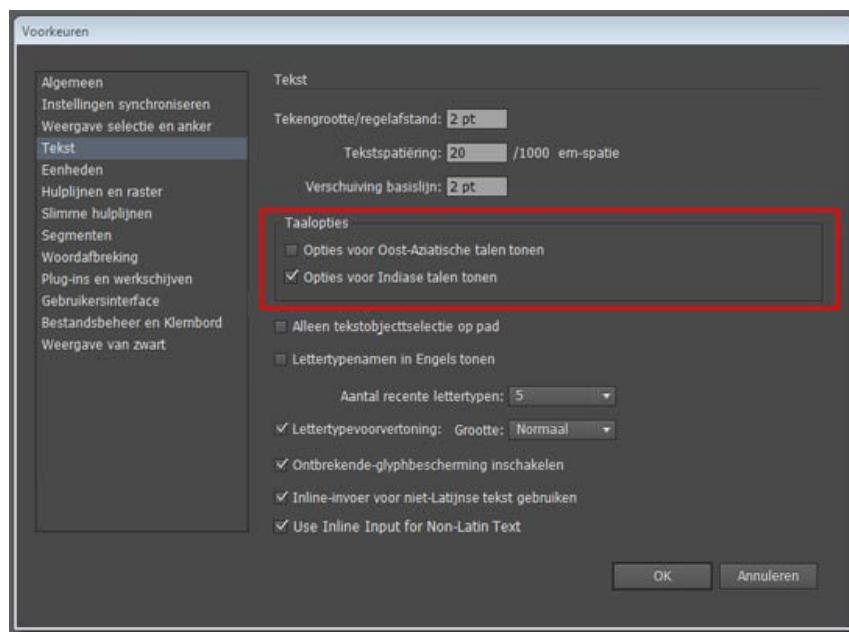
В Illustrator CC реализована расширенная поддержка индийских языков. Теперь можно включать в документы текст на индийских языках. Дополнительный компоновщик символов ближневосточных и южноазиатских языков обеспечивает правильное формирование слов для многих незападных письменностей.

Компоновщики символов ближневосточных и южноазиатских языков поддерживают несколько индийских языков.

- Бенгальский
- Гуджарати
- Хинди
- Каннада
- Малаялам
- Маратхи
- Ория
- Пенджаби
- Тамильский
- Телугу

Эта функция включается в меню «Установки» (Ctrl + K). Следует выбрать «Установки» > «Текст» > «Show Indic Options» (Показывать параметры индийских шрифтов).

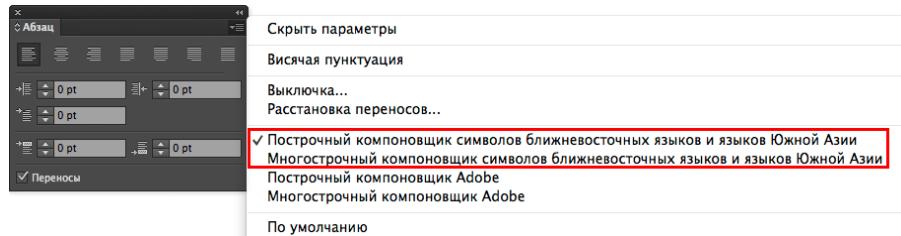
Примечание. В новой версии Illustrator флагок «Показывать параметры азиатских шрифтов» переименован в «Показывать параметры восточноазиатских шрифтов».



Включение поддержки индийских языков в разделе «Установки»

При включении поддержки индийских языков во всплывающем меню палитры «Абзац» (открываемой с помощью палитры «Панель управления» или сочетания клавиш Ctrl + T) становятся доступными два дополнительных компоновщика. Эти дополнительные компоновщики указаны ниже.

- Однострочный компоновщик символов ближневосточных и южноазиатских языков
- Многострочный компоновщик символов ближневосточных и южноазиатских языков



Два новых компоновщика, доступных при включенной поддержке индийских языков

Примечание. В разделе «Установки» > «Текст» невозможно одновременно выбрать активизацию обоих пунктов меню, относящихся к индийским и азиатским языкам. Можно отключить оба пункта или выбрать один из них.

Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Создание специальных эффектов

Атрибуты оформления

Об атрибутах оформления

[Обзор палитры «Оформление»](#)

[Настройка применения атрибутов оформления к новым объектам](#)

[Выбор элементов, к которым применяются атрибуты оформления](#)

[Управление атрибутами оформления](#)

В Adobe Illustrator внешний вид любого объекта, группы или слоя можно изменять с помощью эффектов, а также палитр «Оформление» и «Стили графики». Кроме того, объект можно разделить на части для редактирования его элементов независимо друг от друга.

Об атрибутах оформления

[Наверх](#)

Атрибуты оформления – это свойства, которые влияют на вид объекта, не изменяя его базовой структуры. К атрибутам оформления относятся заливки, обводки, прозрачность и эффекты. Если к объекту применить атрибут оформления и затем изменить или удалить этот атрибут, базовый объект и другие его атрибуты не изменятся.

Атрибуты оформления можно задавать на любом уровне иерархии слоев. Например, когда к слою применяется эффект «Тень», он затрагивает все объекты в этом слое. Однако если объект будет перемещен за пределы слоя, то этот эффект к нему больше не будет применяться, поскольку он принадлежит слою, а не отдельным объектам в этом слое.

Палитра «Оформление» – это ключевое средство в работе с атрибутами оформления. Поскольку атрибуты оформления применяются к слоям, группам и объектам (а часто также к заливке и обводкам), иерархия атрибутов графического объекта может стать очень сложной. Например, если один эффект применяется к слою целиком, а другой – к объекту в этом слое, то бывает трудно определить, какой именно эффект изменяет внешний вид композиции. В палитре «Оформление» показаны заливки, обводки, стили графики и эффекты, примененные к объекту, группе или слою.

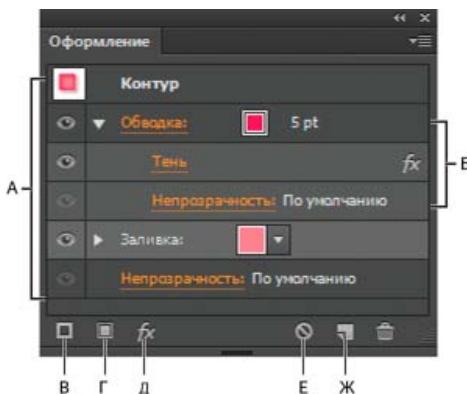
Видеоролик с инструкцией по использованию палитры «Оформление» и палитры «Стили графики» см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_ru.

Обзор палитры «Оформление»

[Наверх](#)

Палитра «Оформление» («Окно» > «Оформление») используется для просмотра и изменения атрибутов оформления объекта, группы или слоя. Заливки и обводки приведены в порядке размещения: чем выше они в палитре, тем ближе к переднему плану в графическом объекте. Эффекты приведены сверху вниз в том порядке, в котором они применяются в графическом объекте.

Видеоролик с инструкцией по использованию палитры «Оформление» и палитры «Стили графики» см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_ru.



Палитра «Оформление», в которой показаны атрибуты сгруппированного объекта

A. Контур с обводкой, заливкой и эффектом «Тень» **B.** Контур с эффектом **C.** Кнопка «Добавить новую обводку» **D.** Кнопка «Добавить новую заливку» **E.** Кнопка «Добавить эффект» **F.** Кнопка «Очистить оформление» **G.** Кнопка «Создать дубликат выбранного объекта»

Отображение дополнительных элементов в палитре «Оформление»

При выборе элементов, содержащих другие элементы, например слоев или групп, в палитре «Оформление» отображается элемент «Содержимое».

❖ Дважды щелкните элемент «Содержимое».

Отображение списка атрибутов символов для текстового объекта в палитре «Оформление»

При выборе текстового объекта в палитре отображается элемент «Символы».

1. Дважды щелкните элемент «Символы» в палитре «Оформление».

Примечание. Чтобы просмотреть атрибуты отдельного символа для текста со смешанным оформлением, выберите этот символ.

2. Нажмите кнопку «Текст» в верхней части палитры, чтобы вернуться в стандартный режим просмотра.

Включение или отключение атрибута для выделенного объекта

- Чтобы включить или отключить отдельный атрибут, щелкните значок с изображением глаза, расположенный рядом с атрибутом.
- Чтобы включить все скрытые атрибуты, выберите пункт «Показать все скрытые атрибуты» в меню палитры «Оформление».

Редактирование атрибута

- Щелкните строку атрибута, чтобы отобразить и задать его значения.
- Щелкните подчеркнутый текст и задайте значения в появившемся диалоговом окне.

Отображение или скрытие миниатюр в палитре «Оформление»

❖ В меню палитры «Оформление» выберите пункт «Показать миниатюру» или «Спрятать миниатюру».

Настройка применения атрибутов оформления к новым объектам

[Наверх](#)

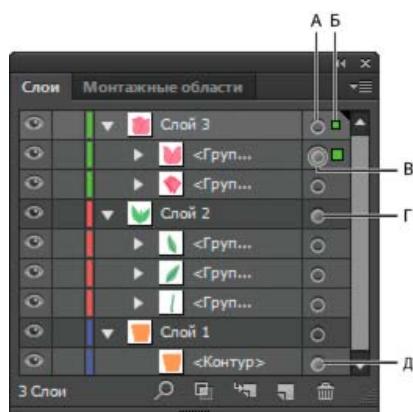
Можно задать наследование новыми объектами атрибутов оформления или использование только основных атрибутов.

- Чтобы применять к новым объектам один вид заливки и обводки, установите флажок «Новый объект с основным оформлением» в меню палитры.
- Чтобы применять к новым объектам все текущие атрибуты оформления, снимите флажок «Новый объект с основным оформлением» в меню палитры.

Выбор элементов, к которым применяются атрибуты оформления

[Наверх](#)

Прежде чем можно будет задать атрибут оформления или применить стиль/эффект к слою, группе или объекту, необходимо назначить элемент в палитре «Слои». При выборе объекта или группы с помощью любого метода выделения этот элемент также назначается в палитре «Слои», однако сами слои можно назначать, только используя эту палитру.



Затененными значками назначения в палитре «Слои» показаны элементы, которые содержат атрибуты оформления.

A. Столбец назначения и оформления **B.** Столбец «Выделение» **C.** Группа с атрибутами оформления **D.** Слой с атрибутами оформления

Значок назначения показывает, есть ли у элемента в иерархии слоев атрибуты оформления и назначен ли этот элемент:

- показывает, что элемент не назначен и не имеет атрибутов оформления, кроме одного вида заливки и обводки.

- показывает, что элемент не назначен, но имеет атрибуты оформления.
- показывает, что элемент назначен, но не имеет атрибутов оформления, кроме одного вида заливки и обводки.
- показывает, что элемент назначен и имеет атрибуты оформления.

Чтобы назначить элемент в палитре «Слой», щелкните соответствующий значок элемента. Двойное кольцо или показывает, что элемент назначен. Чтобы назначить несколько элементов, выберите их, удерживая клавишу «Shift».

Примечание. При выборе объекта или группы с помощью любого метода выделения этот элемент также назначается в палитре «Слой». Однако слой можно назначить, только щелкнув его значок назначения в палитре «Слой».

Управление атрибутами оформления

[Наверх](#)

Изменение или добавление атрибута оформления

При необходимости можно в любое время открыть атрибут оформления, например, эффект, и изменить его настройки.

❖ В палитре «Оформление» выполните любое из следующих действий:

- Чтобы изменить атрибут, щелкните подчеркнутое имя атрибута, выделенное синим цветом, и внесите изменения в появившемся диалоговом окне.
- Чтобы изменить цвет заливки, щелкните строку заливки и выберите новый цвет в палитре цветов.
- Чтобы добавить новый эффект, щелкните значок «Добавить новый эффект» .
- Чтобы удалить атрибут, щелкните строку атрибута, затем нажмите значок «Удалить» .

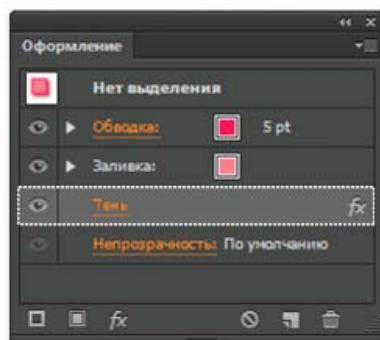
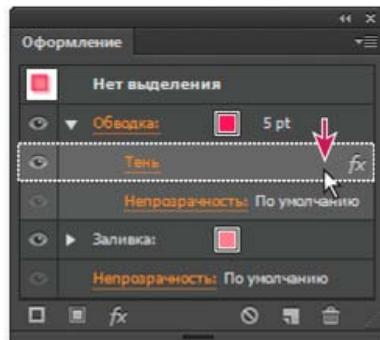
Создание дубликата атрибута оформления

❖ Выберите атрибут в палитре «Оформление» и выполните одно из следующих действий:

- Нажмите кнопку «Создать дубликат выбранного объекта» в палитре либо выберите пункт «Создать дубликат» в меню палитры.
- Перетащите атрибут оформления на кнопку «Создать дубликат выбранного объекта» в палитре.

Изменение порядка размещения атрибутов оформления

❖ Перетащите атрибут оформления вверх или вниз в палитре «Оформление» (при необходимости щелкните значок треугольника рядом с элементом, чтобы отобразить его содержимое). Когда контур перетаскиваемого атрибута оформления окажется в нужном месте, отпустите кнопку мыши.



Эффект «Тень», примененный к обводке (вверху), и тот же эффект, примененный к заливке (внизу)

Удаление или скрытие атрибутов оформления

- Выберите объект или группу (или назначьте слой в палитре «Слои»).
- Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы временно скрыть атрибут, примененный к графическому объекту, щелкните значок «Видимость» в палитре «Оформление». Щелкните этот значок повторно, чтобы снова применить атрибут.
 - Чтобы удалить конкретный атрибут, выберите его в палитре «Оформление» и щелкните значок «Удалить» . Также можно выбрать в меню палитры команду «Удалить объект» или перетащить атрибут на значок «Удалить».
 - Чтобы удалить все атрибуты оформления, кроме одного вида заливки и обводки, выберите пункт «Сократить до основного оформления» в меню палитры «Оформление». Также можно перетащить значок назначения элемента в палитре «Слои» на кнопку «Удалить» этой палитры.
 - Чтобы удалить все атрибуты оформления, включая все заливки и обводки, нажмите кнопку «Очистить оформление» в палитре «Оформление» или выберите пункт «Очистить оформление» в меню палитры.

Копирование атрибутов оформления из одних объектов в другие

Копировать и перемещать атрибуты оформления можно путем перетаскивания или с помощью инструмента «Пипетка».

Копирование атрибутов оформления путем перетаскивания

- Выберите объект или группу (или назначьте слой в палитре «Слои»), оформление которых нужно скопировать.
- Выполните одно из следующих действий:
 - Перетащите миниатюру в верхней части палитры «Оформление» на объект в окне документа. Если миниатюра не отображается, выберите в меню палитры пункт «Показать миниатюру».
 - Перетащите (с нажатой клавишей «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS)) значок назначения в палитре «Слои» на элемент, в который нужно скопировать атрибуты оформления.
 - Чтобы не скопировать, а переместить атрибуты оформления, перетащите значок назначения в палитре «Слои» с любого элемента, у которого есть нужные атрибуты, на элемент, к которому их нужно применить.

Копирование атрибутов оформления с помощью инструмента «Пипетка»

С помощью инструмента «Пипетка» можно копировать атрибуты оформления из одного объекта в другой, включая атрибуты символа, абзаца, заливки и обводки, копируемые между текстовыми объектами. По умолчанию применение инструмента «Пипетка» влияет на все атрибуты в выделенной области. Атрибуты, на которые влияет этот инструмент, настраиваются в диалоговом окне «Пипетка».

- Выберите объект, текстовый объект или символы, атрибуты которых нужно изменить.
 - Выберите инструмент «Пипетка» .
 - Наведите инструмент «Пипетка» на объект, атрибуты которого должны выступать в качестве образца (при правильном наведении курсора на текст, он приобретает вид маленькой буквы «Т»).
 - Выполните одно из следующих действий:
 - Щелкните объект инструментом «Пипетка», чтобы взять в качестве образца все атрибуты его оформления и применить их к выбранному объекту.
 - Щелкните объект, удерживая клавишу «Shift», чтобы взять в качестве образца только цвет из части градиента, узора, объекта сетки или помещенного изображения и применить его к выбранной заливке или обводке.
 - Нажмите и удерживайте клавишу «Shift», а затем, нажав клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS), щелкните атрибуты оформления объекта для их добавления к атрибутам оформления выбранного объекта. Либо сначала щелкните объект, а затем нажмите и удерживайте «Shift»+«Alt» (Windows) или «Shift»+«Option» (Mac OS).
- Примечание. Кроме того, можно щелкнуть невыделенный объект, чтобы взять в качестве образца его атрибуты, и затем, удерживая клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS), щелкнуть другой невыделенный объект, к которому нужно применить эти атрибуты.

Копирование атрибутов с рабочего стола с помощью инструмента «Пипетка»

- Выберите объект, атрибуты которого необходимо изменить.
- Выберите инструмент «Пипетка».
- Щелкните в любом месте документа и продолжайте удерживать нажатой кнопку мыши.
- Не отпуская кнопку мыши, наведите курсор на объект на рабочем столе, атрибуты которого нужно скопировать. Когда курсор будет наведен непосредственно на объект, отпустите кнопку мыши.

Важная информация. При выборке атрибутов за пределами текущего документа инструмент «Пипетка» позволяет взять в качестве образца только цвет RGB. Черный квадратик справа от инструмента «Пипетка» указывает на

выборку цвета RGB с экрана.

Настройка атрибутов, которые можно копировать с помощью инструмента «Пипетка»

1. Дважды щелкните инструмент «Пипетка».
2. Выберите атрибуты, которые хотите скопировать с помощью инструмента «Пипетка». За образец можно брать такие атрибуты оформления, как прозрачность, различные свойства заливки и обводки, а также свойства символов и абзацев.
3. Выберите значение для размера образца в меню «Размер образца».
4. Нажмите кнопку «OK».



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Работа с эффектами

[Об эффектах](#)

[Применение эффекта](#)

[О растровых эффектах](#)

[Параметры растиривания](#)

[Применение эффектов к растровым изображениям](#)

[Повышение производительности для применения эффектов](#)

[Изменение или удаление эффекта](#)

[Наверх](#)

Об эффектах

Illustrator поддерживает большое количество эффектов, которые можно применять к объекту, группе или слою для изменения их характеристик.

Программа Illustrator CS3 и более ранних версий включала эффекты и фильтры, теперь Illustrator содержит только эффекты (исключая фильтры SVG). Основное различие между фильтром и эффектом заключается в том, что первый изменяет объект или слой без возможности отмены действия, в то время как эффект и его свойства могут быть изменены или удалены.

После применения эффекта к объекту этот эффект отображается в палитре «Оформление». В палитре «Оформление» можно отредактировать эффект, переместить его, продублировать, удалить или сохранить как часть стиля графики. При использовании эффекта для доступа к новым точкам необходимо сначала разобрать объект.

Примечание. Предыдущие версии Illustrator содержали фильтры и эффекты.

Эффекты, расположенные в верхней части меню «Эффекты», являются векторными эффектами. Их можно применить только к векторным объектам, либо к заливке или обводке растрового объекта в палитре «Оформление». Нижеследующие эффекты и категории эффектов являются исключением из этого правила. Они могут применяться как к векторным, так и растровым объектам: эффекты «3D», «Фильтры SVG», эффекты «Деформация», эффекты трансформирования, эффект «Тень», «Растушевка», «Внутреннее свечение» и «Внешнее свечение».

Эффекты, расположенные в нижней части меню «Эффекты», являются растровыми эффектами. Их можно применять как к векторным, так и к растровым объектам.

Видеоролик с инструкцией по использованию палитры «Оформление» и палитры «Стили графики» см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_ru.

[Наверх](#)

Применение эффекта

- Выберите объект или группу (или назначьте слой в палитре «Слои»).

Чтобы применить эффект к конкретному атрибуту объекта, например к заливке или обводке, выберите объект, затем выберите атрибут в палитре «Оформление».

- Выполните одно из следующих действий:

- Выберите команду в меню «Эффект».
- Нажмите кнопку «Добавить новый эффект»  в палитре «Оформление» и выберите требуемый эффект.

- В случае появления диалогового окна задайте нужные параметры и нажмите кнопку «OK».

Чтобы применить эффект с последними заданными параметрами выберите «Эффект» > «Применить [имя эффекта]». Чтобы применить последний эффект и установить его параметры выберите «Эффект» > «[Имя эффекта]».

[Наверх](#)

О растровых эффектах

Растровые эффекты – это эффекты, создающие пиксели, а не векторные данные. К растровым относятся следующие эффекты: «Фильтры SVG», все эффекты в нижней части меню «Эффект», а также команды «Тень», «Внутреннее свечение», «Внешнее свечение» и «Растушевка» в подменю «Стилизация» меню «Эффект».

Эффекты, не зависящие от расширения, (RIE), Illustrator CS5 позволяют реализовать следующие возможности:

- При изменении разрешения в окне «Параметры растровых эффектов в документе», параметры эффекта меняют значения таким образом, чтобы на внешний вид объекта не было оказано влияние или оно было минимальным. Новые значения параметров отображаются в диалоговом окне «Эффект».
- Для эффектов, имеющих несколько параметров, выполняется изменение только тех параметров, которые относятся к разрешению.

Например, эффект «Полутоновый узор» имеет несколько параметров. Однако при изменении параметров растровых эффектов в документе меняется только значение параметра «Размер».



Параметры эффекта при разрешении 300 ppi.



Параметры эффекта при разрешении 150 ppi.

Эффект «Полутоновый узор» до и после изменения разрешения с 300 ppi на 150 ppi

Параметры растиривания для документа задаются командой «Параметры растровых эффектов в документе» в меню «Эффект» (см. раздел Параметры растиривания).

Если эффект хорошо смотрится на экране, но при печати имеет недостаточную детализацию или зубчатые края, необходимо увеличить разрешение растровых эффектов в документе.

Параметры растиривания

[Наверх](#)

Для всех растровых эффектов в документе, а также при растиривании векторного объекта можно задать следующие параметры.

Цветовая модель Определяет цветовую модель, применяемую при растиривании. Можно создать цветное изображение в палитре RGB или CMYK (в зависимости от цветового режима документа), изображение в градациях серого либо 1-битное изображение (которое может быть черно-белым или черно-прозрачным в зависимости от выбранного параметра фона).

Разрешение Определяет количество пикселов на дюйм (ppi) в растированном изображении. Для применения глобальных параметров разрешения при растиривании векторного объекта выберите параметр «Использовать разрешение растровых эффектов в документе».

Фон Определяет способ преобразования прозрачных областей векторного графического объекта в пиксели. Выберите «Белый» для заполнения прозрачных областей белыми пикселями либо «Прозрачный», чтобы сделать фон прозрачным. При выборе параметра «Прозрачный» создается альфа-канал (для всех изображений, кроме 1-битных). Этот альфа-канал сохраняется при экспорте графического объекта в Photoshop (этот параметр дает более качественное сглаживание, чем параметр «Создать обтравочную маску»).

Сглаживание Сглаживает зубчатые края растированного изображения. Чтобы сохранить четкость тонких линий и мелкого текста, при настройке параметров растиривания документа снимите флажок с этого параметра.

Чтобы сглаживание не применялось и резкие края векторного объекта при его растиривании сохранялись, выберите значение «Нет».

Чтобы применить сглаживание, наилучшим образом подходящее для графического объекта без текста, выберите параметр «Лучше качество объектов». Чтобы применить сглаживание, наилучшим образом подходящее для текста, выберите параметр «Лучше качество текста».

Создать обтравочную маску Создает маску, которая делает фон растированного изображения прозрачным. Если для фона выбран параметр «Прозрачный», то обтравочную маску создавать не нужно.

Добавить вокруг объекта Добавляет заполнение или рамку вокруг растированного изображения с использованием заданного количества пикселов. Размеры конечного изображения увеличиваются относительно исходного на значение параметра «Добавить вокруг объекта». Этот параметр можно использовать, например, для создания эффекта «Снимок»: укажите значение параметра «Добавить вокруг объекта», выберите белый фон и не устанавливайте флажок для параметра «Создать обтравочную маску». Белая граница,

добавленная к исходному объекту, станет видимой границей изображения. Затем можно применить эффект «Тень» или «Внешнее свечение», чтобы исходный графический объект принял вид фотоснимка.

Применение эффектов к растровым изображениям

[Наверх](#)

Эффекты позволяют придавать особый вид как растровым изображениям, так и векторным объектам. Например, можно оформить объект в импрессионистском стиле, изменить освещение, исказить изображение и применить множество других интересных визуальных эффектов.

Применяя эффекты к растровым объектам, необходимо учитывать следующее:

- Эффекты невозможно применить к связанным растровым объектам. При попытке применить эффект к связанному растровому изображению он применяется не к оригинал, а к встроенной копии этого изображения. Чтобы применить эффект к оригинал, необходимо встроить оригинал в документ.
- Adobe Illustrator поддерживает эффекты внешних модулей таких продуктов Adobe, как Adobe Photoshop, а также продуктов других разработчиков. После установки большинство внешних модулей отображается в меню «Эффект» и функционирует аналогично встроенным эффектам.
- Для применения некоторых эффектов может потребоваться большой объем памяти, особенно если они применяются к изображению с высоким разрешением.

Повышение производительности для применения эффектов

[Наверх](#)

Применение некоторых эффектов требует наличия очень большого объема памяти. Приведенные ниже способы позволяют повысить производительность работы при использовании таких эффектов:

- Чтобы сэкономить время и предотвратить непредусмотренные результаты, выберите в диалоговом окне эффекта параметр «Просмотр».
- Измените параметры. Некоторые команды, например «Стекло», требуют чрезвычайно большого объема памяти. Чтобы увеличить скорость их работы, попробуйте разные параметры.
- Если планируется печатать на черно-белом принтере, перед применением эффектов преобразуйте копию растрового изображения в градации серого. Однако помните, что в некоторых случаях при применении эффекта к цветному растровому изображению с последующим преобразованием его в градации серого результат может отличаться от применения этого же эффекта непосредственно к версии изображения в градациях серого.

Изменение или удаление эффекта

[Наверх](#)

Изменение и удаление эффекта выполняется посредством палитры «Оформление».

1. Выберите объект или группу, которая будет использовать этот эффект (или назначьте нужный слой в палитре «Слой»).
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы изменить эффект, щелкните строку с его именем, выделенную синим цветом, в палитре «Оформление». В диалоговом окне эффекта внесите нужные изменения и нажмите кнопку «OK».
 - Чтобы удалить эффект, выберите его имя в палитре «Оформление» и нажмите кнопку «Удалить».



Обзор эффектов

Краткий обзор эффектов

- [Эффекты имитации](#)
- [Эффекты размытия](#)
- [Эффекты штрихов](#)
- [Эффекты искажения \(нижняя часть меню\)](#)
- [Эффекты оформления](#)
- [Эффект резкости](#)
- [Эффекты эскиза](#)
- [Эффект стилизации \(нижняя часть меню\)](#)
- [Эффекты текстуры](#)
- [Эффекты видео](#)
- [Использование элементов управления текстурой и поверхностью стекла](#)

Краткий обзор эффектов

[Наверх](#)

| Эффект | Действие |
|--|---|
| «Эффект» > «Объемное изображение» | Преобразует открытые или закрытые контуры либо растровые объекты в объемные объекты, которые можно поворачивать, освещать и затенять. См. также: Создание объемных объектов |
| «Эффект» > «Имитация» | Имитация живописной техники для традиционных материалов. См. также: Эффекты имитации |
| «Эффект» > «Размытие» | Ретушируют изображения и сглаживают переходы, усредняя характеристики пикселов, находящихся рядом с резкими краями четко выраженных линий и затененных областей изображения. См. также: Эффекты размытия |
| «Эффект» > «Штрихи» | Имитация живописной или художественной техники с помощью различных эффектов мазков кисти или чернил. См. также: Эффекты штрихов |
| «Эффект» > «Преобразовать в фигуру» | Перерисовка векторного или растрового объекта. См. также: Перерисовка объектов с эффектами |
| «Эффект» > «Метки обрезки» | Применяет метки обреза к выделенному объекту. См. также: Задание меток обреза для обрезки и выравнивания |
| «Эффект» > «Исказить и трансформировать» (верхний раздел меню) | Перерисовка векторных объектов или применение эффектов к заливке или обводке, добавленной в растровый объект с помощью палитры «Оформление». См. также: Перерисовка объектов с эффектами |
| «Эффект» > «Искажение» (нижний раздел меню) | Геометрическое искажение и перерисовка изображения. См. также: Эффекты искажения (нижняя часть меню) |
| «Эффект» > «Контур» | Сдвиг контура объекта относительно его первоначального расположения, преобразование текста в набор составных контуров, которыми можно манипулировать точно так же, как |

| | |
|--|---|
| | <p>любыми другими графическими объектами, и замена обводки выбранного объекта на объект с заливкой, толщина которой совпадает с толщиной первоначальной обводки. Кроме того, эти команды можно применять к заливке или обводке, добавленной в растровый объект с помощью палитры «Оформление».</p> <p>См. также: Смещение дубликатов объектов, Преобразование текста в кривые, Преобразование обводок в составные контуры</p> |
| «Эффект» > «Обработка контуров» | <p>Объединение групп, слоев или подслоев в единые редактируемые объекты.</p> <p>См. также: Применение эффектов обработки контуров</p> |
| «Эффект» > «Оформление» | <p>Резкое очерчивание выделенной области скоплением пикселов с близкими значениями цвета.</p> <p>См. также: эффекты оформления</p> |
| «Эффект» > «Растрировать» | <p>Преобразование векторного объекта в растровый.</p> <p>См. также: Растирование векторного объекта</p> |
| «Эффект» > «Резкость» | <p>Фокусировка нерезких изображений путем увеличения контрастности смежных пикселов.</p> <p>См. также: Эффект резкости</p> |
| «Эффект» > «Эскиз» | <p>Добавление текстуры в изображения, часто для достижения эффекта трехмерности. Кроме того, эти эффекты позволяют создавать изображения, которые выглядят как рисунки или произведения искусства.</p> <p>См. также: Эффекты эскиза</p> |
| «Эффект» > «Стилизация» (верхний раздел меню) | <p>Добавление в объекты стрелок, теней, скругленных углов, растушеванных краев, свечения и каракулей.</p> <p>См. также: Создание тени, Применение внутреннего или внешнего свечения, Добавление указателей стрелок, Растушевка краев объекта, Создание эскиза с помощью эффекта «Каракули», Скругление углов объектов</p> |
| «Эффект» > «Стилизация» (нижний раздел меню) | <p>Команда «Свечение краев» смещает пиксели, а также находит и усиливает контраст в изображении, создавая в выделенной области эффект живописи или импрессионизма.</p> <p>См. также: Эффект стилизации (нижняя часть меню)</p> |
| «Эффект» > «Фильтры SVG» | <p>Добавление в графический объект графических свойств на основе XML, например теней.</p> <p>См. также: Применение SVG-эффектов</p> |
| «Эффект» > «Текстура» | <p>Придает изображению глубину или вид какого-либо вещества либо органического материала.</p> <p>См. также: Эффекты текстуры</p> |
| «Эффект» > «Видео» | <p>Оптимизация изображений, полученных из видеороликов, либо иллюстраций, предназначенных для телевидения.</p> <p>См. также: Эффекты видео</p> |
| «Эффект» > «Деформация» | <p>Искажение или деформация таких объектов, как контуры, текст, сетки, переходы и растровые изображения.</p> <p>См. также: Перерисовка объектов с эффектами</p> |

Эффекты имитации

[Наверх](#)

Эффекты имитации основаны на растровой графике и при применении к векторному объекту используют параметры растровых эффектов документа.

Цветные карандаши Позволяет оформить изображение так, как будто оно нарисовано цветными карандашами на сплошном фоне. При этом важные края сохраняются, и им придается внешний вид грубой штриховки. Через более гладкие области просматривается сплошной фоновый цвет.

Аппликация Придает изображению такой вид, как будто оно сделано из небрежно нарезанных кусков цветной бумаги.

Высококонтрастные изображения выглядят как вырезанные в виде силуэтов, а цветные изображения выглядят так, как будто они составлены из нескольких слоев цветной бумаги.

Сухая кисть Разрисовывает края изображения с использованием техники сухой кисти (нечто среднее между маслом и акварелью). Этот эффект упрощает изображение, уменьшая его диапазон цветов.

Зернистость фотопленки Применяет однородный узор к теням и средним тонам изображения. К светлым областям изображения добавляется более гладкий и насыщенный узор. Этот эффект позволяет исключить отщепление в переходах и визуально объединить элементы из различных источников.

Фреска Изображение оформляется в грубом стиле с короткими, округлыми, как будто в спешке нанесенными штрихами.

Неоновый свет Добавляет к объектам в изображении различные типы свечения. Этот эффект может применяться для тонирования изображения с одновременным смягчением. Чтобы выбрать цвет свечения, щелкните поле свечения и выберите нужный цвет из палитры.

Масляная живопись Этот фильтр позволяет выбирать кисти различных размеров (от 1 до 50) и типов для имитации живописной техники. Доступные типы кистей: простая, светлая грубая, темная грубая, широкая резкая, широкая размытая, искры.

Шпатель Этот фильтр позволяет уменьшить количество деталей в изображении для создания эффекта холста, покрытого тонким слоем краски, под которой просматривается текстура ткани.

Целлофановая упаковка Этот фильтр покрывает изображение блестящей пластиковой пленкой, подчеркивая детали поверхности.

Очерченные края Этот фильтр уменьшает количество цветов в изображении в соответствии с заданным значением параметра «Постеризация», затем находит в изображении углы и проводит по ним черные линии. В более широких областях изображения используется простое затенение, а тонкие темные детали распределяются по всему изображению.

Пастель Оформляет изображение таким образом, как будто оно выполнено цветными пастельными мелками на фоне с текстурой. В областях с ярким цветом мелки кажутся толще, а текстура – слабовыраженной. В более темных областях создается впечатление, что мелки соскоблены и проступает текстура.

Растушевка Смягчает изображение, размазывая или растирая его более темные области короткими диагональными штрихами. Более светлые области становятся ярче и теряют детализацию.

Губка Создает изображения с высокотекстурированными областями контрастных цветов, как будто нарисованными губкой.

Подмалевок На текстурированный фон наносится изображение, а сверху – окончательное изображение.

Акварель Создает изображение в стиле акварельной живописи кистью средней величины, которую погрузили в воду и краску. В результате упрощается детализация. В тех местах, где на краях значительно изменяется тон, этот эффект повышает насыщенность цвета.

Эффекты размытия

[Наверх](#)

Команды в подменю «Размытие» меню «Эффект» основаны на растровой графике и при применении к векторному объекту используют параметры растровых эффектов документа.

Размытие по Гауссу Быстро размывает выделенную область на нужную величину. Этот эффект удаляет высокочастотные детали и может создавать эффект затуманивания.

Радиальное размытие Имитирует мягкое размытие, как от приближения, удаления или поворота камеры. Чтобы выполнить размытие вдоль сегментов концентрических окружностей, выберите параметр «Кольцевой» и укажите, на сколько градусов оно должно быть выполнено. Чтобы выполнить размытие вдоль радиальных линий, как при масштабировании, выберите параметр «Трансфокация» и укажите значение от 1 до 100. Качество размытия может быть «Черновое» (самые быстрые результаты, но с большой зернистостью), «Хорошее» и «Наилучшее» (более гладкие результаты). Однако качество размытия не различается, если эффект применяется к небольшим областям. Определите, с какого места начнется размытие, перетащив узор в поле «Центр размытия».

«Умное» размытие Позволяет точно управлять размытием изображения. Предусмотрена возможность указать радиус, порог и качество размытия. Значение параметра «Радиус» определяет размер области, в которой осуществляется поиск пикселов с несходными характеристиками. Параметр «Порог» позволяет указать, насколько несходными должны быть пиксели, подлежащие обработке с помощью фильтра. Кроме того, можно установить режим «Нормальный» (вся выделенная область), «Только края» или «Совмещение» (края цветовых переходов). В тех местах, где возникает существенный контраст, в режиме «Только края» применяются черно-белые края, а в режиме «Совмещение» – белые.

Эффекты штрихов

[Наверх](#)

Эффекты «Штрихи» основаны на растровой графике и при применении к векторному объекту используют параметры растровых эффектов документа.

Акцент на краях Аксентирует края изображения. Если элементу управления «Яркость границ» задано высокое значение, цвет акцентов будет сливаться с цветом белого мела. Если задано низкое значение, цвет акцентов будет сливаться с цветом черных чернил.

Наклонные штрихи Перерисовывает изображение с использованием диагональных штрихов. Более светлые области изображения наносятся штрихами одного направления, более темные – противоположного.

Перекрестные штрихи Сохраняет детализацию и характерные особенности исходного изображения, одновременно добавляя текстуру и загrubляя края окрашенных областей изображения с помощью имитации карандашной штриховки. Параметр «Интенсивность» управляет количеством штрихов (от 1 до 3).

Темные штрихи Покрывает темные области изображения, близкие к черному, короткими штрихами, а светлые области – длинными белыми штрихами.

Обводка Перерисовывает изображение тонкими узкими линиями, проведенными по деталям исходного изображения, в стиле рисунка, выполненного пером.

Разбрызгивание Воспроизводит эффект аэробрафа. С увеличением значений параметров общий эффект упрощается.

Аэрограф Перерисовывает изображение наклонными, распыленными штрихами, используя его доминирующие цвета.

Суми-э Перерисовывает изображение в японском стиле, как будто оно написано мокрой кистью с черной краской по рисовой бумаге. В результате получаются мягкие, размытые края с насыщенным черным.

Эффекты искажения (нижняя часть меню)

[Наверх](#)

Команды «Искажение» могут требовать очень больших ресурсов памяти. Они основаны на растровой графике и при применении к векторному объекту используют параметры растровых эффектов документа.

Рассеянное свечение Изображение выглядит как при просмотре через мягкий диффузионный фильтр. При этом в изображение добавляется прозрачный белый шум со свечением, постепенно ослабевающим по мере удаления от центра выделенной области.

Стекло Изображение выглядит как при просмотре через различные виды стекла. Можно выбрать как стандартный эффект стекла, так и создать собственную стеклянную поверхность с помощью файла Photoshop. Можно регулировать масштаб, искажение, настройки плавности, а также параметры текстурирования.

Океанские волны Добавляет в рисунок волны в произвольных местах, и в результате рисунок выглядит так, будто находится под водой.

Эффекты оформления

[Наверх](#)

Эффекты оформления основаны на растровой графике и при применении к векторному объекту используют параметры растровых эффектов документа.

Цветные полутона Имитирует эффект применения увеличенного полутонового раstra к каждому из каналов изображения. В каждом канале эффект делит изображение на прямоугольные области и заменяет каждый прямоугольник кругом, размер которого пропорционален яркости прямоугольника.

Чтобы применить эффект, введите в одном или нескольких каналах значение в пикселях для максимального радиуса полутоновой точки (от 4 до 127) и значение угла раstra (угла точки относительно истинной горизонтали). Для изображений в градациях серого следует использовать только канал 1. Для изображений RGB – каналы 1, 2 и 3, соответствующие красному, зеленому и синему. Для изображений CMYK используются все четыре канала, соответствующие голубому, пурпурному, желтому и черному.

Кристаллизация Собирает цвета в многоугольные фигуры.

Меццо-тинто Преобразует изображение в произвольный узор, состоящий из черных и белых областей, а цветное изображение – в узор, состоящий из полностью насыщенных цветов. Чтобы воспользоваться этим эффектом, выберите в диалоговом окне «Меццо-тинто» точечный узор.

Пуантилизм Разбивает цвет в изображении на произвольно расположенные точки, как в пуантилистской живописи. При этом пространство между точками заполняется фоновым цветом.

Эффект резкости

[Наверх](#)

Команда «Контурная резкость» в подменю «Резкость» меню «Эффект» фокусирует размытые изображения путем увеличения контрастности смежных пикселов. Этот эффект основан на растровой графике и при применении к векторному изображению использует параметры растровых эффектов документа.

Контурная резкость Находит в изображении области со значительными изменениями цвета и повышает их резкость. Эффект «Контурная резкость» позволяет корректировать контрастность деталей по краям, проводя более светлую и более темную линии по обе стороны края. В результате этого края становятся более ярко выражены, создавая иллюзию повышения четкости изображения.

Эффекты эскиза

[Наверх](#)

Многие из этих эффектов используют черный и белый цвета для перерисовки изображений. Эффекты основаны на растровой графике и при применении к векторному изображению используют параметры растровых эффектов документа.

Рельеф Трансформирует изображение таким образом, что оно кажется вырезанным в виде барельефа и его освещение подчеркивает фактуру поверхности. Темные области изображения окрашены черным, а светлые – белым.

Мел и уголь Перерисовывает светлые и средние тона изображения сплошным серым фоном среднего тона, нарисованным грубым мелом. Тени заменяются диагональными линиями, проведенными углем. Уголь рисуется черным цветом, а мел – белым.

Уголь Перерисовывает изображение, создавая эффект постеризации и растирания. Основные края вырисовываются жирно, а средние тона изображаются в виде эскиза с диагональной штриховкой. Уголь рисуется черным цветом, а бумага окрашена белым.

Хром Представляет изображение в виде полированной хромированной поверхности. Светлые участки выступают наружу, а темные находятся в глубине отражающей поверхности.

Волшебный карандаш Воспроизводит на изображении текстуру густо-темных и чисто-белых карандашей Конте. Эффект «Волшебный карандаш» окрашивает темные области черным, а светлые области белым.

Тушь Передает детали исходного изображения тонкими, линейными чернильными штрихами. Эффект заменяет цвет оригинального изображения, используя черный для краски и белый для бумаги. Эта команда особенно подходит для обработки отсканированных

изображений.

Полутоновый узор Имитирует эффект полутонового растра, одновременно сохраняя непрерывный диапазон тонов.

Почтовая бумага Создает изображение, которое выглядит как сделанное из бумаги ручной работы. Этот эффект упрощает изображение и сочетает эффект команды «Зерно» (подменю «Текстура») с эффектом тиснения. Темные области изображения выглядят как отверстия в верхнем слое бумаги, окруженные белым цветом.

Ксерокопия Имитирует эффект ксерокопирования изображения. Большие темные области копируются преимущественно по краям, средние тона становятся либо черной плашкой, либо белым.

Гипс «Лепит» изображение как будто из гипса, а затем окрашивает его черным и белым. Темные области становятся выпуклыми, светлые – вдавленными.

Ретикуляция Имитирует управляемое сжатие и искажение эмульсии пленки, в результате чего изображение кажется скомканным на затененных участках и слегка зернистым на светлых.

Линогравюра Упрощает изображение, в результате чего оно выглядит как отпечатанное штампом. Этую команду лучше всего использовать с черно-белыми изображениями.

Рваные края Реконструирует изображение таким образом, как будто оно выполнено на неровных, рваных листах бумаги, а затем окрашивает его черным и белым. Эта команда особенно хорошо подходит для изображений, состоящих из текста и объектов с высокой контрастностью.

Мокрая бумага Результат применения этой команды выглядит как пятнистые мазки, нанесенные на волокнистую, влажную бумагу, в результате чего краски текут и смешиваются.

[Наверх](#)

Эффект стилизации (нижняя часть меню)

Эффект «Свечение краев» основан на растровой графике и при применении к векторному изображению использует параметры растровых эффектов документа.

Свечение краев Выявляет края цветовых участков и добавляет к ним свечение наподобие неонового.

[Наверх](#)

Эффекты текстуры

Эффекты «Текстура» основаны на растровой графике и при применении к векторному изображению используют параметры растровых эффектов документа.

Кракелюры Наносит изображение на выпуклую рельефную гипсовую поверхность, создавая тонкую сеть трещин, которые повторяют контуры изображения. Этот эффект позволяет создавать эффекты тиснения с применением изображений, которые содержат широкий диапазон цветов или градаций серого.

Зерно Добавляет в изображение текстуру, имитируя различные виды зерна: обычное, мягкое, брызги, скомканное, контрастное, увеличенное, пунктирное, горизонтальное, вертикальное или пятна. Дополнительную информацию об использовании параметров текстурирования см. в разделе Использование элементов управления текстурой и поверхностью стекла.

Мозаичные фрагменты Перерисовывает изображение так, будто оно состоит из небольших кусочков, или фрагментов, между которыми добавлены швы (в отличие от этой команды, команда «Пикселизация» > «Мозаика» разбивает изображение на разноцветные блоки пикселов).

Цветная плитка Разбивает изображение на квадраты, заполненные цветом, преобладающим в этой области изображения. Этот эффект случайным образом уменьшает или увеличивает глубину плитки для воспроизведения светлых и темных участков.

Витраж Перерисовывает изображение в виде одноцветных смежных ячеек, обведенных основным цветом.

Текстуризатор Применяет к изображению выбранную или созданную текстуру.

[Наверх](#)

Эффекты видео

Эффекты видео основаны на растровой графике и при применении к векторному изображению используют параметры растровых эффектов документа.

Устранение чересстрочной развертки Сглаживает изображение, полученное из видеозаписи, удаляя нечетные или четные строки развертки. Удаляемые строки можно заменить с помощью дублирования или интерполяции.

Цвета NTSC Ограничивает цветовой охват до приемлемого для воспроизведения по телевидению, что позволяет предотвратить переползание перенасыщенных цветов с одними строками телевизионной развертки на другие.

[Наверх](#)

Использование элементов управления текстурой и поверхностью стекла

Некоторые эффекты, входящие в состав программы Illustrator, имеют параметры текстурирования, например эффекты «Стекло», «Пастель», «Зерно» и «Фреска». Параметры текстурирования позволяют оформить объект так, будто он нанесен на различные текстуры (например, холст или кирпич) или виден через куски стекла.

1. В диалоговом окне эффекта выберите тип текстуры из раскрывающегося меню «Текстура» (если оно доступно) либо выберите «Загрузить текстуру» и укажите файл (доступно только для команд «Пастель» и «Стекло»).
2. Задайте другие параметры, если они доступны.

- Перетаскивая ползунок «Масштаб», увеличьте или уменьшите эффект на поверхности растрового изображения.
 - Перетаскивая ползунок «Рельеф», отрегулируйте глубину поверхности текстуры.
 - В раскрывающемся меню «Свет» выберите положение источника света.
 - Чтобы инвертировать светлые и темные цвета поверхности, установите флажок «Инвертировать».
-



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Создание тени

1. Выберите объект или группу (или назначьте слой в палитре «Слои»).
2. Выберите «Эффект» > «Стилизация» > «Тень».
3. Задайте параметры тени и нажмите кнопку «OK»:

Режим Задает режим наложения для тени.

Непрозрачность Задает процентное отношение непрозрачности для тени.

Сдвиг по оси X и сдвиг по оси Y Задает расстояние, на которое тень будет смешена от объекта.

Размытие Задает расстояние от края тени, на котором должно начинаться размытие. Программа Illustrator сымитирует размытие с помощью прозрачного растрового объекта.

Цвет Задает цвет тени.

Интенсивность Задает процентное отношение черного цвета, добавляемого к тени. Если в документе CMYK значение 100% задано для выбранного объекта с заливкой или обводкой, цвет которых отличается от черного, то создается тень с несколькими оттенками черного. Если значение 100% используется для выбранного объекта, который содержит только черную заливку и обводку, то создается полностью черная тень. При значении 0% создается тень цвета выбранного объекта.

См. также

- [Обучающий видеоролик — Применение эффектов](#)
- [Работа с эффектами](#)
- [Обзор эффектов](#)

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Тени, свечения и растушевка

Применение внутреннего или внешнего свечения

Растушевка краев объекта

[Наверх](#)

Применение внутреннего или внешнего свечения

- Выберите объект или группу (или назначьте слой в палитре «Слои»).
- Выберите «Эффект» > «Стилизация» > «Внутреннее свечение» или «Эффект» > «Стилизация» > «Внешнее свечение».
- Щелкните квадрат просмотра цветов рядом с меню режима наложения, чтобы задать цвет свечения.
- Укажите дополнительные параметры и нажмите кнопку «OK».

Режим Задает режим наложения для свечения.

Непрозрачность Задает процентное отношение непрозрачности для свечения.

Размытие Задает расстояние от центра или края выделенной области, на котором должно начинаться размытие.

По центру (только «Внутреннее свечение») Применяет свечение, исходящее из центра выделенной области.

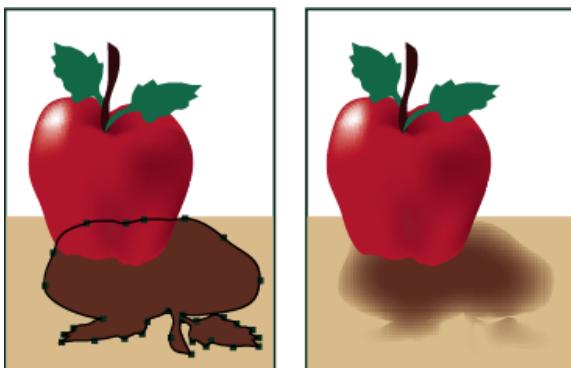
По краю (только «Внутреннее свечение») Применяет свечение, исходящее из внутренних краев выделенной области.

Когда пользователь разбирает объект, в котором используется эффект внутреннего свечения, это свечение просматривается в качестве непрозрачной маски. Когда пользователь разбирает объект с внешним свечением, это свечение становится прозрачным растровым объектом.

[Наверх](#)

Растушевка краев объекта

- Выберите объект или группу (или назначьте слой в палитре «Слои»).
- Выберите «Эффект» > «Стилизация» > «Растушевка».
- Задайте расстояние, на котором объект из непрозрачного переходит в полностью прозрачный, и нажмите кнопку «OK».



Выбранный первоначальный объект (слева) и применение эффекта растушевки (справа)

Дополнительные разделы справки



Создание эскизов и мозаики

[Создание эскиза с помощью эффекта «Каракули»](#)

[Создание мозаики](#)

[Наверх](#)

Создание эскиза с помощью эффекта «Каракули»

1. Выполните одно из следующих действий:
 - Выберите объект или группу (или назначьте слой в палитре «Слои»).
 - Чтобы применить эффект к конкретному атрибуту объекта, например к обводке или заливке, выберите объект и затем выберите атрибут в палитре «Оформление».
 - Чтобы применить эффект к стилю графики, выберите стиль графики в палитре «Стили графики».
2. Выберите «Эффект» > «Стилизация» > «Каракули».
3. Выполните одно из следующих действий:
 - Чтобы воспользоваться одним из стандартных эффектов «Каракули», выберите его в меню «Настройки».
 - Чтобы создать собственный эффект «Каракули», выберите любой стандартный эффект и измените нужные параметры.
4. При создании собственного эффекта «Каракули» измените любые из приведенных ниже параметров этого эффекта и нажмите кнопку «OK».

Угол Управляет направлением линий каракулей. Щелкните значок угла в любой точке и перетащите угловую линию вокруг значка угла либо введите в соответствующее поле значение от -179 до 180. (Если ввести значение, выходящее за пределы диапазона, оно будет преобразовано в эквивалентное допустимое значение.)

Наложение контуров Управляет нахождением линий каракулей в границах контура и степенью выхода линий за пределы этих границ. При отрицательном значении линии находятся внутри границ контура, при положительном – выходят за границы.

Погрешность (для параметра «Наложение контуров») Управляет разницей в длине линий каракулей относительно друг друга.

Ширина обводки Управляет толщиной линий каракулей.

Кривизна Управляет степенью кривизны линий каракулей до того, как они меняют направление.

Погрешность (для параметра «Кривизна») Управляет разницей в кривизне линий каракулей относительно друг друга.

Интервал Управляет интервалами между изгибами линий каракулей.

Погрешность (для параметра «Интервалы») Управляет различием интервалов между изгибами линий каракулей.

[Наверх](#)

Создание мозаики

1. Импортируйте растровое изображение, которое будет взято за основу мозаики. Изображение должно быть встроенным, а не связанным.
Кроме того, за основу мозаики можно взять растированный векторный объект.
2. Выберите изображение.
3. Выберите «Объект» > «Создать фрагментацию».
4. Если нужно изменить размеры мозаики, введите значения параметра «Новый размер».
5. Задайте параметры, управляющие интервалом между фрагментами и общим количеством фрагментов, а также любые другие дополнительные параметры и нажмите кнопку «OK».

Пропорции на основе Сохраняет ширину и высоту по размеру исходного растрового изображения. Нужное количество фрагментов для ширины мозаики подсчитывается на основе первоначального количества фрагментов по

ширине. Нужное количество фрагментов для высоты мозаики подсчитывается на основе первоначального количества фрагментов по высоте.

Результат Определяет, что мозаика будет цветной или в градациях серого.

Масштабирование в процентах Изменяет размер изображения в процентах от ширины и высоты.

Удалить оригинал Удаляет оригинальное растровое изображение.

Пропорции Делает фрагменты квадратными, используя столько фрагментов, сколько задано параметром «Количество фрагментов». Этот параметр расположен под кнопкой «Отмена».

Дополнительные разделы справки



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Стили графики

О стилях графики

[Обзор палитры «Стили графики»](#)

[Создание стилей графики](#)

[Применение стиля графики](#)

[Использование библиотек стилей графики](#)

[Работа со стилями графики](#)

[Импорт всех стилей графики из другого документа](#)

[Наверх](#)

О стилях графики

Стиль графики – это набор многократно используемых атрибутов оформления. Стили графики позволяют быстро изменять внешний вид объекта, например можно одним действием изменить цвет заливки и обводки, изменить прозрачность и применить эффекты. Все изменения, применяемые с помощью стилей графики, полностью обратимы.

Стили графики можно применять к объектам, группам и слоям. Когда стиль графики применяется к группе или слою, каждый объект в этой группе или слое принимает атрибуты стиля графики. Например, предположим, что есть стиль графики, который состоит в 50-процентной непрозрачности. При применении этого стиля графики к слою все объекты, находящиеся в этом слое или добавленные в него, становятся непрозрачными на 50%. Однако если какой-либо объект переместить за пределы слоя, то его оформление примет первоначальное значение непрозрачности.

Видеоролик с инструкцией по использованию палитры «Оформление» и палитры «Стили графики» см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_ru.

Если стиль графики применяется к группе или слою, но в объекте отсутствует цвет заливки этого стиля, перетащите атрибут «Заливка» в раздел «Содержимое» в палитре «Оформление».

[Наверх](#)

Обзор палитры «Стили графики»

С помощью палитры «Стили графики» («Окно» > «Стили графики») можно создавать, именовать и применять наборы атрибутов оформления. При создании нового документа в этой палитре отображается набор стилей графики по умолчанию. Стили графики, сохраненные вместе с активным документом, отображаются в палитре, когда документ открыт и активен.

Если у стиля отсутствует заливка и обводка (например, у стиля, содержащего только эффекты), миниатюра отображается в форме объекта, имеющего черный контур и белую заливку. Кроме того, отображается малая косая черта красного цвета, обозначающая отсутствие заливки или обводки.

Если вы создали стиль для типа, выберите пункт «Использовать текст для просмотра» в меню палитры «Стили графики», чтобы просмотреть миниатюру стиля, примененную к букве, а не квадрату.

Чтобы лучше рассмотреть любой стиль или просмотреть стиль на выделенном объекте, щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или удерживая клавишу «Ctrl» (Mac OS) миниатюру стиля в палитре «Стили графики», при этом в раскрывающемся поле отображается крупная миниатюра.

Видеоролик с инструкцией по использованию палитры «Оформление» и палитры «Стили графики» см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_ru.

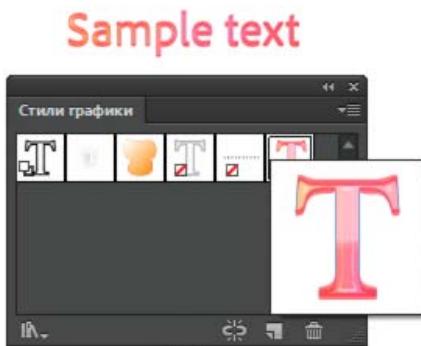
Изменение порядка перечисления стилей графики в палитре

❖ Выполните любое из следующих действий:

- В меню палитры выберите параметр масштаба просмотра. Чтобы отобразить миниатюры, выберите параметр «Просмотр в виде миниатюр». Выберите пункт «Маленькие миниатюры и имена», чтобы отобразить список именованных стилей в виде миниатюры малого размера. Выберите пункт «Большие миниатюры и имена», чтобы отобразить список именованных стилей в виде миниатюры большого размера.
- Выберите пункт «Использовать квадрат для просмотра» в меню палитры, чтобы просмотреть стиль на квадрате или форму объекта, на котором он был создан.
- Перетащите стиль графики в другое место. Когда черная черта окажется в нужном месте, отпустите кнопку мыши.
- Выберите в меню палитры команду «Сортировать по имени», чтобы вывести список стилей графики в алфавитном или

цифровом порядке (соответствующем кодировке Юникод).

- Выберите пункт «Использовать текст для просмотра» в меню палитры, чтобы просмотреть стиль, примененный к букве «Т». Этот просмотр дает более точное визуальное описание стилей, примененных к тексту.



Графический стиль текста с использованием текста для предварительного просмотра

Создание стилей графики

[Наверх](#)

Стиль графики можно создать с нуля, применив атрибуты оформления к объекту, или на основе других стилей. Кроме того, можно дублировать существующие стили графики.

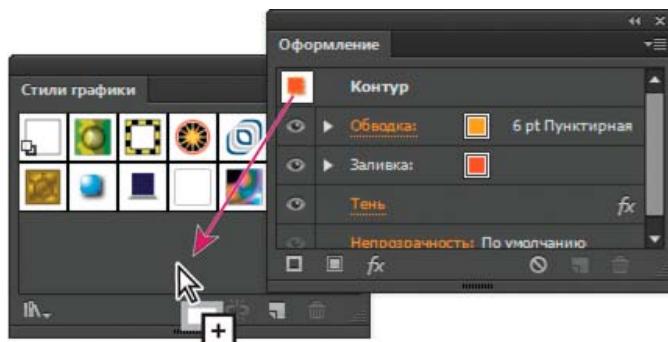
Создание стиля графики

1. Выберите объект и примените любое сочетание атрибутов оформления, включая заливку и обводки, эффекты и параметры прозрачности.

Корректировать и упорядочивать атрибуты оформления, а также создавать несколько заливок и обводок можно в палитре «Оформление». Например, в стиле графики есть три заливки, и у каждой свое значение непрозрачности и режим наложения, определяющие взаимодействие различных цветов.

2. Выполните любое из следующих действий:

- Нажмите кнопку «Новый стиль графики»  в палитре «Стили графики».
- Выберите «Новый стиль графики» в меню палитры, введите имя в поле «Имя стиля» и нажмите «OK».
- Перетащите миниатюру из палитры «Оформление» (или объект из окна иллюстрации) в палитру «Стили графики».
- Нажмите кнопку «Новый стиль графики» с нажатой клавишей «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS), введите имя стиля графики и нажмите кнопку «OK».



Чтобы сохранить атрибуты, перетащите миниатюру из палитры «Оформление» в палитру «Стили графики».

Создание нового стиля графики на основе двух или более существующих стилей графики

❖ Удерживая нажатой клавишу «Ctrl» (Windows) или «Command» (Mac OS), щелкните все стили графики, которые нужно объединить, и выберите команду «Объединить стили графики» в меню палитры.

Новый стиль графики содержит все атрибуты выбранных стилей графики и добавляется в конец списка стилей графики в палитре.

Создание дубликата стиля графики

❖ Выберите команду «Создать дубликат стиля графики» в меню палитры либо перетащите стиль графики на кнопку «Новый стиль графики».

Новый стиль графики появится в нижней части списка в палитре «Стили графики».

Применение стиля графики

1. Выберите объект или группу (или назначьте слой в палитре «Слои»).
2. Чтобы применить отдельный стиль к объекту, выполните любое из следующих действий:
 - Выберите стиль в меню «Стили» панели «Управление», палитры «Стили графики» или библиотеки стилей графики.
 - Перетащите стиль графики на объект в окне документа (выделять объект перед этим не требуется).
3. Чтобы объединить стиль с существующими атрибутами стиля объекта или применить несколько стилей к объекту, выполните одно из следующих действий:
 - Удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS), перетащите стиль из палитры «Стили графики» на объект.
 - Выделите объект и затем выполните щелчок на строке стиля в палитре «Стили графики», удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS).

Примечание. Чтобы при применении стиля графики сохранить цвет текста, отмените выбор параметра «Изменять цвет текста» в меню палитры «Стили графики».

Использование библиотек стилей графики

Библиотеки стилей графики – это наборы стандартных стилей графики. При открытии библиотеки стилей графики ее содержимое отображается в новой палитре (не в палитре «Стили графики»). Элементы библиотеки стилей графики выбираются, сортируются и просматриваются точно так же, как в палитре «Стили графики». Однако в библиотеках стилей графики нельзя добавлять, удалять и редактировать элементы.

Открытие библиотеки стилей графики

❖ Выберите библиотеку с помощью команды «Окно» > «Библиотеки стилей графики» или команды «Открыть библиотеку стилей графики» меню палитры «Стили графики».

Чтобы библиотека открывалась автоматически при запуске Illustrator, выберите в меню палитры библиотеки параметр «Постоянный».

Создание библиотеки стилей графики

1. Добавьте в палитру «Стили графики» нужные стили и удалите оттуда ненужные.

Чтобы выбрать все стили графики, которые не используются в документе, выберите пункт «Выделить все неиспользуемые» в меню палитры «Стили графики».

2. Выберите «Сохранить библиотеку стилей графики» в меню палитры «Стили графики».

Библиотеку можно сохранить в любом каталоге. Однако, если сохранить файл библиотеки в каталоге по умолчанию, имя библиотеки будет отображаться во вложенных меню «Определяемый пользователем» меню «Библиотеки стилей графики» и «Открыть библиотеку стилей графики».

Перемещение стилей графики из библиотеки в палитру «Стили графики»

- Перетащите один или несколько стилей графики из библиотеки в палитру «Стили графики».
- Выберите стили для добавления и затем выберите пункт «Добавить к стилям графики» в меню палитры библиотеки.
- Примените стиль графики к объекту в документе. Стиль графики будет автоматически добавлен в палитру «Стили графики».

Работа со стилями графики

В палитре «Стили графики» можно переименовывать или удалять стили графики, удалять ссылку на стиль графики и заменять атрибуты стилей.

Переименование стиля графики

❖ Выберите в меню палитры пункт «Параметры стиля графики», переименуйте файл и нажмите кнопку «OK».

Удаление стиля графики

❖ Выберите в меню палитры пункт «Удалить стиль графики» и нажмите кнопку «Да» или перетащите стиль на значок «Удалить».

У всех объектов, групп и слоев, в которых использовался этот стиль графики, сохраняются атрибуты оформления, однако эти атрибуты больше не будут связаны со стилем графики.

Удаление ссылки на стиль графики

- Выберите объект, группу или слой, к которым применен стиль графики.
 - Выполните одно из следующих действий:
 - В меню палитры «Стили графики» выберите команду «Удалить ссылку на стиль графики» или нажмите кнопку «Удалить ссылку на стиль графики»  в палитре.
 - Измените любой атрибут оформления выделенной области (например, заливку, обводку, прозрачность или эффект).
- Объект, группа или слой сохраняют те же атрибуты оформления и теперь доступны для редактирования независимо друг от друга. Однако эти атрибуты больше не связаны со стилем графики.

Замена атрибутов стилей графики

- С нажатой клавишей «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS) перетащите нужный стиль графики на стиль, который необходимо заменить.
- Выберите объект или группу (или назначьте слой в палитре «Слои»), в которых есть требуемые атрибуты. После этого, нажав и не отпуская клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS), перетащите миниатюру в верхней части палитры «Оформление» на стиль графики, который нужно заменить в палитре «Стили графики».
- Выделите стиль графики, который нужно заменить. Выделите графический объект (или назначьте элемент в палитре «Слои»), в котором есть нужные атрибуты, и выберите в меню палитры «Оформление» пункт «Переопределить стиль графики «имя стиля»».

Замененный стиль графики будет иметь прежнее имя, но новые атрибуты оформления. Все экземпляры стиля графики в документе Illustrator будут обновлены в соответствии с новыми атрибутами.

Импорт всех стилей графики из другого документа

[Наверх](#)

- Выберите команду «Окно» > «Библиотеки стилей графики» > «Другая библиотека» или выберите в меню палитры «Стили графики» команду «Открыть библиотеку стилей графики» > «Другая библиотека» .
- Выберите файл, из которого необходимо импортировать стили графики, и нажмите кнопку «Открыть».

Стили графики отобразятся в палитре библиотеки стилей графики (не в палитре «Стили графики»).



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Веб-графика

Лучшие методы создания веб-графики

О веб-графике

О режиме просмотра в виде пикселов

Использование Adobe Device Central с программой Illustrator

Illustrator содержит различные инструменты для разработки макетов веб-страниц, а также создания и оптимизации веб-графики. Например, используйте безопасные web-цвета, ищите компромисс между качеством и размером файла и выбирайте наилучший формат файла для своей графики. Веб-графика обладает преимуществом в отношении фрагментов и карт ссылок, и вы можете выбирать из множества вариантов оптимизации и работать с Device Central, чтобы убедиться в правильном отображении файлов в Интернете.

О веб-графике

[Наверх](#)

При разработке графики для Web приходится решать проблемы, которые не возникают с графикой для печати. Видеоролик о сохранении графики для Web см. по адресу www.adobe.com/go/vid0063_ru. Видеоролик об операциях импорта, копирования и вставки между веб-приложениями см. по адресу www.adobe.com/go/vid0193_ru.

Для принятия обоснованных решений по веб-графике помните три следующие рекомендации:

1. Используйте безопасные web-цвета.

Цвет часто является ключевым аспектом объекта. Однако цвета в монтажной области – это не всегда те цвета, которые появятся в веб-браузере другой системы. Можно предотвратить дизеринг (метод имитации недоступных цветов) и другие проблемы с цветом, приняв две меры предосторожности шагов при создании веб-графики. Во-первых, всегда работайте в цветовом режиме RGB. Во-вторых, используйте безопасный web-цвет.

2. Ищите компромисс между качеством и размером файла.

Для распространения изображений в Web важно создавать небольшие файлы. Изображения меньшего размера веб-серверы могут хранить и передавать более эффективно, а средства просмотра быстрее загружают такие изображения. Размер и предполагаемое время загрузки веб-графики можно увидеть в диалоговом окне «Сохранить для Web и устройств».

3. Выберите наилучший формат файла для своей графики.

Для качественного отображения и создания небольших файлов для Web необходимо сохранять разные типы графики в файлах разных форматов. Дополнительные сведения о форматах см. в разделе [Параметры оптимизации веб-графики](#).

Многие шаблоны Illustrator созданы специально для Web, включая веб-страницы и баннеры. Для выбора шаблона выберите «Файл» > «Новый из шаблона».

[Обзор команды «Сохранить для Web и устройств»](#)

[Оптимизация изображения для сети Интернет](#)

[Замена цвета на безопасный web-цвет](#)

[Наверх](#)

О режиме просмотра в виде пикселов

Чтобы разработчики веб-приложений могли создавать точные пиксельные модели, в Illustrator CS5 необходимо добавить свойство выравнивания по пикселям. Если для объекта включено свойство выравнивания по пикселям, все его горизонтальные и вертикальные сегменты выравниваются по пиксельной сетке, что обеспечивает четкость обводок. Пока данное свойство задано для объекта при любых преобразованиях он повторно выравнивается по пиксельной сетке в соответствии с новыми координатами. Чтобы включить данное свойство, требуется установить флажок «Выровнять по пиксельной сетке» в палитре «Трансформирование». В Illustrator CS5 на уровне документа также доступен флажок «Выровнять новые объекты по пиксельной сетке», который по умолчанию установлен для веб-документов. Если данное свойство включено, для любого рисуемого объекта свойство выравнивания по пикселям задается по умолчанию.

Дополнительные сведения см. в разделе Рисование контуров, выровненных по пикселям, при создании проектов для сети Интернет.

Сохраняя объект в битовом формате (например, в виде JPEG-, GIF- или PNG-файла), Illustrator растирает объект с разрешением 72 пикселя на дюйм. Выбрав «Просмотр» > «Просмотр в виде пикселов», можно увидеть, как будут выглядеть объекты после растиривания. Это очень удобно, если требуется проконтролировать точное расположение, размер и сглаживание объектов в растированной графике.

Чтобы понять, как Illustrator разделяет объекты на пиксели, откройте файл с векторными объектами, выберите команду «Просмотр» > «Просмотр в виде пикселов» и увеличьте объект так, чтобы видеть каждый пикセル. Расположение пикселов определяется пиксельной сеткой, делящей монтажную область с шагом в один пункт (1/72 дюйма). Пиксельную сетку можно увидеть, если выбрать масштаб 600%. При перемещении, добавлении или преобразовании объект привязывается к пиксельной сетке. В результате любое слаживание вдоль «привязанных» краев объекта (обычно левого верхнего края) исчезает. Теперь отмените выбор команды «Просмотр» > «Просмотр в виде пикселов» и переместите объект. Теперь можно расположить объект между линиями сетки. Посмотрите, как это влияет на слаживание объекта. Видно, что даже незначительные корректировки могут влиять на растирание объекта.



«Просмотр в виде пикселов» выключен (сверху) и включен (снизу)

Важная информация. Пиксельная сетка зависит от начала координат линейки (0,0). Перемещение начала координат линейки изменит растирание объекта Illustrator.

Использование Adobe Device Central с программой Illustrator

[Наверх](#)

Приложение Device Central позволяет пользователям Illustrator определять внешний вид файлов Illustrator на различных мобильных устройствах.

Например, художник-оформитель может проектировать с помощью Illustrator фоновые рисунки для мобильных телефонов. После создания файла художник может легко протестировать этот файл на самых разных моделях телефонов. Далее художник может внести изменения, например, исправить файл таким образом, чтобы он хорошо выглядел на телефонах нескольких различных типов, или создать два отдельных файла, каждый из которых будет соответствовать некоторым распространенным размерам экрана для телефонов.

См. также

[Создание контента для мобильных устройств в Illustrator](#)

Доступ в Illustrator из Adobe Device Central

1. Запустите приложение Device Central.
2. Выберите «Файл» > «Новый документ в» > «Illustrator».

В приложении Device Central откроется панель «Новый документ» с соответствующими параметрами создания нового документа для мобильного устройства в выбранном приложении.

3. Внесите необходимые изменения, выбирая такие параметры, как «Версия проигрывателя», «Разрешение раstra», «Версия Flash» и «Тип содержимого».
4. Выполните одно из следующих действий:

- Выберите параметр «Пользовательский размер для всех типов устройств» и введите ширину и высоту (в пикселях).
- Выберите одно или несколько устройств в списке «Наборы устройств» или в списке «Доступные устройства».

5. При выборе нескольких устройств приложение Device Central установит нужные размеры автоматически. Если нужно выбрать другой размер, отметьте другое устройство или группу устройств.
6. Нажмите кнопку «Создать».

Новый мобильный документ откроется в выбранном приложении, готовый для редактирования.

Создание мобильного содержимого с помощью приложений Adobe Device Central и Illustrator

1. В Illustrator выберите «Файл» > «Новый».
2. В окне «Новый профиль документа» выберите «Мобильные телефоны и устройства».
3. Нажмите кнопку «Device Central», чтобы закрыть диалоговое окно в приложении Illustrator и открыть Device Central.
4. Выберите тип содержимого.

Список «Устройства» слева обновится, и будут показаны устройства, которые поддерживают выбранный тип содержимого.

5. В Device Central выберите одно или несколько устройств или набор устройств.

На основе выбранных устройств и типа содержимого Device Central предложит создать монтажные области разных размеров. Чтобы за один раз создавалось по одному документу, выберите предложенный размер документа (или выберите параметр «Пользовательский размер для всех выбранных устройств» и введите пользовательские значения параметров «Ширина» и «Высота»).

6. Нажмите кнопку «Создать».

В приложении Illustrator откроется пустой AI-файл заданного размера. Для нового файла по умолчанию задаются следующие параметры.

- Цветовой режим: RGB
- Разрешение растрового изображения: 72 ppi

7. Заполните пустой AI-файл содержимым в Illustrator.

8. После этого выберите «Файл» > «Сохранить для Web и устройств».

9. В диалоговом окне «Сохранить для Web и устройств» выберите желаемый формат и, при необходимости, настройте другие параметры экспорта.

10. Нажмите кнопку «Device Central».

На вкладке «Эмулятор Device Central» отобразится временный файл с указанными параметрами экспорта. Чтобы продолжить тестирование, дважды щелкните имя другого устройства в списке «Наборы устройств» или «Доступные устройства».

11. Если по итогам предварительного просмотра файла в приложении Device Central окажется, что в него нужно внести изменения, вернитесь в Illustrator.

12. В диалоговом окне «Сохранить для Web и устройств» приложения Illustrator внесите желаемые изменения: например, укажите другой формат или качество экспорта.

13. Чтобы еще раз проверить файл с новыми параметрами экспорта, нажмите кнопку «Device Central».

14. Когда будет получен желаемый результат, нажмите кнопку «Сохранить» в диалоговом окне «Сохранить для Web и устройств» в Illustrator.

Примечание. Чтобы просто открыть программу Device Central из Illustrator (без создания и проверки файла), выберите «Файл» > «Device Central».

Учебник по созданию содержимого с помощью приложений Illustrator и Device Central см. по адресу

http://www.adobe.com/go/vid0207_ru.

Советы по созданию изображений Illustrator для мобильных устройств

Чтобы оптимизировать графическое содержимое для мобильных устройств, сохраните графические объекты, созданные в программе Illustrator в любом формате SVG, включая SVG-t, который предназначен специально для мобильных устройств.

Следуйте приведенным ниже советам, чтобы изображения, созданные в программе Illustrator, отображались на мобильных устройствах качественно/

- Создавайте содержимое в соответствии со стандартом SVG. При публикации векторных изображений на мобильных устройствах в формате SVG создаются файлы небольшого размера, достигается независимость от размера экрана, обеспечивается превосходное управление цветами, появляется возможность масштабирования, а текст становится доступным для редактирования (в составе исходного кода). Кроме того, формат SVG основан на XML, поэтому он позволяет включать в изображения такие интерактивные средства, как выделение подсветкой, подсказки по инструментам, специальные эффекты, звуки и анимацию.
- Рекомендуем с самого начала организовывать работу с учетом конечных размеров целевых мобильных устройств. Хотя формат SVG поддерживает масштабирование, работой в установленных размерах можно гарантировать, что конечные изображения будут оптимизированы для целевых устройств по качеству и размеру.
- В качестве цветового режима программы Illustrator задайте RGB. Формат SVG можно просматривать на устройствах с растровым дисплеем RGB, например на мониторах.
- Чтобы уменьшить размер файла, попробуйте сократить количество объектов (включая группы) или сделать их менее сложными (содержащими меньше точек). Использование меньшего количества точек способствует значительному уменьшению количества текстовой информации, необходимой для описания графических объектов в SVG-файле. Чтобы сократить количество точек, выберите «Объект» > «Путь» > «Упростить» и поэкспериментируйте с различными сочетаниями параметров, пока не найдете баланс, позволяющий добиться нужного качества при минимальном количестве точек.
- При возможности используйте символы. Символы определяют векторы, которые описывают объект всего один раз. Это удобно, если композиция содержит такие объекты, как фоновые изображения кнопок, применяемые многократно.
- Выполняя анимацию изображений, ограничивайте количество используемых объектов, и по возможности старайтесь использовать объекты повторно, чтобы уменьшить размер файла. Применяйте анимационные преобразования к группам объектов, а не к отдельным объектам. Это позволит избежать повторения кода.

- Страйтесь использовать версию SVGZ, т.е. версию SVG со сжатием программой gzip. Сжатие, в зависимости от содержимого, позволяет значительно уменьшить размер файла. Лучше всего сжимается текст, но содержимое с двоичной кодировкой, например встроенные растровые изображения (файлы JPEG, PNG или GIF), сжимаются лишь незначительно. Файлы SVGZ можно распаковать с помощью любого приложения, которое открывает файлы, упакованные программой gzip. Для успешного использования SVGZ необходимо проверить, поддерживается ли на целевом устройстве распаковка файлов gzip.

Дополнительные советы и приемы для создания содержимого для мобильных телефонов и устройств можно найти по адресу www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_ru.



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Фрагменты и карты ссылок

О фрагментах

[Создание фрагментов](#)

[Выделение фрагментов](#)

[Установка параметров фрагмента](#)

[Блокировка фрагментов](#)

[Коррекция границ фрагментов](#)

[Удаление фрагментов](#)

[Отображение и скрытие фрагментов](#)

[Создание карт ссылок](#)

[Наверх](#)

О фрагментах

Веб-страницы могут содержать много элементов – текст HTML, растровые изображения, векторную графику и др. В Illustrator можно использовать фрагменты для определения границ различных веб-элементов в объекте. Например, если какое-то растровое изображение в объекте должно быть оптимизировано в формат JPEG, а остальная часть объекта – в формат GIF, можно изолировать растровое изображение как фрагмент. Если объект сохраняется как веб-страница с помощью команды «Сохранить для Web и устройств», можно сохранить каждый фрагмент как независимый файл со своим форматом, настройками и таблицей цветов.

Фрагменты документа Illustrator соответствуют ячейкам таблицы на итоговой веб-странице. По умолчанию область фрагмента экспортится как файл изображения, заключенный в ячейку таблицы. Если нужно, чтобы ячейка таблицы содержала не файл изображения, а текст HTML и фоновый цвет, можно задать для фрагмента тип «Без изображения». Если требуется преобразовать текст Illustrator в текст HTML, можно задать для фрагмента тип «HTML-текст».



Фрагментированный объект использует различные типы фрагментов

A. Фрагмент «Без изображения» **B.** Фрагмент «Изображение» **C.** Фрагмент «Текст HTML»

Увидеть фрагменты можно в монтажной области и в диалоговом окне «Сохранить для Web и устройств». Illustrator нумерует фрагменты слева направо и сверху вниз, начиная с верхнего левого угла объекта. При изменении расположения или общего количества фрагментов номера фрагментов соответственно обновляются.

Когда создается фрагмент, Illustrator с помощью веб-таблицы делит окружающую графику на автофрагменты для сохранения макета. Существует 2 типа автоматически создаваемых фрагментов: автофрагменты и подфрагменты. Автофрагменты – это области объекта, которые не определены вами как фрагмент. Illustrator обновляет автофрагменты каждый раз, когда вы добавляете или редактируете фрагмент. Подфрагменты определяют, как будут делиться пересекающиеся пользовательские фрагменты. Хотя подфрагменты пронумерованы и обозначаются символом «фрагмент», невозможно выделить их отдельно от основного фрагмента. Illustrator обновляет подфрагменты и автофрагменты по мере надобности во время работы пользователя.

[Наверх](#)

Создание фрагментов

❖ Выполните одно из следующих действий:

- Выделите один или несколько объектов в монтажной области и выберите «Объект» > «Фрагменты» > «Создать».

- Выберите инструмент «Фрагмент» и протащите по области, где хотите создать фрагмент. Чтобы фрагмент имел форму квадрата, перетаскивайте инструмент при нажатой клавише «Shift». Чтобы рисовать из центра, перетаскивайте инструмент при нажатой клавише «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS).
- Выделите один или несколько объектов в монтажной области и выберите «Объект» > «Фрагмент» > «Создать по выделенной области».
- Разместите направляющие там, где требуется разделить объект на фрагменты, и выберите «Объект» > «Фрагменты» > «Создать по направляющим».
- Выделите существующий фрагмент и выберите «Объект» > «Фрагменты» > «Создать дубликат фрагмента».

Чтобы размеры фрагмента соответствовали границам элемента в объекте, используйте команду «Объект» > «Фрагменты» > «Создать». При перемещении или изменении элемента область фрагмента автоматически корректируется для охвата нового объекта. С помощью этой команды можно также создать фрагмент, который включает текст и основные параметры форматирования из текстового объекта.

Если размеры фрагмента не должны зависеть от основного объекта, используйте инструмент «Фрагмент», команду «Создать по выделенной области» или «Создать по направляющим». Фрагменты, созданные одним из этих способов, отображаются как элементы в палитре «Слои», и их можно перемещать, изменять и удалять так же, как и другие векторные объекты.

[Наверх](#)

Выделение фрагментов

Используйте инструмент «Выделение фрагмента», чтобы выбрать фрагмент в окне иллюстрации или в диалоговом окне «Сохранить для Web и устройств».

- Чтобы выделить фрагмент, щелкните его.
- Чтобы выделить несколько фрагментов, щелкните их при нажатой клавише «Shift» (в диалоговом окне «Сохранить для Web и устройств» также можно перетаскивать инструмент при нажатой клавише «Shift»).
- Чтобы выделить основной фрагмент при работе с пересекающимися фрагментами, щелкните его видимую часть.

Кроме того, можно выделять фрагменты в окне иллюстрации одним из следующих способов:

- Чтобы выделить фрагмент, созданный с помощью команды «Объект» > «Фрагменты» > «Создать», выделите соответствующий объект в монтажной области. Если фрагмент привязан к группе или слою, выделите значок рядом с группой или слоем в палитре «Слои».
- Чтобы выделить фрагмент, созданный с помощью инструмента «Фрагмент», команды «Создать по выделенной области» или команды «Создать по направляющим», укажите его в палитре «Слои».
- Щелкните на контуре фрагмента с помощью инструмента «Выделение» .
- Чтобы выделить сегмент контура фрагмента или опорную точку фрагмента, щелкните по ним инструментом «Частичное выделение».

Примечание. Выделить автофрагменты невозможно. Эти фрагменты недоступны.

[Наверх](#)

Установка параметров фрагмента

Параметры фрагмента определяют, как будет выглядеть и работать фрагмент на веб-странице.

- Выполните одно из следующих действий с помощью инструмента «Выделение фрагмента»:
 - Выделите фрагмент в окне иллюстрации, и выберите команду «Объект» > «Фрагменты» > «Параметры фрагмента».
 - В диалоговом окне «Сохранить для Web и устройств» дважды щелкните фрагмент инструментом «Выделение фрагмента».

- Выберите тип фрагмента и задайте соответствующие параметры:

Изображение Выберите этот тип, если область фрагмента на веб-странице должна представлять собой файл изображения. Если нужно, чтобы изображение было ссылкой HTML, введите URL-адрес и целевой набор фреймов. Можно также задать сообщение, которое должно появляться в области статуса браузера, когда мышь находится над изображением, дополнительный текст, который должен появляться, когда изображение не отображается, а также цвет фона для ячейки таблицы.

Без изображения Выберите этот тип, если требуется, чтобы область фрагмента на веб-странице содержала текст HTML и цвет фона. Введите текст для вывода в текстовом окне «Текст в ячейке» и отформатируйте его с помощью стандартных тегов HTML. Не вводите больше текста, чем можно отобразить в области фрагмента (если введено слишком много текста, он перейдет на соседние фрагменты и изменит макет веб-страницы; но так как текст не виден в монтажной области, это проявится только при просмотре веб-страницы в веб-браузере). Задайте параметры «По горизонтали» и «По вертикали» для изменения выравнивания текста в ячейке таблицы..

Текст HTML Этот тип становится доступным только при создании фрагмента, если выделить текстовый объект и выбрать команду «Объект» > «Фрагменты» > «Создать». На веб-странице текст Illustrator преобразуется в текст HTML с основными атрибутами форматирования. Чтобы отредактировать текст, обновите его в своем объекте. Задайте параметры «По горизонтали» и «По вертикали» для изменения выравнивания текста в ячейке таблицы. Можно также выбрать цвет фона для ячейки таблицы.

Чтобы отредактировать текст для фрагментов «Текст HTML» в диалоговом окне «Параметры фрагмента», измените тип фрагмента на «Без изображения». Это разрывает связь с текстовым объектом в монтажной области. Чтобы форматирование текста не учитывалось, введите **<неформатированный>** как первое слово в текстовом объекте.

Блокировка фрагментов

[Наверх](#)

Блокировка фрагментов предотвращает случайные изменения (например, перемещение или изменение размера).

- Чтобы заблокировать все фрагменты, выберите «Просмотр» > «Закрепить фрагменты».
- Для блокировки отдельных фрагментов щелкните по столбцу редактирования фрагментов в палитре «Слои».

Коррекция границ фрагментов

[Наверх](#)

Если фрагмент создан с помощью команды «Объект» > «Фрагменты» > «Создать», позиция и размер фрагмента привязываются к содержащемуся в нем объекту. Поэтому при перемещении или изменении размера объекта границы фрагмента корректируются автоматически.

Если фрагмент создается с помощью инструмента «Фрагмент», команды «Создать по выделенной области» или команды «Создать по направляющим», можно откорректировать фрагменты вручную следующими способами.

- Для перемещения фрагмента перетащите его на новое место с помощью инструмента «Выделение фрагмента». Чтобы ограничить перемещение вертикальной, горизонтальной линией или диагональной под углом 45°, нажмите и держите клавишу «Shift».
- Для изменения размера фрагмента выделите фрагмент с помощью инструмента «Выделение фрагмента» и тащите любой угол или сторону фрагмента. Для изменения размера фрагментов можно использовать также инструмент «Выделение» и палитру «Трансформирование».
- Для выравнивания или распределения фрагментов используйте палитру «Выравнивание». Выравнивание фрагментов может устранить ненужные автофрагменты и создать небольшой, более эффективный файл HTML.
- Для изменения порядка размещения фрагментов перетащите фрагмент на новую позицию в палитре «Слои» или выберите команду «Объект» > «Монтаж».
- Для разделения фрагмента выделите его и выберите «Объект» > «Фрагменты» > «Разделить фрагменты».

Можно объединять фрагменты, созданные любым методом. Выделите фрагменты и выберите «Объект» > «Фрагменты» > «Объединить фрагменты». В этом случае фрагмент получает свои размеры и позицию от прямоугольника, созданного путем соединения внешних краев объединенных фрагментов. Если объединенные фрагменты несмежные, имеют разные пропорции или выравнивание, новый фрагмент может пересечься с другими фрагментами.

Чтобы изменить размер всех фрагментов до границ монтажной области, выберите команду «Объект» > «Фрагменты» > «Обрезать по монтажной области». Фрагменты, выходящие за монтажную область обрезаются до размеров монтажной области, а автофрагменты, лежащие внутри монтажной области, расширяются до ее границ; ничего в объекте не меняется.

Удаление фрагментов

[Наверх](#)

Чтобы убрать фрагменты, можно их удалить или освободить в соответствующем объекте.

- Для удаления фрагмента выделите фрагмент и нажмите кнопку «Удалить». Если фрагмент создан с помощью команды «Объект» > «Фрагменты» > «Создать», одновременно удаляется и соответствующий объект. Чтобы сохранить соответствующий объект, не удаляйте фрагмент, а освободите его.
- Для удаления всех фрагментов выберите команду «Объект» > «Фрагменты» > «Удалить все». Фрагменты, созданные с помощью команды «Объект» > «Фрагменты» > «Создать», не удаляются, а освобождаются.
- Для исключения фрагмента выделите его и выберите команду «Объект» > «Фрагменты» > «Расформировать».

Отображение и скрытие фрагментов

[Наверх](#)

- Чтобы скрыть фрагменты в окне иллюстрации, выберите команду «Просмотр» > «Спрятать фрагменты».
- Чтобы скрыть фрагменты в диалоговом окне «Сохранить для Web и устройств», нажмите кнопку «Переключить

видимость фрагментов» .

- Чтобы спрятать номера фрагментов и изменить цвет линий фрагмента, выберите «Редактирование» > «Установки» > «Быстрые» направляющие и фрагменты» (Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Быстрые» направляющие и фрагменты» (Mac OS).

Создание карт ссылок

[Наверх](#)

Карты ссылок позволяют связать одну или несколько областей изображения (так называемых активных областей) с URL-адресом. Когда пользователь щелкает по активной области, веб-браузер загружает связанный с ней файл.

Основная разница между использованием карт ссылок и фрагментов для создания связей состоит в том, как объект экспортируется на веб-страницу. Использование карт ссылок сохраняет объект в виде единого файла изображения, а в случае использования фрагментов объект делится на несколько отдельных файлов. Еще одна разница между картами ссылок и фрагментами состоит в том, что карты позволяют связывать многоугольные или прямоугольные области в объекте, а фрагменты – только прямоугольные. Если нужно связать только прямоугольные зоны, лучше использовать фрагменты, а не карту ссылок.

Примечание. Во избежание неожиданных результатов не создавайте активные области карты ссылок во фрагментах, содержащих URL-ссылки, так как в некоторых браузерах ссылки карты или ссылки фрагментов могут игнорироваться.

- Выделите объект, который хотите связать с URL-адресом.
- В палитре «Атрибуты» выберите в меню «Карта ссылок» форму для карты ссылок.
- Введите относительный или полный URL-адрес в текстовое поле «URL» или выберите URL-адрес из списка.

Местонахождение URL-адреса можно проверить, нажав кнопку «Браузер».

Чтобы увеличить количество видимых записей в меню «URL», выберите в меню палитры «Атрибуты» пункт «Параметры палитры». Введите количество URL-адресов, которое должно отображаться в списке URL-адресов (от 1 до 30).

Дополнительные разделы справки



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

SVG

О формате SVG

[Применение SVG-эффектов](#)

[Импорт эффектов из SVG-файла](#)

[Обзор палитры «Интерактивность SVG»](#)

[Добавление интерактивности SVG в объект](#)

[SVG-события](#)

[Параметры экспорта файлов SVG, оптимизированных для Интернета](#)

[Наверх](#)

О формате SVG

Битовые форматы изображения для Web (GIF, JPEG, WBMP и PNG) описывают изображения с помощью сетки пикселов. Файлы получаются большими с одним (часто низким) разрешением и занимают значительную часть полосы пропускания Web. В отличие от этого, SVG – это векторный формат, описывающий изображения как фигуры, контуры, текст и эффекты фильтра. Полученные файлы компактны и обеспечивают качественную графику в Web, на печати и даже портативных устройствах с ограниченными ресурсами. Пользователи могут увеличить SVG-изображение на экране без потери резкости, деталей или четкости. Кроме того, формат SVG отлично поддерживает текст и цвета, и пользователи всегда видят изображения таким, как оно выглядит в монтажной области Illustrator.

Формат SVG полностью основан на XML и дает много преимуществ разработчикам и пользователям. С форматом SVG можно использовать XML и JavaScript для создания веб-графики, отвечающей на действия пользователя такими сложными эффектами, как подсветка, всплывающие подсказки, звуки, анимация и т. п.

Сохранить объект в формате SVG можно с помощью команд «Сохранить», «Сохранить как», «Сохранить копию» и «Сохранить для Web и устройств». Для доступа к полному набору параметров экспорта в формате SVG используйте команды «Сохранить», «Сохранить как» или «Сохранить копию». Команда «Сохранить для Web и устройств» предоставляет ограниченный набор параметров экспорта в формате SVG (только те, которые используются для работы в Web).

Видеоролик с инструкцией по созданию содержимого для мобильных устройств в Illustrator см. по адресу www.adobe.com/go/vid0207_ru.

Настройки объекта в Illustrator влияют на то, каким будет SVG-файл. Помните следующие рекомендации.

- Используйте слои для добавления структуры в SVG-файл. Если объект сохраняется в формате SVG, каждый слой преобразуется в групповой элемент (`<g>`). (Например, слой «Button1» становится `<g id="Button1_ver3.0">`). Вложенные слои становятся вложенными SVG-группами, а скрытые слои сохраняются со свойством «отображение:нет» стиля SVG.
- Если нужно, чтобы объекты на разных слоях выглядели прозрачными, корректируйте непрозрачность каждого объекта, а не каждого слоя. Если непрозрачность меняется на уровне слоя, итоговый SVG-файл не покажет прозрачность так, как она выглядит в Illustrator.
- Растровые данные не масштабируются в средстве просмотра SVG и не могут отредактироваться, как другие SVG-элементы. Страйтесь не создавать объекты, которые будут растироваться в SVG-файле. Сетчатые градиенты и объекты с градиентной заливкой, использующие эффекты «Растрировать», «Имитация»,

«Размытие», «Штрихи», «Искажение», «Оформление», «Резкость», «Эскиз», «Стилизация», «Текстура» и «Видео», растириваются при сохранении в формате SVG. Графические стили с этими эффектами также вызывают растирование. Добавляя графические объекты, используйте SVG-эффекты, не вызывающие растирования.

- Для повышения производительности SVG-файла используйте символы в объекте и упрощайте контуры. Кроме того, если в первую очередь требуется производительность, старайтесь не пользоваться кистями, которые производят большое количество данных контура («Уголь», «Пепел», «Ручка»).
- Используйте фрагменты, карты ссылок и сценарии для добавления веб-ссылок в SVG-файл.
- Язык сценариев (например, JavaScript) открывает неограниченные функциональные возможности для SVG-файла. Перемещения с помощью курсора и клавиатуры могут вызвать сценарные функции (например, эффекты прокрутки). Сценарии могут также использовать объектную модель документов (DOM) для обращения к SVG-файлу и внесения изменений (например, для вставки или удаления SVG-элементов).

[Наверх](#)

Применение SVG-эффектов

SVG-эффекты можно использовать для добавления в объект таких графических свойств, как тени. SVG-эффекты отличаются от битовых эквивалентов тем, что они основаны на XML и не зависят от разрешения. Фактически SVG-эффект – это не что иное, как серия XML-свойств, описывающих различные математические операции. Полученный эффект визуализируется для целевого объекта, а не для исходной графики.

Illustrator предоставляет набор SVG-эффектов по умолчанию. Можно использовать эффекты с их свойствами по умолчанию, отредактировать код XML для создания пользовательских эффектов или написать код для новых SVG-эффектов.

Чтобы изменить SVG-фильтры, которые Illustrator использует по умолчанию, используйте текстовый редактор для редактирования файла Adobe SVG Filters.svg в папке Documents and Settings/<каталог_пользователя>/Application Data/Adobe Illustrator CS5 Settings/<язык>. Можно изменить или удалить существующие определения фильтра, а также добавить новые.

1. Выберите объект или группу (или назначьте слой в палитре «Слои»).
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Для применения эффекта с параметрами по умолчанию выберите эффект в нижней части вложенного меню «Эффект» > «SVG-фильтры».
 - Для применения эффекта с параметрами пользователя выберите команду «Эффект» > «Фильтры SVG» > «Применить SVG-фильтр». Выберите эффект в диалоговом окне и нажмите кнопку «Редактировать SVG-фильтр» . Отредактируйте код по умолчанию и нажмите кнопку «OK».
 - Для создания и применения нового эффекта выберите команду «Эффект» > «Фильтры SVG» > «Применить SVG-фильтр». В диалоговом окне нажмите кнопку «Новый SVG-фильтр» , введите новый код и нажмите кнопку «OK».

Если применяется эффект «SVG-фильтр», Illustrator отображает растированную версию эффекта на монтажной области. Можно контролировать разрешение миниатюры, изменения параметр разрешения растирования документа.

Примечание. Если объект использует несколько эффектов, SVG-эффект должен быть последним. Другими словами, он должен отображаться в нижней части палитры «Отображение» (над записью «Прозрачность»). Если SVG-эффект сопровождается другими эффектами, вывод SVG будет осуществлен в виде растрового объекта.

[Наверх](#)

Импорт эффектов из SVG-файла

1. Выберите «Эффект» > «Фильтр SVG» > «Импортировать фильтр SVG»
2. Выберите SVG-файл, из которого хотите импортировать эффекты, и нажмите кнопку «Открыть».

[Наверх](#)

Обзор палитры «Интерактивность SVG»

Палитра «Интерактивность SVG» («Окно» > «Интерактивность SVG») используется для добавления интерактивности в объект при его экспорте для просмотра в веб-браузере. Например, создав событие, запускающее команду языка JavaScript, можно быстро создать движение на веб-странице, когда пользователь выполняет такое действие, как перемещение курсора мыши над объектом. Палитра «Интерактивность SVG» позволяет также увидеть все события и файлы JavaScript, связанные с текущим файлом.

Удаление события из палитры «Интерактивность SVG»

- Чтобы удалить одно событие, выберите его и нажмите кнопку «Удалить» или выберите «Удалить событие» в меню палитры.
- Для удаления всех событий выберите «Удалить события» в меню палитры.

Просмотр, добавление или удаление событий, связанных с файлом

- Нажмите кнопку «Ссылка на файлы JavaScript» .
- В диалоговом окне «Файлы JavaScript» выберите запись JavaScript и выполните одно из следующих действий:
 - Нажмите «Добавить» для поиска дополнительных файлов JavaScript.
 - Нажмите «Удалить» для удаления выбранной записи JavaScript.

[Наверх](#)

Добавление интерактивности SVG в объект

- Выберите событие в палитре «Интерактивность SVG» (см. [SVG-события](#)).
- Введите соответствующий сценарий JavaScript и нажмите «Ввод».

[Наверх](#)

SVG-события

onfocusin. Запускает действие, когда элемент получает фокус (например, выделение курсором).

onfocusout. Запускает действие, когда элемент теряет фокус (часто при переходе фокуса другому элементу).

onactivate. Запускает действие по щелчку мыши или нажатию клавиши в зависимости от SVG-элемента.

onmousedown. Запускает действие, когда пользователь нажимает кнопку мыши на элементе.

onmouseup. Запускает действие, когда пользователь отпускает кнопку мыши на элементе.

onclick. Запускает действие по щелчку кнопки мыши на элементе.

onmouseover. Запускает действие при наведении курсора на элемент.

onmousemove. Запускает действие, когда курсор находится на элементе.

onmouseout. Запускает действие, когда пользователь уводит курсор с элемента.

onkeydown. Запускает действие при нажатии клавиши.

onkeypress. Запускает действие, когда пользователь держит клавишу нажатой.

onkeyup. Запускает действие, когда пользователь отпускает клавишу.

onload. Запускает действие после того, как SVG-документ был полностью проанализирован браузером. Используйте это событие для вызова разовых функций инициализации.

onerror. Запускает действие при неправильной загрузке элемента или другой ошибке.

onabort. Запускает действие при остановке загрузки страницы до того, как элемент полностью загружается.

onunload. Запускает действие при удалении SVG-документа из окна или кадра.

onzoom. Запускает действие, когда меняется масштаб для документа.

onresize. Запускает действие, когда меняется размер окна просмотра документа.

onscroll. Запускает действие при прокрутке или панорамировании окна просмотра документа.

[Наверх](#)

Параметры экспорта файлов SVG, оптимизированных для Интернета

Добавлен новый параметр экспорта в формате SVG («Файл» > «Экспорт» > «SVG»). Для создания стандартизованных файлов SVG, оптимизированных для Интернета, для проектов в области веб-дизайна и дизайна графического интерфейса пользователя используется новый рабочий процесс.

Доступны следующие варианты:

- Стили.** Выберите способ записи полученного кода в файл SVG. Доступные варианты: «Внутренние таблицы CSS», «Встроенный стиль» и «Атрибуты представления».
- Шрифт.** Выберите представление шрифтов в файле SVG. Контуры сохраняют определение пути и являются наиболее совместимыми.
- Изображения.** Выберите, нужно ли при сохранении встроить изображения в документ или привязать их к документу.
- ID объектов.** Выберите способ назначения типов идентификатора (имен) объектам

в файле SVG. Доступные варианты: «Имена слоев», «Минимальный» и «Уникальный». Этот параметр определяет способ обработки одинаковых имен объектов, а также именование объектов в экспортируемом файле CSS.

- **Десятичное значение.** Выберите объем информации, который необходимо сохранить в зависимости от требуемой точности местоположений объектов. При увеличении десятичного значения увеличивается точность размещения объектов и, соответственно, увеличивается качество отображения визуализируемых файлов SVG. Однако при увеличении десятичного значения также увеличивается размер получаемого в результате экспорта файла SVG.
- **Уменьшить.** Оптимизирует размер файла в формате SVG путем удаления пустых групп и пробелов. При выборе этого параметра также снижается удобочитаемость полученного кода SVG.
- Адаптивный SVG. При установке этого параметра обеспечивается масштабирование созданного SVG в окне браузера. Абсолютные значения не используются.
- **Показать код.** Открывает экспортированное содержимое в текстовом редакторе по умолчанию.
- **Показать в браузере** (значок). Выводит изображение в веб-браузере по умолчанию.

Adobe также рекомендует

- Оптимизация изображения для сети Интернет
- Сохранение в формате SVG
- О растровых эффектах
- Изменение или удаление эффекта
- Лучшие методы создания веб-графики

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Создание анимаций

О Flash-графике

Создание Flash-анимаций

Работа с Illustrator и Flash

[Наверх](#)

О Flash-графике

Формат файла Flash (SWF) основан на векторной графике и предназначен для масштабируемой, компактной графики для Web. Так как этот формат файла основан на векторной графике, объект сохраняет качество изображения при любом разрешении и идеален для создания кадров анимации. В Illustrator можно создать отдельные кадры анимации на слоях и затем экспортить слои изображения в отдельные кадры для использования на веб-сайте. Можно также определить символы в файле Illustrator для снижения размера анимации. При экспорте каждый символ определяется в SWF-файле только один раз.

Сохранить объект как SWF-файл можно с помощью команды «Экспортировать» или «Сохранить для Web и устройств». Вот преимущества каждого из этих способов:

Команда «Экспортировать» (SWF) Обеспечивает наибольший контроль над анимацией и битовым сжатием.

Команда «Сохранить для Web и устройств» Обеспечивает больше контроля над смесью форматов SWF и битового во фрагментированном макете. Эта команда предлагает меньше параметров изображения, чем команда «Экспортировать» (SWF), но использует последние использованные параметры команды «Экспортировать» (см. [Параметры оптимизации формата SWF](#)).

При подготовке объекта к сохранению в формате SWF помните следующие рекомендации.

- Чтобы файл был как можно меньше при использовании символов, применяйте эффекты к символу в палитре «Символы», а не к экземплярам символа в объекте.
- Использование инструментов «Обесцвечивание символов» и «Стили символов» увеличит размер SWF-файлов, так как Illustrator должен создать копию каждого экземпляра символа для сохранения оформления.
- Сетчатые объекты и градиенты, у которых больше восьми точек узла градиента, растираются и отображаются как фигуры, залитые растровым изображением. Градиенты с менее чем восемью точками узла градиента экспортятся как градиенты.
- Узоры растираются в маленькие изображения размером с узор и выкладываются мозаикой для заполнения объекта.
- Если растровый объект выходит за границы фрагмента, весь объект включается в экспортимый файл.
- Формат SWF поддерживает только скругленные концы и стыки. При экспорте в формат SWF скошенные или квадратные концы и стыки скругляются.
- Заливкой узором текст и обводки преобразуются в контуры и заливаются узором.
- Хотя при экспорте в формат SWF текст сохраняет многие свои особенности, некоторая информация теряется. Если SWF-файл импортируется в Flash, интерлиньяж, кернинг и трекинг не сохраняются. Вместо этого текст разбивается на отдельные записи для имитации вида интерлиньяжа. Если затем SWF-файл проигрывается в Flash Player, оформление интерлиньяжа, кернинга и трекинга в файле сохраняется. Если нужно экспортовать текст как контуры, установите флажок «Экспортировать текст в кривых» в диалоговом окне «Параметры SWF» или преобразуйте текст в кривые перед экспортом в формат SWF, выбрав команду «Преобразовать в кривые».

Видеоролик с инструкцией по совместному использованию Flash и Illustrator см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_ru. Видеоролик об эффективном использовании символов в Illustrator и Flash см. по адресу www.adobe.com/go/vid0198_ru. Видеоролик с инструкциями по эффективному переносу текста между Illustrator и Flash см. по адресу www.adobe.com/go/vid0199_ru

[Наверх](#)

Создание Flash-анимаций

В Illustrator есть много способов создания Flash-анимаций. Один из самых простых – это расположить каждый кадр анимации на отдельном слое Illustrator и при экспорте объекта выбрать параметр «Все слои в SWF-фреймы».

Видеоролик с инструкцией по экспорту файлов SWF из Illustrator см. по адресу www.adobe.com/go/vid0214_ru **Видеоролик с инструкцией по созданию содержимого для мобильных устройств** см. по адресу www.adobe.com/go/vid0207_ru. Можно также обратиться в Adobe Studio по адресу (<http://studio.adobe.com>) за советами и учебниками по созданию Flash-анимаций.

1. Создайте объект, который хотите анимировать. Используйте символы для уменьшения размера файла анимации и

упрощения работы.

2. Создайте отдельный слой для каждого кадра в анимации.

Для этого можно вставить основной объект в новый слой, а затем отредактировать объект. Можно также использовать команду «Распределить по слоям» для автоматического формирования слоев из накапливающихся объектов.

3. Слой должны располагаться в том порядке, в каком вы хотите их видеть в кадрах анимации.

4. Выполните одно из следующих действий:

- Выберите команду «Файл» > «Экспортировать», формат «Flash (SWF)» и нажмите «Экспорт». В диалоговом окне «Параметры SWF» выберите в списке «Экспортировать как» значение «Слой AI в кадры SWF». Задайте дополнительные параметры анимации и нажмите кнопку «OK».
- Выберите «Файл» > «Сохранить для Web и устройств». Выберите «SWF» из меню «Оптимизированный формат файла». В меню «Тип экспорта» выберите команду «Слой AI в кадры SWF». Задайте дополнительные параметры и нажмите кнопку «Сохранить».

Работа с Illustrator и Flash

[Наверх](#)

Графический объект, созданный в приложении Illustrator, можно переместить в среду редактирования Flash или напрямую открыть в приложении Flash Player. Графические объекты можно копировать и вставлять, сохранять в формате SWF или экспортировать напрямую в приложение Flash. Кроме того, Illustrator обеспечивает поддержку динамического текста Flash и символов роликов. Видеоролик с инструкцией по совместному использованию Flash и Illustrator см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_ru.

С помощью приложения Device Central можно увидеть, как будет выглядеть графический объект Illustrator в приложении Flash Player на различных карманных устройствах.

Вставка графического объекта Illustrator

Созданный в приложении Illustrator графический объект можно быстро, просто и без затруднений скопировать и вставить в приложение Flash.

При вставке графического объекта Illustrator в приложение Flash сохраняются следующие атрибуты.

- Контуры и фигуры
- Масштаб
- Толщина штрихов
- Определения градиентов
- Текст (включая шрифты OpenType)
- Связанные изображения
- Символы
- Режимы наложения

Кроме того, Illustrator и Flash поддерживают следующие возможности при вставке графического объекта.

- При выделении в графическом объекте Illustrator слоев верхнего уровня целиком и вставке их в приложение Flash сохраняются слои и их свойства (видимость и блокировка).
- Цветовые форматы Illustrator, отличные от RGB (CMYK, градации серого и пользовательские форматы), преобразуются приложением Flash в формат RGB. Цвета RGB вставляются обычным образом.
- При импорте или вставке графического объекта Illustrator можно с помощью различных параметров сохранить определенные эффекты (например, тень, отбрасываемую текстом) в виде фильтров Flash.
- Flash сохраняет маски Illustrator.

Экспорт SWF-файлов из приложения Illustrator

SWF-файлы, экспортруемые из приложения Illustrator, соответствуют по качеству и степени сжатия SWF-файлам, экспортруемым из приложения Flash.

При экспорте можно выбрать один из многочисленных заранее заданных стилей, обеспечивающих оптимальный вывод, и указать способ использования нескольких монтажных областей, способ преобразования символов, слоев, текста и масок. Например, можно указать экспорт символов Illustrator в виде роликов или графических изображений, а также создание SWF-символов из слоев Illustrator.

Импорт файлов Illustrator в приложение Flash

Чтобы создать полный макет в приложении Illustrator, а затем импортировать его в приложение Flash за один шаг, можно сохранить графический объект в собственном формате Illustrator (AI) и импортировать его с высокой точностью в приложение Flash с помощью команд «Файл» > «Импортировать в рабочую область» или «Файл» > «Импортировать в библиотеку».

Если файл Illustrator содержит несколько монтажных областей, выберите монтажную область для импорта в диалоговом окне «Импорт»

программы Flash и укажите настройки для каждого слоя в этой монтажной области. Все объекты в выбранной монтажной области импортируются в программу Flash как единый слой. При импорте другой монтажной области из того же файла AI объекты из этой монтажной области импортируются в программу Flash как новый слой.

При импорте графического объекта Illustrator в виде файлов AI, EPS или PDF приложение Flash сохраняет те же атрибуты, что и при вставке графических объектов Illustrator. Кроме того, если импортируемый файл Illustrator содержит слои, их можно импортировать одним из следующих способов.

- Преобразовать слои Illustrator в слои Flash.
- Преобразовать слои Illustrator в кадры Flash.
- Преобразовать все слои Illustrator в один слой Flash.

Работа с символами

Работа с символами в приложении Illustrator похожа на работу с символами в приложении Flash.

Создание символов При создании символа в приложении Illustrator в диалоговом окне «Свойства символа» можно задать его имя и специфичные для приложения Flash параметры: тип символа ролика (это значение по умолчанию для символов Flash), местоположение в сетке регистрации Flash и направляющие 9-фрагментного масштабирования. Кроме того, многие комбинации клавиш, применяемые в приложениях Illustrator и Flash, совпадают (например, клавиша F8 используется для создания символа).

Редактирование символов в режиме изоляции Дважды щелкните символ в приложении Illustrator, чтобы открыть его в режиме изоляции, упрощающем редактирование. В режиме изоляции допускается редактирование только данного экземпляра символа, все остальные объекты в монтажной области затенены и недоступны. После выхода из режима изоляции соответствующим образом обновляется символ в палитре «Символы» и все его экземпляры. Режим редактирования символов и панель «Библиотека» в приложении Flash работают аналогично.

Свойства и связи символа С помощью палитры «Символы» или панели «Управление» можно легко назначать имена экземплярам символов, разрывать связи между экземплярами и символами, замещать экземпляр символа другим символом или создавать копию символа. Функции редактирования панели «Библиотека» в приложении Flash работают аналогично.

Статические и динамические текстовые объекты и объекты для ввода текста

При переносе статического текста из приложения Illustrator в приложение Flash он преобразуется в контуры. Кроме того, можно настроить текст в приложении Illustrator как динамический текст. Динамический текст позволяет редактировать содержимое текста в приложении Flash программным образом и легко управлять проектами, требующими локализации на разные языки.

В приложении Illustrator отдельные текстовые объекты могут быть статическими, динамическими или объектами для ввода текста. Динамические текстовые объекты в приложениях Illustrator и Flash имеют схожие свойства. Например, в обоих приложениях можно использовать кернинг, оказывающий влияние на все символы текстового блока, а не на отдельные символы; оба приложения одинаково производят сглаживание текста и поддерживают связь с внешним XML-файлом, содержащим текст.

Дополнительные разделы справки

- [Параметры оптимизации формата SWF \(Illustrator\)](#)
- [Оптимизация изображений](#)
- [Параметры оптимизации веб-графики](#)
- [Параметры вывода для веб-графики](#)



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Печать

Настройка документов для печати

[Печать совмещенных оттисков иллюстраций](#)

[Создание непечатаемых объектов](#)

[Параметры диалогового окна «Печатать»](#)

[Изменение положения графического объекта на странице](#)

[Печать нескольких монтажных областей](#)

[Автоматический поворот монтажных областей при печати](#)

[Разбиение графического объекта на несколько страниц](#)

[Масштабирование документа для печати](#)

[Изменение разрешения принтера и линиатуры раstra](#)

Чтобы принять оптимальное решение относительно печати, необходимо иметь представление об основных принципах печати, включая такие вопросы, как влияние на печать иллюстрации разрешения принтера или калибровки и разрешения монитора. Диалоговое окно «Печатать» программы Illustrator предназначено для вывода документа на печать. Наборы параметров в этом окне организованы для управления процессом печати.

Печать совмещенных оттисков иллюстраций

[Наверх](#)

Совмещенный оттиск – это одностороничная версия иллюстрации, соответствующая представлению в окне иллюстраций, или, другими словами, непосредственное задание на печать. Совмещенные оттиски можно применять для получения пробных оттисков макета страницы, проверки разрешения изображения и выявления проблем, которые могут возникнуть на устройстве фотовывода (например, ошибки PostScript).

1. Выберите команду «Файл» > «Печатать».
2. В меню «Принтер» выберите принтер. Для печати в файл, а не на принтер выберите «Файл Adobe PostScript®» или «Adobe PDF».
3. Выберите один из следующих параметров монтажной области:
 - Для печати всего содержимого на одной странице выберите «Игнорировать монтажные области».
 - Для печати каждой монтажной области отдельно отмените выбор «Игнорировать монтажные области» и укажите, хотите ли вы напечатать все монтажные области (Все) или области в определенном диапазоне, например 1-3.
4. В левой части диалогового окна установите флажок «Выход» и убедитесь, что задан режим «Совмещенный оттиск».
5. Задайте дополнительные параметры печати.
6. Нажмите кнопку «Печать».

Если в документе имеются слои, то можно указать, какие слои печатать. Выберите команду «Файл» > «Печатать», затем в меню «Печатать слои» выберите соответствующий параметр: «Видимые и печатаемые слои», «Видимые слои» или «Все слои». Видеоролик с инструкциями по создания областей кадрирования для печати см. на странице www.adobe.com/go/vid0213_ru.

Создание непечатаемых объектов

[Наверх](#)

С помощью палитры «Слои» можно легко выводить на печать разные версии документа. Например, для проверки текста можно напечатать только текстовые объекты. Для записи важной информации в иллюстрации можно добавлять непечатаемые элементы.

- Чтобы предотвратить отображение объектов, их вывод на печать или экспорт, скройте соответствующие объекты в палитре «Слои».
- Чтобы предотвратить печать объектов (но сохранить отображение и экспорт), дважды щелкните имя слоя в палитре «Слои». В диалоговом окне «Параметры слоя» снимите флажок «Печатать» и нажмите кнопку «OK». Имя такого слоя в палитре «Слои» будет отображаться курсивом.
- Чтобы создать графический объект, который не будет печататься и экспортоваться, но будет отображаться в монтажной области, в диалоговом окне «Параметры слоя» выберите «Шаблон».

Примечание. В документе также можно задать несколько монтажных областей, а затем при печати указать одну из областей в диалоговом окне «Печатать». Печатается только иллюстрация в пределах монтажной области. Видеоролик с инструкцией по определению монтажных областей кадрирования см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4016_ai_ru.

Параметры диалогового окна «Печатать»

Все категории параметров в диалоговом окне «Печатать», начиная с параметров «Основные» и заканчивая параметрами «Сводка», организованы для управления процессом печати документов. Для отображения набора параметров выберите имя набора в левой части диалогового окна. Многие из этих параметров предварительно заданы в профиле запуска, который выбирается при открытии документа.

Основные Задание размера и ориентации страницы, количества страниц для печати, масштаба иллюстрации, параметров разбиения и выбор слоев для печати.

Метки и выпуск за обрез Выбор типографских меток и создание выпуска за обрез.

Вывод Выполнение цветоделения.

Графика Задание параметров печати для контуров, шрифтов, файлов PostScript, градиентов, сетчатых градиентов и смешения цветов.

Управление цветом Выбор цветового профиля и метода рендеринга для печати.

Дополнительно Управление сведением (или возможным растиранием) векторных объектов во время печати.

Сводка Просмотр и сохранение сводки по параметрам печати.

Изменение положения графического объекта на странице

Миниатюра в диалоговом окне «Печатать» показывает, где на странице будут находиться печатаемые объекты.

- Выберите команду «Файл» > «Печатать».

- Выполните одно из следующих действий:

- Перетащите иллюстрацию в миниатюре в левом нижнем углу диалогового окна.
- Щелкните квадратную метку или стрелку на значке «Размещение», чтобы задать начало координат для выравнивания иллюстрации на странице. Введите значения в поля «Начало оси X» и «Начало оси Y».

Для перемещения печатной области непосредственно по монтажной области перетащите ее в окне иллюстрации с помощью инструмента «Разбиение для печати». При перетаскивании инструмент «Разбиение печати» реагирует так, как если бы вы перемещали печатную область из левого нижнего угла. Печатную область можно свободно перемещать в пределах монтажной области, однако любая часть страницы, выходящая за границу печатной области, печататься не будет.

Печать нескольких монтажных областей

Пользователь может напечатать документ с несколькими монтажными областями различными способами. Можно игнорировать монтажные области и напечатать все содержимое на одной странице (если размер монтажных областей превышает размер страницы, может потребоваться применение разбиения). Либо можно напечатать каждую монтажную область на отдельной странице. При печати монтажных областей на отдельных страницах пользователь может выбрать печать всех областей или диапазона областей.

- Выберите команду «Файл» > «Печатать».

- Выполните одно из следующих действий:

- Для печати всех монтажных областей на отдельных страницах выберите «Все». Все страницы можно увидеть в области предварительного просмотра в нижнем левом углу диалогового окна «Печать».
- Для печати подмножества монтажных областей на отдельных страницах выберите «Диапазон» и укажите монтажные области, которые необходимо напечатать.
- Для печати всех монтажных областей иллюстрации на одной странице, выберите «Игнорировать монтажные области». Если размер иллюстрации превышает размер страницы, можно масштабировать или разбить иллюстрацию.

- Укажите остальные параметры печати и нажмите «Печать».

Автоматический поворот монтажных областей при печати

В Illustrator CS5 добавлена возможность автоматического поворота всех монтажных областей для печати на носителе заданного размера. Установите флажок «Автоповорот» в диалоговом окне «Печатать», чтобы задать настройки автоповорота для документов Illustrator. Для документа, созданного в версии CS5, функция «Автоповорот» включена по умолчанию.

Например, создается документ, который содержит монтажные области как с портретной (высота больше, чем ширина), так и с ландшафтной (ширина больше, чем высота) ориентацией. При выборе в диалоговом окне «Печатать» параметра «Носитель с портретной ориентацией», монтажные области с ландшафтной ориентацией автоматически поворачиваются во время печати для вывода на носитель с портретной ориентацией.

Примечание. При установке параметра «Автоповорот» изменение ориентации страницы невозможно.

Разбиение графического объекта на несколько страниц

При печати иллюстрации, состоящей из одной монтажной области (или игнорировании монтажных областей), и невозможности подгонки ее по размерам одной страницы пользователь может разбить иллюстрацию на несколько страниц. Если документ имеет несколько монтажных областей

- Выберите команду «Файл» > «Печатать».

- Выберите параметр разбиения:

Примечание. Если в документе имеется несколько монтажных областей, выберите «Игнорировать монтажные области» или укажите значение 1 в поле «Диапазон» и выберите параметр «Подогнать под формат бумаги».

Полные страницы Разделяет выводимую на печать монтажную область на страницы полного размера.

Области с возможностью вывода изображения Разделяет монтажную область на страницы на основе характеристик выбранного устройства. Этот параметр применяется для печати иллюстраций, которые из-за размера не могут быть обработаны выводным устройством. Этот параметр позволяет собрать из разделенных фрагментов исходную иллюстрацию большого размера.

- (Необязательно) Если выбран параметр «Полные страницы», задайте параметр «Перекрытие», определяющий степень перекрытия между страницами.

Масштабирование документа для печати

Для размещения крупноформатных документов на листе бумаги размером, меньшим фактических размеров документа, можно изменить масштаб документа (симметрично или несимметрично изменить ширину и высоту документа) в диалоговом окне «Печатать».

Несимметричное масштабирование применяется, например, при печати пленок для флексографии. Если известно, в каком направлении форма будет помещена на печатный барабан, масштабирование может компенсировать 2–3% обычного растяжения формы.

Масштабирование не влияет на размер страниц в документе, изменяется только масштаб документа на печати.

- Выберите команду «Файл» > «Печатать».

- Выполните одно из следующих действий:

- Для исключения масштабирования установите флажок «Не масштабировать».
- Для автоматического изменения масштаба документа и его размещения на листе бумаги установите флажок «Подогнать под формат бумаги». Значение масштабирования определяется областью изображения, заданной в выбранном PPD-файле.
- Чтобы поля «Ширина» и «Высота» стали доступны, установите параметр «Заказное масштабирование». Введите процентное значение ширины и высоты от 1 до 1000. Снимите флажок «Сохранить пропорции» для изменения соотношения «ширина-высота» в документе.

Изменение разрешения принтера и линиатуры раstra

Максимальная скорость и качество печати в Adobe Illustrator достигается при использовании значений разрешения принтера и линиатуры раstra по умолчанию. Но в некоторых случаях необходимо изменить эти значения, например, при печати очень длинного контура, который не выводится на печать из-за ошибки контроля предельных значений, или если печать выполняется очень медленно, или если при печати градиентов и сеток возникает положение.

- Выберите команду «Файл» > «Печатать».

- Выберите в качестве принтера PostScript принтер, файл Adobe PostScript® или Adobe PDF.

- Выберите «Вывод» в левой части диалогового окна «Печатать».

- В области «Разрешение принтера» задайте комбинацию линиатуры раstra (lpi) и разрешения принтера (dpi).

Разрешение принтера измеряется числом точек краски на один дюйм (dpi). Разрешение большинства настольных лазерных принтеров составляет 600 dpi, разрешение устройств фотовывода – 1200 dpi или выше. В струйных принтерах печать создается за счет микроскопических чернильных капель. И хотя фактически это не точки, разрешение большинства струйных принтеров приблизительно составляет от 300 до 720 dpi.

При печати на настольных лазерных принтерах и особенно на устройствах фотовывода необходимо учитывать линиатуру раstra.

Линиатура раstra представляет собой количество полутооновых ячеек на дюйм при печати изображений в режиме градаций серого или цветоделения. Линиатура раstra (называемая также частотой раstra) измеряется в линиях на дюйм (lpi), то есть линиях ячеек на дюйм в полутооновом растре.

При высокой линиатуре раstra (например, 150 lpi) точки размещаются близко друг к другу и воспроизводят очень четкое изображение при печати; при низкой линиатуре раstra (от 60 до 85 lpi) точки располагаются на отдалении друг от друга и изображение получается более грубым. Размер точек также определяется линиатурой раstra. При высокой линиатуре раstra используются точки малого размера; при низкой – крупного размера. Самым важным фактором при выборе линиатуры раstra является тип печатной машины. Узнайте в типографии, где будут печататься документы, какую частоту раstra поддерживает печатная машина, и на основании этих данных

принимайте дальнейшее решение.

PPD-файлы для устройств фотовывода с высокой разрешающей способностью поддерживают широкий спектр возможных линиатур раstra и различных разрешений. PPD-файлы для принтеров с низкой разрешающей способностью обычно предлагают всего несколько линиатур раstra – как правило, грубые раstry от 53 lpi до 85 lpi. Однако применение грубых растротов дает оптимальные результаты при печати на таких принтерах. Использование более качественного раstra, например 100 lpi, фактически снижает качество изображения, если печать выполняется на принтере с низкой разрешающей способностью. Это обусловлено тем, что при увеличении значения lpi для заданного разрешения уменьшается количество воспроизводимых цветов.

Примечание. В некоторых устройствах фотовывода и настольных лазерных принтерах применяются методы растирования, отличные от полутонирования. Если печать изображения выполняется на подобном устройстве, обратитесь к поставщику услуг или к документации принтера за рекомендациями по выбору разрешения.



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Изменение размера и ориентации страницы

Как правило, Adobe Illustrator использует формат страниц по умолчанию, определенный PPD-файлом для выбранного принтера. Можно изменить формат носителя на любой другой, указанный в PPD-файле, а также задать книжную (вертикальную) или альбомную (горизонтальную) ориентацию. Самый большой формат бумаги, который можно задать, зависит от максимальной видимой области имеющегося устройства фотовывода.

Примечание: Изменение формата и ориентации бумаги в диалоговом окне «Печать» оказывает влияние только на процесс печати. Для изменения формата и ориентации монтажной области, используйте диалоговое окно «Параметры монтажной области» на панели «Управление» (см. раздел Редактирование монтажных областей).

При задании формата и ориентации бумаги обратите внимание на следующее.

- При выборе другого формата бумаги (например, если необходимо заменить «US Letter» на «US Legal») в масштаб документа вносятся изменения в окне просмотра. Это обусловлено тем, что окно просмотра отображает целостную видимую область выделенной страницы. Когда размер страницы изменен, окно предварительного просмотра автоматически изменяет масштаб для включения в видимую область.

Примечание. Видимая область может различаться в зависимости от PPD-файла, даже если страница имеет такой же размер (например, «US Letter»). Это связано с тем, что разные принтеры и устройства фотовывода по-разному определяют размеры видимых областей.

- По умолчанию страница размещается на пленке или бумаге в зависимости от выбранного устройства фотовывода.
- Убедитесь, что формат носителя достаточен для размещения документа, а также меток обрезки, приводочных меток и другой необходимой для печати информации. В целях экономии фотонаборной пленки или бумаги выбирайте размер листа, минимально необходимый для печати иллюстрации и другой печатной информации.
- Если устройство фотовывода может подгонять длинную сторону области изображения, можно значительно сэкономить пленку или бумагу с помощью параметра «Повернуть на 90°» или изменения ориентации печатаемого документа. Дополнительные сведения можно найти в документации к конкретному принтеру.

1. Выберите команду «Файл» > «Печатать».
2. Выберите в меню «Размер» формат страницы. Доступные форматы определяются текущим принтером и PPD-файлом. Если позволяет PPD-файл, можно выбрать параметр «Заказное масштабирование» для задания специального размера страницы, указывая значения в полях «Ширина» и «Высота».
3. Для задания направления страницы пользуйтесь кнопками «Ориентация»:

Книжная вверх  Печать в книжной ориентации, правой стороной вверх.

Альбомная влево  Печать страницы в альбомной ориентации с поворотом влево.

Книжная вниз  Печать в книжной ориентации, верхней стороной вниз.

Альбомная вправо  Печать страницы в альбомной ориентации с поворотом вправо.

4. (Необязательно) Установите флажок «Повернуть на 90°» для поворота печатаемого документа на 90°. Этот флажок доступен, если PPD-файл поддерживает печать с поворотом на 90° и заказной формат бумаги.

См. также

- Настройка документов для печати

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Печать цветоделения

О цветоделении

[Подготовка иллюстраций к цветоделению](#)

[Предварительный просмотр цветоделения](#)

[Печать цветоделенных форм](#)

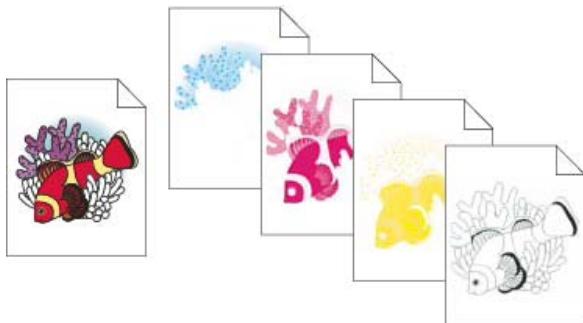
[Печать объекта на всех формах](#)

[Наверх](#)

О цветоделении

Для воспроизведения цветных и нерастированных изображений принтер, как правило, разделяет иллюстрацию на четыре формы (называемые триадными цветами) – по одной на голубой, пурпурный, желтый и черный цвет, составляющие изображение. Также можно включить заказные краски (называемые плашечными цветами). В этом случае отдельные формы создаются для каждого плашечного цвета. При печати соответствующим видом краски и совмещении друг с другом эти цвета в сочетании дают исходный объект.

Процесс разделения изображения на два и более цветов называется цветоделением, а пленки, из которых создаются формы, называются цветоделенными формами.



Составное изображение, напечатанное на цветном лазерном принтере, и четырехцветное цветоделенное изображение на устройстве фотовывода.

Для получения высококачественных цветоделенных форм необходимо тесно сотрудничать с типографией, в которой эти формы будут производиться, как перед выполнением работы, так и во время нее. Видеоролик с инструкцией по использованию палитры «Цветоделение» см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_ru.

[О плашечных цветах](#)

[О триадных цветах](#)

[Наверх](#)

Подготовка иллюстраций к цветоделению

Перед выводом цветоделенных форм из программы Illustrator разумно выполнить следующие операции допечатной подготовки.

- Настройте управление цветом, включая калибровку монитора и выбор цветовых настроек Illustrator.
- Выполните экранную цветопробу и посмотрите, как будут выглядеть цвета на выбранном устройстве печати. Выберите пункты «Окно» > «Цветоделение» для предварительного просмотра цветоделенных форм перед выводом на печать.
- Если документ находится в режиме RGB, преобразуйте его в режим CMYK с помощью команды «Файл» > «Цветовой режим документа» > «CMYK».
- Если иллюстрация содержит смешение цветов, оптимизируйте их так, чтобы они печатались равномерно (без отдельных цветовых полос).
- Если в иллюстрации требуется выполнить треппинг, задайте соответствующие параметры наложения цветов и треппинга.
- Если иллюстрация содержит прозрачные области, перекрытие красок, выполните просмотр областей, на которые окажет влияние прозрачность. Задайте соответствующие параметры сведения.

Для глобального преобразования и сокращения цветов применяется диалоговое окно «Живой цвет». Например, если требуется преобразовать документ в триадных цветах в документ с 2 смесевыми цветами, задайте нужные смесевые цвета в области

Предварительный просмотр цветоделения

Увидеть цветоделенные формы и наложение цветов можно с помощью палитры «Цветоделение». Видеоролик с инструкцией по использованию палитры «Цветоделение» см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_ru.

Просмотр цветоделения на мониторе позволяет просмотреть объекты с плашечными цветами в документе и добиться следующих эффектов:

Насыщенный черный Просмотр цветоделения позволяет идентифицировать области, которые будут печататься насыщенным черным цветом или триадной черной (K) краской, смешанной с цветной для усиления непрозрачности и насыщенности цвета.

Наложение цветов Можно увидеть, как будут выглядеть прозрачность, смешение и наложение цветов при цветоделении. Эффекты наложения можно видеть и при выводе документа на совмещенное печатное устройство.

Примечание. Палитра «Цветоделение» в Illustrator немного отличается от палитр «Цветоделение» в InDesign и Acrobat; например, предварительный просмотр в Illustrator предназначен только для режима документов CMYK.

1. Выберите «Окно» > «Цветоделение».
2. Выберите «Наложение цветов».
3. Выполните любое из следующих действий:
 - Чтобы скрыть цветоделение, щелкните значок с изображением глаза слева от имени слоя. Для просмотра цветоделения щелкните его еще раз.
 - Чтобы скрыть все цветоделения, кроме одного, щелкните значок с изображением глаза для этого цветоделения при нажатой клавише «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS). Чтобы снова отобразить все цветоделения, повторно щелкните значок с изображением глаза при нажатой клавише «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS).
 - Чтобы посмотреть сразу все формы триадных цветов, щелкните значок CMYK .
4. Чтобы вернуться в нормальный режим изображения, выключите «Наложение цветов».

Хотя просмотр цветоделенных форм на мониторе может выявить проблемы без печати цветоделенных форм, он не позволяет просмотреть треппинг, параметры эмульсии, типографские метки, полутонаовые растры и разрешение. Проконсультируйтесь со специалистами типографии и согласуйте с ними эти параметры, используя полные или частичные цветопробы. Отображение или скрытие красок на экране в палитре «Цветоделение» не влияет на фактический процесс цветоделения: оно влияет только на то, как эти краски отображаются на экране во время предварительного просмотра.

Примечание. Объекты, расположенные на скрытых слоях, при просмотре на экране не видны.

Печать цветоделенных форм

1. Выберите команду «Файл» > «Печатать».
2. Выберите принтер и PPD-файл. Для печати в файл, а не на принтер выберите «Файл Adobe PostScript®» или «Adobe PDF».
3. Выберите «Вывод» в левой части диалогового окна «Печатать».
4. В качестве значения параметра «Режим» выберите «С цветоделением (в основной программе)» или «Цветоделение In-RIP».
5. Задайте для цветоделения параметры эмульсии, экспозицию изображения и разрешение принтера.
6. Задайте параметры для требуемых цветоделенных форм.
 - Для отмены печати цветоделенной формы щелкните значок принтера , расположенный рядом с цветом в списке «Параметры красок документа». Для восстановления печати цветоделенной формы щелкните значок принтера еще раз.
 - Для преобразования всех смесевых цветов в триадные, так чтобы они печатались как часть триадных цветоделенных форм, а не как отдельные формы, установите флагок «Преобразовать все плашечные цвета в триадные».
 - Для преобразования плашечного цвета в триадные цвета щелкните значок плашечного цвета , расположенный рядом с цветом в списке «Параметры красок документа». Появляется значок четырехцветных триадных цветов . Для восстановления смесевого цвета щелкните этот значок еще раз.
 - Для наложения всей черной краски установите флагок «Наложение черного цвета».
 - Для изменения линиатуры растра, угла установки растра и формы полутоновых точек на форме дважды щелкните название краски. Кроме того, можно щелкнуть существующую настройку в списке «Параметры красок документа» и выполнить нужные изменения. Примечание. Значения угла и частоты по умолчанию определяются выбранным PPD-файлом. Перед созданием собственных полутоновых растров узнайте в типографии предпочтительные

значения частоты и угла.

Если иллюстрация содержит несколько плашечных цветов и они накладываются друг на друга, назначьте им различные углы установки раstra.

7. Задайте дополнительные параметры в диалоговом окне «Печатать».

В частности, можно задать положение, масштаб и область кадрирования иллюстрации, настроить метки принтера и выпуск за обрез, выбрать параметры сведения для иллюстраций с прозрачностью.

8. Нажмите кнопку «Печать».

Примечание. Видеоролик с инструкцией по использованию палитры «Цветоделение» см. по адресу www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_ru.

Режимы цветоделения

Illustrator поддерживает две стандартные технологии PostScript (или режима), предназначенные для создания цветоделенных форм. Основное различие между ними заключается в том, где эти цветоделения созданы: на главном компьютере, на котором установлена программа Illustrator и драйвер принтера, или на RIP (растровом процессоре) устройства вывода.

Обычный оптимизированный рабочий процесс цветоделения на компьютере подразумевает создание программой Illustrator данных PostScript для каждой из цветоделенных форм, необходимых для документа, и отправки этих данных на выводящее устройство.

Более современный рабочий процесс на базе RIP, поддерживаемый новым поколением процессора PostScript RIP, выполняет цветоделение, треппинг и даже управление цветом в RIP, что позволяет задействовать локальный компьютер для выполнения других задач. Такой подход позволяет сократить время создания файла и минимизировать объем данных, передаваемых для печати. Например, вместо отправки данных PostScript для четырех или более страниц для цветоделения на компьютере программа Illustrator передает на обработку в RIP данные для одного совмещенного файла PostScript.

Эмульсия и экспозиция изображения

Эмульсия – это светочувствительный слой на пленке или бумаге. Вверх (текст справа налево) означает, что текст на изображении читается (так называемое «прямое прочтение»), когда светочувствительный слой обращен к вам. Вниз (текст справа налево) означает, что текст на изображении читается, когда светочувствительный слой обращен от вас. Обычно изображения на бумаге печатаются как «Вверх (текст справа налево)», тогда как на пленке изображения, как правило, печатаются как «Вниз (текст справа налево)». Узнайте о направлении эмульсии в типографии.

Чтобы определить, на какой стороне находится эмульсионный слой, а на какой эмульсия отсутствует (эта сторона также называется базой), внимательно посмотрите на пленку при ярком свете. Одна из сторон обладает характерным блеском. Матовая сторона – это сторона эмульсии, блестящая сторона – это база.

Экспозиция изображения определяет печать иллюстраций как позитивное или негативное изображение. Обычно типографии просят предоставлять им негативные пленки (в США) и позитивные пленки (в Европе и Японии). Если неизвестно, какой тип изображения использовать, узнайте об этом в типографии.

Печать объекта на всех формах

[Наверх](#)

Если требуется напечатать объект на всех формах, включая формы смесевых цветов, можно преобразовать цвет объекта в цвет для приводки. Приводочным меткам, меткам обрезки и сведениям о странице автоматически назначается цвет для приводки.

1. Выделите объект.

2. В палитре «Образцы» выберите образец цвета для приводки , по умолчанию расположенный в первом ряду.

Чтобы изменить отображение цвета для приводки (по умолчанию он черный), используйте палитру «Цвет».

Заданный цвет будет применяться для отображения на экране объектов с цветом для приводки. Такие объекты всегда печатаются серым цветом на совмещенных оттисках и в виде равных оттенков всех красок в цветоделенных формах.



Метки и выпуск за обрез

[О типографских метках](#)

[Добавление типографских меток](#)

[О выпуске за обрез](#)

[Добавление выпуска за обрез](#)

[Наверх](#)

О типографских метках

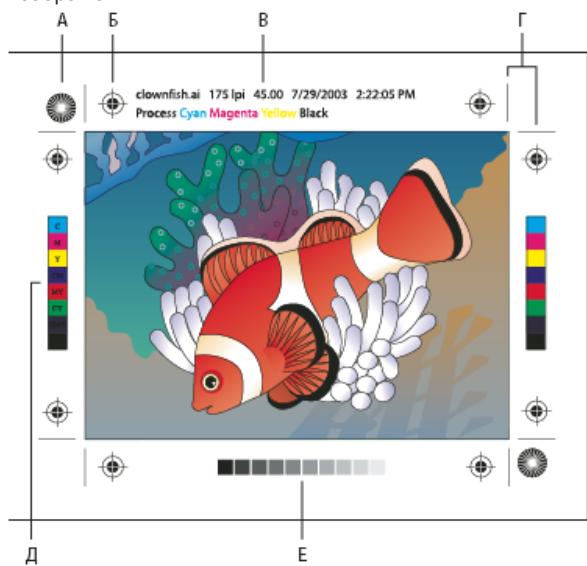
При подготовке документов к печати для точного совмещения элементов иллюстраций и проверки цветов применяются различные метки. К документу можно добавить следующие типографские метки:

Метки обрезки Тонкая (волосяная) горизонтальная и вертикальная линии, которые показывают, где должна быть обрезана страница. Метки обрезки также могут помочь в приводке (выравнивании) одной цветоделенной формы с другой.

Метки приводки Расположенные за пределами области страницы небольшие «флажки», предназначенные для выравнивания цветоделенных форм в цветном документе.

Цветовые шкалы Небольшие квадраты, представляющие краски CMYK и оттенки серого (с шагом 10%). Эти метки используются в типографии для настройки плотности красок на печатной машине.

Информация о странице Для указания на пленке имени монтажной области, времени и даты вывода на печать, используемой линиатуры раstra, угла установки раstra для цветodelения и цвета каждой формы. Эти сведения размещаются в верхней части изображений.



Типографские метки

- A.** Радиальная мика (обязательно)
- Б.** Приводочные метки
- В.** Сведения о странице
- Г.** Метки обрезки
- Д.** Цветовая шкала
- Е.** Шкала оттенков

[Наверх](#)

Добавление типографских меток

1. Выберите команду «Файл» > «Печатать».
2. Выберите в левой части диалогового окна «Печатать» пункт «Метки и выпуск за обрез».
3. Выберите тип типографских меток, которые нужно добавить. Также можно выбрать стиль меток: латинский или японский.
4. (Необязательно) Если выбраны метки обрезки, укажите ширину линий и расстояние смещения между метками обреза и иллюстрацией.

Чтобы избежать появления типографских меток на выпуске за обрез, значение «Сдвиг» должно быть больше значения «Выпуск за обрез».

См. также

О выпуске за обрез

Выпуск за обрез – это область за пределами ограничительной рамки или меток обрезки. Выпуск за обрез можно включить в графический объект как поля ошибки, гарантирующие, что рисунок займет все пространство до края страницы после ее обреза или что в документе будет виден только контур изображения. После создания документа, занимающего пространство до выпуска за обрез, в программе Illustrator можно задать размер выпуска за обрез. Чем больше значения выпуска за обрез, тем большую область, расположенную за метками обрезки, Illustrator выводит на печать. Метки обрезки определяют размер ограничительной рамки при печати.

Размер выпуска за обрез зависит от цели печати. Дообрезной формат (то есть изображение, печатаемое на листе бумаги) должен превышать формат после обрезки по крайней мере на 18 пунктов. Если выпуск за обрез служит для гарантии размещения изображения в контуре, необходимо использовать выпуск за обрез на 2–3 пункта больше. Рекомендации по размеру выпуска за обрез, требующегося для конкретной работы, можно узнать в типографии.

Добавление выпуска за обрез

1. Выберите команду «Файл» > «Печатать».
2. Выберите в левой части диалогового окна «Печатать» пункт «Метки и выпуск за обрез».
3. Выполните одно из следующих действий:

- Для размещения меток выпуска за обрез задайте значения в полях «Сверху», «Слева», «Снизу» и «Справа». Для использования одинаковых значений щелкните значок связи .
- Выберите «Использовать настройки документа», чтобы использовать параметры документа, заданные в диалоговом окне «Новый документ».

Максимальный размер выпуска за обрез – 72 пункта, минимальный – 0 пунктов.



Печать PostScript

О PPD-файлах

[Печать длинных сложных контуров](#)

[Управление загрузкой в принтер шрифтов](#)

[Изменение PostScript-уровня при печати](#)

В принтерах PostScript используется PPD-файл (файл описания принтера PostScript) для настройки поведения драйвера для конкретного принтера PostScript. Он содержит информацию об устройстве вывода, включая встроенные шрифты принтера, доступные размеры мультимедиа и ориентацию, оптимальную частоту и углы экрана, разрешение и возможности вывода цветов. Важно правильно настроить PPD файл перед началом печати. Когда вы выбираете PPD-файл, соответствующий PostScript-принтеру или устройству фотовывода, он заполняет диалоговое окно «Печать» доступными настройками для устройства вывода.

О PPD-файлах

[Наверх](#)

PPD-файл (файл описания принтера PostScript) настраивает работу драйвера для конкретного принтера PostScript. Он содержит информацию об устройстве вывода, включая встроенные шрифты принтера, доступные размеры мультимедиа и ориентацию, оптимальную частоту и углы экрана, разрешение и возможности вывода цветов. Важно правильно настроить PPD файл перед началом печати. Когда вы выбираете PPD-файл, соответствующий PostScript-принтеру или устройству фотовывода, он заполняет диалоговое окно «Печать» доступными настройками для устройства вывода. Можно переключиться на другой PPD-файл, удовлетворяющий требованиям. Приложения используют информацию в PPD-файле для определения того, какую PostScript-информацию отправлять на принтер при печати документа.

Для улучшения результатов печати Adobe рекомендует получить последнюю версию PPD-файла для вашего устройства вывода у производителя. У многих поставщиков услуг и поставщиков коммерческих услуг печати есть PPD-файлы для используемых устройств фотовывода. Убедитесь, что PPD-файлы сохранены в выбранном операционной системой месте. Для получения дополнительной информации обратитесь к документации операционной системы.

Изменение PPD-файла

При печати на PostScript-принтер, в PostScript-файл или в PDF-файл программа Illustrator автоматически использует PPD-файл (файл описания принтеров в PostScript) по умолчанию для данного устройства. Можно переключиться на другой PPD-файл, удовлетворяющий требованиям.

1. Выберите меню «Файл» > «Печатать».
2. В меню PPD выберите один из следующих элементов:
 - PPD-файл, соответствующий текущему устройству вывода.
 - Другой. Позволяет выбрать собственный PPD-файл, например предложенный поставщиком услуг, для использования на конкретном принтере. Имя PPD-файла соответствует названию и модели принтера или устройства фотовывода и может включать расширение .ppd (в зависимости от системных настроек). Найдите нужный PPD-файл, выберите его и нажмите «Открыть».

Примечание. Определенные функции PPD-файлов, которые могут быть найдены в устройствах фотовывода, недоступны в диалоговом окне «Печатать» в программе Illustrator. Для настройки этих функций принтера нажмите в диалоговом окне «Печатать» кнопку «Настройка» (Windows) или «Принтер» (Mac OS).

Добавление PPD-файла

Для улучшения результатов печати Adobe рекомендует получить последнюю версию PPD-файла для вашего устройства вывода у производителя. У многих поставщиков услуг и поставщиков коммерческих услуг печати есть PPD-файлы для используемых устройств фотовывода. Убедитесь, что PPD-файлы сохранены в выбранном операционной системой месте. Для получения дополнительной информации обратитесь к документации операционной системы.

❖ В Windows и Mac OS выбор PPD-файла осуществляется тем же образом, что и добавление принтера. Действия по выбору PPD-файла различны для каждой платформы. См. дополнительную информацию в документации операционной системы.

Печать длинных сложных контуров

[Наверх](#)

При печати файлов Adobe Illustrator, содержащих чрезмерно длинные или сложные контуры, возможна ситуация, когда файлы не

печатаются и выводится сообщение об ошибке контроля предельных значений. Для упрощения длинных сложных контуров их можно разделить на несколько отдельных контуров. Можно также изменить количество отрезков линий, применяемых для аппроксимации кривых и настройки разрешения принтера.

Изменение количества отрезков линий, используемых для печати векторных объектов

Кривые линии в иллюстрации определяются интерпретатором PostScript как отрезки прямых линий малого размера. Чем меньше отрезки линий, тем более точной получается кривая. При увеличении количества отрезков линий возрастает сложность кривой. Кривая может оказаться слишком сложной для ее растиривания интерпретатором PostScript. Это зависит от принтера и объема установленной на нем памяти. В таком случае выдается ошибка контроля предельных значений PostScript, кривая на печать не выводится.

1. Выберите команду «Файл» > «Печатать».
2. Выберите в качестве принтера PostScript принтер, файл Adobe PostScript® или Adobe PDF.
3. В левой части диалогового окна «Печатать» выберите пункт «Графика».
4. Снимите флажок «Автоматически» и с помощью ползунка «Спрямление» задайте точность кривых.

При меньших значениях (в сторону «Качество») создается большее число маленьких отрезков прямых линий, более точно соответствующих кривой. При больших значениях (в сторону «Скорость») создается меньшее число более длинных отрезков, кривая получается менее точной, но при этом повышается производительность.

Разделение контуров для печати

Illustrator обрабатывает разделенные в иллюстрации контуры как отдельные объекты. Для изменения иллюстрации после разделения контуров необходимо или изменить отдельные контуры, или снова объединить их в отдельный объект.

Перед разделением контуров разумно сохранить исходную иллюстрацию. Таким образом, всегда можно продолжить работу с оригиналом и неразделенными контурами.

❖ Выполните любое из следующих действий:

- Для разделения штриховых контуров используйте инструмент «Ножницы» .
- Для разделения составных контуров выберите команду «Объект» > «Составные контуры» > «Расформировать». Затем разбейте контур на фрагменты с помощью инструмента «Ножницы» и снова определите фрагменты как составные контуры.
- Для разделения маски, выберите «Объект» > «Обтравочная маска» > «Расформировать» для удаления маски. Затем разбейте контур на фрагменты с помощью инструмента «Ножницы» и снова определите фрагменты как маски.

Чтобы повторно объединить контур после разделения, выберите все разделенные контуры, образующие исходный объект, и нажмите в палитре «Обработка контуров» кнопку «Добавить к фигуре». Контур будет повторно объединен, и во всех местах разделения контура создаются опорные точки.

Управление загрузкой в принтер шрифтов

[Наверх](#)

Встроенные шрифты принтера хранятся в памяти принтера или на подключаемом к нему жестком диске. Шрифты Type 1 и TrueType могут быть встроены и в принтер, и в компьютер, растровые шрифты – только в компьютер. Illustrator загружает шрифты по необходимости при условии, что они установлены на жестком диске компьютера.

1. Выберите команду «Файл» > «Печатать».
 2. Выберите в качестве принтера PostScript принтер, файл Adobe PostScript® или Adobe PDF.
 3. В левой части диалогового окна «Печатать» выберите пункт «Графика» и затем задайте значение параметра «Загрузка».
- Нет** Включает справку о шрифте в PostScript-файле, который указывает процессору RIP или другому обработчику, куда следует включить шрифт. Этот параметр используется, если шрифты встроены в принтер. Шрифты TrueType названы в соответствии с именем PostScript для шрифта, хотя не все приложения могут распознавать эти названия. Чтобы убедиться, что шрифты TrueType распознаны верно, воспользуйтесь одним из загрузочных параметров другого шрифта.

Подмножества Загружаются только те символы (глифы), которые используются в документе. Глифы загружаются по одному на страницу. При применении этого параметра PostScript-файлы обычно становятся быстрее и меньше, если используются с одностраничными документами или короткими документами без длинного текста.

Полностью Все шрифты, необходимые для печати документа, загружаются перед выполнением задания на печать. При применении этого параметра обычно PostScript-файлы обычно становятся быстрее и меньше, если используются с многостраничными документами.

Примечание. Некоторые изготовители шрифтов ограничивают возможность встраивания файлов шрифтов.

Ограничения применяются также к копированию программного обеспечения для шрифтов. Необходимо соблюдать действующее законодательство об авторских правах и условия лицензионного соглашения. Лицензионное соглашение для программного обеспечения для шрифтов, лицензированных у корпорации Adobe, разрешает копировать шрифты, используемые в определенном файле, на промышленный принтер/тиографию и предоставлять другим поставщикам

услуг. Поставщики услуг могут использовать эти шрифты для обработки предоставленного им файла, при условии, что информирует вас о правах по использованию этого особого программного обеспечения. Для других шрифтов необходимо получить разрешение у поставщика.

[Наверх](#)

Изменение PostScript-уровня при печати

При печати в PostScript или PDF-файл программа Illustrator автоматически выбирает PostScript-уровень для устройства вывода. Если требуется изменить PostScript-уровень или формат данных для PostScript-файлов, выполните следующие действия.

1. Выберите команду «Файл» > «Печатать».
2. Выберите в качестве принтера файл Adobe PostScript® или Adobe PDF.
3. В левой части диалогового окна «Печатать» выберите пункт «Графика».
4. Выберите уровень PostScript, совместимый с интерпретатором PostScript устройства вывода.

Уровень 2 улучшает скорость печати и качество вывода графики на устройствах вывода PostScript уровня 2 или выше.

Уровень 3 обеспечивает лучшую скорость печати и качество вывода, но требует оборудования PostScript 3.

5. (Необязательно) Если в качестве принтера выбран «Файл Adobe PostScript®», выберите «Формат данных», чтобы указать, каким образом программа Illustrator посыпает данные графики с компьютера на принтер.

Двоичный формат экспортирует данные в виде двоичного кода, который компактнее, чем ASCII, но может быть несовместим с некоторыми системами. Формат ASCII экспортирует данные как ASCII-текст, который совместим с более старыми системами и параллельными принтерами и обычно является наилучшим решением для графики, использующейся на нескольких платформах. Как правило, это лучший вариант для документов, используемых только на платформе Mac OS.



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Печать и управление цветом

[Приложение управляет цветом при печати](#)

[Принтер управляет цветом при печати](#)

При печати с управлением цветами доступны следующие варианты: цветами управляет Illustrator или принтер.

[Наверх](#)

Приложение управляет цветом при печати

1. Выберите команду «Файл» > «Печатать».
2. Выберите в левой части диалогового окна «Печатать» пункт «Управление цветом».
3. Установите для параметра «Обработка цвета» значение «Программа Illustrator определяет цвета».
4. Для меню «Профиль принтера» выделите профиль для устройства вывода.

Профиль более точно характеризует поведение устройства вывода и условия печати (например, тип бумаги), а система управления цветом может более точно перевести численные значения текущих цветов в документе. (см. [О цветовых профилях](#)).

5. (Необязательно) Задайте параметр «Метод рендеринга», чтобы указать, как приложение будет преобразовать цвета в цветовое пространство устройства вывода.
6. Для доступа к параметрам печати операционной системы нажмите кнопку «Настройка» (Windows) или «Принтер» (Mac OS) в нижней части диалогового окна «Печатать».
7. Доступ к параметрам управления цветом для драйвера принтера выполняется одним из следующих способов:

- В Windows щелкните правой кнопкой используемый принтер и выберите пункт «Свойства». Затем выберите параметры управления цветом для драйвера принтера. Для большинства драйверов принтеров параметры управления цветом называются «Управление цветом» или ICM.
- В Mac OS выберите используемый принтер, затем в раскрывающемся меню выберите параметр управления цветом. Для большинства драйверов принтеров этот параметр называется ColorSync.

8. Отключите управление цветом для драйвера принтера.

Все драйверы принтеров имеют разные параметры управления цветом. Если неясно, как отключить управление цветом, посмотрите документацию принтера.

9. Вернитесь в диалоговое окно «Печатать» программы Illustrator и нажмите кнопку «Печать».

[Наверх](#)

Принтер управляет цветом при печати

1. Выберите команду «Файл» > «Печатать».
2. Выберите в меню «Принтер» PostScript-принтер. Для печати в файл, а не на принтер выберите «Файл Adobe PostScript®» или «Adobe PDF».
3. Выберите в левой части диалогового окна «Печатать» пункт «Управление цветом».
4. Для параметра «Обработка цвета» выберите значение «Принтер PostScript® определяет цвета».
5. (Необязательно) Задайте любой из следующих параметров. В большинстве случаев лучше всего использовать параметры по умолчанию.

Метод рендеринга Указывает, как приложение преобразует цвета в цветовое пространство устройства вывода.

Сохранять значения RGB (для вывода RGB) или Сохранять значения CMYK (для вывода CMYK) Определяет, как программа Illustrator обрабатывает цвета, которые не имеют связанного с ними цветового профиля (например, импортированные изображения без встроенных профилей). Если выбран этот параметр, программа Illustrator отправляет цветовые значения непосредственно на устройство вывода. В противном случае цветовые значения сначала преобразуются в цветовое пространство устройства вывода.

Сохранять числовые значения рекомендуется при использовании технологии стабильного воспроизведения CMYK. Сохраненные числовые значения не рекомендуются для печати RGB-документов.

6. Для доступа к параметрам печати операционной системы нажмите кнопку «Настройка» (Windows) или «Принтер» (Mac OS) в нижней части диалогового окна «Печатать».
7. Доступ к параметрам управления цветом для драйвера принтера выполняется одним из следующих способов:
 - В Windows щелкните правой кнопкой используемый принтер и выберите пункт «Свойства». Затем выберите параметры управления цветом для драйвера принтера. Для большинства драйверов принтеров параметры управления цветом называются «Управление цветом» или ICM.
 - В Mac OS выберите используемый принтер, затем в раскрывающемся меню выберите параметр управления цветом. Для большинства драйверов принтеров этот параметр называется ColorSync.

8. Задайте параметры управления цветом так, чтобы управление цветом во время печати выполнял драйвер принтера.

Все драйверы принтеров имеют разные параметры управления цветом. Если неясно, как задать управление цветом, посмотрите документацию принтера.

9. Вернитесь в диалоговое окно «Печатать» программы Illustrator и нажмите кнопку «Печать».

Дополнительные разделы справки

 [О методах рендеринга](#)

 [Использование технологии стабильного воспроизведения CMYK](#)

 [Печать и управление цветом](#)



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Печать и сохранение прозрачных иллюстраций

[Сведения о сведении прозрачности](#)

[Форматы файлов с поддержкой прозрачности](#)

[Задание параметров сведения прозрачности для печати](#)

[Параметры сведения прозрачных областей](#)

[Просмотр областей графического объекта, предназначенных для сведения](#)

[Обзор палитры «Просмотр результатов сведения»](#)

[Сведения о стилях обработки прозрачности](#)

[Создание и изменение стиля обработки прозрачности](#)

[Экспорт и импорт пользовательского стиля обработки прозрачности](#)

[Переименование или удаление пользовательского стиля обработки прозрачности](#)

[Сведение прозрачности для отдельных объектов](#)

[Растрирование всех объектов при печати](#)

При сохранении файлов программы Illustrator в некоторых форматах сохраняется исходная информация о прозрачности. Например, при сохранении файла в формате Illustrator CS (или выше) EPS в файле будут находиться исходные данные Illustrator и данные EPS. При повторном открытии файла в программе Illustratorчитываются исходные данные (без сведения). При открытии файла в другом приложении используются данные EPS (со сведением).

[Сведения о сведении прозрачности](#)

[Наверх](#)

Если документ или графический объект содержит прозрачность, то для печати такого документа обычно необходимо выполнить процедуру, называемую сведением. Эта процедура разделяет прозрачный графический объект на векторную и растированную области. Чем сложнее становится графический объект (в результате смешения изображений, векторов, шрифта, плашечных цветов, наложения красок и т. д.), тем сложнее процедура сведения и ее результаты.

Сведение может потребоваться при печати, а также при сохранении или экспорте в другие форматы, не поддерживающие прозрачность. Если при создании файла PDF нужно сохранить прозрачность без сведения, сохраните файл в формате Adobe PDF 1.4 (Acrobat 5.0) или более поздней версии.

Можно задать параметры сведения, сохранить их и затем применить в качестве стилей обработки прозрачности. Сведение прозрачности выполняется в соответствии с параметрами выбранного стиля сведения.

Примечание. Обработку прозрачности невозможно отменить после сохранения файла.



При сведении наложенные друг на друга изображения разделяются

[Дополнительную информацию о проблемах с прозрачностью при выводе см. на странице «Print Service Provider Resources» в Adobe Solutions Network \(ASN\) \(только на английском языке\), доступной на веб-сайте Adobe .](#)

[Форматы файлов с поддержкой прозрачности](#)

[Наверх](#)

При сохранении файлов программы Illustrator в некоторых форматах сохраняется исходная информация о прозрачности. Например, при сохранении файла в формате Illustrator CS (или выше) EPS в файле будут находиться исходные данные Illustrator и данные EPS. При повторном открытии файла в программе Illustratorчитываются исходные данные (без сведения). При открытии файла в другом приложении используются данные EPS (со сведением).

По возможности сохраняйте файлы в формате с поддержкой исходной прозрачности. При необходимости такие файлы можно свободно

редактировать.

Исходные данные о прозрачности сохраняются в следующих форматах:

- AI9 и выше
- AI9 EPS и выше
- PDF 1.4 и выше (если установлен флајок «Сохранять возможность редактирования в программе Illustrator»)

Illustrator выполняет сведение иллюстрации при выборе любой из следующих операций.

- Печать файла с прозрачностью.
- Сохранение файла с прозрачностью в старых форматах, например Illustrator 8 и более ранних версий, Illustrator 8 EPS и более ранних версий или в формате PDF 1.3 (для форматов Illustrator и Illustrator EPS можно выбрать отмену прозрачности, а не сведение).
- Экспорт файла с прозрачностью в векторный формат, не поддерживающий прозрачность (например, EMF или WMF).
- Копирование и вставка объектов с прозрачностью из Illustrator в другое приложение с установленными флајками «AICB» и «Сохранять оформление» (в разделе «Обработка файлов и буфер обмена» диалогового окна «Установки»).
- Экспорт в формат SWF (Flash) или использование команды «Обработка прозрачности» при установленном флајке «Сохранять альфа-прозрачность». Эта команда позволяет предварительно просмотреть, как будет выглядеть иллюстрация после экспорта в формат SWF.

Подробнее о создании и печати файлов с прозрачностью см. документ «Прозрачность» в папке «Technical Info/White Papers» на компакт-диске Illustrator. Дополнительную информацию о печати и сведении файлов с прозрачностью можно также найти в форуме пользователей Adobe Illustrator. Это открытый форум с множеством советов и ответов на вопросы, расположенный по адресу www.adobe.com/support/forums.

Задание параметров сведения прозрачности для печати

[Наверх](#)

1. Выберите команду «Файл» > «Печатать».
2. В левой части диалогового окна «Печатать» выберите пункт «Дополнительно».
3. Выберите стиль обработки в меню «Стиль» или нажмите «Заказной» для задания параметров сведения.
4. Если изображение содержит объекты с наложением цветов, которые взаимодействуют с прозрачными объектами, установите соответствующий параметр в меню «Наложения». Наложение цветов можно сохранять, имитировать или удалять.
Примечание. Если иллюстрация не содержит прозрачности, сведение документа не выполняется, параметры сведения не используются. Для определения областей иллюстрации, содержащих прозрачность, используйте палитру «Просмотр результатов сведения».

Параметры сведения прозрачных областей

[Наверх](#)

Параметры сведения прозрачных областей можно задать при создании, изменении или просмотре стилей сведения в приложениях Illustrator, InDesign или Acrobat.

Параметры подсветки (просмотр)

Нет (просмотр в цвете) Отменяет просмотр.

Растрировать сложные области Выделяет области, которые будут растированы для повышения производительности (в зависимости от положения ползунка «Растры/векторы»). Учтите, что на границе области света больше вероятность появления нежелательного эффекта швов (в зависимости от настроек драйвера принтера и разрешения растирования). Чтобы свести к минимуму проблемы, связанные с эффектом швов, установите параметр «Выполнить обтравку сложных областей».

Прозрачные объекты Выделяет объекты, являющиеся источниками прозрачности, например, частично непрозрачные объекты (включая изображения с альфа-каналами), объекты с режимами наложения и объекты с непрозрачными масками. Кроме того, обратите внимание, что стили и эффекты могут содержать прозрачность, и наложенные друг на друга объекты могут рассматриваться как источники прозрачности, если их затрагивают прозрачные области или наложение необходимо свести.

Все затронутые объекты Выделяет все объекты, на которые влияет прозрачность: сами прозрачные объекты и объекты, на которые они наложены. Сведение прозрачности затрагивает выделенные объекты — их обводка или узоры будут растянутыми, часть их может оказаться растированной и т. д.

Затронутые связанные файлы EPS (только в Illustrator) Выделяет все связанные файлы EPS, на которые влияет прозрачность.

Обрабатываемые изображения (только в InDesign) Выделяет все размещенное содержимое, содержащее прозрачность или эффекты прозрачности. Этот параметр удобен для поставщиков услуг, которым для правильной печати необходимо увидеть изображения, требующие особого внимания.

Разобранные узоры (Illustrator и Acrobat) Выделяет все узоры, которые будут разобраны, если они содержат прозрачность.

Обводка в кривых Выделяет все обводки, которые будут преобразованы в контуры, если они содержат прозрачность или если выбран

параметр «Преобразовать все обводки в контуры».

Текст, преобразованный в кривые (Illustrator и InDesign) Выделяет весь текст, который будет преобразован в контуры, если он содержит прозрачность или если выбран параметр «Преобразовать весь текст в контуры».

Примечание. В окончательном варианте обводка, преобразованная в контур, и текст могут выглядеть несколько иначе, чем первоначальные. Особенно это касается очень тонких линий и очень мелкого текста. Однако при обработке прозрачности эти изменения внешнего вида не отображаются.

Текст и контуры с растровой заливкой (только в InDesign) Выделяет текст и обводку, получившие растровую заливку в результате сведения.

Все растированные области (Illustrator и InDesign) Выделяет объекты и пересечения объектов, которые будут растированы, поскольку нет другого способа представления их в PostScript или сложность их структуры превышает пороговое значение, установленное ползунком «Растры/векторы». Например, пересечение двух прозрачных градиентов всегда будет растироваться, даже если значение «Растры/векторы» равно 100. При установленном параметре «Все растированные области» также отображаются растровые изображения (например, файлы Photoshop), в которых есть прозрачность, а также эффекты растирования — тени и растушевка.

Обратите внимание, что этот параметр требует больше времени для обработки, чем другие.

Параметры стиля обработки прозрачности

Имя/стиль Определяет имя стиля. В зависимости от диалогового окна можно ввести имя в текстовом поле «Имя» или принять имя по умолчанию. Чтобы изменить существующий стиль, можно изменить его имя. Однако стили по умолчанию изменять нельзя.

Баланс растровой/векторной графики Определяет объем сохраняемой векторной информации. Высокие значения позволяют сохранять больше векторных объектов, а при низких значениях больше векторных объектов будет растировано. При промежуточных значениях простые области будут сохранены в векторной форме, а сложные — растированы. Для растирования всего изображения необходимо выбрать самое низкое значение параметра.

Примечание. Объем растирования зависит от сложности страницы и от типов наложенных друг на друга объектов.

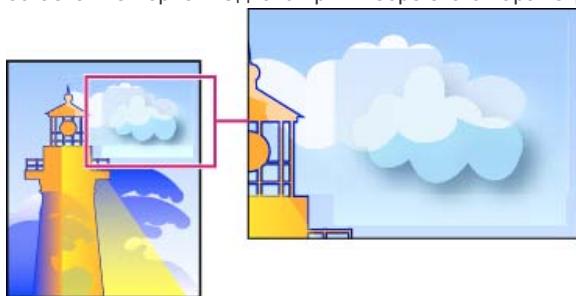
Разрешение для штриховых и текстовых объектов Растирует все объекты, включая изображения, векторные графические объекты, текст и градиенты с применением выбранного разрешения. Acrobat и InDesign позволяют использовать максимальное разрешение 9600 пикс/дюйм для векторного объекта и 1200 пикс/дюйм для сетчатого градиента. Illustrator позволяет использовать максимальное разрешение 9600 ppi как для штриховых объектов, так и для сетчатого градиента. Разрешение влияет на точность областей пересечения при сведении. Разрешение векторных объектов и текста должно быть в пределах от 600 до 1200 пикс/дюйм для высококачественного растирования, особенно при использовании шрифтов с засечками или малого размера.

Разрешение для градиента и сетки Определяет разрешение градиентов и сетчатых объектов программы Illustrator, растированных в результате сведения прозрачности. Диапазон значений — от 72 до 2400 пикс/дюйм. Разрешение влияет на точность областей пересечения при сведении. Разрешение для градиента и сетки должно быть в промежутке от 150 до 300 пикс/дюйм, так как качество градиентов, теней и растушевки не улучшится при более высоком разрешении, но время печати и размер файла увеличится.

Преобразовать весь текст в контуры Преобразует все типы объектов (точечные, линейные и площадные) в контуры и удаляет всю информацию о глифах на страницах, содержащих прозрачные области. Этот параметр гарантирует, что ширина текста при обработке прозрачности будет оставаться согласованной. Обратите внимание, что выбор этого параметра приведет к незначительному утолщению шрифтов малого размера при просмотре их в окне Acrobat или при печати на настольных принтерах с низкой разрешающей способностью. Этот параметр не влияет на качество печати на принтерах или фотонаборных аппаратах с высокой разрешающей способностью.

Преобразовать все обводки в контуры Преобразует все обводки в простые закрашенные контуры на страницах, содержащих прозрачность. Этот параметр гарантирует, что ширина обводок во время сведения прозрачности будет оставаться согласованной. Обратите внимание, что установка этого параметра приведет к тому, что тонкие обводки будут выглядеть несколько толще, при этом производительность сведения прозрачности может упасть.

Вырезать сложные участки Гарантирует, что границы векторных и растровых участков будут проходить вдоль контуров объектов. Этот параметр уменьшает количество нежелательных эффектов швов, которые возникают, если одна часть объекта растируется, а другая остается векторной. Однако при выборе этого параметра могут возникать контуры, слишком сложные для принтера.



Появление швов в месте соединения векторных и растровых участков.

Примечание. Некоторые драйверы печати обрабатывают растровые и векторные участки по-разному, что иногда может приводить к появлению эффекта цветовых швов. Чтобы свести вероятность этой проблемы к минимуму, нужно отключить некоторые параметры управления цветом в драйвере печати. Эти настройки различаются для каждого принтера, более подробную информацию см. в документации к конкретному принтеру.

(Только в Illustrator) Сохранять альфа-каналы (только в диалоговом окне «Обработка прозрачности») Сохраняет общую непрозрачность сведенных объектов. При выборе этого параметра режимы наложения теряются, но внешний вид обработанных графических объектов и уровень альфа-прозрачности (например, при растировании графического объекта на прозрачном фоне)

сохраняются. Сохранение альфа-каналов может понадобиться при экспорте SWF- или SVG-файлов, так как оба эти формата поддерживают альфа-прозрачность.

(Только в Illustrator) Сохранять плашечные цвета и наложение цветов (только в диалоговом окне «Обработка прозрачности») Сохраняет плашечные цвета. Кроме того, этот параметр сохраняет наложение цветов для объектов, не содержащих прозрачные области. Этот параметр следует выбирать при печати цветоделенных форм, если документ содержит плашечные цвета и объекты с наложением. Снимите флажок с этого параметра при сохранении файлов, используемых в приложениях для создания макетов страниц. Если этот параметр выбран, то области с наложением цветов, взаимодействующие с прозрачными участками, сводятся, а наложение цветов в других областях сохраняется. При выводе этого файла в приложении для создания макетов страниц могут возникнуть непредсказуемые результаты.

Сохранять наложение (только в Acrobat) Смешивает цвет прозрачного изображения с фоновым цветом для создания эффекта наложения цветов.

Просмотр областей графического объекта, предназначенных для сведения

[Наверх](#)

Выделить области, которые будут затронуты при сведении прозрачности, можно с помощью параметров просмотра в окне «Предварительный просмотр обработки прозрачности». Эту информацию о кодировании цветов можно использовать для настройки параметров сведения прозрачности.

Примечание. Окно «Предварительный просмотр обработки прозрачности» не предназначено для точного отслеживания плашечных цветов, наложения цветов и режимов наложения. Для этих целей используется режим «Просмотр наложения цветов».

1. Отображение палитры (или диалогового окна) «Сведение прозрачности»:

- В приложении Illustrator выберите команду «Окно» > «Просмотр результатов сведения».
- В приложении Acrobat выберите команду «Инструменты» > «Допечатная подготовка» > «Сведение прозрачности».
- В приложении InDesign выберите команду «Окно» > «Вывод» > «Сведение прозрачности».

2. В меню «Выделение» выберите типы областей, которые необходимо выделить. Доступность параметров зависит от содержимого графического объекта.

3. Выберите нужные параметры сведения: Выберите стиль, либо (если это возможно) укажите конкретные параметры. Примечание. (Illustrator) Если параметры сведения недоступны, выберите для их отображения команду «Показать параметры» из меню палитры.

4. Если изображение содержит объекты с наложением цветов, которые взаимодействуют с прозрачными объектами, установите в меню «Наложение цветов» программы Illustrator соответствующий параметр. Наложение можно сохранять, имитировать и отменять. В приложении Acrobat установите параметр «Сохранять наложение», чтобы смешать цвет прозрачного графического объекта с фоновым цветом для создания эффекта наложения.

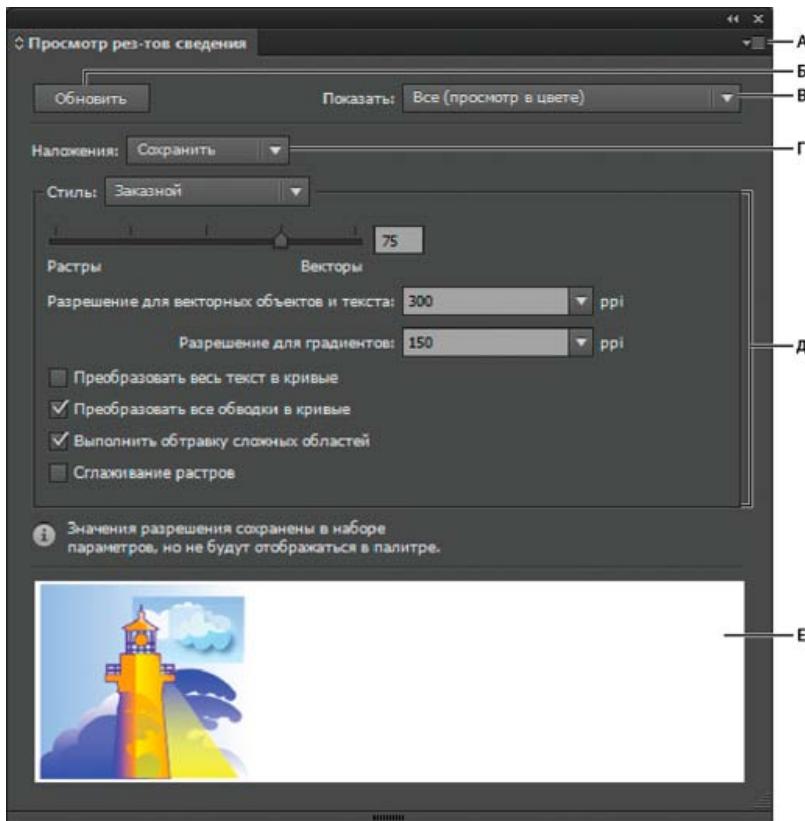
5. В любое время можно нажать кнопку «Обновить» для просмотра версии с текущими параметрами. В зависимости от сложности изображения оно может отобразиться в окне предварительного просмотра с задержкой в несколько секунд. Кроме того, в приложении InDesign можно выбрать параметр «Автоматически обновлять индикацию».

Чтобы увеличить изображение, в приложениях Illustrator и Acrobat щелкните область предварительного просмотра. Чтобы уменьшить масштаб вывода, щелкните область предварительного просмотра, удерживая клавишу Alt или Option. Для панорамирования предварительного просмотра нажмите клавишу «Пробел» и перетащите указатель мыши в области просмотра.

Обзор палитры «Просмотр результатов сведения»

[Наверх](#)

Параметры предварительного просмотра в палитре «Просмотр результатов сведения» применяются для выделения областей, на которые оказывает влияние сведение. Эту информацию также можно использовать для настройки параметров сведения и для сохранения стилей сведения прозрачности. Для отображения палитры выберите команду «Окно» > «Просмотр результатов сведения».



Просмотр результатов сведения, палитра

А. Меню палитры **Б.** Кнопка «Обновить» **В.** Меню «Выделение» **Г.** Меню «Наложение» **Д.** Параметры обработки прозрачности **Е.** Область предварительного просмотра

Параметры меню палитры позволяют управлять скоростью и качеством миниатюры. Для самого быстрого просмотра изображения команда «Ускоренный просмотр». Чтобы добавить параметр «Все растированные области» в раскрывающееся меню «Выделение», выберите «Детальный просмотр» (этот параметр требует больших вычислений).

Следует учитывать, что палитра «Просмотр результатов сведения» не предназначена для точного просмотра плашечных цветов, наложений цветов, режимов наложения и разрешения изображения. Чтобы предварительно посмотреть, как плашечные цвета, наложение цветов и режимы наложения будут видны на печати, используйте режим «Просмотр наложения цветов».

Сведения о стилях обработки прозрачности

[Наверх](#)

Если приходится регулярно печатать или экспортировать документы, содержащие прозрачность, то сведение прозрачности можно автоматизировать. Для этого нужно сохранить соответствующие параметры в стиле обработки прозрачности. Можно затем применять эти параметры для вывода на печать, а также для сохранения и экспорта файлов в форматы PDF 1.3 (Acrobat 4.0), EPS и PostScript. Кроме того, в приложении Illustrator их можно применять при сохранении файлов для более ранних версий Illustrator или при копировании их в буфер обмена, а в приложении Acrobat их также можно применять при оптимизации PDF-файлов.

Кроме того, эти параметры управляют сведением при экспорте в форматы, не поддерживающие прозрачность.

Стиль обработки прозрачности можно выбрать в палитре «Дополнительно» диалогового окна «Печать» или в соответствующем формату диалоговом окне, которое отображается после начального диалогового окна «Экспорт» или «Сохранить как». Можно создать собственные стили сведения прозрачности или выбирать параметры по умолчанию, поставляемые с программой. Параметры по умолчанию разработаны таким образом, чтобы качество и скорость сведения соответствовали подходящему разрешению растированных прозрачных областей в зависимости от сферы применения документа.

[Высокое разрешение] Предназначено для окончательного вывода на печать и для высококачественных цветопроб, например цветопроб на основе цветоделения.

[Среднее разрешение] Предназначено для настольных цветопроб и документов, которые будут печататься по запросу на цветных принтерах, поддерживающих PostScript.

[Низкое разрешение] Предназначено для быстрых цветопроб, когда изображение будет печататься на черно-белом настольном принтере, а также для документов, которые будут опубликованы в Интернете или экспортированы в формат SVG.

Создание и изменение стиля обработки прозрачности

[Наверх](#)

Стиль обработки прозрачности можно сохранить в отдельном файле, что упростит резервное копирование параметров или сделает их доступными для поставщиков услуг, клиентов или других сотрудников рабочей группы. В InDesign файлы для стилей обработки

прозрачности имеют расширение .flst.

1. Выберите команду «Редактирование» > «Стили обработки прозрачности»

2. Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы создать новый стиль, нажмите кнопку «Создать».
- Чтобы создать стиль на основе стиля по умолчанию, выберите его из списка и нажмите кнопку «Создать».
- Для редактирования существующего стиля выберите стиль и нажмите кнопку «Изменить».

Примечание. Стили сведения прозрачности по умолчанию изменить нельзя.

3. Задайте параметры сведения прозрачности.

4. Нажмите кнопку «OK» для возвращения к диалоговому окну «Стили обработки прозрачности», затем нажмите кнопку «OK» еще раз.

[Наверх](#)

Экспорт и импорт пользовательского стиля обработки прозрачности

Стили обработки прозрачности можно экспортовать или импортировать для совместного использования с поставщиками услуг, клиентами или другими сотрудниками рабочей группы.

1. Выберите команду «Редактирование» > «Стили обработки прозрачности»

2. Выберите стиль из списка.

3. Выполните одно из следующих действий.

- Для экспорта стиля в отдельный файл нажмите кнопку «Сохранить» (InDesign) или «Экспортировать» (Illustrator), выберите имя и место, затем нажмите кнопку «Сохранить».
- Стили не следует сохранять в папке установок приложения, иначе при удалении установок они будут потеряны.
- Для импорта стилей из файла нажмите кнопку «Загрузить» (InDesign) или «Импортировать» (Illustrator). Найдите и выберите файл, содержащий нужный стиль, затем нажмите кнопку «Открыть».

[Наверх](#)

Переименование или удаление пользовательского стиля обработки прозрачности

1. Выберите команду «Редактирование» > «Стили обработки прозрачности»

2. Выберите стиль из списка.

3. Выполните одно из следующих действий.

- Для переименования существующего стиля нажмите кнопку «Редактировать», введите новое имя и нажмите кнопку «OK».
- Для удаления стиля нажмите кнопку «Удалить», затем нажмите кнопку «OK», чтобы подтвердить удаление.

Примечание. Стили по умолчанию удалять нельзя.

[Наверх](#)

Сведение прозрачности для отдельных объектов

Команда «Обработка прозрачности» позволяет просмотреть, как будет выглядеть документы после сведения. Например, эту команду можно применять перед сохранением файла в формате SWF (Flash) или при проблемах печати документов их старых версий программы, которые могут быть связаны с прозрачностью.

1. Выделите объект.

2. Выберите команду «Объект» > «Обработка прозрачности».

3. Выберите необходимые настройки сведения прозрачности, выбрав готовый стиль или задав специальные параметры.

4. Нажмите кнопку «OK».

Для сохранения параметров сведения прозрачности и их применения к другим объектам и документами в текущем сеансе работы нажмите «Сохранить стиль». Если требуется создать постоянный стиль, выберите команду «Редактирование» > «Стили обработки прозрачности».

[Наверх](#)

Растрирование всех объектов при печати

При печати с низким разрешением или не на PostScript-принтере, например на настольном струйном принтере, можно выбрать растрирование всех изображений во время печати. Это может оказаться полезным при печати документов, содержащих сложные объекты (например, объекты с затенением или градиентами), поскольку снижается вероятность возникновения ошибок.

1. Выберите команду «Файл» > «Печатать».

2. В левой части диалогового окна «Печатать» выберите пункт «Дополнительно».

3. Выберите параметр «Печатать как раcтровый».

Этот параметр доступен, только если драйвер выбранного принтера поддерживает раcтровую печать.



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Наложение

[О наложении цветов](#)

[Настройка наложения цветов](#)

[Наложение черного](#)

[Имитация или удаление наложения цветов](#)

[Наверх](#)

О наложении цветов

По умолчанию при печати непрозрачных перекрывающихся цветов верхний цвет маскирует лежащие под ним области. Для предотвращения маскирования можно использовать наложение цветов и сделать верхнюю накладываемую печатную краску прозрачной относительно нижней краски. Степень прозрачности при печати зависит от краски, бумаги и способа печати. Для определения факторов, влияющих на результат, проконсультируйтесь с типографией.

Если цвета, печатаемые с цветоделенных форм, перекрываются или граничат друг с другом, неприводка печатной машины может привести к появлению зазоров между цветами. Для компенсации потенциальных зазоров между цветами в графических объектах используется метод, называемый треппингом. Суть этого метода заключается в создании малых областей перекрытия (или треппинга) между двумя граничащими цветами. Треппинг можно выполнить автоматически с помощью специализированной программы или вручную в программе Illustrator.

Наложение красок можно применять в следующих случаях:

- Наложение черного для упрощения приводки. Поскольку черная краска является непрозрачной (и, как правило, печатается последней), при печати поверх другой краски она выглядит практически так же, как если бы печатались по белому фону. Наложение черного позволяет исключить зазоры между черной и цветными областями документа.
- Используйте наложение цветов, если иллюстрация не использует общих цветов и вы хотите создать стиль треппинга или эффекты наложения цветов. Если наложение производится на смеси триадных цветов или применяются пользовательские цвета, не использующие никаких общих цветов, цвет наложения добавляется к фоновому цвету. Например, при печати заливки 100% пурпурного цвета поверх заливки 100% голубого в результате получается не пурпурная, а фиолетовая заливка.

После задания параметров наложения цветов можно использовать режим «Просмотр наложения цветов» («Просмотр» > «Просмотр наложения цветов»), чтобы примерно представить, как будут печататься налагаемые цвета. Также следует тщательно проверить наложение цветов в цветоделенном документе с помощью встроенной проверки (где каждая цветоделенная форма представлена в приводке на отдельном листе бумаги) или проверки наложением (где цветоделенные формы представлены в приводке на отдельных листах пленки, наложенных друг на друга).



Цвета, маскируемые (по умолчанию) и с наложением

[Наверх](#)

Настройка наложения цветов

1. Выберите объект или инструмент для наложения цвета.
2. В палитре «Атрибуты» установите флагок «Наложение заливки», «Наложение обводки» или оба.

Если параметр «Наложение заливки» применяется к заливке или контуру с 100-процентным черным, полиграфическая черная краска может оказаться недостаточно непрозрачной и через нее будут просвечиваться нижние цвета. Чтобы решить эту проблему, воспользуйтесь четырехцветным (насыщенным) черным вместо 100-процентного черного. Точный процент цвета, который необходимо добавить к черному, уточните в типографии.

[Наверх](#)

Наложение черного

Чтобы наложить все объекты черного цвета в иллюстрации, при цветоделении установите в диалоговом окне «Печатать» флагок «Наложение черного». Этот параметр применяется ко всем объектам с черным в цветовом канале К. Но он не применяется к объектам, которые выглядят черными вследствие параметров прозрачности или графических стилей.

Команду «Наложение черного» также можно применять для задания наложения цвета для объектов, содержащих определенный процент черного цвета. Использование команды «Наложение черного»

1. Выберите все объекты для наложения цвета.
2. Выберите команду «Редактирование» > «Редактировать цвета» > «Наложение черного цвета».
3. Введите процент черного для наложения. Наложение черного выполняется для всех объектов с заданным процентом черного.
4. Установите флагки для заливки и обводки, чтобы указать, как применить наложение.
5. Для наложения триадных цветов, включая голубой, пурпурный или желтый, а также заданный процент черного, установите флагок «Включая черные, содержащие CMY».
6. Для наложения плашечных цветов, эквиваленты триадного цвета которых содержат заданный процент черного, установите флагок «Включая заказные черные цвета». При наложении плашечного цвета, содержащего триадные цвета, а также заданный процент черного, установите оба флагка «Включая черные, содержащие CMY» и «Включая заказные черные цвета».

Для удаления наложения цвета с объектов, содержащих заданный процент

черного, в диалоговом окне «Наложение черного цвета» вместо параметра «Наложение» выберите «Маскирование».

[Наверх](#)

Имитация или удаление наложения цветов

В большинстве случаев наложение цветов поддерживает только устройствами цветоделения. При печати совмещенного оттиска или если иллюстрация содержит объекты с наложением цветов, взаимодействующие с прозрачными объектами, выберите режим имитации или удалите наложение.

1. Выберите команду «Файл» > «Печатать».
2. В левой части диалогового окна «Печатать» выберите пункт «Дополнительно».
3. В меню «Наложения» выберите команду «Имитировать» или «Не учитывать».

См. также

- Наложение белого | Illustrator CC

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Задание меток обреза для обрезки и выравнивания

[Создание меток обреза вокруг объекта](#)

[Удаление меток обреза](#)

[Использование японских меток обреза](#)

Кроме указания различных монтажных областей для кадрирования выводимого графического объекта, можно также создать и использовать несколько наборов *меток обреза* в графическом объекте. Метки обреза указывают линии обрезки бумаги с напечатанным изображением. Эти метки полезны, если нужно создать метки вокруг нескольких объектов на странице, например, при печати листа визитных карточек. Также они могут помочь при выравнивании графического объекта Illustrator, экспортированного в другое приложение.

Метки обреза имеют следующие отличия от монтажной области.

- Монтажные области обозначают границы печати графического объекта, а метки обреза никак не влияют на область печати.
- В любой момент времени можно активировать только одну монтажную область, в то же время можно создать и отобразить несколько меток обреза.
- Монтажная область обозначается видимыми, но непечатаемыми метками, а метки обреза печатаются черным цветом для совмещения (чтобы они печатались на каждой форме для цветоделения аналогично меткам принтера).

Примечание: Метки обреза не заменяют собой метки разрезки, созданные при выборе параметров «Метки и выпуск за обрез» в диалоговом окне «Печать».

[Создание меток обреза вокруг объекта](#)

[Наверх](#)

В Illustrator CS5 можно создавать редактируемые метки обреза/разрезки, а также создавать метки обреза в виде интерактивных эффектов

Чтобы использовать метки обреза, выполните следующие действия:

1. Выделите объект.
2. Чтобы создать редактируемые метки обреза или разрезки, выберите «Объект» > «Создать метки обреза».
3. Чтобы создать метки обреза в виде интерактивных эффектов, выберите «Эффект» > «Метки обрезки».

[Удаление меток обреза](#)

[Наверх](#)

Чтобы удалить редактируемые метки обреза или разрезки, выберите метки и нажмите клавишу «Delete».

Чтобы удалить эффект меток обреза, выберите «Метки обрезки» в палитре «Оформление» и нажмите значок «Удалить выбранный объект» .

[Использование японских меток обреза](#)

[Наверх](#)

Японские метки обреза имеют сдвоенные линии, явно обозначающие выпуск за обрез по умолчанию, равный 8,5 точкам (3 миллиметрам).

1. Выберите команду «Редактирование» > «Установки» > «Основные» (в Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Основные» (в Mac OS).
2. Выберите параметр «Использовать японские метки обрезки» и нажмите кнопку «OK».

Стили печати

[Создание стилей печати](#)

[Применение стилей печати](#)

[Изменение стилей печати](#)

[Удаление стилей печати](#)

[Экспорт и импорт стилей печати](#)

[Просмотр итоговых настроек/стилей печати](#)

При регулярном выводе на различные принтеры или типы работ можно автоматизировать печать, сохраняя все выходные настройки как стили печати. Использование стилей печати — это быстрый, надежный метод печати, требующий точных настроек для многих параметров в диалоговом окне «Печать».

Создание стилей печати

[Наверх](#)

При регулярном выводе на различные принтеры или типы работ можно автоматизировать печать, сохраняя все выходные настройки как стили печати. Использование стилей печати — это быстрый, надежный метод печати, требующий точных настроек для многих параметров в диалоговом окне «Печать».

Можно сохранить и загрузить стили печати, в результате чего будет проще вернуть их или сделать их доступными для поставщиков, клиентов или других членов рабочей группы.

Можно создавать и просматривать стили печати в диалоговом окне «Стили печати».

❖ Выполните одно из следующих действий:

- Выберите меню «Файл» > «Печатать», установите параметры печати и нажмите «Сохранить стиль» . Введите название или используйте название, заданное по умолчанию, и нажмите кнопку «OK». С помощью этого метода стиль сохраняется в файле установок.
- Выберите «Редактирование» > «Стили печати», нажмите «Создать». В появившемся диалоговом окне введите новое название или используйте название, заданное по умолчанию, установите параметры печати и нажмите кнопку «OK» для возврата к диалоговому окну «Стили печати». Затем нажмите кнопку «OK» повторно.

Применение стилей печати

[Наверх](#)

1. Выберите команду «Файл» > «Печатать».
2. Выберите стиль печати из меню «Стили печати». При необходимости подтвердите настройки принтера в диалоговом окне «Печать».
3. Нажмите кнопку «Печать».

Изменение стилей печати

[Наверх](#)

❖ Выполните одно из следующих действий:

- Выберите меню «Файл» > «Печатать», установите параметры печати и нажмите «Сохранить стиль» . В появившемся диалоговом окне «Сохранить стиль» введите название в текстовом поле или используйте текущее название. Если уже существует стиль с таким названием, то при сохранении параметры стиля перезаписываются. Нажмите кнопку «OK».
- Выберите «Редактирование» > «Стили печати», затем выберите стиль из списка и нажмите «Редактировать». Установите параметры печати и нажмите кнопку «OK» для возвращения к диалоговому окну «Стили печати». Затем нажмите кнопку «OK» повторно.

Можно редактировать заданный по умолчанию стиль так же, как и другие, используя перечисленные выше шаги.

Удаление стилей печати

[Наверх](#)

1. Выберите команду «Редактирование» > «Стили печати».

2. Выберите один или несколько стилей из списка и нажмите «Удалить». Для последовательного выбора стилей удерживайте нажатой клавишу «Shift». Удерживайте клавишу «Ctrl» (Windows) или удерживайте клавишу «Command» (Mac OS) для выбора стилей в произвольном порядке.

Экспорт и импорт стилей печати

[Наверх](#)

Можно сохранить стили печати в отдельный файл, в результате чего будет проще их вернуть или сделать доступными для поставщиков, клиентов или других членов рабочей группы.

1. Выберите команду «Редактирование» > «Стили печати».

2. Выполните одно из следующих действий:

- Для экспорта стилей выберите один или несколько стилей из списка и нажмите «Экспорт». Для последовательного выбора стилей удерживайте нажатой клавишу «Shift». Удерживайте клавишу «Ctrl» (Windows) или удерживайте клавишу «Command» (Mac OS) для выбора стилей в произвольном порядке. Укажите имя и расположение и нажмите кнопку «Сохранить».
- Для импорта стилей нажмите «Импорт». Найдите нужный вам файл со стилями и щелкните его, а затем нажмите кнопку «OK».

Помните, что не следует сохранять стили в папке установок, иначе они будут потеряны при удалении установок.

Просмотр итоговых настроек/стилей печати

[Наверх](#)

Используйте панель «Сводка» в диалоговом окне «Печатать» для просмотра настроек перед выводом на печать и измените их при необходимости. Например, можно увидеть, отображает ли документ определенную графику для замены OPI поставщиком услуг.

1. Выберите команду «Файл» > «Печатать».
2. В диалоговом окне «Печатать» нажмите кнопку «Сводка».
3. Если необходимо сохранить сводку в качестве текстового файла, нажмите «Сохранить сводку».
4. Примените название файла по умолчанию или введите другое название для текстового файла и нажмите «Сохранить».



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Печать градиентов, сеток и наложения цветов

[Печать градиентов, сеток и наложения цветов](#)

[Растрирование градиентов и сеток при печати](#)

[Задание правильной линиатуры раstra для печати градиентов, сеток и смешений цветов](#)

[Вычисление максимальной длины смешения цветов для градиента](#)

На некоторых принтерах файлы с градиентами, сетками и смешениями цветов трудно напечатать равномерно (без отдельных цветовых полос) или они вообще не могут быть напечатаны целиком.

Печать градиентов, сеток и наложения цветов

[Наверх](#)

На некоторых принтерах файлы с градиентами, сетками и смешениями цветов трудно напечатать равномерно (без отдельных цветовых полос) или они вообще не могут быть напечатаны целиком. Для улучшения качества печати следуйте общим правилам.

- Используйте смещение, изменяющееся по меньшей мере на 50% между двумя и более компонентами триадного цвета.
- Применяйте более короткие смешения. Оптимальная длительность зависит от цветов смешения, но попробуйте не использовать смешения длиннее 7,5 дюйма.
- Используйте более светлые цвета, длину темных смешений делайте короче. Большая вероятность положения появляется из-за различия между очень темными цветами и белым.
- Применяйте линиатуру раstra, обеспечивающую вывод 256 оттенков серого цвета.
- При создании градиента между двумя или более плашечными цветами назначьте плашечным цветам различные углы установки раstra, когда создаете цветоделение. Если неизвестно, какие значения углов использовать, проконсультируйтесь в типографии.
- По возможности печатайте на устройство, поддерживающее язык PostScript® уровня 3.
- Если требуется выполнить печать на устройство вывода, поддерживающее PostScript уровня 2, или напечатать сетки с прозрачностью, можно задать растрирование градиентов и сеток при печати. В этом случае Illustrator преобразует градиенты и сетки из векторных объектов в изображения формата JPEG.

Растрирование градиентов и сеток при печати

[Наверх](#)

1. Выберите команду «Файл» > «Печатать».

2. В левой части диалогового окна «Печатать» выберите пункт «Графика», затем установите флажок «Печать совместимых градиентов и сетчатых градиентов».

Важная информация. Параметр «Печать совместимых градиентов и сетчатых градиентов» может замедлить печать на принтерах с поддержкой печати градиентов, поэтому устанавливайте этот флажок только при наличии проблем с печатью.

Задание правильной линиатуры раstra для печати градиентов, сеток и смешений цветов

[Наверх](#)

При печати файла иногда возникают ситуации, когда разрешение принтера в сочетании с выбранной линиатурой раstra позволяют воспроизводить менее 256 уровней серого. При больших значениях линиатуры раstra уменьшается количество доступных для принтера уровней серого. Например, если выполняется печать с разрешением 2400 dpi и линиатурой раstra выше 150, то количество уровней серого будет меньше 256. Далее в таблице приведены максимальные значения линиатуры раstra, обеспечивающие воспроизведение принтером всех 256 оттенков серого.

| Разрешение устройства фотовывода | Максимальная линиатура раstra |
|----------------------------------|-------------------------------|
| 300 | 19 |
| 400 | 25 |
| 600 | 38 |

| | |
|------|-----|
| 900 | 56 |
| 1000 | 63 |
| 1270 | 79 |
| 1446 | 90 |
| 1524 | 95 |
| 1693 | 106 |
| 2000 | 125 |
| 2400 | 150 |
| 2540 | 159 |
| 3000 | 188 |
| 3252 | 203 |
| 3600 | 225 |
| 4000 | 250 |

Вычисление максимальной длины смешения цветов для градиента

[Наверх](#)

Программа Illustrator вычисляет количество шагов градиента на основе процентного изменения между цветами градиента. Количество шагов в свою очередь определяет максимальную длину смешения, при которой не возникает полошения.

- Выберите инструмент «Линейка»  и щелкните начальную и конечную точки градиента.
- Запишите значение, представленное в палитре «Информация». Это расстояние соответствует длине градиента или смешения цветов.
- Вычислите количество шагов смешения цветов по следующей формуле:

Количество шагов = 256 (количество оттенков серого) x Процентное изменение цвета

Для определения процентного изменения цвета отнимите меньшее цветовое значение от большего. Например, для смешения между 20% черного и 100% черного изменение цвета равно 80%, или 0,8.

При смешении триадных цветов используйте максимальное изменение любого отдельного цвета. Например, рассмотрим смешение из 20% голубого, 30% пурпурного, 80% желтого и 60% черного в 20% голубого, 90% пурпурного, 70% желтого и 40% черного. Процентное изменение равно 60%, поскольку максимально изменяется пурпурный цвет: от 30 до 90%.

- С помощью количества шагов, вычисленного на шаге 3, определите, не превышает ли длина градиента максимальную длину, указанную на следующей схеме. Если значение слишком большое, уменьшите длину градиента или измените цвета.

| Количество шагов, рекомендуемое Adobe Illustrator | Максимальная длина смешения | | |
|---|-----------------------------|-------|------------|
| | Пункты | Дюймы | Сантиметры |
| 10 | 21,6 | 0,3 | 0,762 |
| 20 | 43,2 | 0,6 | 1,524 |
| 30 | 64,8 | 0,9 | 2,286 |
| 40 | 86,4 | 1,2 | 3,048 |
| 50 | 108,0 | 1,5 | 3,810 |

| | | | |
|-----|-------|-----|--------|
| 60 | 129,6 | 1,8 | 4,572 |
| 70 | 151,2 | 2,1 | 5,334 |
| 80 | 172,8 | 2,4 | 6,096 |
| 90 | 194,4 | 2,7 | 6,858 |
| 100 | 216,0 | 3,0 | 7,620 |
| 110 | 237,6 | 3,3 | 8,382 |
| 120 | 259,2 | 3,6 | 9,144 |
| 130 | 280,8 | 3,9 | 9,906 |
| 140 | 302,4 | 4,2 | 10,668 |
| 150 | 324,0 | 4,5 | 11,430 |
| 160 | 345,6 | 4,8 | 12,192 |
| 170 | 367,2 | 5,1 | 12,954 |
| 180 | 388,8 | 5,4 | 13,716 |
| 190 | 410,4 | 5,7 | 14,478 |
| 200 | 432,0 | 6,0 | 15,240 |
| 210 | 453,6 | 6,3 | 16,002 |
| 220 | 475,2 | 6,6 | 16,764 |
| 230 | 496,8 | 6,9 | 17,526 |
| 240 | 518,4 | 7,2 | 18,288 |
| 250 | 540,0 | 7,5 | 19,050 |
| 256 | 553,0 | 7,7 | 19,507 |

Дополнительные разделы справки



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Печать

Процесс печати иногда бывает сложен. Начните с необходимой установки, а затем переходите непосредственно к печати.



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Треппинг

О треппинге

[Создание зоны треппинга](#)

[Создание зоны внешнего или внутреннего треппинга](#)

[Треппинг линии](#)

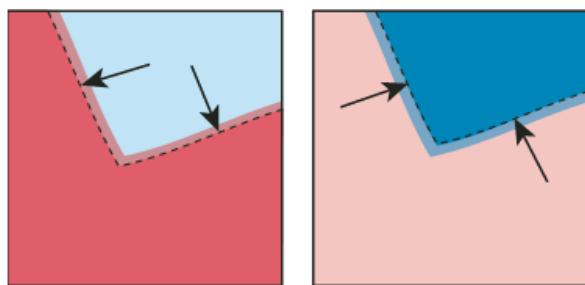
[Треппинг фрагмента объекта](#)

[Наверх](#)

О треппинге

Если цвета, печатаемые с цветоделенных форм, перекрываются или граничат друг с другом, неприводка печатной машины может привести к появлению зазоров между цветами. Для компенсации таких зазоров между красками в типографиях используют метод, называемый треппингом. Суть этого метода заключается в создании малых областей перекрытия (или треппинга) между двумя граничащими цветами. Треппинг можно выполнить автоматически с помощью специализированной программы или вручную в программе Illustrator.

Существует два типа треппинга: внешний, когда более светлый объект накладывается на темный фон и как бы расширяется относительно фона, и внутренний, когда более светлый фон накладывается на темный объект и как бы сжимается, или уменьшает, объект.



Внешний треппинг (объект накладывается на фон) и внутренний треппинг (фон накладывается на объект)

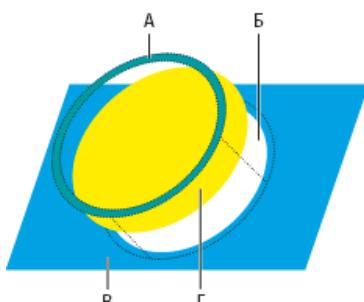
Если при наложении цветные объекты вместе используют общий цвет, возможно, треппинг не понадобиться, если цвет, общий для обоих объектов, создает автоматический треппинг. Например, если два перекрывающихся объекта содержат голубой в составе значений CMYK, зазор между ними будет заполнен голубой краской нижнего объекта.

Тип треппинга может вызвать некоторые проблемы. Страйтесь не применять смешанные триадные цвета или оттенки триадных цветов к тексту малого размера, поскольку при неприводке такой текст станет трудночитаемым. Кроме того, тип треппинга для мелкого текста может привести к практически неразборчивому тексту. Перед выполнением треппинга такого текста, как и при высветлении, проконсультируйтесь с типографией. Например, при печати черного текста на цветном фоне достаточным будет простого наложения текста.

[Наверх](#)

Создание зоны треппинга

Команда «Треппинг» создает зоны треппинга для простых объектов с помощью определения более светлого объекта (объект или фон) и наложения (треппинга) этого объекта на темный объект. Команду «Треппинг» можно вызывать из палитры «Обработка контуров» или применять в качестве эффекта. Преимущество применения эффекта треппинга заключается в том, что в любое время можно изменить параметры зоны треппинга.



Действия, выполняемые командой «Треппинг»

A. Область наложения цветов **B. Область маскирования** **В. Фоновый цвет** **Г. Основной цвет**

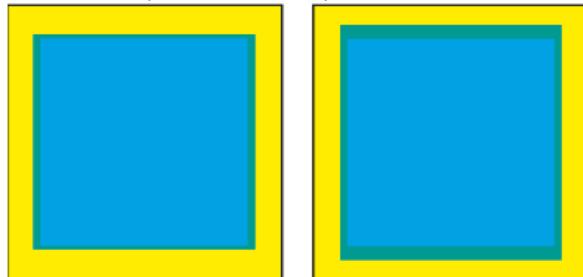
В некоторых случаях верхний и нижний объекты имеют цвета примерно равной оптической плотности, поэтому сложно определить, какой из них более темный. В этом случае команда «Треппинг» определяет зону треппинга на основе незначительных различий цвета. Если зоны треппинга, заданной в диалоговом окне «Треппинг», не достаточно, можно воспользоваться параметром «Инверсный треппинг» для изменения способа создания зоны треппинга для двух объектов.

1. Если документ находится в режиме RGB, преобразуйте его в режим CMYK с помощью команды «Файл» > «Цветовой режим документа» > «CMYK».
2. Выделите несколько объектов.
3. Выполните одно из следующих действий:
 - Для применения команды непосредственно к объектам выберите команду «Окно» > «Обработка контуров» и затем в меню палитры выберите «Треппинг».
 - Для применения команды в качестве эффекта выберите команду «Эффект» > «Обработка контуров» > «Треппинг». Для предварительного просмотра эффекта выберите команду «Предварительный просмотр».
4. Задайте параметры треппинга и нажмите кнопку «OK».

Параметры треппинга

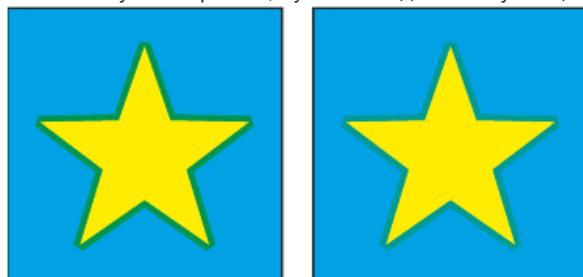
Толщина Задает ширину обводки от 0,01 до 5000 пунктов. Нужное значение ширины узнайте в типографии.

Высота/Ширина Задает зону треппинга для горизонтальных линий как процент зоны треппинга вертикальных линий. Задание разных значений для горизонтальной и вертикальной зон треппинга позволяет компенсировать неровности при печати, например растяжение бумаги. Об этом значении можно узнать в типографии. Значение по умолчанию 100% соответствует одинаковым зонам треппинга для горизонтальных и вертикальных линий. Для увеличения толщины треппинга для горизонтальных линий без изменения вертикальных зон треппинга задайте значение «Высота/Ширина» больше 100%. Для уменьшения толщины треппинга для горизонтальных линий без изменения вертикальных зон треппинга, задайте значение «Высота/Ширина» меньше 100%.



Значение «Высота/Ширина» 50% (слева) и 200% (справа)

Освещение Высвечивает объект более светлого цвета, к которому применяется треппинг, цвет темного объекта остается неизменным. Этот параметр удобно использовать при треппинге двух светлых объектов, когда зона треппинга может быть темнее обоих объектов, образуя более темную границу. Например, при треппинге светло-желтого объекта на светло-голубом объекте образуется четко заметная зеленая граница. Узнать о процентном значении высветления, наиболее подходящем для печатной машины определенного типа, а также об используемых красках, бумаге и т. д. можно у специалистов типографии.



Значение высветления 100% (зона треппинга содержит 100% более светлого цвета) и 50% (зона треппинга содержит 50% более светлого цвета)

Треппинг составными цветами Преобразование зон треппинга смесевых цветов в эквивалентные триадные цвета. Этот параметр служит для создания объекта с более светлым плашечным цветом и его наложения.

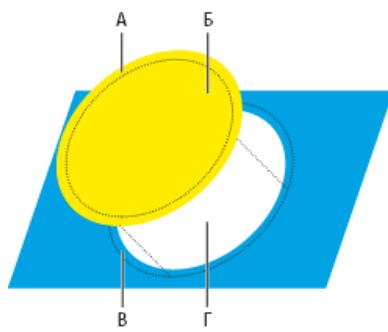
Инверсный треппинг Треппинг более темных цветов в более светлые цвета. Этот параметр не действует для насыщенного черного, то есть черного цвета, содержащего дополнительные краски CMY.

Точность (только как эффект) Определение точности вычисления контура объекта. Чем точнее вычисление, тем точнее будет рисунок и тем больше времени требуется на создание итогового контура.

Удалять лишние точки (только как эффект) Удаление лишних точек.

Для более точного управления треппингом и для треппинга сложных объектов можно создать эффект треппинга, добавив к объекту обводку и настроив ее наложение.

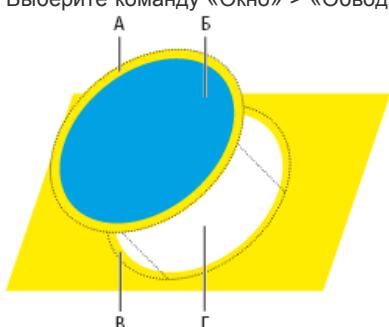
- Выберите верхний из двух объектов, для которых требуется выполнить треппинг.
- В поле «Обводка» панели «Инструменты» или палитры «Цвет» выполните одно из следующих действий:
 - Создайте зону треппинга с расширением, задав в поле «Обводка» такие же значения цвета, что и в поле «Заливка». Чтобы изменить цветовые значения обводки, выделите ее и задайте значения в палитре «Цвет». Этот метод приводит к увеличению объекта за счет его обводки контуром с цветом заливки объекта.



А. Обводка с наложением создает треппинг с расширением **Б.** Заливка создает маскирование **В.** Зона треппинга **Г.** Область маскирования

- Создайте внутренний треппинг, для этого введите в поле «Обводка» цветовые значения, соответствующие более светлому фону (в палитре «Цвет»), значения в полях «Обводка» и «Заливки» различаются. Этот метод приводит к уменьшению темного объекта за счет обводки с более светлым цветом фона.

- Выберите команду «Окно» > «Обводка».



А. Обводка с наложением создает внутренний треппинг **Б.** Заливка создает маскирование **В.** Зона треппинга **Г.** Область маскирования

- В поле «Ширина» введите значение ширины обводки от 0,01 до 1000 пунктов. Нужное значение ширины узнайте в типографии.

Например, при ширине обводки 0,6 пункта создается зона треппинга 0,3 пункта. При ширине обводки 2,0 пункта создается зона треппинга 1,0 пункта.

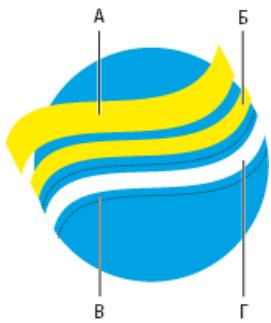
- Выберите команду «Окно» > «Атрибуты».

- Установите флажок «Наложение обводки».

Треппинг линии

Наверх

- Выберите линию, для которой требуется выполнить треппинг.
- В поле «Обводка» панели «Инструменты» или палитры «Цвет» задайте для обводки белый цвет.
- В палитре «Обводка» задайте требуемую толщину линии.
- Скопируйте линию и выберите команду «Редактирование» > «Вставить на передний план». Копия линии используется для создания зоны треппинга.
- В поле «Обводка» панели «Инструменты» или палитры «Цвет» задайте для копии нужный цвет.
- В палитре «Обводка» выберите значение толщины линии, превышающее значение толщины нижней линии.
- Выберите команду «Окно» > «Атрибуты».
- Для верхней линии установите флажок «Наложение обводки».



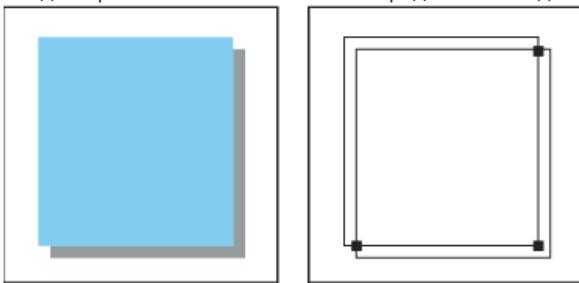
Копия обводки, используемая для создания внешнего треппинга

- A.** Верхняя обводка с наложением создает внешний треппинг **Б.** Нижняя обводка создает маскирование **В.**
Область маскирования **Г.** Зона треппинга

[Наверх](#)

Треппинг фрагмента объекта

- Нарисуйте линию вдоль краев объектов, для которых требуется выполнить треппинг. Для сложных объектов выберите края для треппинга с помощью инструмента «Частичное выделение» , скопируйте их, затем выберите команду «Редактирование» > «Вставить на передний план» для вставки копии непосредственно над исходными объектами.



Тень с треппингом (слева) на основе линии, созданной на границе объекта и его тени (справа).

- В поле «Обводка» панели «Инструменты» или палитры «Цвет» задайте цветовое значение для обводки и создайте внутренний или внешний треппинг.
- Выберите команду «Окно» > «Атрибуты».
- Установите флажок «Наложение обводки».



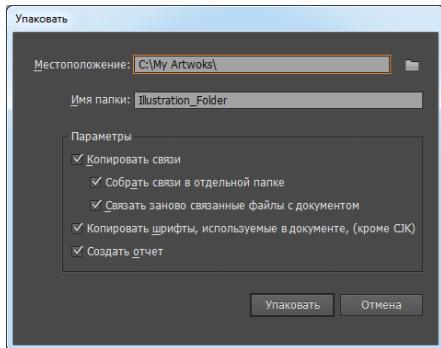
[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Упаковка файлов

Эта функция доступна в Adobe Illustrator CS6, CC и более поздних версиях. Чтобы присоединиться к сервису Adobe Creative Cloud, см. Adobe Creative Cloud.

Вы можете собрать все используемые файлы, включая шрифты (кроме китайского, корейского и японского) и связанную графику, для более легкой передачи. При упаковке файла создается папка, которая содержит документ Illustrator, необходимые шрифты, связанную графику и отчет об упаковке. Данный отчет, который сохраняется в виде текстового файла, включает в себя информацию об упакованных файлах.

1. Выберите «Файл» > «Упаковать».



Диалоговое окно «Упаковать»

2. Укажите папку и параметры размещения:

Местоположение Укажите местоположение для папки пакета.

Имя папки Укажите имя пакета. По умолчанию имя папки создается на основе имени документа Illustrator.

3. Задайте следующие параметры.

Копировать связи Копирует связанную графику и файлы в папку пакета.

Собрать связи в отдельной папке Создает папку связей и помещает все связанные ресурсы в данную папку. Если этот параметр не установлен, ресурсы копируются на тот же уровень папок, что и файл .ai.

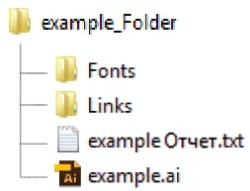
Связать заново связанные файлы с документом Изменяет связи с местоположением папки пакета. Если этот параметр не установлен, упакованный документ Illustrator сохраняет связи с ресурсами в исходном местоположении, ресурсы все равно собираются в пакете.

Копировать шрифты, используемые в документе (кроме СЖК) Копирует необходимые файлы шрифта, а не все семейство шрифтов.

Примечание: При упаковке шрифтов отображается предупреждение. Обратитесь к своему лицензионному соглашению, чтобы убедиться в наличии у вас разрешения на копирование шрифтов.

Создать отчет Создает итоговый отчет для упакованных файлов. В нем содержится информация об объектах с плашечными цветами, всех используемых и отсутствующих шрифтах, отсутствующих связях и всех связанных и встроенных изображениях.

4. Нажмите «Упаковать». Создается следующая структура папок с ресурсами, помещенными в соответствующие папки.



Структура папок пакета

Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Наложение белого | Illustrator CC

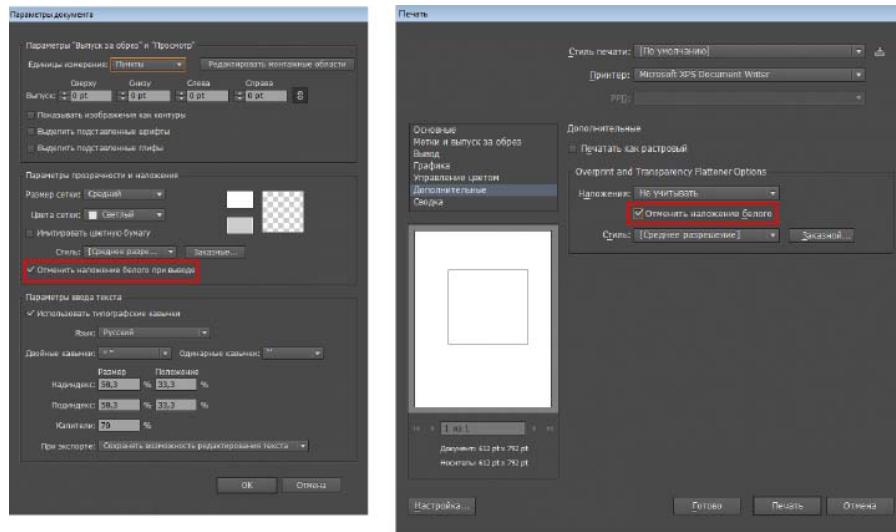
Созданные в Illustrator графические объекты могут содержать белые объекты, при применении которых было непреднамеренно выполнено наложение. Это становится заметным только при включении цветоделения для предварительного просмотра или печати. В результате производственный процесс задерживается и может возникнуть необходимость в повторной печати. Хотя при применении белого объекта с наложением в Illustrator отображается предупреждение, в некоторых ситуациях возможно наложение белого без ведома пользователя. Например:

Начиная с данной версии Illustrator, в диалоговых окнах «Параметры документа» и «Печать» предусмотрен флажок «Отменить наложение белого», позволяющий удалить атрибуты наложения белого. По умолчанию этот режим включается и отключается в обоих диалоговых окнах. Если в диалоговом окне «Параметры документа» флажок «Отменить наложение белого» снят, для включения данного режима можно установить соответствующий флажок в диалоговом окне «Печать».

Ситуация 1 Выбран объект с наложением, затем создан новый объект с белой заливкой/обводкой. В этом случае атрибуты оформления ранее выбранных объектов копируются в новый объект, поэтому к объекту с белой заливкой применяется наложение.

Ситуация 2 Объект с наложением, не являющийся белым, изменяется на объект с белой заливкой.

В новой версии во избежание данной неполадки предусмотрена возможность удаления атрибута наложения из белых объектов при выполнении таких операций, как печать и сохранение в формате EPS или PDF. Это избавляет пользователей от необходимости проверять и исправлять наложение белых объектов при печати и выводе графических объектов. Этот метод рекомендуется для большинства ситуаций: при работе с графическими объектами из прежних версий или с новыми графическими объектами; при изменении объектов других цветов на белые после применения к ним наложения.



Флажок «Исключить наложение белого при выводе» в диалоговом окне «Параметры документа» (слева) и в диалоговом окне «Печать» (справа)

Этот параметр не оказывает воздействия на белые объекты с наложением, если их цвет является плашечным. Он влияет только на сохраненные файлы и на результат вывода файлов Illustrator. Кроме того, графические объекты остаются без изменений.

Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Автоматизация задач

Графика, управляемая данными с использованием шаблонов и переменных

Обзор палитры «Переменные»

[Создание переменных](#)

[Редактирование переменных](#)

[Удаление переменных](#)

[Редактирование динамических объектов](#)

[Идентификация динамических объектов с использованием идентификаторов XML](#)

[Наборы данных](#)

[О библиотеках переменных](#)

[Сохранение шаблона для управляемой данными графики](#)

В программе Illustrator можно превратить любой экземпляр иллюстрации в шаблон для управляемой данными графики. Для этого достаточно определить с помощью переменных, какие объекты в монтажной области являются динамическими (изменяемыми).

Переменные используются для замены текстовых строк, связанных изображений, данных диаграммы и параметров видимости объектов в иллюстрации. Кроме того, можно создавать различные наборы переменных данных, чтобы легко определить, как будет выглядеть шаблон после его визуализации.

Управляемая данными графика позволяет быстро и точно создавать многочисленные версии иллюстрации. Предположим, например, что необходимо подготовить 500 различных веб-баннеров на основе одного шаблона. Заполнение шаблона данными (изображения, текст и т. д.) вручную отнимает много времени. Вместо этого вы можете использовать сценарий, который обращается к базе данных, создавая веб-баннеры.

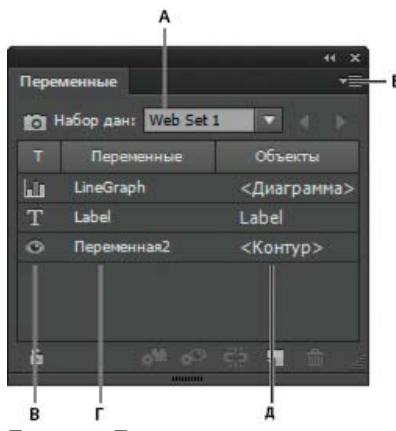
Управляемая данными графика предназначена для использования в средах коллективной работы. Ниже приведены некоторые примеры того, как управляемая данными графика позволяет распределить обязанности между разными специалистами.

- Дизайнер, создавая шаблон, получает возможность управлять динамическими элементами проекта. А при передаче шаблона на производство он может обеспечить, чтобы изменениям были подвержены только переменные данные.
- Разработчик может предоставить переменные кода и наборы данных непосредственно в файле XML. Затем дизайнер может импортировать переменные и наборы данных в файл Illustrator для создания проекта на основе конкретной спецификации.
- Если вы отвечаете за производство, то можете использовать сценарии в Illustrator или команду «Пакетная обработка». Для полной автоматизации процесса рендеринга можно также использовать сервер динамической обработки изображений, например Adobe® Scene7.

[Наверх](#)

Обзор палитры «Переменные»

Палитра «Переменные» («Окно» > «Переменные») используется для работы с переменными и наборами данных. На ней перечислены тип и имя каждой переменной в документе. Если переменная привязана к объекту, то в столбце «Объекты» отображается имя связанного объекта в том виде, в котором оно появляется в палитре «Слои».



Палитра «Переменные»

A. Метки набора данных **B.** Меню палитры **C.** Тип переменной **D.** Имя переменной

В палитре «Переменные» используются следующие значки для обозначения типа переменной:

- Переменная «Видимость»
- Переменная «Текстовая строка»
- Переменная «Связанный файл»
- Переменная «Данные диаграмм»
- Переменная «Без типа» (несвязанная)

Можно сортировать строки, щелкнув элементы в строке заголовка: по именам переменных, по именам объектов или по типам переменных.

Создание переменных

[Наверх](#)

В программе Illustrator можно создавать переменные четырех типов: «Данные диаграмм», «Связанный файл», «Текстовая строка» и «Видимость». Тип переменной указывает, какие атрибуты объекта являются изменяемыми (динамическими).

Примечание. В меню палитры «Переменная» также есть команды для создания переменных.

Создание переменной «Видимость»

❖ Выберите объекты, которые необходимо показать или скрыть, и нажмите в палитре «Переменные» кнопку «Сделать видимость динамической»

Создание переменной «Текстовая строка»

❖ Выберите объект типа и нажмите в палитре «Переменные» кнопку «Сделать объект динамическим»

Создание переменной «Связанный файл»

❖ Выберите связанный файл и нажмите в палитре «Переменные» кнопку «Сделать объект динамическим».

Создание переменной «Данные диаграмм»

❖ Выберите объект диаграммы и нажмите в палитре «Переменные» кнопку «Сделать объект динамическим».

Создание переменной без привязки ее к объекту

❖ Нажмите в палитре «Переменные» кнопку «Новая переменная» . Чтобы впоследствии связать объект с этой переменной, выберите объект и переменную и нажмите кнопку «Сделать видимость динамической» или «Сделать объект динамическим».

Редактирование переменных

[Наверх](#)

В палитре «Переменные» можно изменить имя или тип переменной, отменить ее привязку и заблокировать переменную.

Отмена привязки приводит к разрыву связи между переменной и ее объектом. Блокирование переменных исключает возможность создавать и удалять переменные, а также изменять их параметры. Однако можно привязать объекты к заблокированным переменным и отменить их привязку.

Изменение имени и типа переменной

❖ Дважды щелкните переменную в палитре «Переменные». Также можно выделить переменную в палитре «Переменные» и выбрать в меню палитры команду «Параметры переменной».

Отмена привязки переменной

❖ Нажмите в палитре «Переменные» кнопку «Удалить привязку переменной» или в меню палитры выберите команду «Отменить привязку переменной».

Блокирование или разблокирование всех переменных в документе

❖ Нажмите в палитре «Переменные» кнопку «Заблокировать/разблокировать переменные»

Удаление переменных

[Наверх](#)

Удаление переменной приводит к ее исчезновению из палитры «Переменные». Если происходит удаление переменной, которая привязана к объекту, то объект становится статическим (при условии, что он не привязан также к переменной другого типа).

- Выделите переменную, которую необходимо удалить.
- Выполните одно из следующих действий:
 - Щелкните в палитре «Переменные» значок «Удалить переменную» или выберите в меню палитры команду «Удалить переменную».
 - Чтобы удалить переменную без необходимости подтверждения, перетащите ее на значок «Удалить переменную».

[Наверх](#)

Редактирование динамических объектов

Изменение данных, относящихся к переменной, происходит в результате редактирования объекта, к которому она привязана. Например, во время работы с переменной «Видимость» состояние видимости объекта изменяется в палитре «Слои». Редактирование динамических объектов позволяет создавать многочисленные наборы данных для использования в шаблоне.

- Выберите динамический объект в монтажной области или выполните одно из следующих действий, чтобы автоматически выбрать динамический объект.
 - В палитре «Переменные» щелкните переменную, удерживая клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS).
 - Выделите переменную в палитре «Переменные» и в меню палитры выберите команду «Выбрать объект-привязку».
 - Чтобы выделить все динамические объекты в палитре «Переменные», выберите команду «Выделить все связанные объекты».
- Отредактируйте данные, относящиеся к объекту, следующим образом.
 - Для внесения изменений в текст отредактируйте текстовую строку в монтажной области.
 - Применимельно к связанным файлам смените изображение с использованием палитры «Связи» или команды «Файл» > «Поместить».
 - Для диаграмм отредактируйте данные в диалоговом окне «Данные диаграмм».
 - Для всех объектов с динамически определяемой видимостью измените состояние видимости для объекта в палитре «Слои».

[Наверх](#)

Идентификация динамических объектов с использованием идентификаторов XML

В палитре «Переменные» отображаются имена динамических объектов по мере их появления в палитре «Слои». Если сохранить шаблон в формате SVG для использования с другими продуктами Adobe, имена объектов должны соответствовать соглашениям об именовании XML. Например, имена XML должны начинаться с буквы, символа подчеркивания или двоеточия и не могут содержать пробелы.

Программа Illustrator автоматически присваивает допустимый идентификатор XML каждому динамическому объекту, создаваемому пользователем. Для просмотра, редактирования и экспорта имен объектов с использованием идентификаторов XML выберите «Редактирование» > «Установки» > «Единицы измерения» (Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Единицы измерения» (Mac OS) и выберите параметр «Цифровое удостоверение XML».

[Наверх](#)

Наборы данных

Набор данных – это набор переменных и данных, связанных с ними. При создании набора данных происходит перехват снимка динамических данных, который в настоящее время отображается в монтажной области. Предусмотрена возможность переключаться между наборами данных для передачи различных данных в шаблон.

Имя текущего набора данных отображается в верхней части палитры «Переменные». Если изменить значение переменной так, что монтажная область больше не будет отражать данные, хранимые в наборе, то имя набора данных будет показано курсивом. После этого можно создать новый или обновить текущий набор данных, записав вместо хранимых данных новые.

Создание набора данных

❖ Нажмите в палитре «Переменные» кнопку «Захватить набор данных» . Также можно выбрать команду «Захватить набор данных» в меню палитры «Переменные».

Переключение между наборами данных

❖ В палитре «Переменные» выберите набор данных в списке «Набор данных». Также можно нажать кнопку «Предыдущий набор данных» или «Следующий набор данных» .

Применение данных в монтажной области к текущему набору данных

❖ Выберите в меню палитры «Переменные» команду «Обновить набор данных».

Переименование набора данных

❖ Отредактируйте текст непосредственно в текстовом поле «Набор данных». Также можно дважды щелкнуть слова «Набор данных»: (слева от текстового поля «Набор данных»), ввести новое имя и нажать кнопку «OK».

Удаление набора данных

❖ Выберите в меню палитры «Переменные» команду «Удалить набор данных».

О библиотеках переменных

[Наверх](#)

В среде коллективной работы координация между членами команды является основой для успеха проекта. Например, в компании, которая создает веб-сайты, дизайнер отвечает за внешний вид сайта, а разработчик веб-приложений отвечает за программный код и сценарную поддержку. Если дизайнер меняет компоновку веб-страницы, то об этих изменениях необходимо сообщить разработчику. Аналогично, если разработчик должен добавить новые функциональные возможности к веб-странице, то может потребоваться доработка проекта страницы.

Библиотеки переменных позволяют дизайнера姆 и разработчикам координировать свою работу с помощью файлов XML. Например, дизайнер может создать шаблон для визитных карточек в программе Illustrator и экспортить переменные данные в виде файла XML. В дальнейшем разработчик может применить этот файл XML для привязки переменных и наборов данных к базе данных и написать сценарий, обеспечивающий визуализацию окончательно создаваемой иллюстрации. Этот рабочий процесс может быть также организован в обратной последовательности, так что разработчик кодирует имена переменных и наборов данных в файле XML, а дизайнер импортирует библиотеки переменных в документ Illustrator.

Чтобы импортировать переменные из файла XML в программу Illustrator, выберите в меню палитры «Переменные» команду «Загрузить библиотеку переменных».

Чтобы экспортить переменные из программы Illustrator в файл XML, выберите в меню палитры «Переменные» команду «Сохранить библиотеку переменных».

Сохранение шаблона для управляемой данными графики

[Наверх](#)

При определении переменных в документе Illustrator создается шаблон для управляемой данными графики. Можно сохранить этот шаблон в формате SVG для использования с другими продуктами Adobe, такими как Adobe® Graphics Server. Например, разработчик, работающий с сервером Adobe Graphics Server, может связать переменные из файла SVG прямо с базой данных или другим источником данных.

1. Выберите команду «Файл» > «Сохранить как», введите имя файла, выберите SVG в качестве формата файла и нажмите кнопку «Сохранить».
2. Нажмите кнопку «Больше параметров» и выберите команду «Включить данные Adobe Graphics Server». Этот параметр включает всю информацию, необходимую для подстановки переменных в файл SVG.
3. Нажмите кнопку «OK».

Дополнительные разделы справки



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Автоматизация с использованием операций

[Сведения об операциях](#)

[Обзор палитры «Операции»](#)

[Выполнение операции для файла](#)

[Запись операции](#)

[Вставка незаписываемых задач в операции](#)

[Вставка точек остановки](#)

[Изменение настроек во время выполнения операции](#)

[Исключение команд из операции](#)

[Задание скорости воспроизведения](#)

[Редактирование и повторная запись операции](#)

[Управление наборами операций](#)

[Воспроизведение операции применительно к пакетам файлов](#)

[Сведения об операциях](#)

[Наверх](#)

Операция — это последовательность задач, которые воспроизводятся для одного файла или для пакета файлов — команды меню, параметры палитры, действия инструментов и т. д. Например, можно создать операцию, которая изменяет размер изображения, применяет к изображению эффект и сохраняет файл этого изображения в желаемом формате.

Операции могут содержать шаги, позволяющие выполнять задачи, которые не могут быть записаны (например, при использовании инструментов рисования). Операции не могут содержать модальных элементов управления, позволяющих вводить значения в диалоговом окне во время выполнения операции.

В Photoshop операции являются основой для дроплетов, которые являются небольшими приложениями, автоматически обрабатывающими все файлы, перетаскиваемые на значки дроплетов.

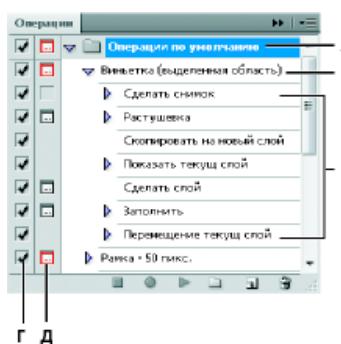
Программы Photoshop и Illustrator поставляются с предварительно определенными операциями, помогающими выполнять наиболее часто встречающиеся задачи. Эти операции можно использовать в исходном виде, изменить их в соответствии с необходимыми требованиями или создать новые. Операции хранятся в наборах, что помогает организовывать их.

Операции можно записывать, редактировать, настраивать или обрабатывать в виде пакета, также можно управлять группами операций путем работы с наборами операций.

[Обзор палитры «Операции»](#)

[Наверх](#)

Палитра «Операции» («Окно» > «Операции») можно использовать для записи, воспроизведения, редактирования и удаления отдельных операций. Эта палитра также позволяет сохранять и загружать файлы операций.



Палитра «Операции» Photoshop

А. Набор операций Б. Операция В. Записанные команды Г. Включенная команда Д. Модальное управление (включено или выключено)

[Разворачивание и сворачивание наборов, операций и команд](#)

❖ На палитре «Операции» щелкните треугольник слева от набора, операции или команды. Чтобы развернуть или свернуть все операции

в наборе или все команды в операции, щелкните треугольник, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (Mac OS).

Просмотр операций только по имени

❖ В меню палитры «Операции» выберите пункт «Представить в виде кнопок». Для перехода к отображению в виде списка повторно выберите пункт «Представить в виде кнопок».

Примечание. В режиме представления в виде кнопок нельзя просматривать отдельные команды или наборы.

Выбор операций на палитре «Операции»

❖ Щелкните имя какой-либо операции. Для последовательного выбора нескольких операций щелкните имена операций, удерживая клавишу Shift, а для выбора нескольких операций в произвольном порядке щелкните имена операций, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Mac OS).

Выполнение операции для файла

[Наверх](#)

При выполнении операции в активном документе выполняются записанные команды операции (некоторые операции требуют выделения определенной области изображения, а некоторые могут быть выполнены для всего файла). Из любой операции можно исключить определенные команды или воспроизвести только одну команду. Если действие предусматривает модальное управление, можно указать значения или использовать инструменты в диалоговом окне, когда действие приостановлено.

Примечание. В режиме представления в виде кнопок нажатие на кнопку приводит к выполнению всей операции целиком, при этом ранее исключенные команды не выполняются.

1. Если необходимо, выберите объекты, для которых будет выполнена операция, или откройте файл.
2. Выполните одно из следующих действий.

- (В приложении Illustrator) Чтобы выполнить набор операций, выберите имя набора, а затем нажмите кнопку «Выполнить» ► на палитре «Операции» или выберите пункт «Выполнить» в меню этой палитры.
- Чтобы выполнить полностью одну операцию, выберите имя операции, а затем нажмите кнопку «Выполнить» на палитре «Операции» или выберите пункт «Выполнить» в меню этой палитры.
- Если для операции назначена комбинация клавиш, то нажмите эту комбинацию для автоматического выполнения операции.
- Чтобы выполнить только часть операции, выберите команду, с которой следует начать выполнение, затем нажмите кнопку «Выполнить» на палитре «Операции» или выберите пункт «Выполнить» в меню этой палитры.
- Для выполнения отдельной команды выберите необходимую команду, а затем нажмите кнопку «Выполнить» на палитре «Операции», удерживая нажатой клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Mac OS). Команду можно также выполнить двойным щелчком мыши, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Mac OS).

В программе Photoshop для отмены операции перед ее воспроизведением сделайте снимок на палитре «История», затем выберите снимок для отмены операции.

Запись операции

[Наверх](#)

При создании новой операции используемые команды и инструменты добавляются к операции до тех пор, пока не будет остановлена запись.

Во избежание ошибок работайте с копией: в начале операции, прежде чем применять другие команды, вызовите команду «Файл» > «Сохранить копию» (для Illustrator) или команду «Файл» > «Сохранить как», а затем выберите «Как копию» (для Photoshop). Или, в Photoshop перед записью операции для создания снимка изображения нажмите кнопку «Новый снимок» в палитре «История».

1. Откройте файл.
2. В палитре «Операции» нажмите кнопку «Создать новую операцию» или выберите в меню этой палитры пункт «Новая операция».
3. Введите имя операции, выберите набор операций и установите дополнительные параметры.

Функциональная клавиша Назначьте операции комбинацию клавиш. Можно выбрать любую комбинацию, включающую одну из функциональных клавиш, клавишу Ctrl (Windows) или клавишу Command (Mac OS) и клавишу Shift (например, Ctrl+Shift+F3), принимая во внимание следующие ограничения: в Windows нельзя использовать клавишу F1, а клавиши F4 и F6 нельзя использовать в комбинации с клавишей Ctrl.

Примечание. Если для операции назначена комбинация клавиш, используемая для определенной команды, то эта комбинация клавиш будет выполнять операцию, а не команду.

Цвет Назначьте цвет для отображения в режиме кнопок.

4. Нажмите кнопку «Начать запись». Кнопка «Начать запись» в палитре «Операции» выделяется красным цветом .
- Важная информация. При записи команды «Сохранить как» не изменяйте имя файла. При вводе нового имени файла это имя записывается и используется каждый раз при выполнении операции. Перед сохранением при переходе в другую папку можно задать другое расположение без необходимости задания имени файла.
5. Выполните операции и команды, которые необходимо записать.

Не все задачи в операциях могут быть записаны непосредственно, однако большинство незаписываемых задач можно вставить, используя меню палитры «Операции».

6. После окончания записи в меню палитры «Операции» нажмите кнопку «Остановить воспроизведение/запись» или выберите пункт «Остановить запись» в меню этой палитры. В программе Photoshop также можно нажать клавишу «Esc».

Для возобновления записи той же операции выберите пункт «Начать запись» в меню палитры «Операции».

Наверх

Вставка незаписываемых задач в операции

Не все задачи в операциях могут быть записаны непосредственно. Например, не предусмотрена возможность записывать команды в меню «Эффекты» и «Просмотр», команды, которые отображают или скрывают палитры, а также команды, в которых используются инструменты «Выделенная область», «Перо», «Кисть», «Карандаш», «Градиент», «Сетка», «Пипетка», «Быстрая заливка» и «Ножницы».

В палитре «Операции» можно видеть, какие задачи не могут быть записаны. Если имя команды или инструмента не появляется после выполнения задачи, то еще можно добавить задачу с использованием команд в меню палитры «Операции».

Чтобы вставить незаписываемую задачу после создания операции, выберите в операции элемент, после которого нужно вставить задачу. Затем выберите соответствующую команду в меню палитры «Операции».

Вставка незаписываемой команды меню

1. В меню палитры «Операции» выберите команду «Вставить пункт меню».
2. Выберите команду в ее меню или начните вводить имя команды в текстовом поле и нажмите кнопку «Найти». Затем нажмите кнопку «OK».

Вставка контура

❖ Выделите контур и в меню палитры «Операции» выберите команду «Вставить контур».

Вставка выделенной области объекта

1. Прежде чем начать запись, введите имя для объекта в поле «Примечание» палитры «Атрибуты» (чтобы отобразить поле «Примечание», в меню палитры «Атрибуты» выберите команду «Показать примечание»).
2. Во время записи операции выберите в меню палитры «Операции» команду «Выбрать объект».
3. Введите имя объекта и нажмите кнопку «OK».

Запись параметров оптимизации для нескольких фрагментов в диалоговом окне «Сохранить для Web»

❖ Задайте параметры оптимизации фрагмента, прежде чем начать запись операции. Затем, нажав и удерживая клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS), нажмите кнопку «Запомнить» в диалоговом окне «Сохранить для Web».

Когда происходит запись операции, Illustrator запоминает настройки.

Наверх

Вставка точек остановки

В операцию можно добавить остановки, позволяющие выполнять задачи, которые не могут быть записаны (например, при использовании инструментов рисования). После выполнения задачи для завершения операции нажмите кнопку «Выполнить» в палитре «Операции».

Можно также отобразить короткое сообщение при достижении операцией точки остановки, которая будет напоминать о необходимости выполнить определенное действие перед продолжением операции. В окно сообщения можно добавить кнопку «Продолжить», которая будет использоваться после выполнения необходимых действий.

1. Выберите место, куда необходимо вставить точку остановки, выполнив одно из следующих действий:
 - Выберите имя операции для вставки точки остановки в конце операции.
 - Выберите команду для вставки точки остановки после команды.
2. В меню палитры «Операции» выберите «Вставить точку остановки».
3. Введите сообщение, которое будет отображаться во время остановки операции.
4. Если предполагается продолжить операцию без остановки, выберите «Разрешить продолжение».
5. Нажмите кнопку «OK».

Можно вставить точку остановки во время записи операции или после ее записи.

Наверх

Изменение настроек во время выполнения операции

По умолчанию операции выполняются с использованием значений, заданных во время исходной записи. Если необходимо изменить эти настройки для команды в рамках какой-либо операции, то можно вставить модальные элементы управления. Модальные элементы управления приостанавливают выполнение операции, поэтому значения можно задать в диалоговом окне или использовать модальный инструмент (для применения модального инструмента требуется нажатие клавиши ВВОД или Return, после их нажатия операция возобновляет свою работу).

Модальный элемент управления обозначен значком в диалоговом окне слева от команды, операции или набора в палитре «Операции». Красный значок в диалоговом окне указывает на операцию или набор, в котором содержатся модальные элементы управления. Модальный элемент управления можно установить в режиме кнопок.

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы подключить модальный элемент управления в рамках какой-либо операции, щелкните поле слева от имени команды. Для отключения модального элемента управления щелкните еще раз.
- Чтобы подключить или отключить модальные элементы управления для всех команд в рамках какой-либо операции, щелкните поле слева от имени команды.
- Чтобы подключить или отключить модальные элементы управления для всех операций в наборе, щелкните поле слева от имени набора.

Исключение команд из операции

[Наверх](#)

Имеется возможность исключения команд, которые не должны выполняться в рамках записанной операции. Команды нельзя исключить в режиме кнопок.

- Если необходимо, разверните список команд в операции, щелкнув треугольник слева от имени операции в палитре «Операции».
- Выполните одно из следующих действий.
 - Для исключения одной команды снимите флагок слева от имени команды. Повторный щелчок включает команду.
 - Для исключения или включения всех команд или операций в операцию или набор установите флагок слева от имени операции или имени набора.
 - Для исключения или включения всех команд кроме выбранной команды, установите ее флагок, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (Mac OS).

Чтобы показать, что некоторые из команд в рамках операции исключены, в программе Photoshop флагок вышестоящей операции становится красным, а в программе Illustrator такой флагок становится серым.

Задание скорости воспроизведения

[Наверх](#)

При отладке операции можно задать скорость ее воспроизведения или приостановить ее выполнение.

- В меню палитры «Операции» выберите пункт «Режим выполнения».
- Выберите значение скорости выполнения, а затем нажмите кнопку «OK».

Быстрое Выполнение операции с нормальной скоростью (устанавливается по умолчанию).

Примечание. При выполнении операции с повышенной скоростью экран может не обновляться по мере выполнения операции — файлы могут быть открыты, изменены, сохранены и закрыты без отображения на экране, что способствует более быстрому выполнению операции. Если необходимо просмотреть файлы на экране во время выполнения операции, задайте ее пошаговое выполнение.

Пошаговое Выполнение каждой команды и перерисовка изображения перед переходом к выполнению следующей команды в операции.

С остановками на __ секунд Задает паузу между выполнением каждой команды в операции.

Редактирование и повторная запись операции

[Наверх](#)

Процесс редактирования и настройки операций несложен. Можно изменять настройки любой конкретной команды в операции, добавлять команды к существующей операции или выполнять по шагам всю операцию и изменять любые настройки.

Добавление новых команд к операции

- Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите имя операции для вставки новой команды в конце операции.
 - Выберите команду в операции, после которой должна быть добавлена новая операция.

2. Нажмите кнопку «Начать запись» или в меню палитры «Операции» выберите пункт «Начать запись».
3. Запишите дополнительные команды.
4. По окончании записи нажмите кнопку «Остановить воспроизведение/запись» в меню палитры «Операции» или выберите пункт «Остановить запись» в меню этой палитры.

Изменение порядка команд для операции

❖ В палитре «Операции» перетащите команду в новое положение в пределах той же или другой операции. При появлении подсвеченной черты в нужном положении отпустите кнопку мыши.

Повторная запись операции

1. Выберите операцию, а затем в меню палитры «Операции» выберите пункт «Записать повторно».
2. При появлении модального инструмента используйте его для получения другого результата, а затем нажмите клавишу ВВОД или Return, либо просто нажмите клавишу ВВОД или Return, если необходимо оставить настройки без изменения.
3. При появлении диалогового окна измените настройки, затем нажмите кнопку «OK» для их сохранения или нажмите кнопку «Отменить» для возврата к старым значениям.

Повторная запись отдельной задачи

1. Выделите объект того же типа, для которого необходимо повторно записать операцию. Например, если задача применима только к векторным объектам, то при повторной записи необходимо выделить векторный объект.
2. В палитре «Операции» дважды щелкните команду.
3. Введите новые значения и нажмите кнопку «OK».

Управление наборами операций

[Наверх](#)

Можно создавать и упорядочивать наборы операций, которые можно сохранять на диск и передавать на другие компьютеры.

Примечание. Любые создаваемые операции автоматически добавляются в список палитры «Операции», однако, чтобы реально сохранить операцию без риска потери при удалении файла установок (Illustrator) или файла палитры «Операции» (Photoshop), необходимо сохранить операцию как часть набора операции.

Сохранение набора операций

1. Выберите набор.
Если необходимо сохранить одну операцию, то вначале создайте набор операций и переместите эту операцию в новый набор.
2. В меню палитры «Операции» выберите пункт «Сохранить операции».
3. Введите имя набора, укажите местоположение и нажмите кнопку «Сохранить».

Файл можно сохранить в любом месте. В палитре «Операции» можно сохранить только весь набор целиком, а не отдельные операции.

Примечание. (Только для Photoshop) Если сохранить файл набора операций в папке Presets/Actions, то после перезапуска приложения набор будет отображаться в нижней части меню палитры «Операции».

(Только для Photoshop) Для сохранения операций в текстовом файле при выборе пункта меню «Сохранить операции» нажмите комбинацию клавиш Ctrl+Alt (Windows) или Command+Option (Mac OS). Этот файл можно использовать для просмотра или печати содержимого операции. Однако текстовый файл нельзя загрузить обратно в программу Photoshop.

Загрузка набора операций

По умолчанию в палитре «Операции» отображаются предопределенные операции (поставляются вместе с приложением) и любые созданные операции. В палитру «Операции» можно также загружать дополнительные операции.

❖ Выполните одно из следующих действий.

- В меню палитры «Операции» выберите пункт «Загрузить операции». Найдите и выберите файл набора операций, а затем нажмите кнопку «Загрузить» (Photoshop) или «Открыть» (Illustrator).
- (Только для Photoshop) Выберите набор операций в нижней части палитры «Операции».

Файлы набора операций в Photoshop имеют расширение .atn, а в программе Illustrator — расширение .aia.

Восстановление стандартного набора операций

1. В меню палитры «Операции» выберите пункт «Восстановить операции».

- Для замены текущих операций палитры «Операции» на набор операций по умолчанию нажмите кнопку «OK», а для добавления набора операций по умолчанию к текущим операциям палитры «Операции» нажмите кнопку «Добавить».

Формирование наборов операций

Для упорядочения операций можно создавать наборы операций и сохранять эти наборы на диск. Можно формировать наборы операций для различных типов выполняемой работы (например, типографское издание и электронная публикация) и передавать эти наборы на другие компьютеры.

- Чтобы создать новый набор операций, нажмите кнопку «Создать новый набор»  в палитре «Операции» или выберите пункт «Новый набор» в меню этой палитры. Введите название нового набора, а затем нажмите кнопку «OK».

Примечание. Если предполагается создание новых операций и группировка их в новые наборы, следует сначала создать набор операций. Далее при создании новой операции название нового набора будет отображаться в его контекстном меню.

- Для перемещения операции в другой набор перетащите операцию в этот набор. При появлении подсвеченной черты в нужном положении отпустите кнопку мыши.
- Для переименования набора операций дважды щелкните имя набора в палитре «Операции» или выберите пункт «Параметры набора» в меню этой палитры. Введите новое имя набора, а затем нажмите кнопку «OK».
- Для замены всех операций в палитре «Операции» новым набором выберите в меню этой палитры пункт «Заменить операции». Выберите файл операций, а затем нажмите кнопку «Загрузить» (для Photoshop) или «Открыть» (для Illustrator).

Важная информация. Команда «Заменить операции» заменяет все наборы операций в текущем документе. Перед использованием этой команды убедитесь в том, что копия текущего набора операций уже была сохранена с помощью команды «Сохранить операции».

Воспроизведение операции применительно к пакетам файлов

[Наверх](#)

Команда «Пакетная обработка» позволяет воспроизводить операцию применительно к папке с файлами и вложенными папками. Команду «Пакетная обработка» можно также использовать для заполнения различными наборами данных шаблона для управляемой данными графики.

- В меню палитры «Операции» выберите команду «Пакетная обработка».
- В качестве значения «Выполнить» выберите операцию, которую необходимо воспроизвести.
- В качестве значения «Источник» укажите папку, для которой необходимо выполнить операцию, или выберите команду «Наборы данных», чтобы выполнить операцию для каждого набора данных в текущем файле.
- С помощью параметра «Назначение» укажите, что должно быть сделано с обрабатываемыми файлами. Можно оставить файлы открытыми без сохранения изменений (значение «Нет»), сохранить и закрыть файл в его текущем местоположении (значение «Сохранить и закрыть») или сохранить файлы в другом местоположении (значение «Папка»).

Если будет выбрана папка, то появится возможность задать дополнительные параметры для воспроизведения операции.

- С помощью параметра «Назначение» укажите, что должно быть сделано с обрабатываемыми файлами. Можно оставить файлы открытыми без сохранения изменений (значение «Нет»), сохранить и закрыть файл в его текущем местоположении (значение «Сохранить и закрыть») или сохранить файлы в другом местоположении (значение «Папка»).
- В зависимости от значения параметра «Назначение» можно задавать дополнительные параметры для сохранения файлов.
- Укажите, каким образом программа Illustrator должна обрабатывать ошибки в процессе пакетной обработки. Если выбрана команда «Заносить ошибки в файл», нажмите кнопку «Сохранить как» и укажите имя файла регистрации ошибок.
- Нажмите кнопку «OK».

При сохранении файлов с параметрами команды «Пакетная обработка» файлы всегда сохраняются в том же формате, что и исходные. Чтобы создать пакетную обработку, которая сохраняет файлы в новом формате, запишите в исходную операцию команду «Сохранить как» или «Сохранить копию» и затем команду «Закрыть». Затем выберите значение «Нет» для параметра «Назначение» при настройке пакетной обработки.

Чтобы выполнить пакетную обработку с использованием нескольких операций, создайте новую операцию и запишите команду «Пакетная обработка» для каждой операции, которую необходимо использовать. Этот метод позволяет также обрабатывать несколько папок в одном пакетном задании. Чтобы выполнить пакетную обработку нескольких папок, создайте в папке псевдонимы для других папок, которые необходимо обработать.

Параметры пакетной обработки

Если выбрано значение «Папка» для параметра «Источник», можно задать следующие параметры:

Переопределение операции по команде «Открыть» Открывает файлы из указанной папки и пропускает все команды «Открыть», записанные как часть первоначальной операции.

Включить все подкаталоги Обеспечивает обработку всех файлов и папок в указанной папке.

Если операция содержит любые команды сохранения или экспорта, появляется возможность задать следующие параметры:

Переопределение операции по команде «Сохранить» Сохраняет обработанные файлы в указанной папке назначения, а не в местоположении, записанном в операции. Нажмите кнопку «Выбрать», чтобы указать папку назначения.

Переопределение операции по команде «Экспортировать» Экспортирует обработанные файлы в указанную папку назначения, а не в местоположение, записанное в операции. Нажмите кнопку «Выбрать», чтобы указать папку назначения.

Если для параметра «Источник» выбрано значение «Наборы данных», можно задать параметр автоматического формирования имен файлов при переопределении команд «Экспортировать» и «Сохранить».

Файл + номер Создает имя файла следующим образом: берется имя файла исходного документа, удаляются все расширения и добавляются три цифры, соответствующие набору данных.

Файл + имя набора данных Создает имя файла следующим образом: берется имя файла исходного документа, удаляются все расширения и добавляется знак подчеркивания и имя набора данных.

Имя набора данных Создает имя файла как имя набора данных.

Дополнительные разделы справки



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Автоматизация с использованием сценариев

Выполнение сценария

Установка сценария

Во время прохода сценария компьютер выполняет последовательность операций. Эти операции могут выполняться только программой Illustrator, а могут и другими программами, такими как текстовые процессоры, электронные таблицы и программы управления базами данных.

Illustrator поддерживает целый ряд сред сценарной обработки (включая Microsoft Visual Basic, AppleScript, JavaScript и ExtendScript). Можно использовать стандартные сценарии, поставляемые вместе с программой Illustrator, а также создавать собственные сценарии и добавлять их в подменю «Сценарии».

Для получения дополнительной информации о сценарии в Illustrator см. последнюю документацию на www.adobe.com/devnet/illustrator/scripting.html. Образцы сценариев установлены в папке Adobe Illustrator CS5/Scripting.

[Наверх](#)

Выполнение сценария

- ❖ Выберите команду «Файл» > «Сценарии» и выделите сценарий. Существует также другой вариант: выберите команду «Файл» > «Сценарии» > «Другой сценарий» и перейти к сценарию.

Примечание. Если сценарий редактируется во время работы программы Illustrator, необходимо сохранить изменения, чтобы они вступили в силу.

[Наверх](#)

Установка сценария

- ❖ Скопируйте сценарий на жесткий диск компьютера.

Если сценарий будет помещен в папку Adobe Illustrator CS5/Scripts, то появится в подменю «Файл» > «Сценарии».

Если сценарий помещен в другую папку на жестком диске, то можно выполнить этот сценарий в программе Illustrator, выбрав команду «Файл» > «Сценарии» > «Другой сценарий».

Примечание. Если сценарий помещен в папку Adobe Illustrator CS5/Scripts во время работы программы Illustrator, необходимо перезапустить Illustrator, чтобы сценарий появился в подменю «Сценарии».



Диаграммы

Создание диаграмм

[Создание диаграмм](#)

[Форматирование и настройка диаграмм](#)

[Добавление рисунков и символов на диаграмму](#)

[Наверх](#)

Создание диаграмм

Диаграммы позволяют визуально отображать статистическую информацию. В Adobe Illustrator можно создавать диаграммы девяти типов и настраивать их в соответствии с текущими требованиями. Для просмотра всех типов диаграмм, которые можно создать, нажмите и удерживайте инструмент диаграммы на панели «Инструменты».

Создание диаграммы

- Выберите инструмент «Диаграмма».

Используемый инструмент определяет тип диаграммы, которая будет создана программой Illustrator. Впоследствии тип диаграммы можно легко изменить.

- Определите размер диаграммы одним из следующих способов.

- Перетащите курсор по диагонали от угла, в котором должна начинаться диаграмма, до противоположного угла. Удерживая нажатой клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS), перетащите курсор, чтобы нарисовать диаграмму от ее центра. Удерживайте клавишу «Shift», чтобы ограничить диаграмму квадратом.
- Щелкните в том месте, где следует поместить диаграмму. Введите ширину и высоту диаграммы и нажмите кнопку «OK».

Примечание. Заданные размеры относятся к основной области диаграммы и не включают области меток и легенд.

- Ведите данные для диаграммы в окне «Данные диаграмм».

Примечание. Данные диаграммы должны быть организованы определенным образом в зависимости от типа диаграммы. Перед началом ввода данных убедитесь, что знаете, как упорядочивать метки и наборы данных в таблице.

- Для создания диаграммы нажмите кнопку «Применить» или клавишу «Ввод» на цифровой клавиатуре.

Окно «Данные диаграмм» останется открытым, пока вы его не закроете. Это позволяет легко переключаться между редактированием данных диаграммы и работой в монтажной области.

См. также

- Галерея инструментов для работы с диаграммами

Настройка ширины столбца или количества знаков после запятой

Настройка ширины столбца не влияет на ширину столбцов диаграммы, она лишь позволяет видеть в колонке больше или меньше десятичных знаков.

Если по умолчанию задано 2 десятичных знака, число 4 показывается в ячейке в окне «Данные диаграмм» как 4,00, а число 1,55823 – как 1,56.

Настройка ширины столбца

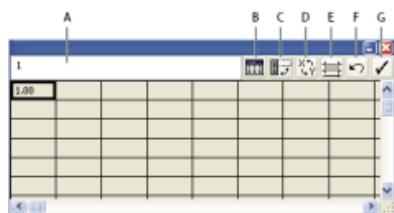
- Выполните одно из следующих действий:
 - Нажмите кнопку «Стиль ячейки» и введите значение от 0 до 20 в текстовое поле «Ширина столбца».
 - Установите курсор на границу столбца, ширину которого следует изменить. Курсор превратится в двойную стрелку . Затем перетащите маркер в нужное место.

Настройка количества знаков после запятой

- Нажмите кнопку «Стиль ячейки» и введите в текстовое поле «Количество знаков после запятой» значение от 0 до 10.

Ввод данных диаграммы

Для ввода данных используется окно «Данные диаграмм». Это окно автоматически выводится на экран при использовании инструмента «Диаграммы» и остается открытым до принудительного закрытия.



Окно «Данные диаграмм»

A. Текстовое поле ввода **B.** Импорт данных **C.** Поменять местами столбцы и строки **D.** Поменять местами оси X и Y **E.** Стиль ячейки **F.** Восстановление **G.** Применить

- Чтобы вывести окно «Данные диаграмм» для существующей диаграммы, выделите всю диаграмму с помощью инструмента «Выделение» и выберите команду «Объект» > «Диаграмма» > «Данные».
- Введите данные одним из способов.
 - Выберите ячейку таблицы и введите данные в текстовое поле вверху окна. Нажмите клавишу «Tab», чтобы записать данные и выбрать следующую ячейку в строке. Нажмите клавишу «Ввод», чтобы записать данные и выбрать следующую ячейку в столбце. Для перехода между ячейками пользуйтесь клавишами со стрелками, для выбора произвольной ячейки просто щелкните ее.
 - Копирование данных из электронных таблиц, например Lotus® 1-2-3 или Microsoft Excel. В окне «Данные диаграмм» щелкните ячейку, которая будет левой верхней ячейкой вставляемых данных, и выберите команду «Редактирование» > «Вставить».
 - С помощью текстового редактора создайте текстовый файл, в котором данные, содержащиеся в ячейках, разделены символом табуляции, а данные в строках разделены знаком конца абзаца. Данные могут содержать только десятичные

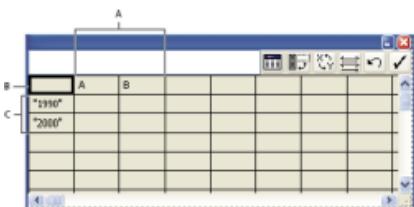
точки или десятичные запятые, в противном случае они не будут отображаться на диаграмме. (Например, следует вводить 732000, а не 732 000.) В окне «Данные диаграмм» щелкните ячейку, которая будет левой верхней ячейкой импортируемых данных, нажмите кнопку «Импорт данных» и выберите текстовый файл.

Примечание. Если данные диаграммы случайно были введены наоборот (то есть строки вместо столбцов или наоборот), нажмите кнопку «Поменять местами» , чтобы поменять местами столбцы и строки данных. Чтобы поменять местами оси X и Y точечной диаграммы, нажмите кнопку «Поменять местами оси X и Y» .

3. Для перерисовки диаграммы нажмите кнопку «Применить» или клавишу «Ввод» на цифровой клавиатуре.

Использование меток диаграммы и наборов данных

Метки – это слова или числа, описывающие наборы данных, которые следует сравнить, и категории, в рамках которых следует производить сравнение. Для диаграмм «вертикальные полосы», «вертикальный стек», «горизонтальные полосы», «горизонтальный стек», «радар», линейных и комбинированных гистограмм метки следует вводить в таблицу следующим образом.



Метки в окне «Данные диаграмм»

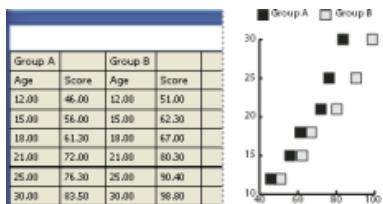
A. Метки набора данных B. Пустая ячейка C. Метки категорий

Ввод меток

- Для диаграмм «вертикальные полосы», «вертикальный стек», «горизонтальные полосы», «горизонтальный стек», «радар», линейных и комбинированных гистограмм метки следует вводить в таблицу следующим образом.
 - Для создания легенды к диаграмме в программе Illustrator удалите содержимое левой верхней ячейки и оставьте ее пустой.
 - Введите метки для разных наборов данных в верхнюю строку. Эти метки будут использованы в легенде. Если не требуется создавать легенду к диаграмме с помощью программы Illustrator, не вводите метки для наборов данных.
 - Введите метки для категорий в ячейки самого левого столбца. В качестве категорий часто выбираются единицы времени, например дни, месяцы или годы. Эти метки располагаются вдоль горизонтальной или вертикальной оси диаграммы, за исключением диаграммы «радар», на которой эти метки расположены на отдельной оси.
 - Для создания меток, состоящих только из чисел, заключите числа в прямые кавычки. Например, чтобы использовать в качестве метки 1996 год, введите «1996».
 - Для включения в метки разрывов строк используйте для разделения строк вертикальную черту. Например, введите Все | подписки | 1996 для получения следующей метки диаграммы:
- Все
- подписки

Ввод наборов данных для точечных диаграмм

Точечная диаграмма отличается от других типов диаграмм тем, что обе оси содержат значения. Категорий они не содержат.

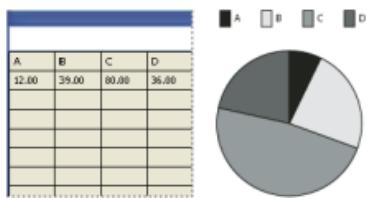


Данные точечной диаграммы

- Введите метки наборов данных в каждую ячейку верхней строки таблицы, кроме первой. Эти метки будут использованы в легенде.
 - Введите данные по оси Y в первый столбец, а данные по оси X во второй столбец.

Ввод наборов данных для круговых диаграмм

Наборы данных для круговых диаграмм должны быть организованы аналогично данным для других диаграмм. Однако каждая строка данных в таблице создает отдельную диаграмму.

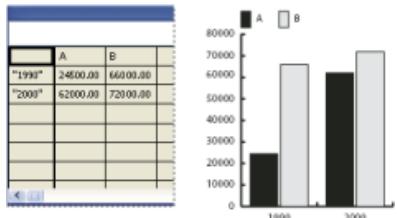


Данные круговой диаграммы

- Введите метки наборов данных как диаграмм «вертикальные полосы», «вертикальный стек», «горизонтальные полосы», «горизонтальный стек», «радар», линейных и комбинированных гистограмм. Чтобы создать имена диаграмм, введите метки категорий.
 - Чтобы создать одиночную круговую диаграмму, выведите одну строку данных, содержащую только положительные или только отрицательные значения.
 - Чтобы создать несколько круговых диаграмм, выведите дополнительные строки данных, содержащие только положительные или только отрицательные значения. По умолчанию размер отдельных круговых диаграмм пропорционален сумме всех данных диаграммы.

Ввод наборов данных для диаграмм «вертикальные полосы», «горизонтальные полосы», «радар», линейных и комбинированных гистограмм

После ввода меток диаграммы можно ввести каждый набор данных в соответствующий столбец.



Данные столбцовых диаграмм

Вертикальные полосы, вертикальный стек, горизонтальные полосы, горизонтальный стек

Высота столбика или длина полоски соответствуют сравниваемому значению. Для диаграммы «вертикальные полосы» или «горизонтальные полосы» можно совместно использовать положительные и отрицательные значения. Отрицательные значения изображаются в виде столбиков, спускающихся за горизонтальную ось. Для вертикального стека все числа должны быть или положительными, или отрицательными.

Линейная диаграмма Каждый столбец данных соответствует одной линии линейной диаграммы. Для линейной диаграммы можно совместно использовать положительные и отрицательные значения.

Диаграмма с областями Значения должны быть или положительными, или отрицательными. Каждая строка данных соответствует заполненной области диаграммы с областями. На диаграмме с областями значения каждого столбца добавляются к сумме предыдущих столбцов. Таким образом, даже если диаграмма с областями и линейная диаграмма содержат одинаковые данные, они сильно отличаются.

Радар Каждое число выводится по оси и соединяется с другими значениями на той же оси, образуя «паутину». Для диаграммы «радар» можно совместно использовать положительные и отрицательные значения.

[Наверх](#)

Форматирование и настройка диаграмм

Диаграммы можно форматировать разными способами. Например, можно изменять внешний вид и положение осей диаграммы, добавлять падающие тени, перемещать легенду и совместно использовать разные типы диаграмм. Параметры форматирования диаграммы можно просмотреть, выбрав диаграмму с помощью инструмента «Выделение» и затем выбрав команду «Объект» > «Диаграмма» > «Тип».

Также можно вручную настроить диаграмму несколькими способами. Можно изменить цвет теней, гарнитуру и вид шрифта, переместить, зеркально отразить, наклонить, повернуть или изменить масштаб любой части диаграммы, а также настроить вид столбцов и отметок. В диаграммах можно использовать прозрачность, градиенты, переходы, мазки кистью, стили графики и другие эффекты. Подобные изменения всегда следует вносить в последнюю очередь, поскольку перерисовка диаграммы приводит к их удалению.

Идеи о возможной настройке диаграммы можно найти в примерах в папке Cool Extras/Sample Files/Graph Designs внутри папки приложения Illustrator.

Помните, что диаграмма – это сгруппированный объект, связанный со своими данными. Никогда не разгрупируйте диаграмму; сделав это, вы лишитесь возможности ее изменить. Для редактирования выберите ту часть диаграммы, которую следует изменить, не разгрупировывая диаграмму. Используйте инструмент «Частичное выделение» или «Групповое выделение».

Также важно понимать, как связаны элементы диаграммы. Вся диаграмма вместе с легендой представляет собой одну группу. Все наборы данных являются подгруппой диаграммы. В свою очередь каждый набор данных вместе со своим полем легенды является подгруппой всех наборов данных. Каждое значение является подгруппой своего набора данных и т. д. Никогда не

разгрупировывайте и не перегруппировывайте объекты диаграммы.

Изменение типа диаграммы

1. Выделите диаграмму с помощью инструмента «Выделение».
2. Выберите команду «Объект» > «Диаграмма» > «Тип» или дважды щелкните инструмент «Диаграммы» на панели «Инструменты».
3. В диалоговом окне «Тип диаграммы» нажмите кнопку, которая соответствует выбранному типу диаграммы, и затем кнопку «OK».

Примечание. Если объекты диаграмм нарисованы с использованием градиентов, изменение типа диаграммы может привести к непредсказуемым результатам. Чтобы предупредить получение непредсказуемых результатов, не применяйте градиенты до завершения диаграммы или используйте для выделения объектов с градиентом инструмент «Частичное выделение» и рисуйте эти объекты с использованием триадных цветов, а затем вновь наложите нужные градиенты.

Форматирование осей диаграммы

Все диаграммы, кроме круговых, имеют ось значений, на которой отображаются единицы измерения для диаграммы. Можно отображать ось значений с одной или обеих сторон диаграммы. Диаграммы «горизонтальные полосы», «горизонтальный стек», «вертикальные полосы», «вертикальный стек», линейные диаграммы и диаграммы с областями имеют ось категорий, которая определяет отображаемые на диаграмме категории данных.

Можно задавать количество делений на каждой оси, изменять длину делений и добавлять предшествующие и последующие символы к числам на осях.

1. Выделите диаграмму с помощью инструмента «Выделение».
2. Выберите команду «Объект» > «Диаграмма» > «Тип» или дважды щелкните инструмент «Диаграммы» на панели «Инструменты».
3. Для изменения положения оси значений, выберите нужный вариант в меню «Ось значений».
4. Для форматирования делений и меток выберите ось в раскрывающемся меню в верхней части диалогового окна и установите следующие параметры:

Диапазон значений Определите положение делений на оси значений, левой, правой, нижней или верхней осях. Выберите пункт «Изменить вычисленные значения», чтобы вручную пересчитать положения делений. Примите набор значений, созданный при создании диаграммы, или введите минимальное значение, максимальное значение и число делений между метками.

Деления Определите длину и число делений. Для осей категорий установите флажок «Отображать деления между ярлычками», чтобы нарисовать деления с каждой стороны меток или столбцов, или снимите этот флажок, чтобы расположить засечки по центру меток или столбцов.

Добавление меток Определите префикс и суффикс для чисел на осях значения, левой, правой, нижней или верхней осях. Например, можно добавить к числам на оси значок доллара или значок процента.

Назначение осям значений разных масштабов

Если диаграмма имеет оси значений с двух сторон, можно назначить каждой оси свой набор данных. Это позволит программе Illustrator создать разные шкалы для каждой оси. Это особенно удобно при комбинировании разных типов диаграмм на одной диаграмме.

1. Выберите инструмент «Групповое выделение» .
2. Щелкните легенду для набора данных, который нужно назначить оси.
3. Не перемещая курсор инструмента «Групповое выделение» с легендой, щелкните еще раз. Будут выбраны все столбцы с этой легендой.
4. Выберите команду «Объект» > «Диаграмма» > «Тип» или дважды щелкните инструмент «Диаграммы» на панели «Инструменты».
5. В раскрывающемся меню «Ось значений» выберите ось, которой следует назначить данные.
6. Нажмите кнопку «OK».

См. также

- Галерея инструментов выделения

Форматирование столбцов, полос и линий

Для диаграмм «вертикальные полосы», «вертикальный стек», «горизонтальные полосы» и «горизонтальный стек» можно настроить расстояние между столбцами или полосами на диаграмме. Можно также настроить расстояние между категориями, или *кластерами*, данных на диаграмме. Для линейных, точечных диаграмм и диаграммы «радар» можно настроить внешний вид линий и точек данных.

1. Выделите диаграмму с помощью инструмента «Выделение».
2. Выберите команду «Объект» > «Диаграмма» > «Тип» или дважды щелкните инструмент «Диаграммы» на панели «Инструменты».
3. Для настройки расстояния между столбцами и полосами в диаграммах «вертикальные полосы», «вертикальный стек», «горизонтальные полосы» и «горизонтальный стек» введите значение от 1 до 1000% в текстовом поле «Ширина столбца», «Ширина полосы» или «Ширина кластера».Значение более 100% означает, что столбцы, полосы или кластеры перекрываются. Значение менее 100% позволяет оставить место между столбцами, полосами или кластерами. Значение 100% приводит к размещению столбцов, полос или кластеров рядом друг с другом.
4. Для настройки линий и точек данных в линейных, точечных диаграммах и радарах установите флажки «Выделить точки», «Соединить точки», «Линии по всей ширине» и «Линии с заливкой».
5. Для изменения варианта перекрывания столбцов, полос и линий установите флажки «Первый ряд впереди» и «Первый столбец впереди».

Примечание. Для диаграмм с областями всегда устанавливайте флажок «Первый столбец впереди», иначе некоторые области могут быть не видны.

Основные параметры диаграмм

Доступ к основным параметрам диаграмм можно получить, выбрав диаграмму с помощью инструмента «Выделение» и дважды щелкнув инструмент «Диаграммы» на панели «Инструменты».

Ось значений Определяет, где будет изображена ось значений (ось, на которой показаны единицы измерения).

Добавить тень Добавляет падающие тени от столбцов, полос или линий диаграммы или от круговой диаграммы целиком.

Добавить легенду сверху Выводит легенду над диаграммой, а не справа от нее.

Первый ряд впереди Управляет способом перекрывания категорий, или кластеров, если «Ширина кластера» больше 100%. Этот параметр чаще всего используется при работе со диаграммами «вертикальные полосы» и «горизонтальные полосы».

Первый столбец впереди Помещает на передний план столбец, полосу или линию, соответствующую первому столбцу данных в окне «Данные диаграмм». Этот параметр также определяет, какой столбец будет размещаться на переднем плане для диаграмм «вертикальные полосы» и «вертикальный стек» с шириной столбца больше 100% и для диаграмм «горизонтальные полосы» и «горизонтальный стек» с шириной строки больше 100%.

Выделить точки Ставит квадратный маркер на каждую точку данных.

Соединить точки Рисует линии, которые облегчают понимание зависимости между данными.

Линии по всей ширине Рисует линии, которые проходят через весь график слева направо, параллельно горизонтальной оси X. Этот параметр неприменим к точечным диаграммам.

Линии с заливкой Создает толстую линию, толщина которой соответствует значению в текстовом поле «Толщина линии», и заполняет ее рисунком в соответствии с указанием для наборов данных. Этот параметр доступен при установленном флагажке «Соединить точки».

Добавление теней

Можно добавить падающие тени от столбцов, полос или линий диаграммы, или от всей круговой диаграммы.

1. Выделите диаграмму с помощью инструмента «Выделение».
2. Выберите команду «Объект» > «Диаграмма» > «Тип» или дважды щелкните инструмент «Диаграммы» на панели «Инструменты».
3. В диалоговом окне «Тип диаграммы» выберите «Добавить тени» и нажмите кнопку «OK».

Изменение положения легенды

По умолчанию легенда выводится справа от диаграммы. Однако может возникнуть необходимость разместить ее сверху вдоль диаграммы.

1. Выделите диаграмму с помощью инструмента «Выделение».
2. Выберите команду «Объект» > «Диаграмма» > «Тип» или дважды щелкните инструмент «Диаграммы» на панели «Инструменты».
3. В диалоговом окне «Тип диаграммы» выберите «Легенды сверху» и нажмите кнопку «OK».

Форматирование круговых диаграмм

Для круговых диаграмм можно изменить положение легенды и сортировку секторов. Можно также указать, как следует выводить несколько круговых диаграмм.

1. Выделите диаграмму с помощью инструмента «Выделение».
2. Выберите команду «Объект» > «Диаграмма» > «Тип» или дважды щелкните инструмент «Диаграммы» на панели «Инструменты».
3. Выполните любое из следующих действий:
 - Для изменения положения легенды выберите параметр для подписи.
 - Для изменения правил вывода нескольких круговых диаграмм выберите параметр для положения.
 - Для изменения порядка сортировки секторов выберите параметр сортировки.

Совет. По умолчанию процентные соотношения и подписи окрашены в черный цвет. Если сектор диаграммы с темным фоном должен иметь подпись, измените цвет темного фона. Для выбора темных секторов диаграммы используйте инструмент «Групповой выбор», после чего измените их цвет с помощью палитры «Цвет» или палитры «Образцы».

Параметры круговой диаграммы

Легенда Определяет расположение сопроводительного текста.

Стандартная легенда Метки столбцов размещаются вне диаграммы, это вариант по умолчанию. Его следует использовать при сочетании круговых диаграмм с другими видами диаграмм.

Легенды на врезках Вставляет метки в соответствующие сектора.

Без легенды Диаграмма не содержит легенды.

Положение Указывает, как выводятся несколько круговых диаграмм.

Соотношение Диаграммы пропорционально масштабируются.

Четная Выводит все круговые диаграммы с одинаковым диаметром.

Каскадно Каждая круговая диаграмма помещается поверх других, каждая диаграмма масштабируется пропорционально остальным.

Сортировка Указывает, как сортируются сектора.

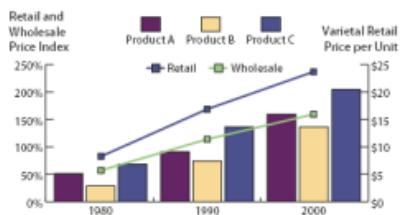
Все Сектора выбранных круговых диаграмм сортируются от самого большого к самому маленькому по часовой стрелке, начиная с верха круговой диаграммы.

Первый Сектора выбранных круговых диаграмм сортируются так, чтобы наибольшее значение на первой диаграмме размещалось в первом секторе, оставшиеся сектора сортируются от наибольшего к наименьшему. Порядок секторов на остальных диаграммах соответствует порядку секторов на первой диаграмме.

Нет Сектора выбранных круговых диаграмм сортируются в порядке ввода значений по часовой стрелке, начиная с верха диаграмм.

Комбинирование разных типов диаграмм

Диаграммы разных типов можно сочетать в одной диаграмме. Например, можно отображать один набор данных в виде столбцовой диаграммы, а другие наборы данных в виде линейных диаграмм. Можно совместно использовать любые типы диаграмм, за исключением точечных. Точечные диаграммы не комбинируются с диаграммами других типов.



Комбинирование столбцов и линий в одной диаграмме

- Выберите инструмент «Групповое выделение»
- Щелкните легенду к данным, для которых следует изменить тип диаграммы.
- Не перемещая курсор инструмента «Групповое выделение» с легендой, щелкните еще раз. Будут выбраны все столбцы с этой легендой.
- Выберите команду «Объект» > «Диаграмма» > «Тип» или дважды щелкните инструмент «Диаграммы» на панели «Инструменты».
- Выберите тип диаграммы и параметры.

Если используется несколько типов диаграмм, можно расположить один набор данных вдоль правой оси, а остальные наборы данных вдоль левой оси. Таким образом на каждой оси будут откладываться значения своих данных.

Примечание. При использовании вертикального стека совместно с другими типами диаграмм убедитесь, что используете одну ось для всех наборов данных, отображаемых на вертикальных стеках. Если одни наборы данных используют левую ось, а другие правую, высота столбцов может быть неправильной или перекрываться.

Выбор частей диаграммы

- Выберите инструмент «Групповое выделение»
- Щелкните легенду столбцов, которые нужно выбрать.
- Не перемещая курсор инструмента «Групповое выделение» с легендой, щелкните еще раз. Будут выбраны все столбцы с этой легендой.

Можно также выбрать группу, для этого щелкните одну из ее частей, затем щелкните еще раз, чтобы выбрать столбцы, сгруппированные с ней, и щелкните в третий раз для выбора легенды. Каждый щелчок добавляет к выбранному множеству еще один уровень группируемых объектов, начиная со следующей группы вверх по иерархии. Можно щелкнуть столько раз, сколько групп следует добавить к выбранному множеству.

- Чтобы снять выделение с части выбранной группы, выберите инструмент «Частичное выделение» и щелкните объект, удерживая нажатой клавишу «Shift».

Форматирование текста на диаграмме

При создании текста для меток и легенды диаграммы программа Illustrator использует шрифт и размер шрифта по умолчанию. Но форматирование можно легко изменить, чтобы сделать диаграмму более привлекательной.

1. Выберите инструмент «Групповое выделение» .
2. Щелкните, чтобы выбрать базовую линию типа, который предполагается изменить.
Для выбора всех типов дважды щелкните кнопкой мыши.
3. Измените атрибуты типа.

[Наверх](#) 

Добавление рисунков и символов на диаграмму

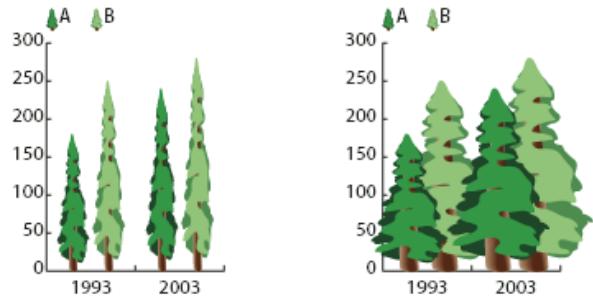
О моделях диаграмм

Модели диаграмм используются для добавления иллюстраций к столбцам и маркерам. Модели диаграмм могут быть простыми рисунками, логотипами или другими символами, соответствующими значениям на диаграмме. Они могут также быть сложными объектами, которые содержат узоры или направляющие. В программе Illustrator есть разнообразные стандартные модели диаграмм. Кроме того, можно создавать новые модели диаграмм и сохранять их в диалоговом окне «Модель диаграммы».

Модели диаграмм можно применять для отображения столбцов несколькими способами:

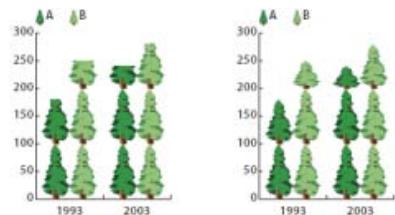
Модель с масштабированием по вертикали Растигивание или сжатие по вертикали. Ширина не меняется.

Равномерно масштабированная модель Масштабируется как по вертикали, так и по горизонтали. Горизонтальные интервалы в модели не настраиваются при изменении ширины.



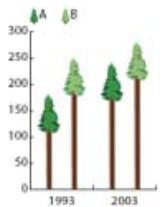
Модель с масштабированием по вертикали и равномерно масштабированная модель.

Повторяющаяся модель Компонует модель для заполнения столбцов. Можно указать значение, представляемое каждой моделью, а также необходимость сократить или масштабировать модели, которые представляют дроби.



Повторяющаяся диаграмма с сокращенной моделью и с масштабированной моделью.

Параллельная модель Аналогична модели с масштабированием по вертикали, за исключением того, что позволяет определить, где в модели следует выполнить растяжение или сжатие. Например, при использовании фигурки человека для представления данных можно сжать или растянуть только его тело, но не голову. Использование вертикального масштабирования приведет к масштабированию всей фигурки.



Параллельная модель диаграммы

Импорт модели столбцов или маркеров

В программе Illustrator есть разнообразные стандартные модели диаграмм, которые можно использовать при создании собственных диаграмм. Можно также переносить созданные модели диаграмм из одного документа в другой.

1. Выберите команду «Окно» > «Библиотеки образцов» > «Другая библиотека».
2. Выполните одно из следующих действий:
 - Для импорта заранее определенной модели диаграммы перейдите в папку Cool Extras/Sample Files/Graph Designs внутри папки приложения Illustrator. Затем выберите файл модели диаграммы и нажмите кнопку «Открыть».
 - Для импорта модели диаграммы из другого документа выберите документ и нажмите кнопку «Открыть».

Сначала на экране появится только новая палитра с цветами, градиентами и заливками из импортированного файла. Однако импортированная модель диаграммы будет доступна, если открыть диалоговое окно «Столбец гистограммы» или «Маркер диаграммы».

Создание модели столбца

1. Создайте прямоугольник как объект на заднем плане в модели. Прямоугольник соответствует границам модели диаграммы.

Скопируйте и вставьте наименьший столбец диаграммы, чтобы использовать его в качестве ограничительной рамки для модели.

2. Закрасьте прямоугольник по своему желанию или залейте и заштрихуйте цветом «Нет», чтобы сделать невидимым.
3. Создайте модель, используя любой инструмент для рисования, или поместите существующую модель впереди прямоугольника.
4. С помощью инструмента «Выделение» выберите всю модель, включая прямоугольник.
5. Чтобы сгруппировать модель, выберите команду «Объект» > «Сгруппировать».
6. Выберите команду «Объект» > «Диаграмма» > «Модель».

- Щелкните пункт «Новая модель». На экран будет выведен предварительный вид выбранной модели. На экране будет видна только часть модели, которая находится внутри фонового прямоугольника, вся модель будет видна при использовании в диаграмме.
- Нажмите кнопку «Переименовать», чтобы присвоить модели имя.

Создание модели диаграммы похоже на создание узора.

См. также

- Об узорах

Создание модели параллельного переноса столбца

- Создайте прямоугольник как объект на заднем плане в модели. Этот прямоугольник обозначает границы модели диаграммы.
- Создайте модель, используя любой инструмент для рисования, или поместите существующую модель впереди прямоугольника.
- С помощью инструмента «Перо»  нарисуйте горизонтальную линию, чтобы определить, до каких пределов следует сжимать или растягивать модель.
- Выберите все части модели, включая горизонтальную линию.
- Чтобы сгруппировать модель, выберите команду «Объект» > «Сгруппировать».
- С помощью инструмента «Частичное выделение»  или «Групповое выделение»  выберите горизонтальную линию. Убедитесь, что выбрана только горизонтальная линия.
- Выберите команду «Просмотр» > «Направляющие» > «Создать направляющие».
- Чтобы разблокировать направляющие, выберите команду «Просмотр» > «Направляющие» > «Закрепить направляющие» и снимите флашок «Закрепить». Сдвиньте модель, чтобы убедиться, что направляющая перемещается вместе с моделью.
- Выделите всю модель с помощью инструмента «Выделение» .
- Выберите команду «Объект» > «Диаграмма» > «Модель».
- Щелкните пункт «Новая модель». На экран будет выведен предварительный вид выбранной модели.
- Нажмите кнопку «Переименовать», чтобы присвоить модели имя.

Добавление сумм в модель столбца

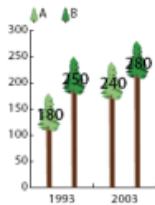
- Создание модели столбца
- Выберите инструмент «Текст»  . Поместите курсор в точке, где следует поместить значение, рядом с прямоугольником, определяющим модель, или внутри него.
Например, можно поместить значение внутри модели, сверху, снизу, слева или справа от нее.
- Щелкните мышью и введите знак процента (%), а после него две цифры от 0 до 9. Цифры будут управлять выводом данных.

Первая цифра определяет, сколько знаков следует оставить перед десятичной запятой. Например, если сумма равна 122, цифра 3 задает вывод числа 122. Если первая цифра равна 0, программа добавит число знакомест, необходимое для

вывода значения.

Вторая цифра определяет, сколько знаков следует оставить после десятичной запятой. При необходимости добавляются нули или округляется дробная часть значения. Эти цифры можно варьировать в зависимости от того, сколько цифр должно быть в числе.

4. Чтобы изменить атрибуты текста, выберите команду «Окно» > «Текст» > «Символ», определите нужные атрибуты и закройте палитру.
5. Чтобы выровнять по десятичным запятым, выберите команду «Окно» > «Текст» > «Абзац» и нажмите кнопку «Выключка текста вправо».
6. С помощью инструмента «Выделение»  выберите всю модель, включая прямоугольник и весь текст.
7. Чтобы сгруппировать модель, выберите команду «Объект» > «Сгруппировать».
8. Выберите команду «Объект» > «Диаграмма» > «Модель».
9. Щелкните пункт «Новая модель». На экран будет выведено окно предварительного просмотра для выбранной модели.
10. Нажмите кнопку «Переименовать», чтобы присвоить модели имя.



Параллельная модель диаграммы с суммами столбцов

Создание модели маркера

1. Выберите и скопируйте прямоугольник маркера для диаграммы и вставьте его там, где предполагается создать новую модель. Этот объект будет расположен на заднем плане модели диаграммы и будет задавать размер маркера.
2. Установите для маркера на диаграмме нужный размер рамки, даже если он больше, чем скопированный прямоугольник маркера.
3. Задав модель маркера, выделите модель, выберите команду «Объект» > «Диаграмма» > «Модель» и нажмите кнопку «Новая модель».
4. Нажмите кнопку «Переименовать», чтобы присвоить модели имя.

Назначение диаграмме модели столбца

1. Создайте или импортируйте модель столбца.
2. С помощью инструмента «Групповое выделение»  выберите столбцы или полосы, к которым следует применить модель, или выберите всю диаграмму.
3. Выберите команду «Объект» > «Диаграмма» > «Столбец».
4. Выберите тип модели столбца.

Если выбран тип повторяющихся столбцов, введите значение в текстовое поле «Модели представляют». Также укажите в раскрывающемся списке «Для дробей», следует ли сокращать или масштабировать части модели. Команда «Сократить модель» при необходимости обрезает часть модели сверху, команда

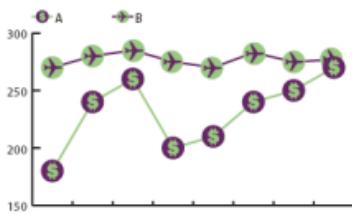
«Масштабировать модель» масштабирует последнюю модель до размеров прямоугольника.

5. Выберите модель, которую нужно использовать. На экран будет выведен предварительный вид выбранной модели.
6. Нажмите кнопку «OK».

Применение модели маркера в линейной или точечной диаграмме

1. Создайте или импортируйте модель столбца.
2. Для выбора на диаграмме маркеров и легенд, которые следует заменить моделью, пользуйтесь инструментом «Групповое выделение»  . Не выбирайте линии.
3. Выберите команду «Объект» > «Диаграмма» > «Маркер». Выберите модель и нажмите кнопку «OK».

Модель масштабируется так, что прямоугольник на заднем плане модели имеет такой же размер, что и стандартный квадратный маркер линейной или точечной диаграммы.



Линейная диаграмма с моделями маркеров

Повторное использование модели диаграммы

Существует возможность использовать созданные модели диаграмм повторно и редактировать их для создания новых моделей. При наличии исходного объекта можно заменить его и переименовать модель в диалоговом окне «Модель диаграммы».

Если нет исходного объекта, определенного как модель диаграммы, можно извлечь оригинал, скопировав модель диаграммы в исходный объект.

1. Чтобы снять выделение со всех объектов, выберите команду «Выбрать» > «Снять выделение».
2. Выберите команду «Объект» > «Диаграмма» > «Модель».
3. Выберите модель диаграммы, которую следует вставить в объект, и нажмите кнопку «Вклепить модель».
4. Нажмите кнопку «OK». Модель диаграммы будет вставлена в объект. Теперь ее можно отредактировать и определить в качестве новой модели диаграммы.

См. также

- Галерея инструментов для работы с диаграммами

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

Комбинации клавиш

Комбинации клавиш по умолчанию

[Клавиши для выбора инструментов](#)

[Клавиши для просмотра графического объекта](#)

[Клавиши для рисования](#)

[Клавиши для рисования в перспективе](#)

[Клавиши для выделения](#)

[Клавиши для перемещения выделенных областей](#)

[Клавиши редактирования фигур](#)

[Клавиши для закраски объектов](#)

[Клавиши для работы с группами с быстрой заливкой](#)

[Клавиши для трансформируемых объектов](#)

[Клавиши для создания точек переменной ширины](#)

[Клавиши для работы с текстом](#)

[Клавиши для работы с палитрами](#)

[Клавиши для палитры «Операции»](#)

[Клавиши для палитры «Кисти»](#)

[Клавиши для палитр «Символ» и «Абзац»](#)

[Клавиши для палитры «Цвет»](#)

[Клавиши для палитры «Градиент»](#)

[Клавиши для палитры «Слои»](#)

[Клавиши для палитры «Образцы»](#)

[Клавиши для палитры «Трансформирование»](#)

[Клавиши для палитры «Прозрачность»](#)

[Функциональные клавиши](#)

[Наверх](#)

Клавиши для выбора инструментов

| Результат | Windows | Mac OS |
|------------------------------------|---------------|---------------|
| Инструмент «Монтажная область» | «Shift» + «O» | «Shift» + «O» |
| Инструмент «Выделение» | «V» | «V» |
| Инструмент «Частичное выделение» | «A» | «A» |
| Волшебная палочка, инструмент | «Y» | «Y» |
| Инструмент «Лассо» | «Q» | «Q» |
| Инструмент «Перо» | «P» | «P» |
| Кисть-клякса, инструмент | «Shift» + «B» | «Shift» + «B» |
| Добавить опорную точку, инструмент | «+» (плюс) | «+» (плюс) |

| | | |
|---|----------------------------|----------------------------|
| Удалить опорную точку, инструмент | «-» (минус) | «-» (минус) |
| Преобразовать опорную точку, инструмент | «Shift» + «C» | «Shift» + «C» |
| Текст, инструмент | «T» | «T» |
| Отрезок линии, инструмент | «\» (обратная косая черта) | «\» (обратная косая черта) |
| Инструмент «Прямоугольник» | «M» | «M» |
| Эллипс, инструмент | «L» | «L» |
| Кисть, инструмент | «B» | «B» |
| Инструмент «Карандаш» | «N» | «N» |
| Инструмент «Поворот» | «R» | «R» |
| Инструмент «Зеркальное отражение» | «O» | «O» |
| Инструмент «Масштаб» | «S» | «S» |
| Инструмент «Деформация» | «Shift» + «R» | «Shift» + «R» |
| Инструмент «Ширина» | «Shift» + «W» | «Shift» + «W» |
| Инструмент «Свободное трансформирование» | «E» | «E» |
| Инструмент «Создание фигур» | «Shift» + «M» | «Shift» + «M» |
| Инструмент «Сетка перспективы» | «Shift» + «P» | «Shift» + «P» |
| Инструмент «Выбор перспективы» | «Shift» + «V» | «Shift» + «V» |
| Инструмент «Распыление символов» | «Shift» + «S» | «Shift» + «S» |
| Инструмент «Вертикальные полосы» | «J» | «J» |
| Инструмент «Сетка» | «U» | «U» |
| Инструмент «Градиент» | «G» | «G» |
| Инструмент «Пипетка» | « » | « » |
| Переход, инструмент | «W» | «W» |
| Инструмент «Быстрая заливка» | «K» | «K» |
| Инструмент «Выделение быстрых заливок» | «Shift» + «L» | «Shift» + «L» |
| Инструмент «Фрагмент» | «Shift» + «K» | «Shift» + «K» |
| Инструмент «Ластик» | «Shift» + «E» | «Shift» + «E» |
| Ножницы, инструмент | «C» | «C» |
| Рука, инструмент | «H» | «H» |
| Масштаб, инструмент | «Z» | «Z» |
| Переключение на инструмент «Сглаживание» при использовании инструмента «Кисть-клякса» | Нажатие «Alt» | Нажатие «Option» |

Клавиши для просмотра графического объекта

Следующий список содержит не все комбинации клавиш. Ниже приведены только те комбинации клавиш, которые не отображаются в списках команд меню или всплывающих подсказках.

| Результат | Windows | Mac OS |
|--|---|--|
| Переключение режимов экрана: обычный экранный режим, полноэкранный режим с панелью меню, полноэкранный режим | «F» | «F» |
| Подгонка области изображения под размер окна | Двойной щелчок по инструменту «Рука» | Двойной щелчок по инструменту «Рука» |
| Увеличение на 100% | Двойной щелчок по инструменту «Масштаб» | Двойной щелчок по инструменту «Масштаб» |
| Переключение на инструмент «Рука» (кроме режима редактирования текста) | «Пробел» | «Пробел» |
| Переключение на инструмент «Масштаб» в режиме увеличения | «Ctrl»+«Пробел» | «Пробел» + «Command» |
| Переключение на инструмент «Масштаб» в режиме уменьшения | «Ctrl» + «Alt» + «Пробел» | «Пробел» + «Command» + «Option» |
| Перемещение области масштабирования при перетаскивании с помощью инструмента «Масштаб». | «Пробел» | «Пробел» |
| Скрытие невыделенного объекта | «Ctrl» + «Alt» + «Shift» + «3» | «Command» + «Option» + «Shift» + «3» |
| Преобразование между горизонтальной и вертикальной направляющими | Перетаскивание направляющей с нажатой клавишей «Alt» | Перетаскивание направляющей с нажатой клавишей «Option» |
| Освобождение направляющей | Двойной щелчок направляющей с нажатыми клавишами «Ctrl» + «Shift» | Двойной щелчок направляющей с нажатыми клавишами «Command» + «Shift» |
| Отобразить/скрыть монтажные области | «Ctrl» + «Shift» + «H» | «Command» + «Shift» + «H» |

| | | |
|--|---|---|
| Отобразить/скрыть линейки монтажной области | «Ctrl» + «Alt» + «R» | «Command» + «Option» + «R» |
| Просмотр всех монтажных областей в окне | «Ctrl» + «Alt» + «0» (ноль) | «Command» + «Option» + «0» (ноль) |
| Вставка на место в активном объекте | «Ctrl»+«Shift»+«V» | «Command»+«Shift»+«V» |
| Выход из режима инструмента «Монтажная область» | «Esc» | «Esc» |
| Создание монтажной области в пределах другой монтажной области | Перетаскивание с нажатой клавишей «Shift» | Перетаскивание с нажатой клавишей «Shift» |
| Выбор в палитре «Монтажные области» нескольких монтажных областей | «Ctrl»+«щелчок мышью» | «Command»+«щелчок мышью» |
| Перейти к следующему документу | «Ctrl» + «F6» | «Command» + «F6» |
| Перейти к предыдущему документу | «Ctrl» + «Shift» + «F6» | «Command»+«Shift»+«F6» |
| Перейти к следующей группе документов | «Ctrl» + «Alt» + «F6» | «Command»+«Option»+«F6» |
| Перейти к предыдущей группе документов | «Ctrl» + «Alt» + «Shift» + «F6» | «Command»+«Option»+«Shift»+«F6» |
| Выход из полноэкранного режима | «Esc» | «Esc» |
| Сохранение нескольких монтажных областей в формате Illustrator CS3 или более ранней версии | «Alt» + «v» | |

[Наверх](#) 

Клавиши для рисования

Следующий список содержит не все комбинации клавиш. Ниже приведены только те комбинации клавиш, которые не отображаются в списках команд меню или всплывающих подсказках.

| Результат | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Сохранение пропорций или ориентации фигуры: • Однаковая высота и ширина прямоугольников, | Перетаскивание с нажатой клавишей «Shift» | Перетаскивание с нажатой клавишей «Shift» |

| | | |
|---|--|--|
| прямоугольников со скругленными углами, эллипсов и сеток | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Приращения в 45° для сегментов линий и дуг Исходная ориентация для многоугольников, звезд и бликов | | |
| Перемещение фигуры при ее рисовании | Перетаскивание с нажатой клавишей «Пробел» | Перетаскивание с нажатой клавишей «Пробел» |
| Рисование из центра фигуры (за исключением многоугольников, звезд и бликов) | Перетаскивание с нажатой клавишей «Alt» | Перетаскивание с нажатой клавишей «Option» |
| Увеличение или уменьшение сторон многоугольников, концов звезды, угла дуги, витков спирали или лучей блика | Начните перетаскивание, затем нажмите клавишу «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» | Начните перетаскивание, затем нажмите клавишу «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» |
| Сохранение внутреннего радиуса звезды постоянным | Начните перетаскивание, затем нажмите и держите клавишу «Ctrl» | Начните перетаскивание, затем нажмите и держите клавишу «Ctrl» |
| Сохранение сторон звезды прямыми | Перетаскивание с нажатой клавишей «Alt» | Перетаскивание с нажатой клавишей «Option» |
| Переключение между открытой и закрытой дугой | Начните перетаскивание, затем нажмите и держите клавишу «C» | Начните перетаскивание, затем нажмите и держите клавишу «C» |
| Зеркальное отражение дуги при сохранении постоянной контрольной точки | Начните перетаскивание, затем нажмите и держите клавишу «F» | Начните перетаскивание, затем нажмите и держите клавишу «SF» |
| Добавление или вычитание витков спирали при увеличении длины спирали | Начните перетаскивание, затем нажмите «Alt» и продолжите перетаскивание | Начните перетаскивание, затем нажмите «Option» и продолжите перетаскивание |
| Изменение скорости затухания спирали | Начните перетаскивание, затем нажмите «Ctrl» и продолжите перетаскивание | Начните перетаскивание, затем нажмите «Command» и продолжите перетаскивание |
| Добавление или удаление горизонтальных линий в прямоугольной сетке или концентрических | Начните перетаскивание, затем нажмите клавишу «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» | Начните перетаскивание, затем нажмите клавишу «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» |

| | | |
|--|---|---|
| линий в полярной сетке. | | |
| Добавление или удаление вертикальных линий в прямоугольной сетке или радиальных линий в полярной сетке. | Начните перетаскивание, затем нажмите клавишу «Стрелка вправо» или «Стрелка влево» | Начните перетаскивание, затем нажмите клавишу «Стрелка вправо» или «Стрелка влево» |
| Уменьшение значения наклона для горизонтальных разделителей в прямоугольной сетке или радиальных разделителей в полярной сетке на 10% | Начните перетаскивание, затем нажмите клавишу «F» | Начните перетаскивание, затем нажмите клавишу «F» |
| Увеличение значения наклона для горизонтальных разделителей в прямоугольной сетке или радиальных разделителей в полярной сетке на 10% | Начните перетаскивание, затем нажмите клавишу «V» | Начните перетаскивание, затем нажмите клавишу «V» |
| Уменьшение значения наклона для вертикальных разделителей в прямоугольной сетке или концентрических разделителей в полярной сетке на 10% | Начните перетаскивание, затем нажмите клавишу «X» | Начните перетаскивание, затем нажмите клавишу «X» |
| Увеличение значения наклона для вертикальных разделителей в прямоугольной сетке или концентрических разделителей в полярной сетке на 10% | Начните перетаскивание, затем нажмите клавишу «C» | Начните перетаскивание, затем нажмите клавишу «C» |
| Создание и разбор объекта быстрой трассировки за один шаг | С нажатой клавишей «Alt» щелкните «Быстрая трассировка» на панели «Управление» или с нажатой клавишей «Alt» выберите стиль трассировки. | С нажатой клавишей «Option» щелкните «Быстрая трассировка» на панели «Управление» или с нажатой клавишей «Option» выберите стиль трассировки. |
| Увеличить размер инструмента «Кисть-клякса» | «]» (правая квадратная скобка) | «]» (правая квадратная скобка) |
| Уменьшить размер инструмента «Кисть- | «[» (левая квадратная скобка) | «[» (левая квадратная скобка) |

| | | |
|--|--|--|
| клякса» | | |
| Перемещение инструмента «Кисть-клякса» строго по вертикали или горизонтали | «Shift» | «Shift» |
| Переключение между режимами рисования | «Shift»+«D» | «Shift»+«D» |
| Соединение нескольких контуров | Выберите контуры, а затем нажмите сочетание клавиш «Ctrl»+«J». | Выберите контуры, а затем нажмите сочетание клавиш «Command»+«J». |
| Создание углового или скругленного соединения | Выберите контуры, а затем нажмите сочетание клавиш «Shift»+«Ctrl»+«Alt»+«j». | Выберите опорную точку, а затем нажмите сочетание клавиш «Shift»+«Command»+«Option»+«j». |

[Наверх](#)

Клавиши для рисования в перспективе

Следующий список содержит не все комбинации клавиш. Ниже приведены только те комбинации клавиш, которые не отображаются в списках команд меню или всплывающих подсказках.

| Результаты | Windows | Mac OS |
|---|--|--|
| Инструмент «Сетка перспективы» | «Shift» + «P» | «Shift» + «P» |
| Инструмент «Выбор перспективы» | «Shift» + «V» | «Shift» + «V» |
| Сетка перспективы | «Ctrl»+«Shift»+«I» | «Command»+«Shift»+«I» |
| Перемещение объектов в перпендикулярном направлении | Нажмите клавишу «5», а затем щелкните объект мышью и перетащите. | Нажмите клавишу «5», а затем щелкните объект мышью и перетащите. |
| Переключение между плоскостями перспективы | Выберите инструмент «Выбор перспективы», а затем нажмите клавишу 1 для левой сетки, 2 для горизонтальной сетки, 3 для правой сетки или 4, если нет активной сетки. | Выберите инструмент «Выбор перспективы», а затем нажмите клавишу 1 для левой сетки, 2 для горизонтальной сетки, 3 для правой сетки или 4, если нет активной сетки. |
| Копирование объектов в перспективе | «Ctrl»+«Alt»+«перетаскивание» | «Command»+«Alt»+«перетаскивание» |
| Повторение преобразования объектов в перспективе | «Ctrl»+«D» | «Command» + «D» |

| | | |
|---------------------------------------|-------------|-------------|
| Переключение между режимами рисования | «Shift»+«D» | «Shift»+«D» |
|---------------------------------------|-------------|-------------|

[Наверх](#)

Клавиши для выделения

Следующий список содержит не все комбинации клавиш. Ниже приведены только те комбинации клавиш, которые не отображаются в списках команд меню или всплывающих подсказках.

| Результат | Windows | Mac OS |
|---|---|--|
| Переключение на последний использованный инструмент выделения («Выделение», «Частичное выделение» или «Групповое выделение») | «Ctrl» | «Command» |
| Переключение между инструментами «Частичное выделение» и «Групповое выделение» | «Alt» | «Option» |
| Добавление объектов к выделенной области инструментами «Выделение», «Частичное выделение», «Групповое выделение», «Выделение быстрых заливок» или «Волшебная палочка» | Щелчок с нажатой клавишей «Shift» | Щелчок с нажатой клавишей «Shift» |
| Удаление объектов из выделенной области инструментами «Выделение», «Частичное выделение», «Групповое выделение» или «Выделение быстрых заливок» | Щелчок с нажатой клавишей «Shift» | Щелчок с нажатой клавишей «Shift» |
| Удаление объектов из выделенной области инструментом «Волшебная палочка» | Щелчок с нажатой клавишей «Alt» | Щелчок с нажатой клавишей «Option» |
| Добавление объектов к выделенной области инструментом «Лассо» | Перетаскивание с нажатой клавишей «Shift» | Перетаскивание с нажатой клавишей «Shift» |
| Удаление объектов из выделенной области инструментом «Лассо» | Перетаскивание с нажатой клавишей «Alt» | Перетаскивание с нажатой клавишей «Option» |
| Изменение курсора на перекрестье для инструмента «Лассо» | «Caps Lock» | «Caps Lock» |
| Выбор всех графических объектов на активной монтажной области | «Ctrl» + «Alt» + «A» | «Command» + «Option» + «A» |
| Создание меток обреза вокруг выделенного объекта | «Alt» + «C» + «O» | |
| Выбор за объектом | Двойной щелчок с нажатой клавишей «Ctrl» | Двойной щелчок с нажатой клавишей |

| | | «Command» |
|-------------------------------------|--|---|
| Выбор за объектом в режиме изоляции | Двойной щелчок с нажатой клавишей «Ctrl» | Двойной щелчок с нажатой клавишей «Command» |

[Наверх](#)

Клавиши для перемещения выделенных областей

Следующий список содержит не все комбинации клавиш. Ниже приведены только те комбинации клавиш, которые не отображаются в списках команд меню или всплывающих подсказках.

| Результат | Windows | Mac OS |
|---|---|---|
| Перемещение выделенной области с заданным пользователем шагом | «Стрелка вправо», «Стрелка влево», «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» | «Стрелка вправо», «Стрелка влево», «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» |
| Перемещение выделенной области с заданным пользователем шагом, умноженным на 10 | «Shift» + «Стрелка вправо», «Стрелка влево», «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» | «Shift» + «Стрелка вправо», «Стрелка влево», «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» |
| Закрепление всех невыделенных объектов | «Ctrl» + «Alt» + «Shift» + «2» | «Command» + «Option» + «Shift» + «2» |
| Ограничение перемещения углом 45° (за исключением инструмента «Зеркальное отражение») | Нажатие и удерживание клавиши «Shift» | Нажатие и удерживание клавиши «Shift» |

Перемещения курсора можно задать в установках «Основные»

[Наверх](#)

Клавиши редактирования фигур

Следующий список содержит не все комбинации клавиш. Ниже приведены только те комбинации клавиш, которые не отображаются в списках команд меню или всплывающих подсказках.

| Результат | Windows | Mac OS |
|---|---------|----------|
| Переключение с инструмента «Перо» на инструмент «Преобразовать опорную точку» | «Alt» | «Option» |
| Переключение между инструментами «Добавить опорную точку» и «Удалить опорную точку» | «Alt» | «Option» |

| | | |
|---|---|--|
| Переключение с инструмента «Ножницы» на инструмент «Добавить опорную точку» | «Alt» | «Option» |
| Переключение с инструмента «Карандаш» на инструмент «Сглаживание» | «Alt» | «Option» |
| Перемещение текущей опорной точки при рисовании инструментом «Перо» | Перетаскивание с нажатой клавишей «Пробел» | Перетаскивание с нажатой клавишей «Пробел» |
| Вырезание прямой линии инструментом «Нож» | Перетаскивание с нажатой клавишей «Alt» | Перетаскивание с нажатой клавишей «Option» |
| Вырезание под углом 45° или 90° инструментом «Нож» | Перетаскивание с нажатыми клавишами «Shift» + «Alt» | Перетаскивание с нажатыми клавишами «Shift» + «Option» |
| Используйте кнопки режимов фигур в палитре «Обработка контуров» для создания составных контуров | «Alt» + вид комбинирования | «Option» + вид комбинирования |
| Стирание ненужных замкнутых областей, созданных с помощью инструмента «Создание фигур» | «Alt»+щелкнуть замкнутую область | «Option»+щелкнуть замкнутую область |
| Выбор инструмента «Создание фигур» | «Shift» + «M» | «Shift» + «M» |
| Отображение прямоугольной области для облегчения слияния нескольких контуров (при использовании инструмента «Создание фигур») | «Shift»+«щелчок мышью»+«перетаскивание» | «Shift»+«щелчок мышью»+«перетаскивание» |

[Наверх](#)

Клавиши для закраски объектов

Следующий список содержит не все комбинации клавиш. Ниже приведены только те комбинации клавиш, которые не отображаются в списках команд меню или всплывающих подсказках.

| Результат | Windows | Mac OS |
|--|---------|--------|
| Переключение между заливкой и обводкой | «X» | «X» |
| Установка заливки и обводки по умолчанию | «D» | «D» |

| | | |
|---|--|--|
| Замена цветов между заливкой и обводкой | «Shift» + «X» | «Shift» + «X» |
| Выбор режима градиентной заливки | > | «>» |
| Выбор режима цветной заливки | < | «<» |
| Выбор режима без обводки/заливки | «/» (косая черта) | «/» (косая черта) |
| Выбор образца цвета из изображения или промежуточного цвета из градиента | «Shift» + Инструмент «Пипетка» | «Shift» + Инструмент «Пипетка» |
| Выбор образца стиля и добавление оформления выбранного в данный момент элемента | Щелчок с нажатыми клавишами «Alt» + «Shift» + инструмент «Пипетка» | Щелчок с нажатыми клавишами «Option» + «Shift» + инструмент «Пипетка» |
| Добавление новой заливки | «Ctrl» + «/» (косая черта) | «Command» + «/» (косая черта) |
| Добавление новой обводки | «Ctrl» + «Alt» + «/» (косая черта) | «Command» + «Option» + «/» (косая черта) |
| Восстановление градиента до черного и белого | Щелчок по кнопке градиента, удерживая «Ctrl», на панели «Инструменты» или палитре «Градиент» | Щелчок по кнопке градиента, удерживая «Command», на панели «Инструменты» или палитре «Градиент» |
| Открытие свойств «Мозаика» для выбранного растрового объекта | «Alt» + «o» + «j» | |
| Уменьшение размера кисти из щетины | [| [|
| Увеличение размера кисти из щетины |] |] |
| Задание значения непрозрачности кисти из щетины | Цифровые клавиши 1 – 0. Цифровая клавиша 1 — увеличение значения на 10% Цифровая клавиша 0 — увеличение значения до 100% | Цифровые клавиши 1 – 0. Цифровая клавиша 1 — увеличение значения на 10% Цифровая клавиша 0 — увеличение значения до 100% |

[Наверх](#) 

Клавиши для работы с группами с быстрой заливкой

Следующий список содержит не все комбинации клавиш. Ниже приведены только те комбинации клавиш, которые не отображаются в списках команд меню или всплывающих подсказках.

| Результат | Windows | Mac OS |
|--|--|---|
| Переключение на инструмент «Пипетка» и выбор образца заливки и/или обводки | Щелчок с нажатой клавишей «Alt» + инструмент «Быстрая заливка» | Щелчок с нажатой клавишей «Option» + инструмент «Быстрая заливка» |
| Переключение на инструмент «Пипетка» и выбор образца цвета из изображения или промежуточного цвета из градиента | Щелчок с нажатыми клавишами «Alt» + «Shift» + инструмент «Быстрая заливка» | Щелчок с нажатыми клавишами «Option» + «Shift» + инструмент «Быстрая заливка» |
| Выбор противоположных параметров инструмента «Быстрая заливка» (если в данный момент выбраны параметры «Закрашивать сплошные области» и «Закрашивать обводки», переключение происходит только на «Закрашивать сплошные области») | «Shift» + инструмент «Быстрая заливка» | «Shift» + инструмент «Быстрая заливка» |
| Заливка через необведенные края в смежные фрагменты | Двойной щелчок + инструмент «Быстрая заливка» | Двойной щелчок + инструмент «Быстрая заливка» |
| Заливка всех фрагментов, имеющих одинаковую заливку, и обводка всех краев, имеющих одинаковую обводку | Тройной щелчок + инструмент «Быстрая заливка» | Тройной щелчок + инструмент «Быстрая заливка» |
| Переключение на инструмент «Пипетка» и выбор образца заливки и/или обводки | Щелчок с нажатой клавишей «Alt» + инструмент «Выделение быстрых заливок» | Щелчок с нажатой клавишей «Option» + инструмент «Выделение быстрых заливок» |
| Переключение на инструмент «Пипетка» и выбор образца цвета из изображения или промежуточного цвета из градиента | Щелчок с нажатыми клавишами «Alt» + «Shift» + инструмент «Выделение быстрых заливок» | Щелчок с нажатыми клавишами «Option» + «Shift» + инструмент «Выделение быстрых заливок» |
| Добавление к выделенной области/удаление из выделенной области | Щелчок с нажатой клавишей «Shift» + инструмент «Выделение быстрых | Щелчок с нажатой клавишей «Shift» + инструмент «Выделение быстрых заливок» |

| | заливок» | |
|--|---|---|
| Выбор всех соединенных фрагментов/краев с одинаковой заливкой/обводкой | Двойной щелчок + инструмент «Выделение быстрых заливок» | Двойной щелчок + инструмент «Выделение быстрых заливок» |
| Выбор всех фрагментов/краев с одинаковой заливкой/обводкой | Тройной щелчок + инструмент «Выделение быстрых заливок» | Тройной щелчок + инструмент «Выделение быстрых заливок» |

[Наверх](#)

Клавиши для трансформируемых объектов

Следующий список содержит не все комбинации клавиш. Ниже приведены только те комбинации клавиш, которые не отображаются в списках команд меню или всплывающих подсказках.

| Результат | Windows | Mac OS |
|--|--|--|
| Установка исходной точки и открытие диалогового окна при использовании инструментов «Поворот», «Масштаб», «Зеркальное отражение» или «Наклон» | Щелчок с нажатой клавишей «Alt» | Щелчок с нажатой клавишей «Option» |
| Создание дубликата и трансформирование выделенной области при использовании инструментов «Выделение», «Масштаб», «Зеркальное отражение» или «Наклон» | Перетаскивание с нажатой клавишей «Alt» | Перетаскивание с нажатой клавишей «Option» |
| Трансформирование узора (независимо от объекта) при использовании инструментов «Выделение», «Масштаб», «Зеркальное отражение» или «Наклон» | Перетаскивание с нажатой клавишей «тильда» (~) | Перетаскивание с нажатой клавишей «тильда» (~) |

[Наверх](#)

Клавиши для создания точек переменной ширины

Следующий список содержит не все комбинации клавиш. Ниже приведены только те комбинации клавиш, которые не отображаются в списках команд меню или всплывающих подсказках.

| Результаты | Windows | Mac OS |
|-----------------------------------|-------------------------------------|---|
| Выделение нескольких точек ширины | Щелчок при нажатой клавише «Shift» | Щелчок при нажатой клавише «Shift» |
| Создание неоднородной ширины | «Alt»+«перетаскивание» | «Option»+«перетаскивание» |
| Создание копии точки ширины | «Alt»+«перетаскивание точки ширины» | «Options»+«перетаскивание точки ширины» |
| Изменение положения | Перетаскивание при | Перетаскивание при |

| | | |
|---------------------------------|-------------------------|-------------------------|
| нескольких точек ширины | нажатой клавише «Shift» | нажатой клавише «Shift» |
| Удаление выбранной точки ширины | «Delete» | «Delete» |
| Снятие выделения точки ширины | «Esc» | «Esc» |

[Наверх](#)

Клавиши для работы с текстом

Следующий список содержит не все комбинации клавиш. Ниже приведены только те комбинации клавиш, которые не отображаются в списках команд меню или всплывающих подсказках.

| Результат | Windows | Mac OS |
|---|---|--|
| Перемещение на один символ вправо или влево | «Стрелка вправо» или «Стрелка влево» | «Стрелка вправо» или «Стрелка влево» |
| Перемещение вверх или вниз на одну строку | «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» | «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» |
| Перемещение на одно слово вправо или влево | «Ctrl»+«Стрелка вправо» или «Стрелка влево» | «Command»+«Стрелка вправо» или «Стрелка влево» |
| Перемещение вверх или вниз на один абзац | «Ctrl» + «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» | «Command» + «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» |
| Выделение одного слова справа или слева | «Shift» + «Ctrl» + «Стрелка вправо» или «Стрелка влево» | «Shift» + «Command» + «Стрелка вправо» или «Стрелка влево» |
| Выделение одного абзаца выше или ниже | «Shift» + «Ctrl» + «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» | «Shift» + «Command» + «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» |
| Продление существующего выделения | Щелчок с нажатой клавишей «Shift» | Щелчок с нажатой клавишей «Shift» |
| Выравнивание абзаца по левому краю, по правому краю или по центру | «Ctrl» + «Shift» + «L», «R» или «C» | «Command» + «Shift» + «L», «R» или «C» |
| Выключка абзаца | «Ctrl» + «Shift» + «J» | «Command» + «Shift» + «J» |
| Вставка программного возврата | «Shift» + «Ввод» | «Shift» + «Return» |
| Выделение кернинга | «Ctrl» + «Alt» + «K» | «Command» + «Option» + «K» |
| Восстановление масштаба по горизонтали до 100% | «Ctrl» + «Shift» + «X» | «Command» + «Shift» + «X» |
| Увеличение или уменьшение кегля шрифта | «Ctrl» + «Shift» + «>» или «<» | «Command» + «Shift» + «>» или «<» |

| | | |
|---|---|--|
| Увеличение или уменьшение интерлиньяжа | «Alt» + «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» (горизонтальный текст) или «Стрелка вправо» или «Стрелка влево» (вертикальный текст) | «Option» + «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» (горизонтальный текст) или «Стрелка вправо» или «Стрелка влево» (вертикальный текст) |
| Восстановление трекинга/кернинга до 0 | «Ctrl» + «Alt» + «Q» | «Command» + «Option» + «Q» |
| Увеличение или уменьшение кернинга и трекинга | «Alt» + «Стрелка вправо» или «Стрелка влево» (горизонтальный текст) или «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» (вертикальный текст) | «Option» + «Стрелка вправо» или «Стрелка влево» (горизонтальный текст) или «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» (вертикальный текст) |
| Увеличение или уменьшение кернинга и трекинга в пять раз | «Ctrl» + «Alt» + «Стрелка вправо» или «Стрелка влево» (горизонтальный текст) или «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» (вертикальный текст) | «Command» + «Option» + «Стрелка вправо» или «Стрелка влево» (горизонтальный текст) или «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» (вертикальный текст) |
| Увеличение или уменьшение смещения базовой линии | «Alt» + «Shift» + «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» (горизонтальный текст) или «Стрелка вправо» или «Стрелка влево» (вертикальный текст) | «Option» + «Shift» + «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» (горизонтальный текст) или «Стрелка вправо» или «Стрелка влево» (вертикальный текст) |
| Переключение между инструментами «Текст» и «Вертикальный текст», «Текст в области» и «Вертикальный текст в области», «Текст по контуру» и «Вертикальный текст по контуру» | «Shift» | «Shift» |
| Переключение между инструментами «Текст в области» и «Текст по контуру», «Вертикальный текст в области» и «Вертикальный текст по контуру» | «Alt» | «Option» |

Чтобы изменить значение шага для комбинаций клавиш по работе с текстом, выберите команду «Редактирование» > «Установки» > «Текст» (Windows) или «Illustrator» > «Установки» > «Текст» (Mac OS). Введите требуемые значения в текстовые поля «Кегль/Интерлиньяж», «Смещение базовой линии», «Трекинг» и нажмите кнопку «OK».

[Наверх](#)

Клавиши для работы с палитрами

Следующий список содержит не все комбинации клавиш. Ниже приведены только те комбинации клавиш, которые не отображаются в списках команд меню или всплывающих подсказках.

| Результат | Windows | Mac OS |
|--|---|--|
| Установка параметров (кроме палитр «Операции», «Кисти», «Образцы» и «Символы») | Щелчок по кнопке «Новый» с нажатой клавишей «Alt» | Щелчок по кнопке «Новый» с нажатой клавишей «Option» |
| Удаление без подтверждения (кроме палитры «Слои») | Щелчок по кнопке «Удалить» с нажатой клавишей «Alt» | Щелчок по кнопке «Удалить» с нажатой клавишей «Option» |
| Применение значения и сохранение текстового поля активным | «Shift» + «Ввод» | «Shift» + «Return» |
| Выбор диапазона операций, кистей, слоев, связей, стилей или образцов | Щелчок с нажатой клавишей «Shift» | Щелчок с нажатой клавишей «Shift» |
| Выбор несмежных операций, кистей, слоев (только на том же уровне), связей, стилей или образцов | Щелчок с нажатой клавишей «Ctrl» | Щелчок с нажатой клавишей «Command» |
| Показ/скрытие всех палитр/панелей | «Tab» | «Tab» |
| Показ/скрытие всех палитр/панелей, кроме панелей «Инструменты» и «Управление» | «Shift» + «Tab» | «Shift» + «Tab» |

[Наверх](#) 

Клавиши для палитры «Операции»

Следующий список содержит не все комбинации клавиш. Ниже приведены только те комбинации клавиш, которые не отображаются в списках команд меню или всплывающих подсказках.

| Результат | Windows | Mac OS |
|--|---|--|
| Разворачивание/ сворачивание всей иерархии для набора операций | Щелчок по треугольнику развертывания с нажатой клавишей «Alt» | Щелчок по треугольнику развертывания с нажатой клавишей «Option» |
| Установка параметров для набора операций | Двойной щелчок по значку папки | Двойной щелчок по значку папки |
| Выполнение единичной команды | Щелчок по кнопке «Выполнить выделенную команду» с нажатой клавишей «Ctrl» | Щелчок по кнопке «Выполнить выделенную команду» с нажатой клавишей «Command» |
| Начало записи операций без подтверждения | Щелчок по кнопке «Новая операция» с нажатой клавишей «Alt» | Щелчок по кнопке «Новая операция» с нажатой клавишей «Option» |

[Наверх](#) 

Клавиши для палитры «Кисти»

Следующий список содержит не все комбинации клавиш. Ниже приведены только те комбинации клавиш, которые не отображаются в списках команд меню или всплывающих подсказках.

| Результат | Windows | Mac OS |
|---|--|--|
| Открытие диалогового окна «Параметры кисти» | Двойной щелчок по кисти | Двойной щелчок по кисти |
| Создание дубликата кисти | Перетаскивание кисти на кнопку «Новая кисть» | Перетаскивание кисти на кнопку «Новая кисть» |

[Наверх](#)

Клавиши для палитр «Символ» и «Абзац»

Следующий список содержит не все комбинации клавиш. Ниже приведены только те комбинации клавиш, которые не отображаются в списках команд меню или всплывающих подсказках.

| Результат | Windows | Mac OS |
|---|--|--|
| Увеличение/уменьшение выбранного значения на малую величину | «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» | «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» |
| Увеличение/уменьшение выбранного значения на большую величину | «Shift» + «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» | «Shift» + «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» |
| Выделение поля названия шрифта в палитре «Символ» | «Ctrl» + «Alt» + «Shift» + «F» | «Command» + «Option» + «Shift» + «F» |

[Наверх](#)

Клавиши для палитры «Цвет»

Следующий список содержит не все комбинации клавиш. Ниже приведены только те комбинации клавиш, которые не отображаются в списках команд меню или всплывающих подсказках.

| Результат | Windows | Mac OS |
|---|--|--|
| Выбор комплементарного цвета для текущей заливки/обводки | Щелчок по цветовой шкале с нажатой клавишей «Ctrl» | Щелчок по цветовой шкале с нажатой клавишей «Shift» |
| Изменение неактивной заливки/обводки | Щелчок по цветовой шкале с нажатой клавишей «Alt» | Щелчок по цветовой шкале с нажатой клавишей «Option» |
| Выбор комплементарного цвета для неактивной заливки/обводки | Щелчок по цветовой шкале с нажатыми клавишами «Ctrl» + «Alt» | Щелчок по цветовой шкале с нажатыми клавишами «Command» + «Option» |

| | | |
|--|--|--|
| Выбор инверсии для текущей заливки/обводки | Щелчок по цветовой шкале с нажатыми клавишами «Ctrl» + «Shift» | Щелчок по цветовой шкале с нажатыми клавишами «Command» + «Shift» |
| Выбор инверсии для неактивной заливки/обводки | Щелчок по цветовой шкале с нажатыми клавишами «Ctrl» + «Shift» + «Alt» | Щелчок по цветовой шкале с нажатыми клавишами «Command» + «Shift» + «Option» |
| Смена цветового режима | Щелчок по цветовой шкале с нажатой клавишей «Shift» | Щелчок по цветовой шкале с нажатой клавишей «Shift» |
| Одновременное перемещение ползунков цветовых шкал | Перетаскивание ползунка цветовой шкалы с нажатой клавишей «Shift» | Перетаскивание ползунка цветовой шкалы с нажатой клавишей «Shift» |
| Переключение между процентами и числовыми значениями от 0 до 255 для RGB | Двойной щелчок справа от числового поля | Двойной щелчок справа от числового поля |

[Наверх](#)

Клавиши для палитры «Градиент»

Следующий список содержит не все комбинации клавиш. Ниже приведены только те комбинации клавиш, которые не отображаются в списках команд меню или всплывающих подсказках.

| Результат | Windows | Mac OS |
|--|---|--|
| Создание дубликата контрольных точек цветов | Перетаскивание с нажатой клавишей «Alt» | Перетаскивание с нажатой клавишей «Option» |
| Замена контрольных точек цветов | Перетаскивание контрольной точки цвета на другую точку с нажатой клавишей «Alt» | Перетаскивание контрольной точки цвета на другую точку с нажатой клавишей «Option» |
| Применение цвета образца к активной (или выделенной) контрольной точке цвета | Щелчок по образцу в палитре «Образцы» с нажатой клавишей «Alt» | Щелчок по образцу в палитре «Образцы» с нажатой клавишей «Option» |
| Сброс заливки градиента в линейный черно-белый градиент по умолчанию | Щелчок поля «Заливка градиента», удерживая «Ctrl», в палитре «Градиент» | Щелчок поля «Заливка градиента», удерживая «Command», в палитре «Градиент» |
| Отобразить/скрыть стрелку градиента | «Ctrl» + «Alt» + «G» | «Command» + «Option» + «G» |
| Изменить угол и конечную точку одновременно | Перетаскивание конечной точки аннотатора градиента с нажатой клавишей «Alt» | Перетаскивание конечной точки аннотатора градиента с нажатой клавишей «Option» |

| | | |
|---|---|---|
| Перемещение инструмента «Градиент» или аннотатора градиента строго по горизонтали или вертикали | Перетаскивание с нажатой клавишей «Shift» | Перетаскивание с нажатой клавишей «Shift» |
| Отображение аннотатора градиента в выделенном объекте с градиентной заливкой | «G» | «G» |

[Наверх](#)

Клавиши для палитры «Слои»

Следующий список содержит не все комбинации клавиш. Ниже приведены только те комбинации клавиш, которые не отображаются в списках команд меню или всплывающих подсказках.

| Результат | Windows | Mac OS |
|---|--|--|
| Выделение всех объектов в слое | Щелчок по имени слоя с нажатой клавишей «Alt» | Щелчок по имени слоя с нажатой клавишей «Option» |
| Показ/скрытие всех слоев, кроме выбранного | Щелчок по значку «Глаз» с нажатой клавишей «Alt» | Щелчок по значку «Глаз» с нажатой клавишей «Option» |
| Выбор отображения в виде контуров/режима иллюстрации для выбранного слоя | Щелчок по значку «Глаз» с нажатой клавишей «Ctrl» | Щелчок по значку «Глаз» с нажатой клавишей «Command» |
| Выбор отображения в виде контуров/режима иллюстрации для всех других слоев. | Щелчок по значку «Глаз» с нажатыми клавишами «Ctrl» + «Alt» | Щелчок по значку «Глаз» с нажатыми клавишами «Command» + «Option» |
| Закрепление/освобождение всех других слоев | Щелчок по значку замка с нажатой клавишей «Alt» | Щелчок по значку замка с нажатой клавишей «Option» |
| Разворачивание всех подслоев для отображения всей иерархии | Щелчок по треугольнику развертывания с нажатой клавишей «Alt» | Щелчок по треугольнику развертывания с нажатой клавишей «Option» |
| Установка параметров при создании нового слоя | Щелчок по кнопке «Новый слой» с нажатой клавишей «Alt» | Щелчок по кнопке «Новый слой» с нажатой клавишей «Option» |
| Установка параметров при создании нового подслоя | Щелчок по кнопке «Новый подслой» с нажатой клавишей «Alt» | Щелчок по кнопке «Новый подслой» с нажатой клавишей «Option» |
| Размещение нового подслоя в нижней части списка слоев | Щелчок по кнопке «Новый подслой» с нажатыми клавишами «Ctrl» + «Alt» | Щелчок по кнопке «Новый подслой» с нажатыми клавишами «Command» + «Option» |
| Размещение слоя в верхней части списка слоев | Щелчок по кнопке «Новый слой» с нажатой | Щелчок по кнопке «Новый слой» с нажатой клавишей |

| | клавишей «Ctrl» | «Command» |
|---|---|---|
| Размещение слоя ниже выделенного слоя | Щелчок по кнопке «Новый слой» с нажатыми клавишами «Ctrl» + «Alt» | Щелчок по кнопке «Новый слой» с нажатыми клавишами «Command» + «Option» |
| Копирование выделенной области в слой, подслой или группу | Перетаскивание выделенной области с нажатой клавишей «Alt» | Перетаскивание выделенной области с нажатой клавишей «Option» |

[Наверх](#) 

Клавиши для палитры «Образцы»

Следующий список содержит не все комбинации клавиш. Ниже приведены только те комбинации клавиш, которые не отображаются в списках команд меню или всплывающих подсказках.

| Результат | Windows | Mac OS |
|---|--|---|
| Создание нового плашечного цвета | Щелчок по кнопке «Новый образец» с нажатой клавишей «Ctrl» | Щелчок по кнопке «Новый образец» с нажатой клавишей «Command» |
| Создание нового глобального триадного цвета | Щелчок по кнопке «Новый образец» с нажатыми клавишами «Ctrl» + «Shift» | Щелчок по кнопке «Новый образец» с нажатыми клавишами «Command» + «Shift» |
| Замена одного образца другим | Перетаскивание одного образца на другой с нажатой клавишей «Alt» | Перетаскивание одного образца на другой с нажатой клавишей «Option» |

[Наверх](#) 

Клавиши для палитры «Трансформирование»

Следующий список содержит не все комбинации клавиш. Ниже приведены только те комбинации клавиш, которые не отображаются в списках команд меню или всплывающих подсказках.

| Результат | Windows | Mac OS |
|--|------------------|---------------------|
| Применение значения и сохранение фокуса в поле для редактирования | «Shift» + «Ввод» | «Shift» + «Return» |
| Применение значения и копирование объекта | «Alt» + «Ввод» | «Option» + «Return» |
| Применение значения и пропорциональное масштабирование ширины или высоты | «Ctrl» + «Ввод» | «Command»+ «Return» |

[Наверх](#) 

Клавиши для палитры «Прозрачность»

Следующий список содержит не все комбинации клавиш. Ниже приведены только те комбинации клавиш, которые не отображаются в списках команд меню или всплывающих подсказках.

| Результат | Windows | Mac OS |
|--|--|--|
| Изменение маски на изображение в градациях серого для редактирования | Щелчок по миниатюре маски с нажатой клавишей «Alt» | Щелчок по миниатюре маски с нажатой клавишей «Option» |
| Выключение непрозрачной маски | Щелчок по миниатюре маски с нажатой клавишей «Shift» | Щелчок по миниатюре маски с нажатой клавишей «Shift» |
| Повторное включение непрозрачной маски | Щелчок по миниатюре выключенной маски с нажатой клавишей «Shift» | Щелчок по миниатюре выключенной маски с нажатой клавишей «Shift» |
| Увеличение/уменьшение непрозрачности с шагом 1% | Щелчок в поле непрозрачности + «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» | Щелчок в поле непрозрачности + «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» |
| Увеличение/уменьшение непрозрачности с шагом 10% | Щелчок в поле непрозрачности с нажатой клавишей «Shift» + «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» | Щелчок в поле непрозрачности с нажатой клавишей «Shift» + «Стрелка вверх» или «Стрелка вниз» |

[Наверх](#) 

Функциональные клавиши

Следующий список содержит не все комбинации клавиш. Ниже приведены только те комбинации клавиш, которые не отображаются в списках команд меню или всплывающих подсказках.

| Результат | Windows | Mac OS |
|--------------------------------------|---------------|------------------|
| Вызвать справку | «F1» | «F1» |
| Вырезать | «F2» | «F2» |
| Копировать | «F3» | «F3» |
| Вставить | «F4» | «F4» |
| Показать/скрыть палитру «Кисти» | «F5» | «F5» |
| Показать/скрыть палитру «Цвет» | «F6» | «F6» |
| Показать/скрыть палитру «Слои» | «F7» | «F7» |
| Создать новый символ | «F8» | «F8» |
| Показать/скрыть палитру «Информация» | «Ctrl» + «F8» | «Command» + «F8» |
| Показать/скрыть палитру «Градиент» | «Ctrl» + «F9» | «Command» + «F9» |

| | | |
|--|--------------------------|-----------------------------|
| Показать/скрыть палитру «Обводка» | «Ctrl» + «F10» | «Command» + «F10» |
| Показать/скрыть палитру «Атрибуты» | «Ctrl» + «F11» | «Command» + «F11» |
| Восстановление | «F12» | «F12» |
| Показать/скрыть палитру «Стили графики» | «Shift» + «F5» | «Shift» + «F5» |
| Показать/скрыть палитру «Оформление» | «Shift» + «F6» | «Shift» + «F6» |
| Показать/скрыть палитру «Выравнивание» | «Shift» + «F7» | «Shift» + «F7» |
| Показать/скрыть палитру «Трансформирование» | «Shift» + «F8» | «Shift» + «F8» |
| Показать/скрыть палитру «Обработка контуров» | «Shift» + «Ctrl» + «F9» | «Shift» + «Command» + «F9» |
| Показать/скрыть палитру «Прозрачность» | «Shift» + «Ctrl» + «F10» | «Shift» + «Command» + «F10» |
| Показать/скрыть палитру «Символы» | «Shift» + «Ctrl» + «F11» | «Shift» + «Command» + «F11» |
| Показать/скрыть сетку перспективы | «Ctrl»+«Shift»+«I» | «Command»+«Shift»+«I» |

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Настройка комбинаций клавиш

Настройка комбинаций клавиш

Комбинации клавиш повышают эффективность работы в программе Illustrator. Комбинации клавиш Illustrator по умолчанию приведены ниже, также пользователь может добавить новые комбинации и настроить их.

Настройка комбинаций клавиш

[Наверх](#)

Программа Illustrator позволяет просматривать список всех комбинаций клавиш, а также редактировать и создавать комбинации. Диалоговое окно «Комбинации клавиш» служит редактором комбинаций и включает все команды, поддерживающие комбинации, некоторые из которых не включены в набор комбинаций клавиш по умолчанию.

Можно определять собственные наборы комбинаций клавиш, изменять отдельные комбинации внутри набора и переключаться между наборами комбинаций. Например, можно создать отдельные наборы для разных рабочих сред, выбранных с помощью команды «Окно» > «Рабочая среда».

Наборы комбинаций клавиш хранятся в файле .kys папки установок Illustrator. Вы можете скопировать этот файл в аналогичный каталог (в папке установок Illustrator) на другом компьютере. Затем вы можете выбрать этот набор в диалоговом окне «Комбинации клавиш» программы Illustrator.

Один и тот же файл .kys можно использовать на различных платформах, если измененные комбинации клавиш поддерживаются на этих платформах.

Ниже приведены каталоги, в которых по умолчанию хранятся пользовательские комбинации клавиш Illustrator:

Mac OS:

```
1 | user/Library/Preferences/Illustrator CS5 Settings/[language]/mycustomshortcut.kys
```

Windows Vista и Windows 7

```
1 | <rootdir>\Users\[user name]\AppData\Roaming\Adobe <span class="uicontrol">Illustrator
2 | CS5 Settings\</span>[language]\mycustomshortcut.kys
```

Win XP

```
1 | <rootdir>\Document and Settings\[user name]\Application <span class="uicontrol">Data\Adobe\Adobe
2 | Illustrator CS5 Settings\</span>[language]\mycustomshortcut.kys
```

В дополнение к использованию комбинаций клавиш можно получать доступ ко многим командам с помощью контекстных меню. В контекстных меню отображаются команды, относящиеся к активному инструменту, выделенной области или палитре. Чтобы отобразить контекстное меню, щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните мышью, нажав клавишу «Control» (Mac OS), в окне документа или палитре.

1. Выберите команду «Редактирование» > «Комбинации клавиш».
2. Выберите набор комбинаций в меню «Набор» в верхней части диалогового окна «Комбинации клавиш».
3. Выберите тип комбинации («Меню программы» или «Инструменты») в меню, расположенном над списком комбинаций клавиш.
4. Выполните любое из следующих действий:
 - Чтобы активировать набор комбинаций, нажмите кнопку «OK».
 - Чтобы изменить комбинацию, щелкните в прокручиваемом списке столбец «Комбинация клавиш» и введите новую комбинацию. Если введена комбинация, которая уже назначена другой команде или инструменту, в нижней части диалогового окна появится предупреждение. Нажмите кнопку «Отмена», чтобы отменить изменения, или кнопку «Перейти», чтобы перейти к указанной команде или инструменту и назначить им новую комбинацию. В столбец

«Символ» введите символ, который появится в меню или всплывающей подсказке для команды или инструмента. Можно использовать любой символ, допустимый в столбце «Комбинация клавиш».

Примечание. Операционная система Mac OS не позволяет назначить «Command» + «Option» + «8» в качестве комбинации в меню.

- Чтобы сохранить изменения в текущем наборе комбинаций, нажмите кнопку «OK» (изменения в наборе «Illustrator Defaults» сохранить нельзя).
- Чтобы сохранить новый набор комбинаций клавиш, нажмите кнопку «Сохранить». Введите имя нового набора и нажмите кнопку «OK». Новый набор клавиш появится во всплывающем меню под новым именем.
- Чтобы удалить набор комбинаций клавиш, нажмите кнопку «Удалить» (набор «Illustrator Defaults» удалить нельзя).
- Чтобы экспорттировать показанный набор комбинаций клавиш в текстовый файл, нажмите кнопку «Экспортировать». В диалоговом окне «Сохранить файл клавиатурных сокращений» введите имя файла для текущего набора клавиш и нажмите кнопку «Сохранить». Этот текстовый файл можно использовать для вывода на печать копии ваших комбинаций клавиш.

Дополнительные разделы справки



[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Системные требования

Системные требования | Illustrator

Системные требования Illustrator

[Системные требования и языковые версии Illustrator CC \(2015\)](#)

[Системные требования Illustrator CC \(2014\)](#)

[Системные требования Illustrator CC](#)

[Системные требования Illustrator CS6](#)

[Более ранние версии](#)

[Наверх](#)

Системные требования и языковые версии Illustrator CC (2015)

Windows

- Процессор Intel Pentium 4 или AMD Athlon 64
- Microsoft Windows 7 с пакетом обновлений SP1, Windows 8.1 или Windows 10
- 1 ГБ оперативной памяти (рекомендуется 3 ГБ) для 32-разрядной версии; 2 ГБ оперативной памяти (рекомендуется 8 ГБ) для 64-разрядной версии
- 2 ГБ свободного пространства на жестком диске для установки; дополнительное свободное пространство, необходимое для установки (не устанавливается на съемные устройства флэш-памяти)
- Разрешение монитора 1024x768 (рекомендуется 1280x800)
- Для просмотра Illustrator в режиме HiDPI монитор должен поддерживать разрешение не менее 1920x1080
- OpenGL 4.x
- Чтобы использовать новую рабочую среду «Сенсорное управление» в Illustrator, требуется планшет или монитор с поддержкой сенсорного ввода под управлением Windows 8.1 или Windows 10 (рекомендуемый вариант: Microsoft Surface Pro 3)
- Необязательно: для использования функции «Производительность графического процессора»: указанный ниже видеоадаптер Intel, NVIDIA или AMD (рекомендуется средний или профессиональный уровень), 1 ГБ видеопамяти (рекомендуется 2 ГБ) и новейшие версии драйверов для обеспечения оптимальной производительности
- Следующие серии видеоадаптеров поддерживают функции производительности графического процессора в Windows в приложении Illustrator:

NVIDIA

- Серия NVIDIA Quadro K
- NVIDIA Quadro 6xxx
- NVIDIA Quadro 5xxx
- NVIDIA Quadro 4xxx
- NVIDIA Quadro 2xxx
- NVIDIA Quadro 2xxxxD
- NVIDIA Quadro 6xx
- Серия NVIDIA GeForce GTX (4xx, 5xx, 6xx, 7xx, 9xx, Titan)

- Серия NVIDIA Quadro M

Важно. Microsoft Windows может не обнаружить наличие новейших драйверов графических процессоров NVIDIA. Загрузите новейшие драйверы устройства для графического процессора:

- [Серия Quadro](#)
- [Другие серии](#)

Intel

- Intel HD Graphics серии 4600
- Intel HD Graphics серии 5000
- Intel Iris Graphics серии 5000
- Intel Iris Pro Graphics серии 5000
- Intel HD Graphics серии 6000
- Intel Iris Graphics серии 6000

AMD

Устройства следующих серий поддерживаются только в Windows 8 или более поздних версиях:

- Серия графических адаптеров AMD Radeon R9
- Серия графических адаптеров AMD Radeon R7
- Серия графических адаптеров AMD Radeon HD 7000
- Серия графических адаптеров AMD Radeon HD 8000
- Серия графических адаптеров AMD FirePro V
- Серия графических адаптеров AMD FirePro W

Убедитесь, что у вас установлены новейшие драйверы графического процессора. См. раздел Производительность графического процессора в *Illustrator | Обновления драйверов*.

- Подключение к Интернету для регистрации и активации необходимого программного обеспечения, проверки статуса подписчика и доступа к онлайн-сервисам*

Mac OS

- Многоядерный процессор Intel с поддержкой 64-разрядных вычислений
- Mac OS X версии 10.9, 10.10 или 10.11 (рекомендуется)
- 2 ГБ оперативной памяти (рекомендуется 8 ГБ)
- 2 ГБ свободного пространства на жестком диске для установки; дополнительное свободное пространство, необходимое для установки (не устанавливается на диск, для которого используется файловая система, чувствительная к регистру, или на съемные устройства флэш-памяти)
- Разрешение монитора 1024x768 (рекомендуется 1280x800)
- Необязательно: для использования функций производительности графического процессора компьютер под управлением ОС Mac должен иметь не менее 512 МБ видеопамяти (рекомендуется 2 ГБ), а также поддерживать OpenGL версии 4.0 или выше
 - Чтобы проверить значения VRAM:

Mac 10.9: Выберите *Mac > Об этом Mac > Подробнее* (информация о графике).

Mac 10.10, 10.11: Выберите *Mac > Об этом Mac* (информация о графике).
 - Чтобы узнать, поддерживает ли компьютер необходимую версию OpenGL (4.0 или более позднюю), см. [документ технической поддержки Apple](#).
- Подключение к Интернету для регистрации и активации необходимого программного обеспечения, проверки статуса подписчика и доступа к онлайн-сервисам*

* Примечание. Для активации и использования этого продукта требуется наличие связи с сетью Интернет, Adobe ID и принятие лицензионное соглашение. Этот продукт может интегрироваться с отдельными онлайн-сервисами Adobe или сторонних производителей либо предоставлять к ним доступ. Онлайн-сервисы доступны только пользователям не младше 13 лет, для их использования нужно согласиться на [дополнительные условия](#) и принять [политику конфиденциальности Adobe](#). Приложения и сервисы могут быть доступны не во всех странах и не на всех языках, а также подлежать изменению или отмене без уведомления. Кроме того, за использование онлайн-сервисов или регистрацию может взиматься дополнительная плата.

Версии на других языках

Приложение Illustrator CC доступно на следующих языках:

| | | |
|-----------|--------------------|---------|
| Dansk | Italiano | Русский |
| Deutsch | Nederlands | * |
| English | Polish | 日本語 |
| Español | Português (Brasil) | 简体中文 |
| Français | Svenska | 繁體中文 |
| Français* | Turkish | 한국어 |
| Hebrew* | Ukrainian | |
| Hungarian | čeština | |

* Арабский язык и иврит поддерживаются в версии продукта для Ближнего Востока с поддержкой языков с альтернативным написанием, функциями для арабского языка и иврита и интерфейсом на английском языке, а также в версии на французском* языке (Северная Африка) с поддержкой языков с альтернативным написанием, функциями для арабского языка и иврита и интерфейсом на французском языке.

[Наверх](#)

Системные требования Illustrator CC (2014)

Windows

- Процессор Intel Pentium 4 или AMD Athlon 64
- Microsoft Windows 7 с пакетом обновлений SP1, Windows 8 или Windows 8.1
- 1 ГБ оперативной памяти (рекомендуется 3 ГБ) для 32-разрядной версии; 2 ГБ оперативной памяти (рекомендуется 8 ГБ) для 64-разрядной версии
- 2 ГБ свободного пространства на жестком диске для установки; дополнительное свободное пространство, необходимое для установки (не устанавливается на съемные устройства флэш-памяти)
- Разрешение монитора 1024x768 (рекомендуется 1280x800)
- Для просмотра Illustrator в режиме HiDPI монитор должен поддерживать разрешение не менее 1920x1080. Дополнительные сведения см. в разделе [Улучшенная поддержка Windows: устройства HiDPI](#)
- Чтобы использовать новое рабочее пространство «Сенсорное управление» в Illustrator, требуется планшет/монитор с поддержкой сенсорного ввода под управлением Windows 8.1 (рекомендуемый вариант: Microsoft Surface Pro 3)
- Необязательно: для использования параметра «Производительность графического процессора» необходимы видеoadаптеры NVIDIA, перечисленные ниже

(рекомендуется использовать адаптеры среднего/высокого класса); 1 ГБ видео-ОЗУ (рекомендуется 2 ГБ); а также новейшие драйверы NVIDIA (рекомендуемая версия драйвера 335.23 или более поздние версии для серии GeForce, версия 332.76 или более поздние версии для серии Quadro)

- Следующие серии видеoadаптеров NVIDIA поддерживают функции производительности графического процессора в Windows в приложении Illustrator:
 - Серия Quadro K
 - Quadro 6xxx
 - Quadro 5xxx
 - Quadro 4xxx
 - Quadro 2xxx
 - Quadro 2xxxD
 - Quadro 6xx
 - Серия GeForce GTX (4xx, 5xx, 6xx, 7xx, Titan)
- Подключение к Интернету для регистрации и активации необходимого программного обеспечения, проверки статуса подписчика и доступа к онлайн-сервисам*

Mac OS

- Многоядерный процессор Intel с поддержкой 64-разрядных вычислений
- ОС Mac OS X версии 10.7, 10.8, 10.9 или 10.10
- 2 ГБ оперативной памяти (рекомендуется 8 ГБ)
- 2 ГБ свободного пространства на жестком диске для установки; дополнительное свободное пространство, необходимое для установки (не устанавливается на диск, для которого используется файловая система, чувствительная к регистру, или на съемные устройства флэш-памяти)
- Разрешение монитора 1024x768 (рекомендуется 1280x800)
- Подключение к Интернету для регистрации и активации необходимого программного обеспечения, проверки статуса подписчика и доступа к онлайн-сервисам*

[Наверх](#)

Системные требования Illustrator CC

Windows

- Процессор Intel® Pentium® 4 или AMD Athlon® 64
- Microsoft® Windows® 7 с пакетом обновлений SP1, Windows 8 или Windows 8.1
- 1 ГБ оперативной памяти (рекомендуется 3 ГБ) для 32-разрядной версии; 2 ГБ оперативной памяти (рекомендуется 8 ГБ) для 64-разрядной версии
- 2 ГБ свободного пространства на жестком диске для установки; дополнительное свободное пространство, необходимое для установки (не устанавливается на съемные устройства флэш-памяти)
- Разрешение монитора 1024x768 (рекомендуется 1280x800)
- Подключение к Интернету для регистрации и активации необходимого программного обеспечения, проверки статуса подписчика и доступа к онлайн-сервисам*

Mac OS

- Многоядерный процессор Intel с поддержкой 64-разрядных вычислений

- ОС Mac OS X версии 10.6.8, 10.7, 10.8 или 10.9
- 2 ГБ оперативной памяти (рекомендуется 8 ГБ)
- 2 ГБ свободного пространства на жестком диске для установки; дополнительное свободное пространство, необходимое для установки (не устанавливается на диск, для которого используется файловая система, чувствительная к регистру, или на съемные устройства флэш-памяти)
- Разрешение монитора 1024x768 (рекомендуется 1280x800)
- Подключение к Интернету для регистрации и активации необходимого программного обеспечения, проверки статуса подписчика и доступа к онлайн-сервисам*

* Этот продукт может интегрироваться с отдельными онлайн-сервисами Adobe или сторонних производителей либо предоставлять к ним доступ. Использование онлайн-сервисов Adobe, включая сервис Adobe® Creative Cloud™, доступно только пользователям старше 13 лет и требует принятия дополнительных [условий использования](#) и [политики конфиденциальности](#) Adobe в сети Интернет. Приложения и онлайн-сервисы доступны не во всех странах и не на всех языках, они могут подлежать изменению или отмене без уведомления, их предоставление может потребовать регистрации пользователя. Кроме того, за использование онлайн-сервисов или регистрацию может взиматься дополнительная плата.

[Наверх](#)

Системные требования Illustrator CS6

Windows

- Процессор Intel® Pentium® 4 или AMD Athlon® 64
- Microsoft® Windows® XP с пакетом обновлений SP3 или Windows 7 с пакетом обновлений SP1. Adobe® Creative Suite® 5.5 и приложения CS6 также поддерживают Windows 8 и Windows 8.1. Для получения дополнительной информации о поддержке Windows 8 ознакомьтесь с [часто задаваемыми вопросами о CS6](#)
- 1 ГБ оперативной памяти (рекомендуется 3 ГБ) для 32-разрядной версии; 2 ГБ оперативной памяти (рекомендуется 8 ГБ) для 64-разрядной версии
- 2 ГБ свободного пространства на жестком диске для установки; дополнительное свободное пространство, необходимое для установки (не устанавливается на съемные устройства флэш-памяти)
- Разрешение монитора 1024x768 (рекомендуется 1280x800) с 16-разрядным графическим адаптером
- Привод DVD-ROM с поддержкой чтения двухслойных DVD-дисков
- Некоторые функции Adobe® Bridge требуют наличия графического адаптера с поддержкой DirectX 9 и емкостью видео-ОЗУ не менее 64 МБ
- Для работы этого программного обеспечения требуется активация. Для активации программного обеспечения, подтверждения подписки и доступа к онлайн-сервисам требуется широкополосное интернет-соединение и регистрация.† Активация по телефону недоступна.

Mac OS

- Многоядерный процессор Intel с поддержкой 64-разрядных вычислений
- Mac OS X 10.6.8 или 10.7. Приложения Adobe Creative Suite 5, CS5.5 и CS6 поддерживают Mac OS X (10.8 и 10.9) при установке в системах на базе Intel*
- 2 ГБ оперативной памяти (рекомендуется 8 ГБ)
- 2 ГБ свободного пространства на жестком диске для установки; дополнительное свободное пространство, необходимое для установки (не устанавливается на диск, для которого используется файловая система, чувствительная к регистру, или на съемные устройства флэш-памяти)
- Разрешение монитора 1024x768 (рекомендуется 1280x800) с 16-разрядной видеокартой

- Привод DVD-ROM с поддержкой чтения двухслойных DVD-дисков
- Для работы этого программного обеспечения требуется активация. Для активации программного обеспечения, подтверждения подписки и доступа к онлайн-сервисам требуется широкополосное интернет-соединение и регистрация.† Активация по телефону недоступна.

* Подробнее о [поддержке Mac OS X Mavericks](#).

† Этот продукт может интегрироваться с отдельными серверными онлайн-сервисами компании Adobe и сторонних компаний (далее «онлайн-сервисы») или предоставлять к ним доступ. Онлайн-сервисы доступны только пользователям не моложе 13 лет, принявшим [дополнительные условия использования](#) и действующие в компании Adobe [правила обращения с конфиденциальной информацией при работе в Интернете](#). Онлайн-сервисы доступны не во всех странах и не на всех языках, они могут подлежать частичному/полному изменению или отмене без уведомления, для их предоставления может быть необходима регистрация пользователя. Кроме того, за использование онлайн-сервисов или подписку на них может взиматься дополнительная плата.

[Наверх](#)

Более ранние версии

Системные требования Illustrator CS5

Windows

- Процессор Intel® Pentium® 4 или AMD Athlon® 64
- Microsoft® Windows® XP с пакетом обновлений SP3, Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate или Enterprise с пакетом обновлений SP1 либо Windows 7
- 1 ГБ оперативной памяти
- 2 ГБ свободного пространства на жестком диске для установки; дополнительное свободное пространство, необходимое для установки (не устанавливается на съемные устройства флэш-памяти)
- Разрешение монитора 1024x768 (рекомендуется 1280x800) с 16-разрядным графическим адаптером
- DVD-привод*
- Широкополосное интернет-соединение, необходимое для онлайн-сервисов†

Mac OS

- Процессор Intel
- Операционная система Mac OS X версий 10.5.7 или 10.6
- 1 ГБ оперативной памяти
- 2 ГБ свободного пространства на жестком диске для установки; дополнительное свободное пространство, необходимое для установки (не устанавливается на диск, для которого используется файловая система, чувствительная к регистру, или на съемные устройства флэш-памяти)
- Разрешение монитора 1024x768 (рекомендуется 1280x800) с 16-разрядным графическим адаптером
- DVD-привод*
- Широкополосное интернет-соединение, необходимое для онлайн-сервисов*

* При использовании этого продукта вы можете получить доступ к некоторым функциям, предоставляемым через Интернет, включая онлайн-сервисы CS Live («онлайн-сервисы»), при наличии высокоскоростного интернет-соединения. Онлайн-сервисы и некоторые их функции могут быть доступны не во всех странах, а также не для всех языков и/или валют и могут быть отменены.

полностью или частично без уведомления. Доступ к онлайн-сервисам регулируется [особыми условиями использования](#) и [правилами обращения с конфиденциальной информацией при работе в Интернете](#). Для доступа к некоторым сервисам необходима регистрация. Некоторые онлайн-сервисы, включая сервисы, первоначально предлагаемые бесплатно, могут подлежать оплате.

Системные требования Illustrator CS4

Windows

- Процессор с тактовой частотой 2 ГГц и выше
- Microsoft® Windows® XP с пакетом обновлений SP2 (рекомендуется SP3) либо Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate или Enterprise с пакетом обновлений SP1 (сертифицировано для 32-разрядных ОС Windows XP и Windows Vista)
- 512 МБ оперативной памяти (рекомендуется 1 ГБ)
- 2 ГБ свободного пространства на жестком диске для установки; дополнительное свободное пространство, необходимое для установки (не устанавливается на съемные устройства флэш-памяти)
- Разрешение монитора 1024x768 (рекомендуется 1280x800) с 16-разрядным графическим адаптером
- DVD-привод
- Широкополосное интернет-соединение, необходимое для онлайн-сервисов*

Mac OS

- Процессор PowerPC® G4, G5 или Intel®
- Mac OS X v10.4.11–10.5.4
- 512 МБ оперативной памяти (рекомендуется 1 ГБ)
- 2 ГБ свободного пространства на жестком диске для установки; дополнительное свободное пространство, необходимое для установки (не устанавливается на диск, для которого используется файловая система, чувствительная к регистру, или на съемные устройства флэш-памяти)
- Разрешение монитора 1024x768 (рекомендуется 1280x800) с 16-разрядным графическим адаптером
- DVD-привод
- Программное обеспечение QuickTime 7 необходимо для использования функций по работе с мультимедиа
- Широкополосное интернет-соединение, необходимое для онлайн-сервисов*

* При использовании этого продукта вы можете получить доступ к некоторым функциям, предоставляемым через Интернет («онлайн-сервисам»), при наличии высокоскоростного интернет-соединения. Онлайн-сервисы и некоторые их функции могут быть доступны не во всех странах, а также не для всех языков и/или валют и могут быть отменены полностью или частично без уведомления. Использование онлайн-сервисов регулируется отдельными условиями использования и политикой конфиденциальности Adobe в сети Интернет. Для доступа к некоторым сервисам необходима регистрация. Некоторые онлайн-сервисы, включая сервисы, первоначально предлагаемые бесплатно, могут подлежать оплате. Дополнительную информацию, а также информацию об условиях использования и политике конфиденциальности в сети Интернет см. на странице www.adobe.com/ru.

Системные требования Illustrator CS3

Windows

- Процессор Intel Pentium 4, Intel Centrino, Intel Xeon или Intel Core Duo (или совместимый)
- Microsoft Windows XP с пакетом обновлений SP2 либо Windows Vista Home Premium, Business, Ultimate или Enterprise (сертифицировано для 32-разрядных версий)
- 512 МБ оперативной памяти (рекомендуется 1 ГБ)
- 2 ГБ свободного места на жестком диске (дополнительное свободное место требуется в процессе установки)
- Разрешение монитора 1024x768 с 16-разрядным графическим адаптером
- DVD-привод
- Программное обеспечение QuickTime 7 необходимо для использования функций по работе с мультимедиа
- Для активации продукта требуется интернет-соединение или телефонное соединение
- Для доступа к Adobe Stock Photos* и некоторым другим сервисам требуется широкополосное интернет-соединение

Mac OS

- Процессор PowerPC G4 или G5 либо многоядерный процессор Intel
- Mac OS X v10.4.810.5 (Leopard)
- 512 МБ оперативной памяти (рекомендуется 1 ГБ)
- 2,5 ГБ свободного места на жестком диске (дополнительное свободное место требуется в процессе установки)
- Разрешение монитора 1024x768 с 16-разрядным графическим адаптером
- DVD-привод
- Программное обеспечение QuickTime 7 необходимо для использования функций по работе с мультимедиа
- Для активации продукта требуется интернет-соединение или телефонное соединение
- Для доступа к Adobe Stock Photos* и некоторым другим сервисам требуется широкополосное интернет-соединение

* Онлайн-сервисы, включая, но не ограничиваясь Adobe Stock Photos и Acrobat Connect, могут быть недоступны при выборе ряда стран, языков и валют. Доступность сервисов может изменяться. Пользование онлайн-сервисами регулируется общими положениями и условиями отдельного соглашения и может требовать дополнительной платы.

См. также

- [Поддерживаемые версии продукта](#)

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)