

Министерство образования и науки Российской Федерации

Федеральное агентство по образованию

**Санкт-Петербургский государственный университет
информационных технологий, механики и оптики**

Д.Г. Штенников

Эффективная работа в Adobe Illustrator CS3

Учебное пособие



**Санкт-Петербург
2008**

УДК 681.3

Штенников Д.Г. Эффективная работа в Adobe Illustrator CS3
Учебное пособие. – СПб., 2008. - 124 с.

Рецензенты: Л.С. Лисицына, к.т.н., доцент, зав. каф. КОТ СПбГУ ИТМО,
А.А. Бобцов, д.т.н., доцент каф. СУиИ СПбГУ ИТМО

Учебное пособие подготовлено на кафедре «Компьютерные образовательные технологии» (КОТ) факультета ИТиП СПбГУИТМО и предназначено для студентов специальностей 230202 – «Информационные технологии в образовании» и 230201 – «Информационные системы и технологии», изучающих курс «Информационные технологии», а также для разработчиков Интернет-ресурсов, слушателей курсов ДО для подготовки в рамках обучения по программам городского комитета по образованию, слушателей специализированных курсов. Пособие служит руководством к выполнению практических заданий. Практикум формирует набор практических навыков использования современных растровых графических технологий в сфере образовательной деятельности.

© Санкт-Петербургский государственный университет
информационных технологий, механики и оптики, 2008
© Штенников Д.Г., 2008

ОГЛАВЛЕНИЕ

Оглавление.....	3
Введение.....	9
Вспомогательные элементы	10
Установленные ресурсы	10
Подключаемые модули	10
Стили.....	10
Шаблоны.....	10
Рабочая область.....	11
Описание рабочего пространства	11
Скрыть или показать все панели.....	12
Отображение параметров меню панели.....	12
Настройка яркости панели.....	12
Перенастройка панели "Инструменты".....	12
экранные режимы	12
Ввод значений в палитрах и диалоговых окнах.....	13
Ввод значения в палитре или диалоговом окне	13
Палитра "Управление"	13
Открытие и закрытие палитры или диалогового окна из палитры "Управление".....	14
Инструменты	14
Обзор палитры "Инструменты"	14
Просмотр скрытых инструментов	15
Просмотр параметров инструмента	15
Перемещение палитры "Инструменты"	15
Скрытие палитры "Инструменты".....	16
Перемещение скрытых инструментов в отдельную палитру.....	16
Закрытие отдельной палитры инструментов.....	16
Выбор инструмента.....	16
Галерея инструментов выделения	17
Галерея инструментов для рисования	18

Галерея инструмента "Текст"	24
Галерея инструментов для раскраски	26
Галерея инструментов перерисовки	28
Галерея инструментов по работе с символами	33
Галерея инструментов для диаграмм	36
Галерея инструментов для разрезания и разделения на фрагменты ..	40
Галерея инструментов перемещения и масштабирования	41
Создание новых документов	42
Открытие файла	43
Кадрирование изображения	43
Создание, редактирование и удаление областей кадрирования	43
Определение единичной области кадрирования	43
Определение и просмотр дополнительных областей кадрирования	43
Удаление области кадрирования	44
Редактирование и перемещение области кадрирования	44
Использование линеек области кадрирования	44
Указание варианта кадрирования изображения для печати	45
Задание меток кадрирования для обрезки и выравнивания	45
Создание меток кадрирования вокруг объекта	46
Удаление меток кадрирования	46
Изменение размера и цвета монтажной области	46
Разбиение страниц	46
Линейки, сетки и направляющие	47
Использование линеек	47
Использование сетки	47
Использование направляющих	48
Перемещение, удаление и освобождение направляющих	48
Привязка объектов к узловым точкам и направляющим	49
"быстрые" направляющие	49
Установки "Быстрые направляющие"	49
Рисование	50

Векторные изображения.....	50
Контуры	50
Отображение и скрытие линий направления для выделенных узловых точек.....	52
Настройка параметров отображения точек и линий направления..	52
Рисование простых линий и фигур	53
Рисование прямых линий с помощью инструмента "Отрезок линии"	53
Рисование прямоугольников и квадратов.....	53
Изменение радиуса угла в прямоугольнике со скругленными углами	53
Рисование эллипсов	54
Рисование многоугольников	54
Рисование звезд.....	54
Рисование дуг	54
Рисование спиралей.....	55
Рисование бликов.....	55
Создание блика	55
Создание блика по умолчанию	56
Рисование блика.....	56
Создание блика с помощью диалогового окна "Параметры инструмента "Блик""	57
Редактирование блика	57
Рисование инструментом "Карандаш"	57
Рисование свободных контуров с помощью инструмента "Карандаш"	58
Рисование замкнутых контуров с помощью инструмента "Карандаш".....	58
Редактирование контуров с помощью инструмента "Карандаш"	58
Добавление элементов в контур с помощью инструмента "Карандаш"	58
Соединение двух контуров с помощью инструмента "Карандаш"....	59
Перерисовка контуров с помощью инструмента "Карандаш"	59
Параметры инструмента "Карандаш"	59

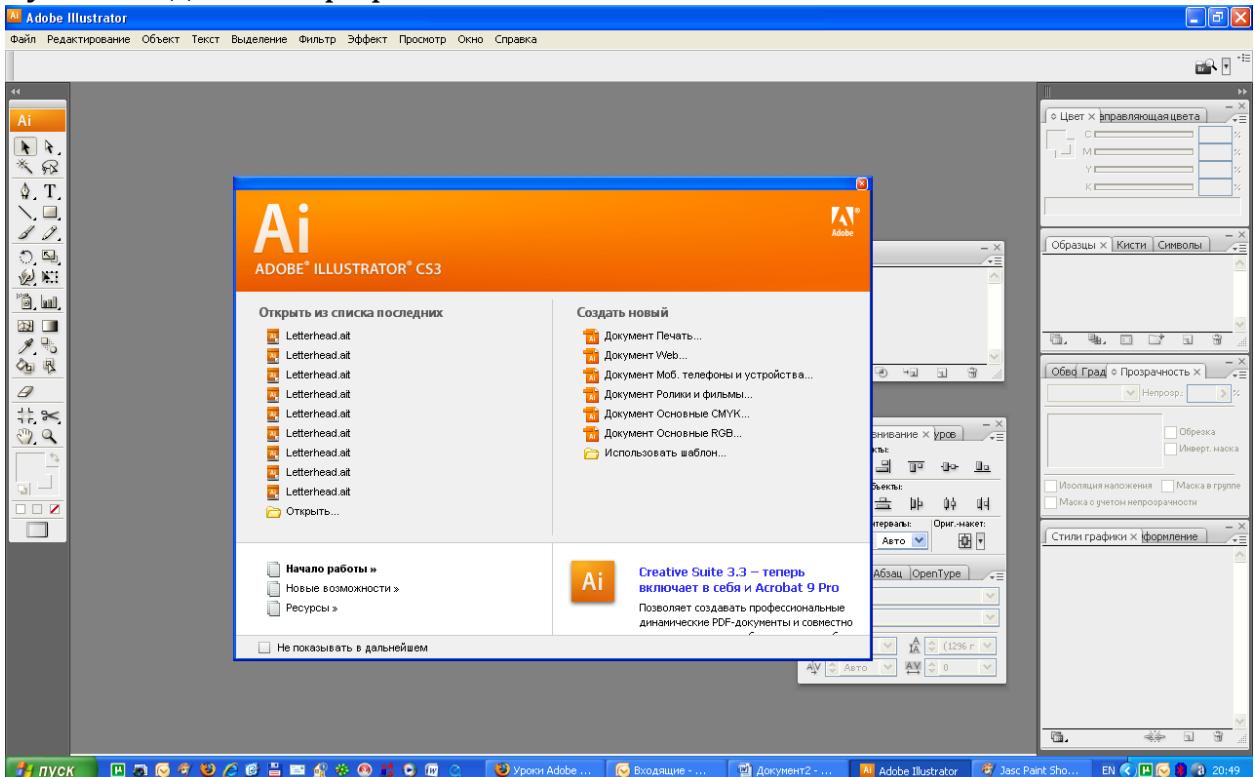
Рисование инструментом "Перо"	60
Рисование прямых отрезков линии инструментом "Перо"	60
Редактирование контуров.....	61
Выделение контуров, сегментов и узловых точек.....	61
Выделение узловых точек	61
Выделение сегментов контура	62
Коррекция отрезков контура.....	62
Перемещение прямых сегментов	62
Корректировка длины и угла сегментов прямой.....	62
Корректировка положения и формы сегментов кривой	63
Удаление сегмента.....	63
Расширение открытого контура.....	63
Соединение двух открытых контуров	64
Соединение двух конечных точек.....	64
Перемещение или пошаговое смещение узловых точек или сегментов с помощью клавиатуры	65
Растягивание участков контура без искажения всей фигуры	65
Сглаживание и упрощение контуров	65
Сглаживание контуров	65
Символы.....	66
Цвет	67
RGB	67
CMYK.....	68
HSB	68
Цветовой тон.....	69
Насыщенность	69
Яркость	69
Выбор цветов	69
Палитра "Образцы"	69
Инструмент "Пипетка"	69
Палитра "Цвет"	69
Палитра "Направляющая цвета".....	70

Диалоговое окно "Живой цвет".....	70
Команда "Добавить выбранные цвета" или кнопка "Создать цветовую группу".....	70
"Палитра цветов"	70
Выбор цвета с помощью окна "Палитра цветов".....	71
Палитра "Цвет".....	71
Палитра образцов.....	72
"Направляющая цвета".....	72
Задание количества и диапазона цветовых вариаций.....	73
"Живой цвет"	74
Редактировать.....	75
Назначить.....	75
Цветовые группы	76
Редактирование цветов в диалоговом окне "Живой цвет"	76
Гладкий цветовой круг.....	77
Сегментированный цветовой круг	77
Цветовые шкалы	77
Редактирование цветовой группы с использованием цветового круга.....	78
Назначение цветов иллюстрации	79
Назначение новых цветов для выбранной иллюстрации	80
Смешение цветов с использованием эффекта "Жесткое смешение".....	81
Смешение цветов с использованием эффекта "Нежесткое смешение"	81
Раскрашивание	81
Раскрашивание с помощью заливок и обводок	81
Способы раскрашивания	81
Раскрашивание объекта	81
Раскрашивание группы с быстрой заливкой.....	82
Заливки и обводки	82
Элементы управления для заливки и обводки	83
Применение цвета заливки к объекту	84
Обводка объекта	84

Применение цвета, ширины или выравнивания обводки.....	84
Создание точечных или пунктирных линий	85
Преобразование обводок в составные контуры	86
Задания.....	86
Создание градиентной маски	86
Круговой узор	88
текст с градиентной заливкой	89
3d логотип. 3D текст	90
Огранка изображения	93
Текст прилетевший из космоса	95
ленточки.....	98
Елочная ветка	102
Новогодняя елка	104
Основа.....	105
Арт кисть (Art brush) – объектная кисть	105
Ветви	107
Новогодние шары	107
Лампочки	108
Верёвка из лампочек.....	109
цветы	109
Абстрактный цветок.....	115
Список литературы	122
Для заметок	123

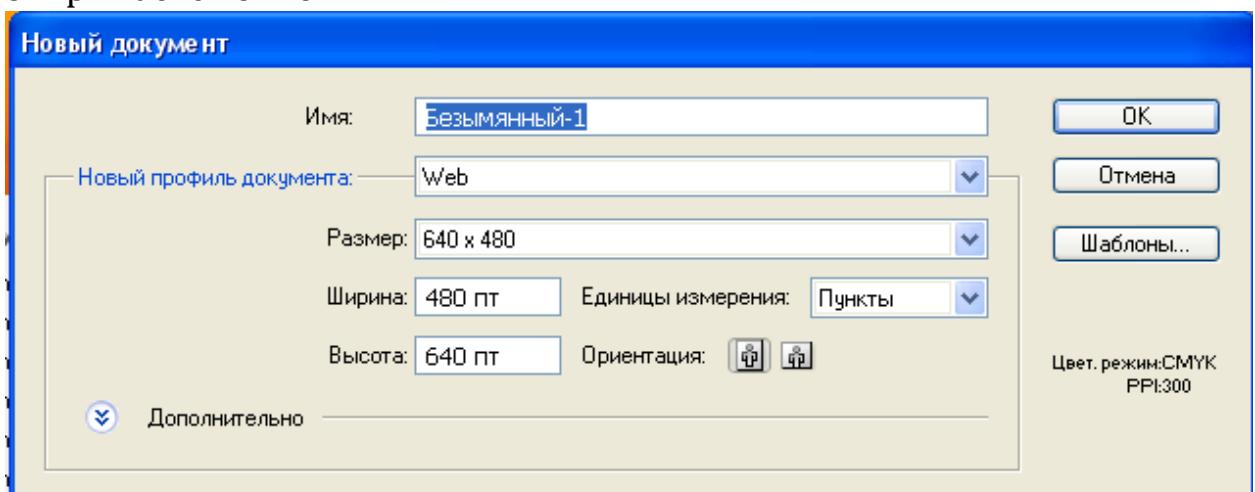
ВВЕДЕНИЕ

Программа Adobe Illustrator CS2 - это профессиональное графическое приложение, позволяющее рисовать изображения, пригодные для печати и демонстрации мультимедийными средствами и в сети Web. Круг потенциальных пользователей программы включает в себя как профессиональных художников и дизайнеров, занятых подготовкой печатных изданий, так и разработчиков Web-страниц и мультимедийной графики.



В разделе Создать Новый выберите Документ Web.

Открывается окно:



в котором существует возможность выбора предварительного имени для создаваемого файла, для большинства тренировочных задач хватит 480 на 640 пунктов (пт.)

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Доступны разнообразные ресурсы, которые помогут максимально эффективно использовать программное обеспечение Adobe. Некоторые из ресурсов устанавливаются на компьютер в процессе установки продукта.

УСТАНОВЛЕННЫЕ РЕСУРСЫ

Во время установки в папку приложения записывается ряд ресурсов. Для просмотра этих файлов, перейдите в папку приложения на компьютере.

Диск: [системный раздел]\Program Files\Adobe\Adobe Illustrator

ПОДКЛЮЧАЕМЫЕ МОДУЛИ

Подключаемые модули - это небольшие программы, расширяющие и добавляющие функциональные возможности к программному обеспечению. После установки подключаемые модули отображаются в качестве дополнений в меню "Экспорт" или "Импорт", в качестве форматов файлов в диалоговых окнах "Открыть", "Сохранить как" и "Экспорт оригинала" или в качестве фильтров в подменю "Фильтр". Например, ряд специальных подключаемых модулей эффектов автоматически устанавливается в подпапку "Plug-ins".

СТИЛИ

Стандартные настройки включают в себя разнообразные полезные инструменты, параметры, эффекты и изображения. Стандартные настройки приложения включают кисти, образцы, группы цветов, символы, пользовательские фигуры, стили графики и слоев, шаблоны, текстуры, действия, рабочие пространства и многое другое. Содержимое стандартных настроек находится в различных областях пользовательского интерфейса. Некоторые стандартные настройки становятся доступными только при выборе соответствующего инструмента. Чтобы не создавать эффект или изображение с нуля, воспользуйтесь стандартными библиотеками для вдохновения.

ШАБЛОНЫ

Файлы шаблонов можно открыть и просмотреть в Adobe Bridge через экран приветствия или непосредственно через меню "Файл". В зависимости от продукта, различаются шаблоны печатных бланков, информационных бюллетеней, web-сайтов, меню DVD-диска и видеокнопок. Каждый файл шаблона создан профессионально, он представляет собой лучший пример использования возможностей

приложения. Шаблоны могут быть ценным ресурсом, когда необходимо быстро начать проект. Файлы образцов отличаются более сложным дизайном и являются отличным способом увидеть новые возможности в действии. Эти файлы демонстрируют диапазон доступных возможностей творческого проявления.

РАБОЧАЯ ОБЛАСТЬ

Программа Illustrator предоставляет удобную рабочую область и пользовательский интерфейс для создания и редактирования изображений, которые можно будет напечатать, разместить в Интернете и перенести на мобильные устройства.

ОПИСАНИЕ РАБОЧЕГО ПРОСТРАНСТВА

Для создания и управления документами и файлами используются такие элементы интерфейса, как палитры, панели и окна. Любое расположение этих элементов называется **рабочим пространством**. При первом запуске любого компонента пакета Adobe Creative Suite пользователь видит рабочее пространство, заданное по умолчанию, которое впоследствии можно приспособить под выполняемые в нем задачи. Например, одно рабочее пространство можно настроить для редактирования, а другое – для просмотра. Затем в процессе работы можно переключаться между сохраненными стилями рабочего пространства.

Для того чтобы в любое время восстановить рабочее пространство по умолчанию, выберите соответствующий в меню "**Окно**" > "**Рабочее пространство**". Хотя рабочее пространство в приложениях Flash, Illustrator, InCopy, InDesign и Photoshop различается, управление его элементами примерно одинаковое. Рабочее пространство по умолчанию в Photoshop достаточно обычное.

- В **строке меню**, расположенной в верхней части экрана, команды сгруппированы в меню.
- **Панель "Инструменты"** содержит инструменты для создания и изменения изображений, графических объектов, элементов страниц и т.д. Связанные инструменты сгруппированы вместе.
- В **Панели управления** отображаются параметры инструмента, выбранного в данный момент.
- В **Окне документа** (отображается файл, над которым идет работа).
- **Панели** позволяют контролировать сделанную работу и выполнять редактирование. В качестве примеров можно назвать панель "**Слои**". Некоторые панели отображаются по умолчанию. Кроме того, любую

панель можно включить с помощью меню "Окно". Многие панели имеют встроенные меню с параметрами, относящимися к функциям данной панели. Панели можно группировать, помещать в стек или закреплять.

СКРЫТЬ ИЛИ ПОКАЗАТЬ ВСЕ ПАНЕЛИ

- Чтобы скрыть или показать все панели, включая панель инструментов, а также панель параметров или панель управления, нажмите клавишу "**Tab**".
- Чтобы скрыть или отобразить все панели, кроме панели инструментов, а также панели параметров или панели управления, нажмите клавиши "**Shift**"+"**Tab**".

Можно временно отобразить панели, скрытые данным способом. Для этого нужно переместить указатель к краю окна приложения и поместить его над появившейся полоской.

ОТОБРАЖЕНИЕ ПАРАМЕТРОВ МЕНЮ ПАНЕЛИ

Наведите указатель на значок меню панели в верхнем правом углу панели и нажмите кнопку мыши.

НАСТРОЙКА ЯРКОСТИ ПАНЕЛИ

В установках пользовательского интерфейса передвиньте ползунок "**Яркость**". Этот элемент управления затрагивает все панели, включая панель управления.

ПЕРЕНАСТРОЙКА ПАНЕЛИ "ИНСТРУМЕНТЫ"

Инструменты панели "**Инструменты**" могут отображаться в виде одного или двух соседних столбцов.

Щелкните двойную стрелку, расположенную в верхней части панели "**Инструменты**".

ЭКРАННЫЕ РЕЖИМЫ

Можно изменить видимость окна иллюстрации и строки меню с помощью параметров режимов внизу палитры "**Инструменты**".

- Увеличенный экранный режим : иллюстрация отображается в развернутом окне со строкой меню вверху, полосами прокрутки по бокам и без строки заголовка.
- Стандартный экранный режим : иллюстрация отображается в стандартном окне со строкой меню вверху и полосами прокрутки по бокам.

- Полноэкранный режим со строкой меню : иллюстрация отображается в полноэкранном окне со строкой меню, но без строки заголовка или полос прокрутки.
- Полноэкранный режим : иллюстрация отображается в полноэкранном окне без строки заголовка, строки меню или полос прокрутки.

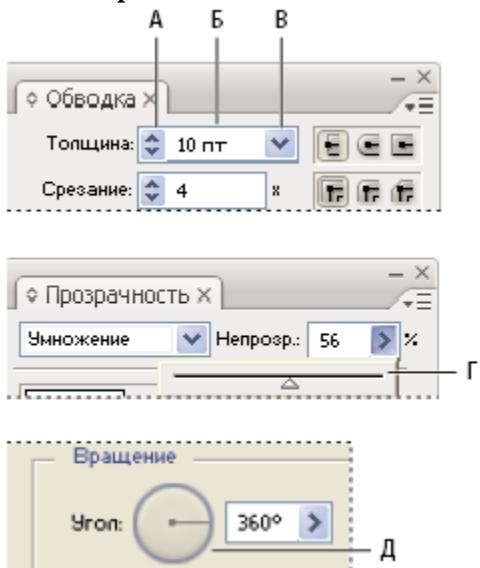
ВВОД ЗНАЧЕНИЙ В ПАЛИТРАХ И ДИАЛОГОВЫХ ОКНАХ

Значения во всех палитрах и диалоговых окнах вводятся с использованием одинаковых методов.

ВВОД ЗНАЧЕНИЯ В ПАЛИТРЕ ИЛИ ДИАЛОГОВОМ ОКНЕ

Выполните любое из следующих действий.

- Ведите в поле значение и нажмите клавишу "Ввод".
- 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. С нажатой клавишей "Shift" нажимайте кнопку со стрелкой, чтобы увеличить коэффициент увеличения или уменьшения.
- Выберите значение в меню, связанным с полем.



Способы ввода значений. А. Кнопки со стрелками Б. Текстовое поле В. Стрелка меню Г. Ползунок Д. Шкала

ПАЛИТРА "УПРАВЛЕНИЕ"

Палитра "Управление" предоставляет быстрый доступ к параметрам выделенных объектов. По умолчанию палитра "Управление" прикреплена вверху рабочей области. Набор параметров, отображаемых в палитре "Управление", изменяется в зависимости от типа выбранного объекта или инструмента. Например, если выбран текстовый объект, то в палитре "Управление" кроме параметров изменения цвета, размещения и размеров объекта отображаются параметры форматирования текста.



Палитра "Управление". А. Скрытые параметры Б. Ссылка на другую палитру В. Меню палитры

Если текст в палитре "Управление" синий и подчеркнутый, можно щелкнуть этот текст, чтобы отобразить соответствующую палитру или диалоговое окно. Например, щелкните слово **Обводка**, чтобы отобразить палитру "Обводка".

ОТКРЫТИЕ И ЗАКРЫТИЕ ПАЛИТРЫ ИЛИ ДИАЛОГОВОГО ОКНА ИЗ ПАЛИТРЫ "УПРАВЛЕНИЕ"

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

ИНСТРУМЕНТЫ

ОБЗОР ПАЛИТРЫ "ИНСТРУМЕНТЫ"

При первом запуске приложения палитра "Инструменты" находится в левой части экрана. Палитру "Инструменты" можно переместить, перетащив ее за строку заголовка или значок "Illustrator". Также можно отобразить или скрыть палитру "Инструменты", выбрав команду "Окно" > "Инструменты".

Инструменты из палитры "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.

Обзор панели "Инструменты"



A **Выделение**
 ■ Выделение (V)
 ■ Частичное выделение (A)
 Групповое выделение
 ■ Волшебная палочка (Y)
 ■ Лассо (Q)

B **Рисование**
 ■ Перо (P)
 Добавить узловую точку (+)
 Удалить узловую точку
 Преобразовать узловую точку
 ■ Отрезок линии (L)
 Дуга
 Спираль
 Прямоугольная сетка
 Полярная сетка
 ■ Прямоугольник (M)
 Прямоугольник со скругленными углами
 Эллипс (L)
 Многоугольник
 Звезда
 Блик
 ■ Карандаш (N)
 Сглаживание
 Стирание контура

C **Форма**
 ■ Поворот (R)
 Зеркальное отражение (O)
 ■ Масштаб (S)
 Наклон
 Перерисовать
 ■ Деформация (Shift-R)
 Воронка
 Втягивание
 Раздувание
 Зубцы
 Кристаллизация
 Морщины
 ■ Свободное трансформирование (E)
 Переходы (W)

D **Символ**
 ■ Текст (T)
 Текст в области
 Текст по контуру
 Вертикальный текст
 Вертикальный текст в области
 Вертикальный текст по контуру

E **Диаграмма**
 ■ Вертикальные полосы (J)
 Вертикальный стек
 Горизонтальные полосы
 Горизонтальный стек
 Линейная диаграмма
 Аддитивный график
 Точечная диаграмма
 Круговая диаграмма
 Радар

F **Разбиение на фрагменты и обрезка**
 ■ Область кадрирования (Shift+O)
 Фрагмент (Shift+K)
 Выделение фрагмента
 ■ Пластик (Shift+E)
 Ножницы (C)
 Нож

G **Перемещение и масштаб**
 ■ Рука (H)
 Страница
 ■ Масштаб (Z)

ПРОСМОТР СКРЫТЫХ ИНСТРУМЕНТОВ

Держа нажатой кнопку мыши, наведите курсор на видимый инструмент.

ПРОСМОТР ПАРАМЕТРОВ ИНСТРУМЕНТА

Дважды щелкните инструмент.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПАЛИТРЫ "ИНСТРУМЕНТЫ"

Перетащите ее строку заголовка или значок Illustrator.

СКРЫТИЕ ПАЛИТРЫ "ИНСТРУМЕНТЫ"

Выберите "Окно" > "Инструменты".

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ СКРЫТЫХ ИНСТРУМЕНТОВ В ОТДЕЛЬНУЮ ПАЛИТРУ

Перетащите курсор на стрелку в конце палитры "Инструменты" и отпустите кнопку мыши.

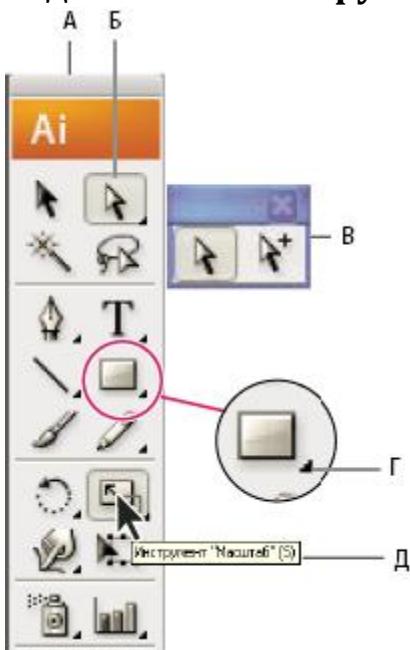
ЗАКРЫТИЕ ОТДЕЛЬНОЙ ПАЛИТРЫ ИНСТРУМЕНТОВ

Нажмите кнопку "Закрыть" на строке заголовка палитры. Инструменты будут возвращены в палитру "Инструменты".

ВЫБОР ИНСТРУМЕНТА

Щелкните инструмент в палитре "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.

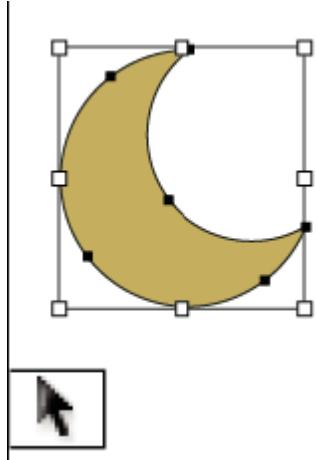
Чтобы скрыть подсказки, выберите команду "Редактирование" > "Установки" > "Основные" и отключите параметр "Показывать подсказки по инструментам".



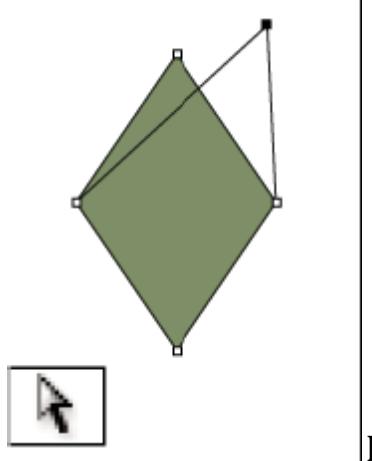
Выбор скрытого инструмента. А. Палитра "Инструменты" Б. Активный инструмент В. Отдельная палитра со скрытыми инструментами Г. Треугольник скрытого инструмента Д. Название инструмента и его комбинация клавиш

ГАЛЕРЕЯ ИНСТРУМЕНТОВ ВЫДЕЛЕНИЯ

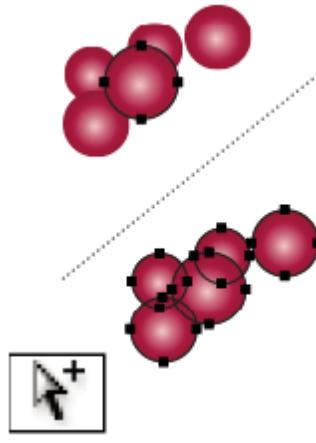
Программа Illustrator содержит следующие инструменты выделения.



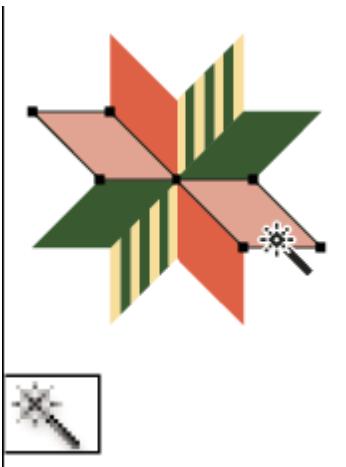
Инструмент "**Выделение**" (V) выделяет объекты целиком.



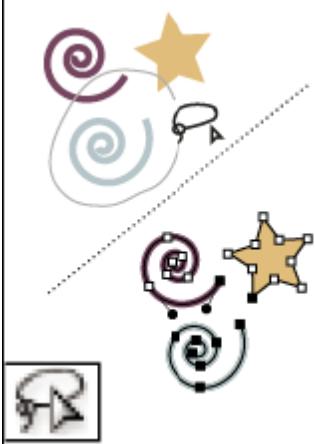
Инструмент "**Частичное выделение**" (A) выделяет точки или сегменты контуров объектов.



Инструмент "**Групповое выделение**" выделяет объекты и группы внутри групп.



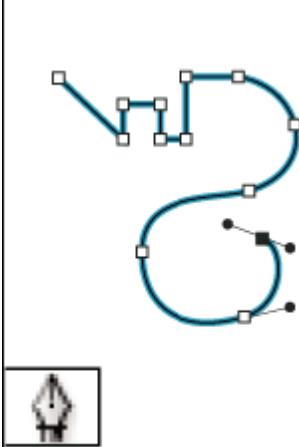
Инструмент "Волшебная палочка" (Y) выделяет объекты с похожими атрибутами.



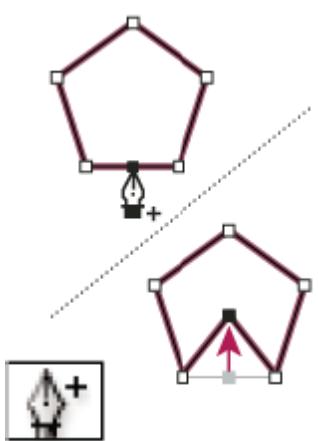
Инструмент "Лассо" (Q) выделяет точки или сегменты контуров в объектах.

ГАЛЕРЕЯ ИНСТРУМЕНТОВ ДЛЯ РИСОВАНИЯ

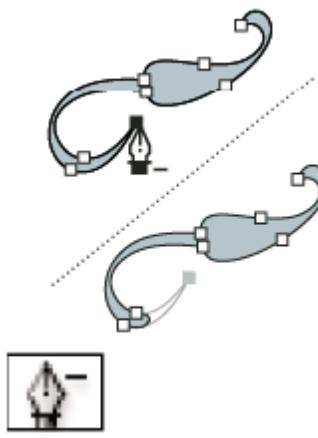
Программа Illustrator содержит следующие инструменты для рисования.



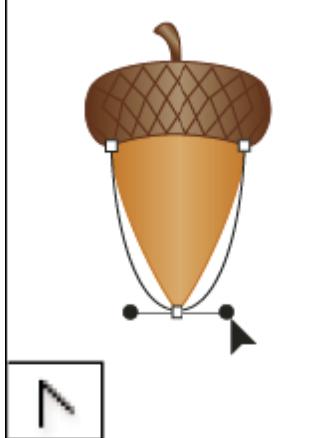
Инструмент "Перо" (P) рисует прямые и кривые линии для создания объектов.



Инструмент "Добавить опорную точку" (+) добавляет узловые точки в контурах.



Инструмент "Удалить опорную точку" (-) удаляет узловые точки из контуров.



Инструмент "Преобразовать узловую точку" ("Shift"+"C") преобразует точки сглаживания в точки преломления и наоборот.



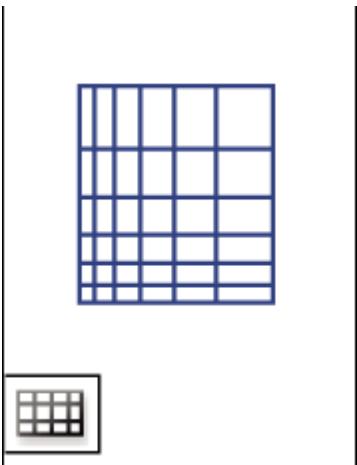
Инструмент "Отрезок линии" (\) рисует
отдельные отрезки прямых линий.



Инструмент "Дуга" рисует отдельные отрезки
вогнутых или выпуклых кривых.



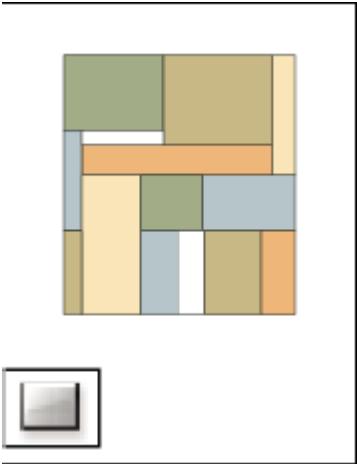
Инструмент "Сpirаль" рисует спирали,
закрученные по часовой стрелке и против часовой стрелки.



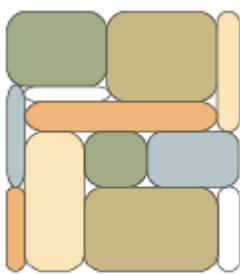
Инструмент "Прямоугольная сетка" рисует прямоугольные сетки.



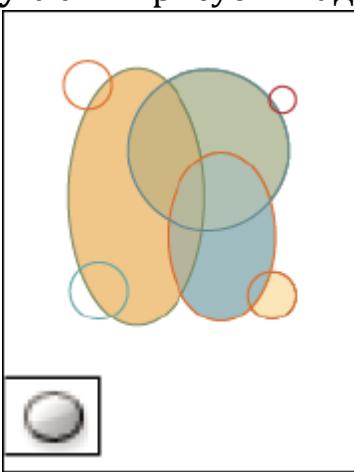
Инструмент "Полярная сетка" рисует сетки круговых диаграмм.



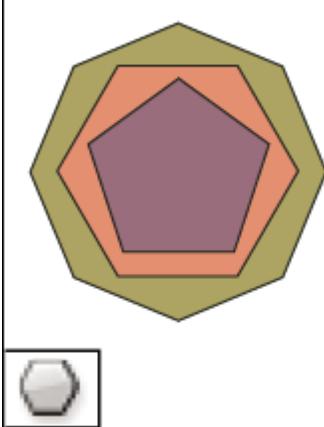
Инструмент "Прямоугольник" (M) рисует квадраты и прямоугольники.



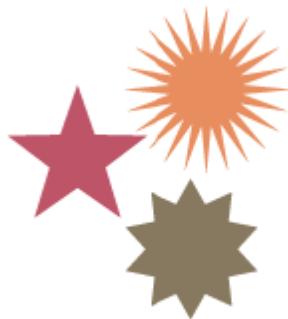
Инструмент "**Прямоугольник со скругленными углами**" рисует квадраты и прямоугольники со скругленными углами.



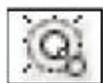
Инструмент "**Эллипс**" (L) рисует круги и овалы.



Инструмент "**Многоугольник**" рисует правильные фигуры с несколькими сторонами.



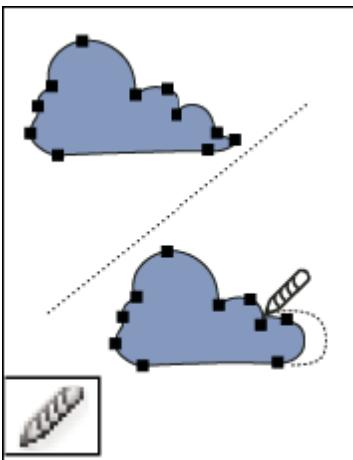
Инструмент "**Звезда**" рисует звезды.



Инструмент "**Блик**" создает эффекты, напоминающие блики оптики или солнца.

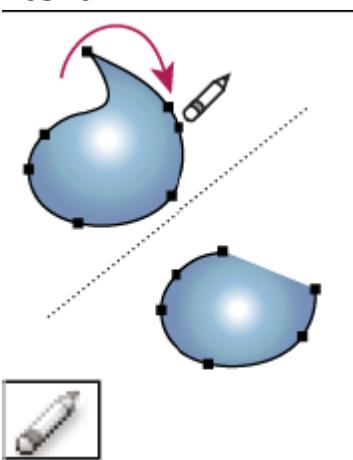


Инструмент "**Карандаш**" (N) рисует и редактирует произвольные линии.



Безье.

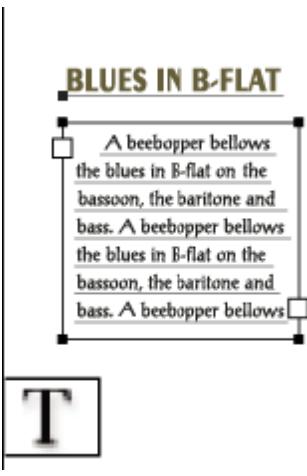
Инструмент "Сглаживание" сглаживает контуры



и узловые точки объектов.

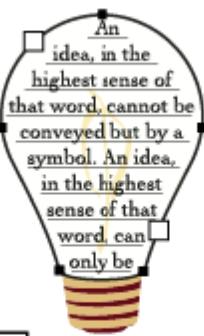
ГАЛЕРЕЯ ИНСТРУМЕНТА "ТЕКСТ"

Программа Illustrator содержит следующие инструменты для работы с текстом



T

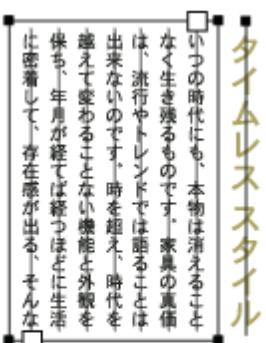
Инструмент "Текст" (T) создает отдельный текст и контейнеры текста и позволяет вводить и редактировать текст.



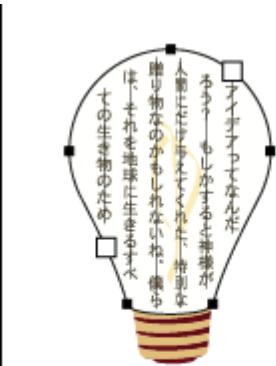
Инструмент "**Текст в области**" преобразует замкнутые контуры в контейнеры для текста и позволяет вводить и редактировать текст внутри них.



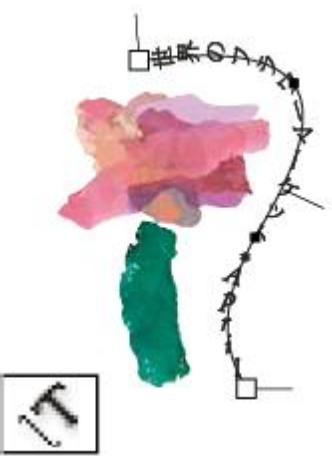
Инструмент "**Текст по контуру**" преобразует контуры в контуры для текста и позволяет вводить и редактировать текст вдоль них.



Инструмент "**Вертикальный текст**" создает вертикальный текст и контейнеры вертикального текста и позволяет вводить и редактировать вертикальный текст.



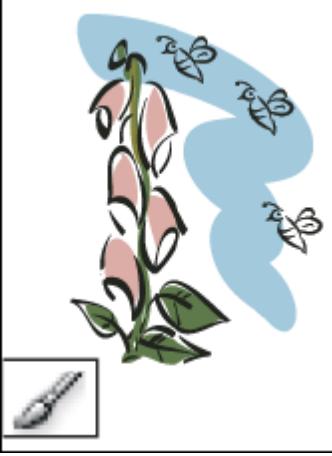
Инструмент "**Вертикальный текст в области**" преобразует замкнутые контуры в вертикальные контейнеры для текста и позволяет вводить и редактировать текст внутри них.



Инструмент "**Вертикальный текст по контуру**" преобразует контуры в контуры для вертикального текста и позволяет вводить и редактировать текст вдоль них.

ГАЛЕРЕЯ ИНСТРУМЕНТОВ ДЛЯ РАСКРАСКИ

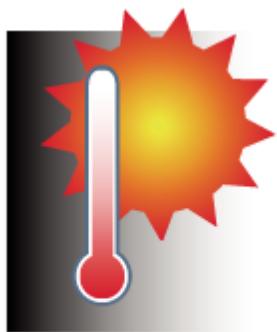
Программа Illustrator содержит следующие инструменты для раскраски.



Инструмент "**Кисть**" (B) позволяет рисовать произвольные и каллиграфические линии, а также изображения и узоры на контурах.



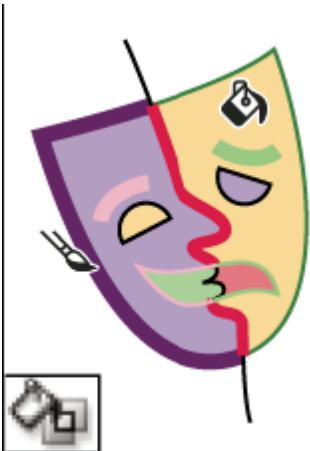
Инструмент "**Сетчатый градиент**" (U) позволяет создавать и редактировать сетки и сетчатые оболочки.



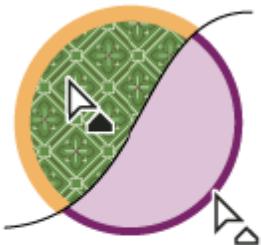
Инструмент "**Градиент**" (G) корректирует в объектах начальные и конечные точки и углы градиента.



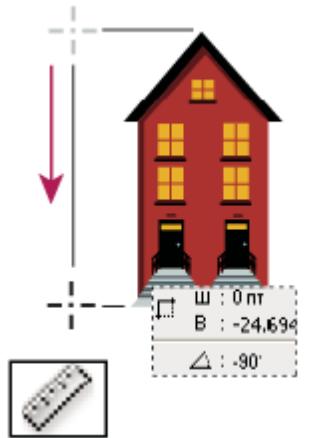
Инструмент "**Пипетка**" (I) берет из объектов в качестве образца и применяет атрибуты цвета, текста и оформления, включая эффекты.



Инструмент "Быстрая заливка" (K) закрашивает фрагменты и края групп с быстрой заливкой, используя текущие атрибуты раскраски.



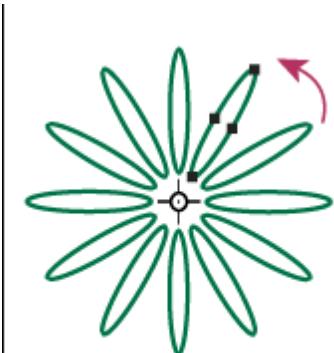
Инструмент "Выделение быстрых заливок" выделяет фрагменты и края внутри групп с быстрой заливкой.



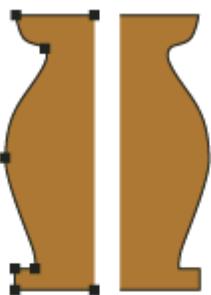
Инструмент "Линейка" измеряет расстояние между двумя точками.

ГАЛЕРЕЯ ИНСТРУМЕНТОВ ПЕРЕРИСОВКИ

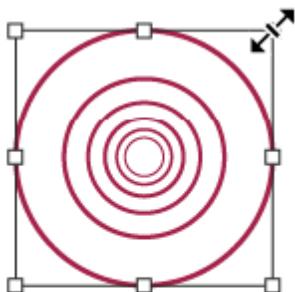
Программа Illustrator содержит следующие инструменты для перерисовки объектов.



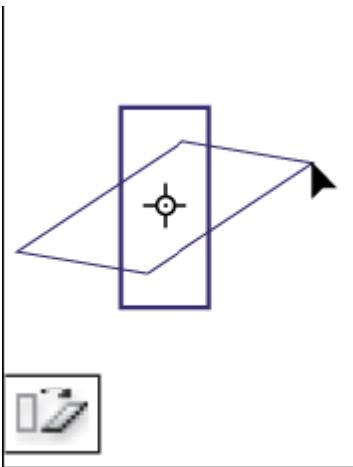
Инструмент "**Поворот**" (R) поворачивает объекты вокруг фиксированной точки.



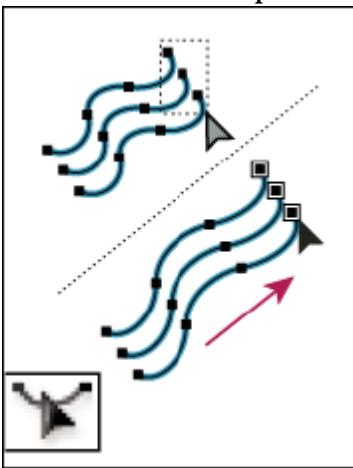
Инструмент "**Зеркальное отражение**" (O) переворачивает объекты вокруг фиксированной оси.



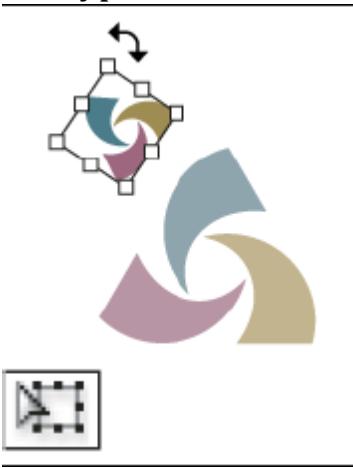
Инструмент "**Масштаб**" (S) изменяет размеры объектов относительно фиксированной точки.



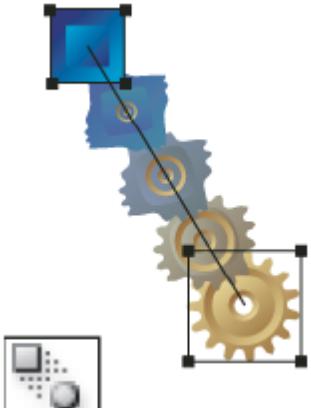
Инструмент **"Наклон"** наклоняет объекты относительно фиксированной точки.



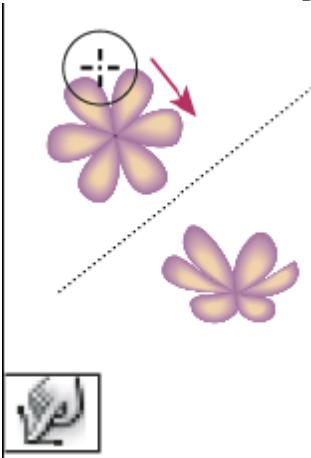
Инструмент **"Перерисовка"** корректирует выбранные узловые точки, оставляя неизменной общую детализацию контура.



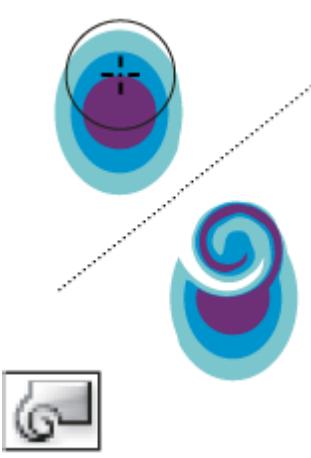
Инструмент **"Свободное трансформирование"** (E) масштабирует, поворачивает или наклоняет выделенный фрагмент.



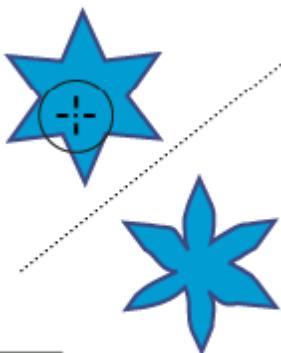
Инструмент "Переход" (W) создает ряд объектов, смешивая цвет и форму нескольких объектов.



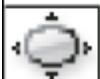
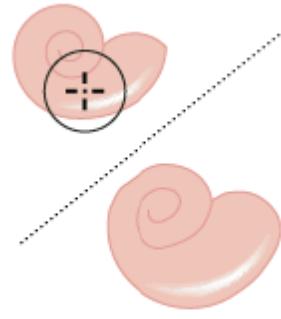
Инструмент "Деформация" ("Shift"+"R") позволяет формовать объекты движениями курсора (например, как при лепке из глины).



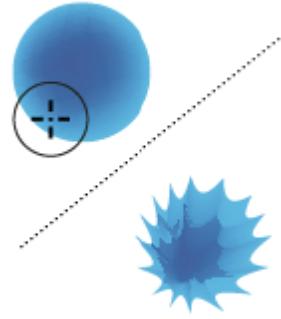
Инструмент "Воронка" создает искажения в виде водоворота внутри объекта.



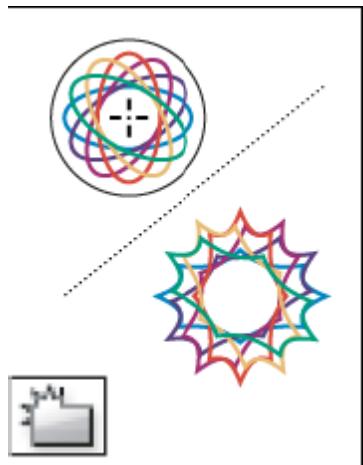
Инструмент "**Втягивание**" сжимает объект, перемещая контрольные точки по направлению к курсору.



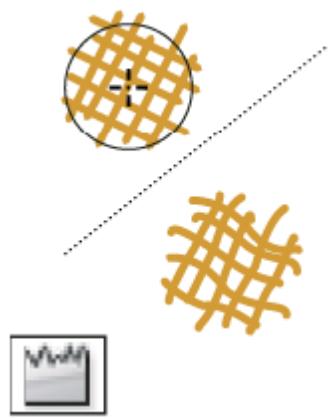
Инструмент "**Раздувание**" раздвигает объект, перемещая контрольные точки по направлению от курсора.



Инструмент "**Зубцы**" добавляет случайные изогнутые элементы к контуру объекта.



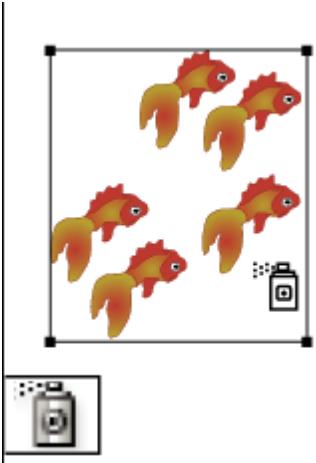
Инструмент "**Кристаллизация**" добавляет случайные элементы в виде "шипов" к контуру объекта.



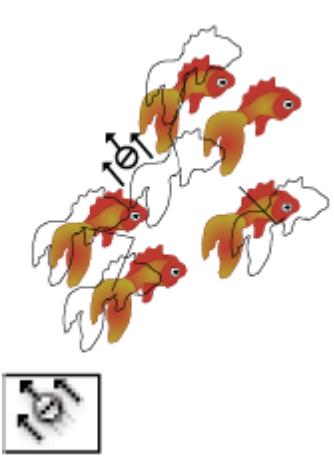
Инструмент "**Морщины**" добавляет элементы в виде морщин к контуру объекта.

ГАЛЕРЕЯ ИНСТРУМЕНТОВ ПО РАБОТЕ С СИМВОЛАМИ

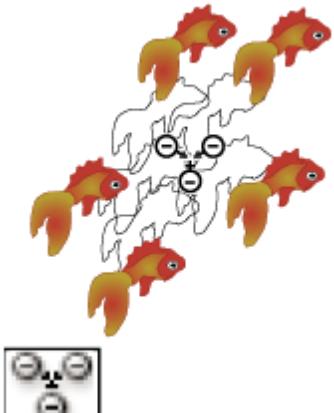
Инструменты для работы с символами позволяют создавать и редактировать наборы образцов символов. Наборы символов создаются с помощью инструмента "**Распыление символов**". Затем можно использовать другие инструменты для работы с символами, чтобы изменить плотность, цвет, расположение, размер, угол поворота,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



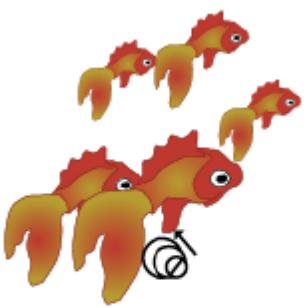
Инструмент "**Распыление символов**" ("Shift"+"S") размещает образцы символов в виде набора в монтажной области.



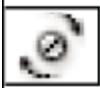
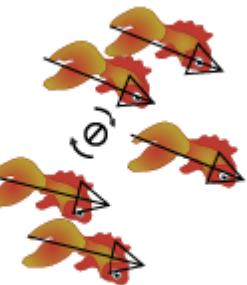
Инструмент "**Смещение символов**" перемещает образцы символов.



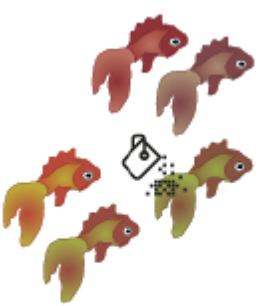
Инструмент "**Уплотнение символов**" сдвигает образцы символов ближе друг к другу или дальше друг от друга.



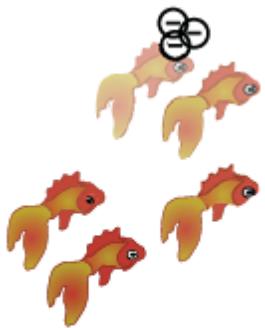
Инструмент "**Размер символов**" изменяет размер образцов символов.



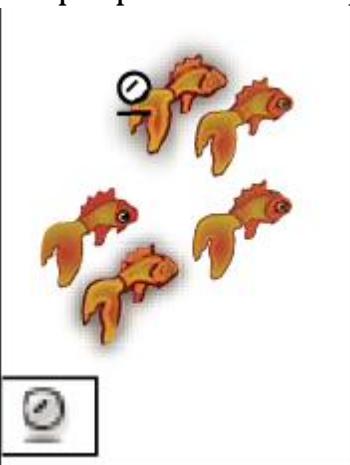
Инструмент "**Вращение символов**" поворачивает образцы символов.



Инструмент "**Обесцвечивание символов**" окрашивает образцы символов.



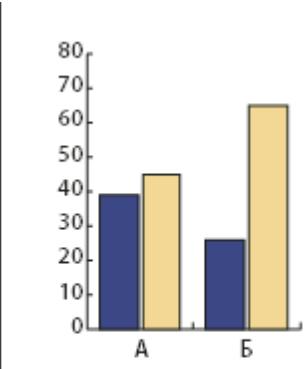
Инструмент "Прозрачность символов" применяет непрозрачность к образцам символов.



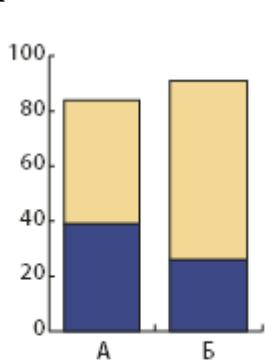
Инструмент "Стили символов" применяет выбранный стиль к образцам символов.

ГАЛЕРЕЯ ИНСТРУМЕНТОВ ДЛЯ ДИАГРАММ

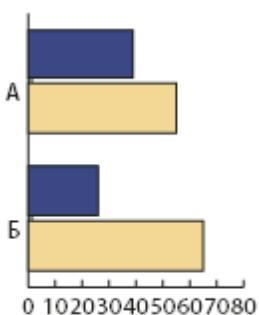
Программа Illustrator содержит девять инструментов, каждый из которых позволяет создать определенный тип диаграммы. Выбор типа диаграммы зависит от информации, которую нужно представить.



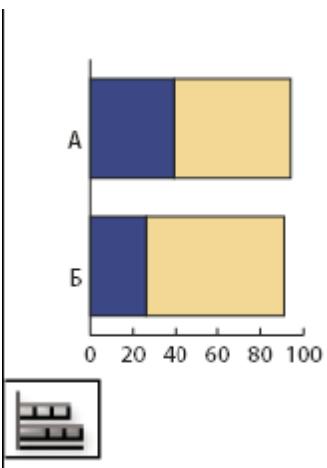
Инструмент "Вертикальные полосы" (J) создает диаграммы, в которых сравниваются значения с помощью вертикальных столбцов.



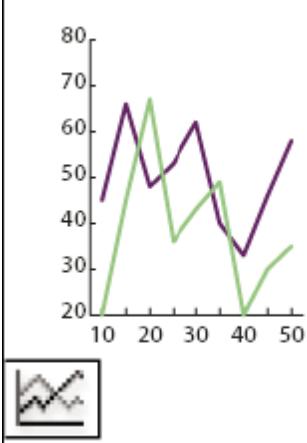
Инструмент "Вертикальный стек" создает диаграммы, похожие на вертикальные полосы, однако столбцы помещаются один поверх другого, а не рядом друг с другом. Этот тип диаграмм полезен для демонстрации отношения частей к целому.



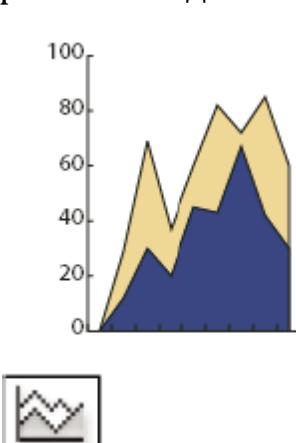
Инструмент "Горизонтальные полосы" создает диаграммы, похожие на вертикальные полосы, однако полосы расположены горизонтально, а не вертикально. Инструмент



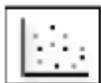
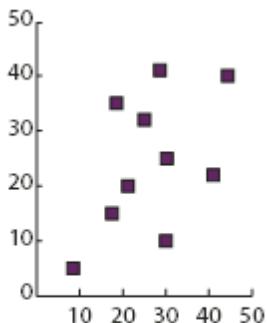
"Горизонтальный стек" создает диаграммы, похожие на вертикальные стеки, однако полосы расположены горизонтально, а не вертикально.



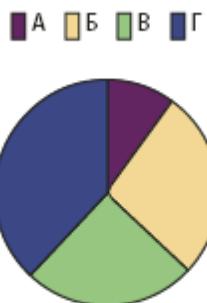
Инструмент **"Линейная диаграмма"** создает диаграммы, в которых точки представляют один или несколько наборов значений, и в каждом наборе точки соединяются разными линиями. Этот тип диаграмм часто используется для демонстрации тенденций развития одного или нескольких объектов в течение периода времени.



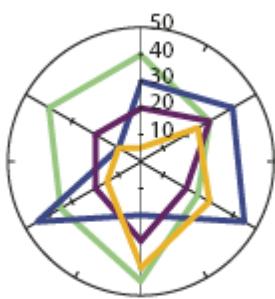
Инструмент **"Комбинированная гистограмма"** создает диаграммы, похожие на линейные, однако в них выделяются общие значения и изменения значений.



Инструмент "**Точечная диаграмма**" создает диаграммы, размещая точки данных в виде пар наборов координат по осям X и Y. Точечные диаграммы полезны для выявления закономерностей или тенденций в данных. Также они могут показать, влияют ли переменные друг на друга.



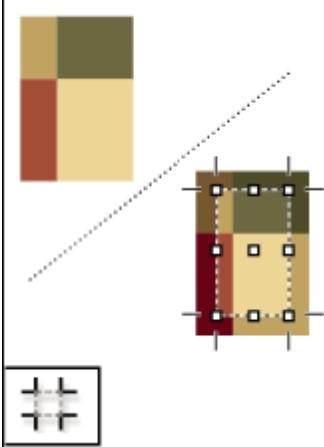
Инструмент "**Круговая диаграмма**" создает круговые диаграммы, чьи сектора представляют соответствующие процентные значения сравниваемых величин.



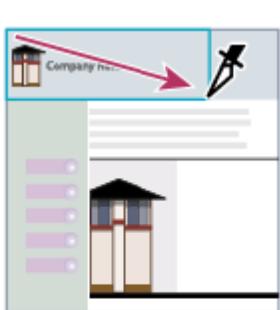
Инструмент "**Радар**" создает диаграммы, сравнивающие наборы значений в заданные моменты времени или в определенных категориях и отображаемые в круговом формате. Этот тип диаграмм также называют **паутиной**.

ГАЛЕРЕЯ ИНСТРУМЕНТОВ ДЛЯ РАЗРЕЗАНИЯ И РАЗДЕЛЕНИЯ НА ФРАГМЕНТЫ

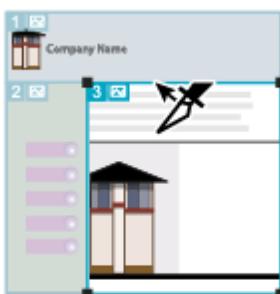
Программа Illustrator содержит следующие инструменты для разбиения на фрагменты и разрезания объектов.



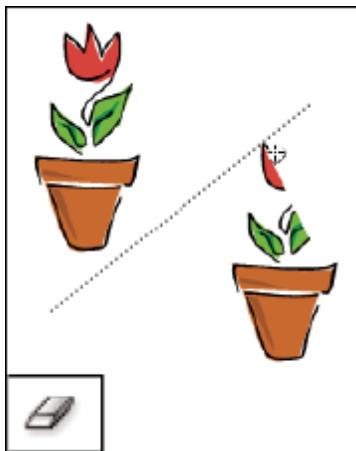
Инструмент "**Область кадрирования**" выделяет указанные области для печати или экспорта.



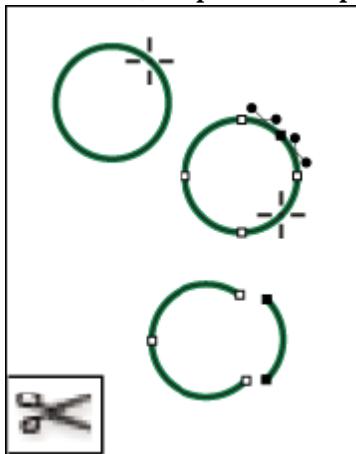
Инструмент "**Фрагменты**" делит иллюстрацию на отдельные web-изображения.



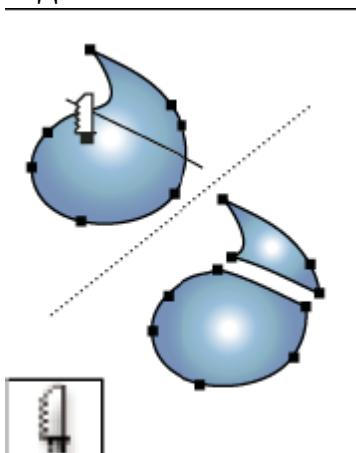
Инструмент "**Выделение фрагмента**" выделяет web-фрагменты.



Инструмент "Ластик" стирает любую область объекта, через которую перетаскивается курсор.



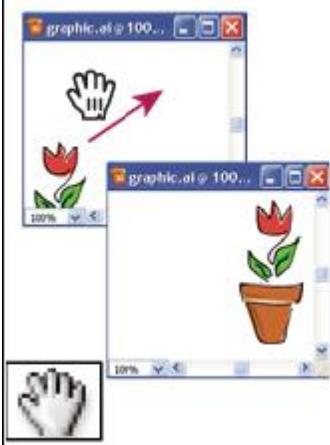
Инструмент "Ножницы" (C) вырезает контуры по заданным точкам.



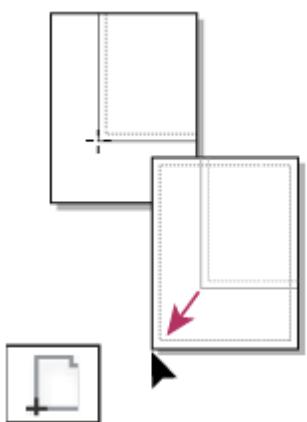
Инструмент "Нож" вырезает объекты и контуры.

ГАЛЕРЕЯ ИНСТРУМЕНТОВ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ И МАСШТАБИРОВАНИЯ

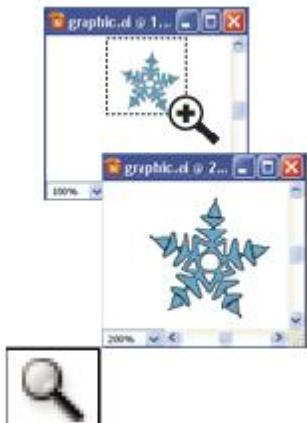
Программа Illustrator позволяет перемещать объекты в монтажной области и управлять ее видом с помощью следующих инструментов.



Инструмент "Рука" (H) перемещает монтажную область Illustrator в пределах окна иллюстрации.



Инструмент "Страница" настраивает сетку страницы для управления расположением изображения на печатной странице.



Инструмент "Масштаб" (Z) увеличивает или уменьшает масштаб отображения в окне иллюстрации.

СОЗДАНИЕ НОВЫХ ДОКУМЕНТОВ

Новый документ создается из экрана приветствия или с помощью команды "Файл" > "Новый" или "Файл" > "Device Central" (для вывода на мобильное устройство). Экран приветствия отображается всегда, когда не открыт документ

ОТКРЫТИЕ ФАЙЛА

Чтобы открыть существующий файл, выберите команду "**Файл**" > "**Открыть**". Найдите нужный файл и нажмите кнопку "**Открыть**"

КАДРИРОВАНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ

СОЗДАНИЕ, РЕДАКТИРОВАНИЕ И УДАЛЕНИЕ ОБЛАСТЕЙ КАДРИРОВАНИЯ

Область кадрирования задает расположение меток принтера в документе и определяет экспортируемые границы изображения. По умолчанию программа Illustrator обрезает изображение до границ монтажной области, указываемых при выборе профиля документа в диалоговом окне "**Новый документ**". Можно кадрировать изображение до стандартной или заказной области кадрирования.

Можно создать несколько областей кадрирования для документа, однако в любой момент времени может быть активна только одна область кадрирования. Если определено несколько областей кадрирования, их можно просмотреть с помощью инструмента "**Рамка**" при нажатой клавише "**Alt**"

Для простоты работы все области кадрирования пронумерованы. Область кадрирования можно в любое время отредактировать или удалить, а также можно указывать разные области кадрирования при каждой операции печати или экспорта. Границы области кадрирования отображаются в виде пунктирной линии вокруг изображения – области за пределами области кадрирования затемнены, если активен инструмент "**Область кадрирования**". Также можно выбрать отображение центра, перекрестий, областей под видео и краев экрана, а также линеек области кадрирования.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЕДИНИЧНОЙ ОБЛАСТИ КАДРИРОВАНИЯ

1 Чтобы определить заказную область кадрирования, выберите инструмент "**Область кадрирования**" и перетащите курсор по рабочей области для определения области кадрирования.

2 Чтобы зафиксировать область кадрирования и выйти из режима кадрирования, щелкните другой инструмент в палитре "**Инструменты**".

ОПРЕДЕЛЕНИЕ И ПРОСМОТР ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ОБЛАСТЕЙ КАДРИРОВАНИЯ

Выберите инструмент "**Область кадрирования**" и выполните одно из следующих действий.

- Чтобы создать новую область кадрирования, перетащите курсор при нажатой клавише "Alt". Каждая область кадрирования имеет уникальный номер в левом верхнем углу.
- Чтобы просмотреть все области кадрирования, нажмите клавишу "Alt".
- Чтобы сделать область кадрирования активной, щелкните нужную область кадрирования с нажатой клавишей "Alt".
- Чтобы переключаться между областями кадрирования, нажмите клавишу "Alt" и нажимайте кнопку со стрелкой.

УДАЛЕНИЕ ОБЛАСТИ КАДРИРОВАНИЯ

Выберите инструмент "**Область кадрирования**" и выполните одно из следующих действий.

- Чтобы удалить активную область кадрирования, нажмите кнопку "**Удалить**" в палитре "**Управление**".
- Чтобы удалить одну из нескольких областей кадрирования, нажмите и не отпускайте клавишу "Alt" для просмотра всех существующих областей кадрирования и щелкните значок "**Удалить**"  в правом верхнем углу области кадрирования, которую нужно удалить.
- Чтобы удалить все области кадрирования, нажмите кнопку "**Удалить все**" в палитре "**Управление**" или нажмите клавиши "Alt"+"Delete"

РЕДАКТИРОВАНИЕ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ОБЛАСТИ КАДРИРОВАНИЯ

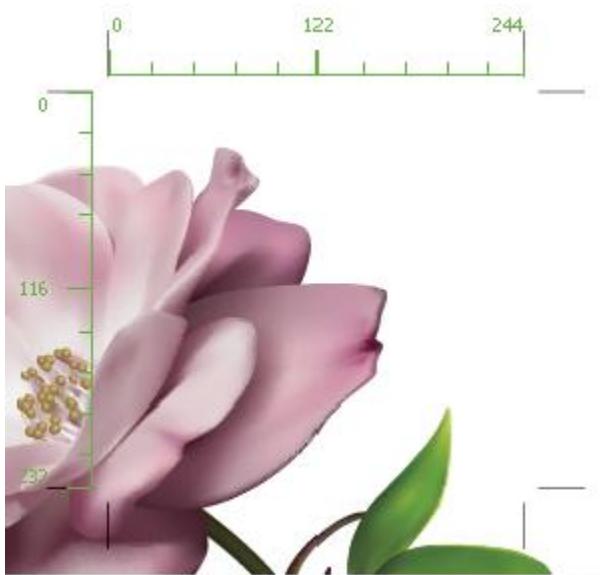
Выберите инструмент "**Область кадрирования**" и выполните одно из следующих действий.

- Чтобы отредактировать область кадрирования, поместите курсор на край или угол области кадрирования, а когда курсор примет вид двусторонней стрелки, перетащите его. Или укажите новые значения "**Ширина**" и "**Высота**" в палитре "**Управление**".
- Чтобы переместить область кадрирования, поместите курсор в середину области кадрирования, и когда курсор примет вид четырехсторонней стрелки, перетащите его. Или можно выделить ее и нажать клавишу со стрелкой (нажмайте "**Shift**" + клавишу со стрелкой для перемещения с шагом в 10 точек), или указать новые значения X и Y в палитре "**Управление**".

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛИНЕЕК ОБЛАСТИ КАДРИРОВАНИЯ

Можно отобразить линейки, выбрав параметр "**Показать линейки области кадрирования**" в диалоговом окне "**Параметры области кадрирования**", которое открывается двойным щелчком инструмента "**Область кадрирования**". 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.



- 1** Дважды щелкните инструмент "Область кадрирования" в палитре "Инструменты".
- 2** Выберите параметр "Показать линейки области кадрирования" и укажите значение соотношения пикселов для линейки.

УКАЗАНИЕ ВАРИАНТА КАДРИРОВАНИЯ ИЗОБРАЖЕНИЯ ДЛЯ ПЕЧАТИ

- 1** Выберите команду "Файл" > "Печатать".
- 2** В левой части диалогового окна "Печатать" выберите раздел "Настройка".
- 3** В поле "Кадрировать" укажите, как следует обрезать изображение: по размеру монтажной области, по ограничительной рамке всей иллюстрации в документе или по указанной области кадрирования. Если нужно кадрировать изображение по области кадрирования, сначала определите эту область.

ЗАДАНИЕ МЕТОК КАДРИРОВАНИЯ ДЛЯ ОБРЕЗКИ И ВЫРАВНИВАНИЯ

Кроме указания варианта кадрирования изображения для вывода, можно также создать и использовать несколько наборов **меток обреза** в изображении. Метки кадрирования обозначают места, где будет разрезана бумага с напечатанным изображением. Метки кадрирования полезны, если нужно создать метки вокруг нескольких объектов на странице, например, при печати листа визитных карточек. Также они могут помочь при выравнивании изображения Illustrator, экспортированного в другое приложение. Метки кадрирования имеют следующие отличия от области кадрирования.

- Области кадрирования обозначают границы печати изображения, а метки кадрирования никак не влияют на область печати.
- В любой момент времени можно активировать только одну область кадрирования, а меток кадрирования можно создать и отобразить несколько.
- Область кадрирования обозначается видимыми, но непечатаемыми метками, а метки кадрирования печатаются черным цветом для совмещения (чтобы они печатались на каждой форме для цветоделения аналогично меткам принтера).

Метки кадрирования не заменяют метки обрезки, созданные с помощью параметров "**Метки и выпуск за обрез**" в диалоговом окне "**Печатать**" или с помощью команды "**Объект**" > "**Область кадрирования**" > "**Создать**".

СОЗДАНИЕ МЕТОК КАДРИРОВАНИЯ ВОКРУГ ОБЪЕКТА

- 1 Выберите объект или объекты.
- 2 Выберите команду "**Фильтр**" > "**Создать**" > "**Метки кадрирования**".

УДАЛЕНИЕ МЕТОК КАДРИРОВАНИЯ

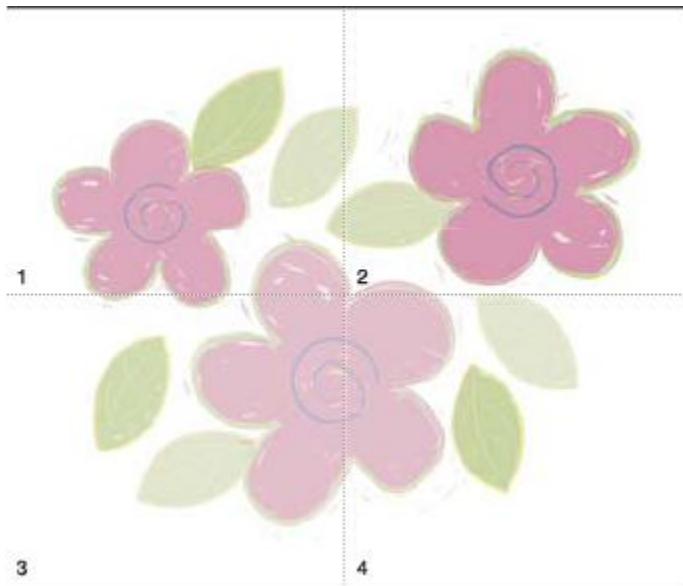
Выберите метку кадрирования и нажмите клавишу "**Delete**".

ИЗМЕНЕНИЕ РАЗМЕРА И ЦВЕТА МОНТАЖНОЙ ОБЛАСТИ

- 1 Выберите команду "**Файл**" > "**Параметры документа**".
- 2 В меню, расположенном в левом верхнем углу окна "**Параметры документа**", выполните любое из следующих действий.
 - Чтобы изменить размер монтажной области, выберите "**Монтажная область**" и укажите размер и ориентацию монтажной области.
 - Чтобы изменить цвет монтажной области, выберите "**Прозрачность**". Выберите параметр "**Имитировать цветную бумагу**", щелкните верхний образец цвета и выберите новый цвет в диалоговом окне "**Цвет**".

РАЗБИЕНИЕ СТРАНИЦ

По умолчанию Illustrator печатает изображение на одном листе бумаги. Однако если изображение превышает размер бумаги, доступной в принтере, можно печатать на нескольких листах бумаги. Деление изображения таким образом, чтобы оно уместилось на бумаге доступного размера, называется **разбиением**. Разбиение можно задать в разделе "**Настройка**" диалогового окна "**Печатать**". Чтобы увидеть границы разбиения страниц на монтажной области, выберите команду "**Просмотр**" > "**Показать разбиение страниц**".



ЛИНЕЙКИ, СЕТКИ И НАПРАВЛЯЮЩИЕ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛИНЕЕК

Линейки позволяют точно размещать и измерять объекты в окне иллюстрации. Линейки находятся на верхней и левой сторонах окна иллюстрации. По умолчанию начало координат находится в левом нижнем углу монтажной области.

- Чтобы отобразить линейки, выберите команду "**Просмотр** > **"Показать линейки"**".
 - Чтобы скрыть линейки, выберите команду "**Просмотр** > **"Спрятать линейки"**".
 - Чтобы изменить начало координат, поместите курсор на левый верхний угол окна иллюстрации, где пересекаются линейки, и затем перетащите туда, где должно находиться новое начало координат.
- Во время перетаскивания перекрестие в окне и на линейках показывает изменение начала координат.
- Чтобы восстановить начало координат по умолчанию, дважды щелкните левый верхний угол окна иллюстрации, где пересекаются линейки.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЕТКИ

Сетка расположена позади изображения в окне иллюстрации и не печатается.

- Чтобы включить сетку, выберите команду "**Просмотр** > **"Показать сетку"**".

- Чтобы скрыть сетку, выберите команду "Просмотр" > "Спрятать сетку".
- Для привязки объектов к сетке выберите команду "Просмотр" > "Выравнивать по сетке", выберите объект, который нужно переместить, и перетащите его в нужное место. Когда границы объекта окажутся в пределах 2 пикселов от линии сетки, объект будет привязан к точке.
- Если выбран параметр "Просмотр" > "Просмотр в виде пикселов", команда "Выравнивать по сетке" меняется на "Привязать к пиксели".
- Чтобы задать интервал между линиями сетки, стиль сетки (линии или точки), цвет сетки или расположение сетки перед изображением или позади него, выберите команду "Редактирование" > "Установки" > "Направляющие и сетка".

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАПРАВЛЯЮЩИХ

Направляющие помогают выравнивать текст и графические объекты. Можно создавать **направляющие линейки** (прямые вертикальные или горизонтальные линии) и **направляющие объекты** (векторные объекты, которые преобразуются в направляющие). Как и сетка, направляющие не печатаются.

Можно выбрать один из двух стилей направляющих – точки и линии – и изменить цвет направляющих, воспользовавшись стандартными цветами или выбрав цвет с помощью палитры цветов. По умолчанию направляющие не закреплены, так что их можно перемещать, изменять, удалять и восстанавливать, однако их также можно закрепить в любом месте.

- Чтобы показать или скрыть направляющие, выберите команду "Просмотр" > "Направляющие" > "Показать направляющие" или "Просмотр" > "Направляющие" > "Спрятать направляющие".
- Чтобы изменить параметры направляющих, выберите команду "Редактирование" > "Установки" > "Направляющие и сетка"
- Чтобы закрепить направляющие, выберите команду "Просмотр" > "Направляющие" > "Закрепить направляющие".

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ, УДАЛЕНИЕ И ОСВОБОЖДЕНИЕ НАПРАВЛЯЮЩИХ

- 1 Если направляющие закреплены, выберите команду "Просмотр" > "Направляющие" > "Закрепить направляющие".
- 2 Выполните любое из следующих действий.
 - Переместите направляющую, перетащив или скопировав ее.
 - Удалите направляющую, выбрав команду "Редактирование" > "Вырезать" или "Редактировать" > "Очистить".

- Удалите сразу все направляющие сразу, выбрав команду "Просмотр" > "Направляющие" > "Удалить направляющие".
- Освободите направляющую, преобразовав ее обратно в обычный графический объект. Для этого выделите направляющую и выберите команду "Просмотр" > "Направляющие" > "Освободить направляющие".

ПРИВЯЗКА ОБЪЕКТОВ К УЗЛОВЫМ ТОЧКАМ И НАПРАВЛЯЮЩИМ

- 1 Выберите команду "Просмотр" > "Выравнивать по точкам".
- 2 Выделите объект, который нужно переместить, и поместите курсор в точку, которую нужно выровнять по узловым точкам и направляющим. При привязке к точке выравнивание привязки определяется положением курсора, а не краями перетаскиваемого объекта.
- 3 С помощью мыши перетащите объект в нужное место. Когда курсор окажется в пределах 2 пикселов от узловой точки или направляющей, он будет привязан к точке. При привязке вид курсора меняется со сплошной стрелки на полуую стрелку.

"БЫСТРЫЕ" НАПРАВЛЯЮЩИЕ

"Быстрые" направляющие – это временные направляющие для привязки, которые помогают создавать, выравнивать, редактировать и трансформировать объекты относительно других объектов. Чтобы активировать "быстрые" направляющие, выберите команду "Просмотр" > "Быстрые направляющие". Можно использовать "быстрые" направляющие следующими способами.

- При создании объекта с помощью инструмента "Перо" или "Фигура" используйте "быстрые" направляющие для расположения узловых точек нового объекта по отношению к существующему объекту.
- При перемещении объекта используйте "быстрые" направляющие для выравнивания курсора по контрольным линиям и существующим контурам. Выравнивание выполняется по положению курсора, а не по краям объекта, поэтому старайтесь щелкать именно точку, по которой хотите выровнять объект.
- При трансформировании объекта "быстрые" направляющие автоматически появляются для удобства трансформирования.

УСТАНОВКИ "БЫСТРЫЕ НАПРАВЛЯЮЩИЕ"

Выберите команду "Редактирование" > "Установки" > "Быстрые направляющие и фрагменты"

чтобы задать следующие параметры.

Подсказки

Отображают информацию о позиции, к которой в настоящий момент привязан курсор (например, центр) при перемещении курсора.

Контрольные линии.

Отображают направляющие линии в файле при использовании "быстрых" направляющих.

Инструменты "Трансформирование".

Отображают информацию при масштабировании, повороте и наклоне объектов.

Подсвечивание

Подсвечивает объект под курсором при перетаскивании курсора вокруг объекта.

Углы

Устанавливают углы, под которыми направляющие будут исходить из узловых точек или находящегося рядом объекта. Можно установить до шести углов. Введите угол в выделенном поле "**Углы**", выберите набор углов из всплывающего меню "**Углы**" или выберите набор углов из всплывающего меню и измените одно из значений в поле, чтобы настроить набор углов. Окно просмотра отражает выбранные установки.

Чувствительность.

Определяет количество точек между курсором и другим объектом, чтобы вступили в действие "**быстрые**" направляющие

РИСОВАНИЕ

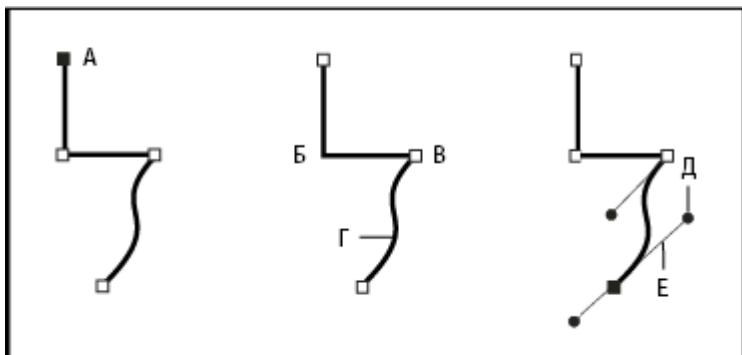
Контуры рисуются и редактируются с помощью набора инструментов и методов рисования, общих для программ Adobe Illustrator, InDesign и Photoshop. Контуры, нарисованные в любом из этих приложений, можно свободно копировать и вставлять в другие программы. Кроме того, можно создавать символы для использования как в Adobe Illustrator, так и в Adobe Flash.

ВЕКТОРНЫЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ

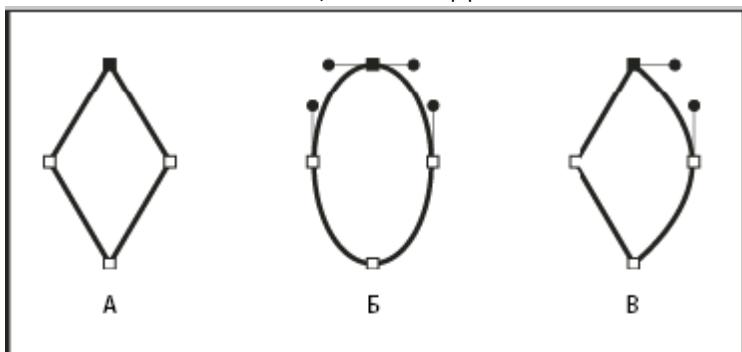
Векторные изображения (иногда называемые **векторными фигурами** или **векторными объектами**) состоят из линий и кривых, заданных **векторами** - математическими объектами, которые описывают изображение в соответствии с его геометрическими характеристиками.

КОНТУРЫ

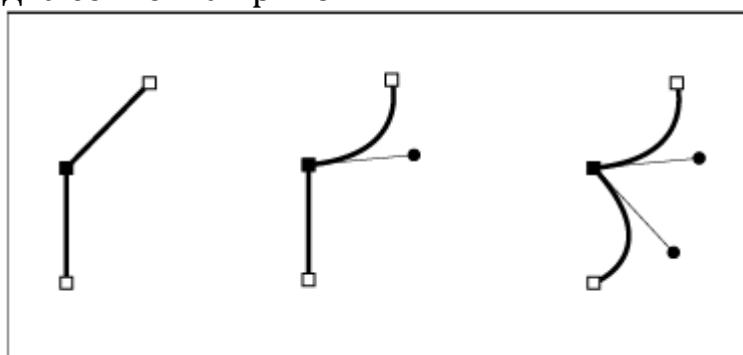
Форму контура можно изменять путем перетаскивания его узловых точек, **точек направления** в конце **линий направления**, которые отображаются на узловых точках или на самом сегменте контура.



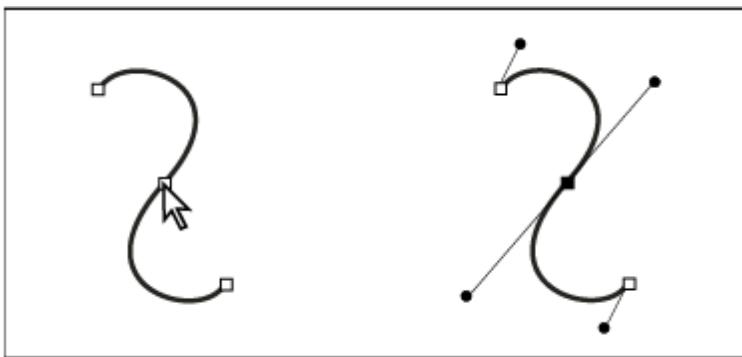
Компоненты контура. **А.** Выделенная (сплошная) конечная точка **Б.** Выделенная узловая точка **В.** Невыделенная узловая точка **Г.** Сегмент кривой в контуре **Д.** Линия направления **Е.** Точка направления У контуров бывают узловые точки двух видов: точки преломления и точки сглаживания. В **точке преломления** контур резко меняет направление. В **точке сглаживания** сегменты контура соединены в виде непрерывной кривой. Контуры можно рисовать с любыми сочетаниями точек преломления и сглаживания. Если была нарисована точка не того типа, ее всегда можно заменить.



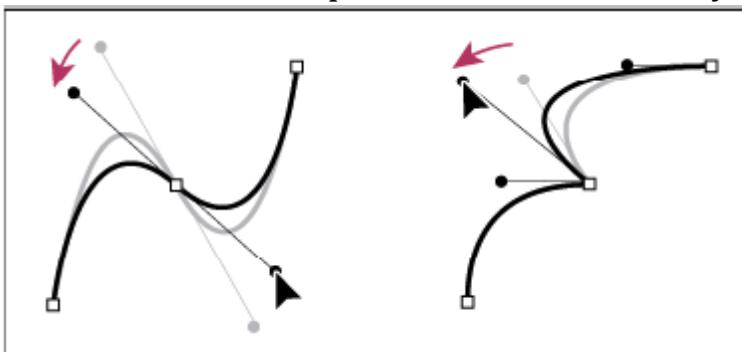
Точки на контуре. **А.** Четыре точки преломления **Б.** Четыре точки сглаживания **В.** Сочетание точек преломления и сглаживания В точке преломления могут соединяться любые два сегмента прямой или кривой, в то время как в точке сглаживания соединяются только два сегмента кривой.



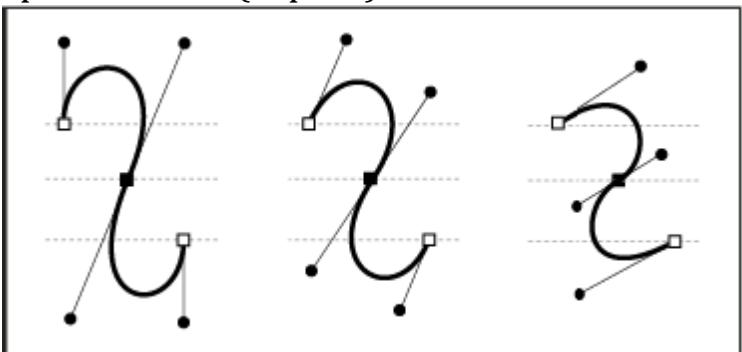
В точке преломления могут соединяться как сегменты прямой, так и сегменты кривой.



После выбора узловой точки (слева), отображаются линии направления на всех сегментах кривой, соединенных в узловой точке (справа).



Настройка линий направления для точек сглаживания (слева) и точек преломления (справа)



Крутизна кривой изменяется путем изменения размеров линий направления. В Illustrator узловые точки, линии и точки направления можно отображать или скрывать с помощью меню "Просмотр" > "Показать края" или "Просмотр" > "Скрыть края".

ОТОБРАЖЕНИЕ И СКРЫТИЕ ЛИНИЙ НАПРАВЛЕНИЯ ДЛЯ ВЫДЕЛЕННЫХ УЗЛОВЫХ ТОЧЕК

- 1** Выделите нужные узловые точки с помощью инструмента "Частичное выделение".
- 2** В палитре "Управление" нажмите кнопку "Показать маркеры для нескольких выделенных узловых точек" > или "Скрыть маркеры для нескольких выделенных узловых точек" .

НАСТРОЙКА ПАРАМЕТРОВ ОТОБРАЖЕНИЯ ТОЧЕК И ЛИНИЙ НАПРАВЛЕНИЯ

- 1** Выберите "Редактирование" > "Установки" > "Отображение выделенного и узловых точек"
- 2** В области "Отображение узловых точек и маркеров" выберите параметр узловой точки

РИСОВАНИЕ ПРОСТЫХ ЛИНИЙ И ФИГУР

РИСОВАНИЕ ПРЯМЫХ ЛИНИЙ С ПОМОЩЬЮ ИНСТРУМЕНТА "ОТРЕЗОК ЛИНИИ"

Чтобы нарисовать один прямой отрезок линии, используйте инструмент "Отрезок линии".

- 1** Выберите инструмент "Отрезок линии" .
- 2** Поместите курсор в ту точку, где должна начинаться линия, и перетащите его в точку ее окончания.

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.

ИЗМЕНЕНИЕ РАДИУСА УГЛА В ПРЯМОУГОЛЬНИКЕ СО СКРУГЛЕННЫМИ УГЛАМИ

Радиус угла определяет скругление углов прямоугольника.

- Чтобы изменить радиус угла по умолчанию, выберите "Редактирование" > "Установки" > "Общие" 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".

РИСОВАНИЕ ЭЛЛИПСОВ

1 Выберите инструмент "Эллипс" .

2 Перетащите курсор по диагонали, пока не получите эллипс нужного размера.

Чтобы нарисовать круг, при перетаскивании нажмите и не отпускайте клавишу "Shift".

РИСОВАНИЕ МНОГОУГОЛЬНИКОВ

1 Выберите инструмент "Многоугольник" .

2 Перетащите курсор по диагонали, пока не получите многоугольник нужного размера. Чтобы повернуть многоугольник, перетащите курсор в дуге. Для добавления и удаления сторон многоугольника нажимайте клавиши "Стрелка вверх" и "Стрелка вниз".

РИСОВАНИЕ ЗВЕЗД

1 Выберите инструмент "Звезда" .

2 Перетащите курсор, пока не получите звезду нужного размера. Чтобы повернуть звезду, перетащите курсор в дуге. Для добавления и удаления концов звезды нажимайте клавиши "Стрелка вверх" и "Стрелка вниз".

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.

◦ **Тип.**

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 выгнутую дугу, введите положительное значение. При нулевом значении наклона получается прямая линия.

Окрашивать дугу в цвет заливки.

Дуга окрашивается в текущий цвет заливки.

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

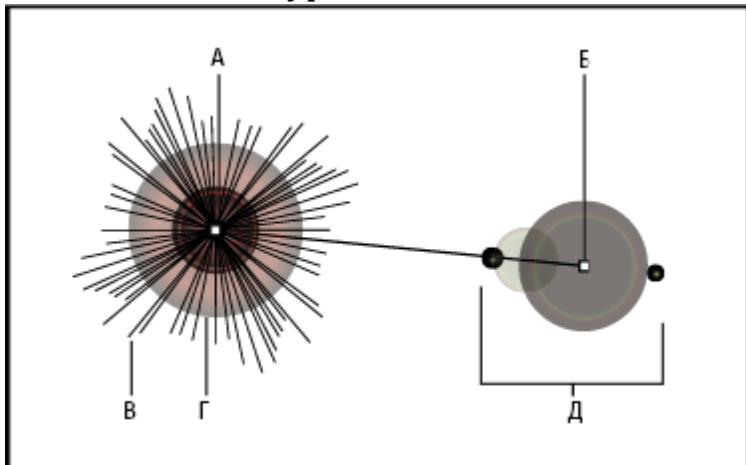
Определяет направление спирали.

РИСОВАНИЕ БЛИКОВ

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. А. Центральный маркер Б. Концевой маркер В. Лучи (для наглядности показаны черным цветом) Г. Ореол Д. Кольца

СОЗДАНИЕ БЛИКА ПО УМОЛЧАНИЮ

- 1** Выберите инструмент "Блик" .
- 2** Нажмите клавишу "Alt" и щелкните в том месте, где должен быть центральный маркер блика.

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".
- 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""

- 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

• Выберите блик и дважды щелкните значок инструмента "Блик". Откроется диалоговое окно "Параметры инструмента "Блик"". Измените параметры в диалоговом окне.

Чтобы вернуть для блика значения по умолчанию, нажмите кнопку "Восстановить" при нажатой клавише "Alt"

• Выберите блик, затем выберите команду "**Объект** > "Разобрать". Элементы блика станут доступны для редактирования.

РИСОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТОМ "КАРАНДАШ"

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" узловые точки появляются автоматически, их расположение не приходится определять вручную. Однако после того, как контур нарисован, их можно скорректировать. Число узловых 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 СВОБОДНЫХ КОНТУРОВ С ПОМОЩЬЮ ИНСТРУМЕНТА "КАРАНДАШ"

- 1** Выберите инструмент "Карандаш" 
- 2** Поместите инструмент в предполагаемом начале контура и нарисуйте контур, перетаскивая инструмент. При рисовании инструментом "Карандаш"  свободных контуров в качестве указателя отображается крестик.

При перетаскивании за указателем остается пунктирная линия. На обоих концах и в различных точках контура появляются узловые точки. Для рисования 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". Инструмент "Карандаш" будет отображаться в виде маленького круга, что соответствует рисованию замкнутого контура.
- 4** Когда будет нарисован контур желаемого размера и формы, отпустите кнопку мыши (но не отпускайте клавишу "Alt"). После замыкания контура отпустите клавишу "Alt".

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 свободные линии и фигуры в любую фигуру.

ДОБАВЛЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ В КОНТУР С ПОМОЩЬЮ ИНСТРУМЕНТА "КАРАНДАШ"

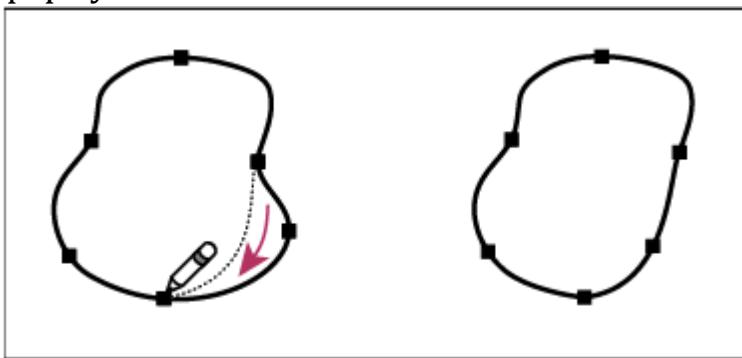
- 1** Выберите существующий контур.
- 2** Выберите инструмент "Карандаш".
- 3** Поместите кончик карандаша на конечной точке контура. Когда кончик карандаша будет на нужном расстоянии от конечной точки, появится крестик.
- 4** Для того чтобы продолжить контур, перетащите инструмент.

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** Поместите указатель в нужной точке одного контура и перетащите инструмент к другому контуру.
- 4** Начав перетаскивание, удерживайте клавишу "**Ctrl**". В качестве указателя инструмента "**Карандаш**" будет отображаться маленький символ объединения, показывающий добавление контура к существующему.
- 5** Перетащите инструмент на конечную точку другого контура, отпустите кнопку мыши, затем отпустите клавишу "**Ctrl**".

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.



ПАРАМЕТРЫ ИНСТРУМЕНТА "КАРАНДАШ"

Для настройки приведенных ниже параметров дважды щелкните инструмент "**Карандаш**".

Точность

Управляет частотой добавления узловых 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 узлы будут более острыми. Диапазон значений точности – от 0,5 до 20 пикселов.

Сглаживание

Управляет степенью сглаживания, применяемой при использовании инструмента. Диапазон сглаживания – от 0% до 100%. Чем больше данное значение, тем более сглаженным будет контур. Чем меньше данное значение, тем больше создается узловых точек и тем больше сохраняется неровностей линии.

Заливка новой обводки инструментом "Карандаш"

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 выделение

Определяет, сохраняется ли выделение после создания контура. Этот параметр выбран по умолчанию.

Редактировать выделенные контуры

Определяет, можно ли изменять или объединять существующий контур, когда указатель находится от него на определенном расстоянии.

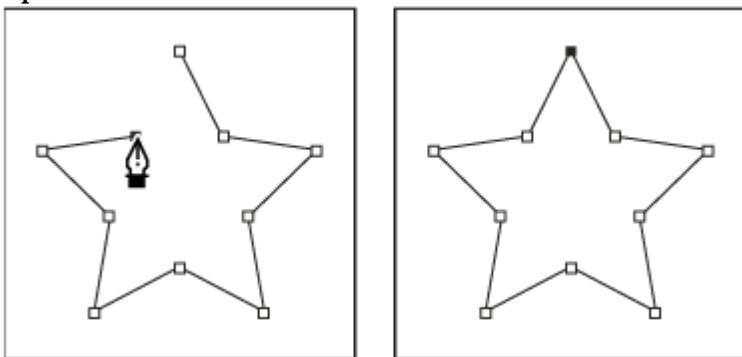
В пределах: _ пикс.

Определяет, насколько близко к существующему контуру должен находиться указатель мыши или перо для редактирования с помощью инструмента "Карандаш". Этот параметр доступен только если выбран параметр "Редактировать выделенные контуры".

РИСОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТОМ "ПЕРО"

РИСОВАНИЕ ПРЯМЫХ ОТРЕЗКОВ ЛИНИИ ИНСТРУМЕНТОМ "ПЕРО"

Простейший контур, который можно нарисовать инструментом "Перо" – это прямая линия из двух узловых точек, созданных щелчком инструмента "Перо". Продолжая щелкать инструментом, можно создать контур, состоящий из прямых отрезков, соединенных точками преломления.



1 Выберите инструмент "Перо".

2 Поместите инструмент "Перо" в том месте, откуда должен начинаться прямой отрезок, затем щелкните, чтобы создать первую узловую точку.

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 узловые точки для дополнительных прямых отрезков. Последняя добавленная узловая точка будет выглядеть как закрашенный квадрат, что означает ее выделение. При добавлении новых узловых 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) узловую точку. При правильном размещении рядом с указателем инструмента "**Перо**" появится кружок. Чтобы закрыть контур, щелкните или перетащите указатель.
- Чтобы оставить контур открытым, щелкните, удерживая клавишу "**Ctrl**" в любом месте на достаточном расстоянии от любых объектов.

Чтобы оставить контур открытым, можно также выбрать другой инструмент или выбрать меню "**Выделение**" > "**Отменить выделение**"

РЕДАКТИРОВАНИЕ КОНТУРОВ

ВЫДЕЛЕНИЕ КОНТУРОВ, СЕГМЕНТОВ И УЗЛОВЫХ ТОЧЕК

Прежде чем можно будет перерисовать или отредактировать контур, необходимо выделить узловые точки и сегменты контура.

ВЫДЕЛЕНИЕ УЗЛОВЫХ ТОЧЕК

- Если точки видны, их можно выбрать с помощью инструмента "**Частичное выделение**"  . Для выбора нескольких точек удерживайте нажатой клавишу "**Shift**".
- Выберите инструмент "**Частичное выделение**"  и перетаскиванием обозначьте границу вокруг узловых точек. Удерживая клавишу "**Shift**", выберите дополнительные узловые точки.
- Убедитесь, что контур, который содержит узловые точки, не выбран. Передвигайте инструмент "**Частичное выделение**" над узловой точкой до тех пор, пока указатель не превратится в пустой квадрат, затем щелкните следующую узловую точку. Удерживая клавишу "**Shift**", выделите дополнительные узловые точки щелчком.

- Выберите инструмент "Лассо" и перетащите его вокруг узловых точек. Удерживая клавишу "Shift", выберите дополнительные узловые точки.

ВЫДЕЛЕНИЕ СЕГМЕНТОВ КОНТУРА

Выполните одно из следующих действий.

- Выберите инструмент "Частичное выделение" и щелкните в двух пикселях сегмента либо перетащите область на часть сегмента. Для того чтобы выделить дополнительные сегменты контура, щелкните их или перетащите на них инструмент, удерживая клавишу "Shift".
- Выберите инструмент "Лассо" и перетащите его вокруг части сегмента контура. Удерживая клавишу "Shift", выделите дополнительные сегменты контура путем перетаскивания инструмента вокруг них.

КОРРЕКЦИЯ ОТРЕЗКОВ КОНТУРА

Во всех приложениях Adobe редактирование отрезков контуров осуществляется аналогично. Отрезок контура можно отредактировать в любой момент, однако редактирование существующих отрезков несколько отличается от их рисования. При редактировании отрезков полезно учитывать следующее.

- Если узловая точка соединяет два отрезка, то ее перемещение всегда изменяет оба отрезка.
- Чтобы во время рисования инструментом "Перо" скорректировать уже нарисованные отрезки, нужно временно активировать последний использованный инструмент выделения. Для этого при рисовании нажмите клавишу "Ctrl"
- Если вы с помощью инструмента "Перо" изначально рисуете точку сглаживания, то можете перетаскивать точку направления, чтобы изменить длину линии направления по обе стороны от точки.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПРЯМЫХ СЕГМЕНТОВ

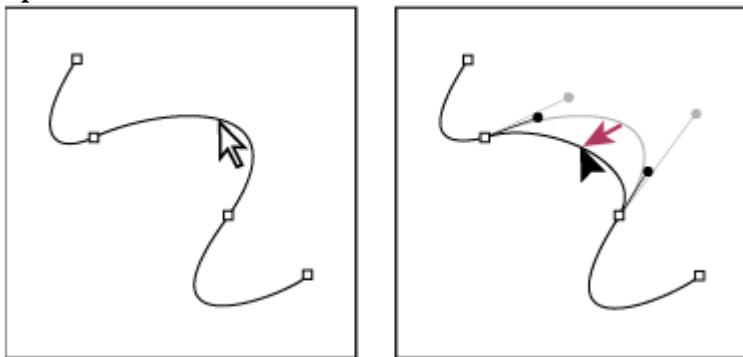
- 1 С помощью инструмента "Частичное выделение" выберите сегмент, который нужно скорректировать.
- 2 Перетащите сегмент в новое место.

КОРРЕКТИРОВКА ДЛИНЫ И УГЛА СЕГМЕНТОВ ПРЯМОЙ

- 1 С помощью инструмента "Частичное выделение" выберите узловую точку на сегменте, которую нужно скорректировать.
- 2 Перетащите узловую точку в нужное место. Удерживайте клавишу "Shift", чтобы ограничить корректировку углом, кратным 45°.

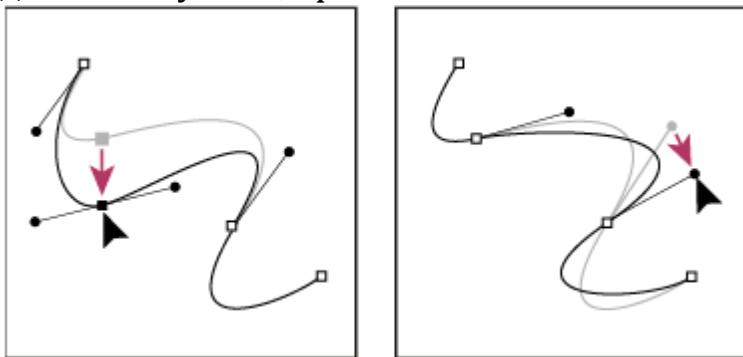
КОРРЕКТИРОВКА ПОЛОЖЕНИЯ И ФОРМЫ СЕГМЕНТОВ КРИВОЙ

- С помощью инструмента "Частичное выделение" выберите сегмент кривой или узловую точку на любом конце сегмента. Отобразятся линии направления, если они есть. (В некоторых сегментах кривой всего одна линия направления.)
- Чтобы скорректировать положение сегмента, перетащите сегмент. Удерживайте клавишу "Shift", чтобы ограничить корректировку углом, кратным 45°.



Щелкните сегмент кривой, чтобы выбрать его. Перетащите инструмент для корректировки.

- Для того чтобы скорректировать форму сегмента с любой стороны от выделенной узловой точки, перетащите узловую точку или точку направления. Удерживайте клавишу "Shift", чтобы ограничить движение углом, кратным 45°



Перетащите узловую точку или точку направления.

УДАЛЕНИЕ СЕГМЕНТА

- Выберите инструмент "Частичное выделение", затем выделите сегмент, который нужно удалить.
- Нажмите клавишу "Backspace". При повторном нажатии клавиши "Backspace" или "Delete" будет удалена остальная часть контура.

РАСШИРЕНИЕ ОТКРЫТОГО КОНТУРА

1 Выберите инструмент "Перо" и поместите указатель на конечную точку открытого контура, который нужно расширить. Когда указатель окажется точно над конечной точкой, его значок изменится.

2 Щелкните конечную точку.

3 Для того чтобы создать точку преломления, поместите инструмент "Перо" в то место, где должен заканчиваться новый сегмент, затем щелкните мышью. Если расширяется контур, который заканчивается точкой сглаживания, то новый сегмент будет изогнут существующей линией направления.

СОЕДИНЕНИЕ ДВУХ ОТКРЫТЫХ КОНТУРОВ

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 Для того чтобы соединить один открытый контур с другим, щелкните конечную точку второго контура. Когда инструмент "Перо" будет помещен точно над конечной точкой другого контура, рядом с указателем появится значок объединения .

Для соединения нового контура с существующим нарисуйте новый контур рядом с существующим, затем

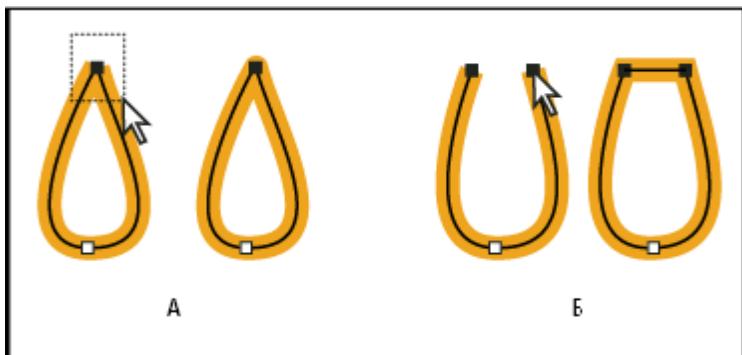
переместите инструмент "Перо" к невыбранной конечной точке существующего контура. Щелкните конечную точку, когда рядом с указателем появится значок объединения.

СОЕДИНЕНИЕ ДВУХ КОНЕЧНЫХ ТОЧЕК

1 Выделите конечные точки. Если конечные точки совпадают (наложены друг на друга), перетащите область через эти точки или вокруг них, чтобы выбрать обе точки.

2 Нажмите кнопку "Соединить выделенные конечные точки"  в палитре "Управление".

3 Если конечные точки совпадают, то отобразится диалоговое окно, в котором можно указать тип соединения. Выберите параметр "Угол" (по умолчанию) или "Сглаживание" и нажмите кнопку "OK".



Соединение конечных точек. **A.** Выделение и соединение совпадающих конечных точек **Б.** Выделение и соединение несовпадающих конечных точек

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ИЛИ ПОШАГОВОЕ СМЕЩЕНИЕ УЗЛОВЫХ ТОЧЕК ИЛИ СЕГМЕНТОВ С ПОМОЩЬЮ КЛАВИАТУРЫ

- 1** Выберите узловую точку или сегмент контура.
- 2** 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.

РАСТЯГИВАНИЕ УЧАСТКОВ КОНТУРА БЕЗ ИСКАЖЕНИЯ ВСЕЙ ФИГУРЫ

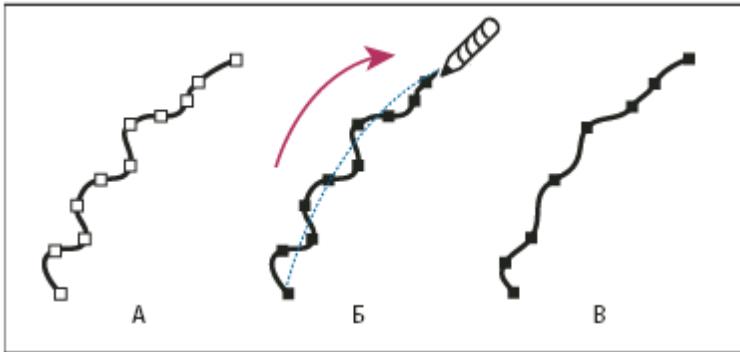
- 1** Выделите контур целиком.
- 2** Выберите инструмент "Перерисовка" (расположенный под инструментом "Масштабирование").
- 3** Поместите курсор над узловой точкой или отрезком контура, который будет служить фокальной точкой (то есть точкой, позволяющей вытянуть выделенные отрезки контура), и щелкните мышью. Если щелкнуть отрезок контура, то в контур добавится подсвеченная узловая точка с квадратом вокруг нее.
- 4** С нажатой клавишей "Shift" щелкните другие узловые точки или отрезки контура, чтобы сделать их фокальными точками. Можно подсветить неограниченное количество узловых точек или отрезков контура.
- 5** Перетащите подсвеченные узловые точки, чтобы скорректировать контур.

СГЛАЖИВАНИЕ И УПРОЩЕНИЕ КОНТУРОВ

Удаление лишних узловых точек позволяет сгладить внешний вид контуров и упростить их.

СГЛАЖИВАНИЕ КОНТУРОВ

- 1** Выделите объект.
- 2** Выберите инструмент "Сглаживание" .
- 3** Перетащите инструмент вдоль отрезка контура, который нужно сгладить.
- 4** Выполняйте это действие до тех пор, пока не получите нужную степень сглаживания обводки или контура.

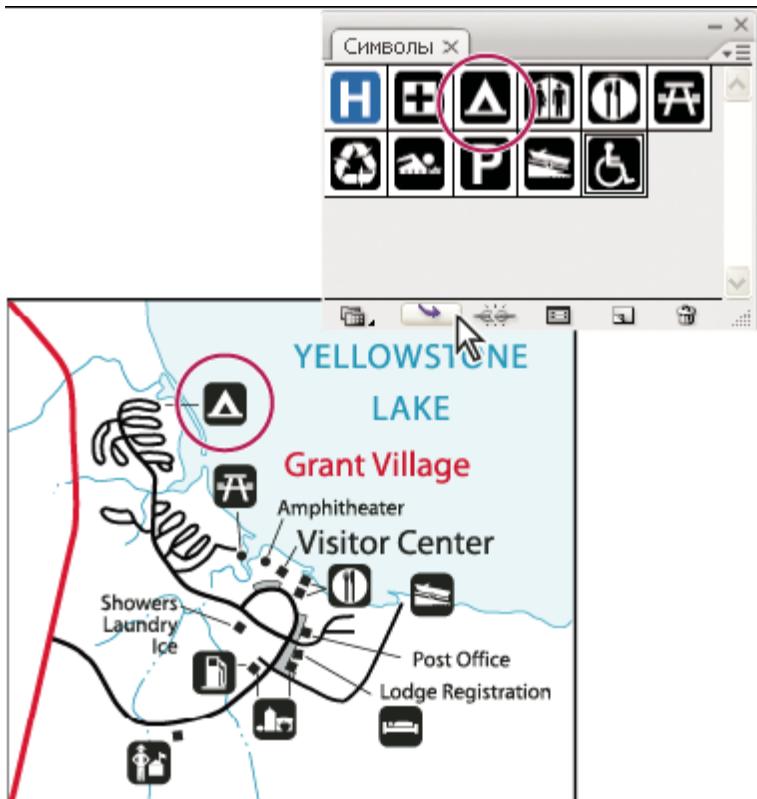


Применение инструмента "Сглаживание". *A.* Первоначальный контур *B.* Перетаскивание инструментом "Сглаживание" вдоль контура *C.* Результат

- 5** Чтобы изменить степень сглаживания, дважды щелкните инструмент "Сглаживание" и задайте параметры сглаживания.

СИМВОЛЫ

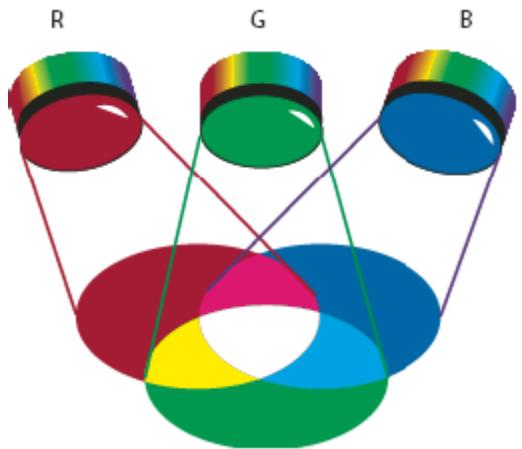
Символ – это объект, который можно использовать в документе много раз. Например, если сделать символом цветок, то в рисунок можно добавить несколько его **образцов**, фактически не добавляя это сложное изображение многократно. Каждый образец символа связан с символом в палитре "Символы" или с библиотекой символов. Применение символов позволяет сэкономить время и значительно сократить размер файла.



ЦВЕТ

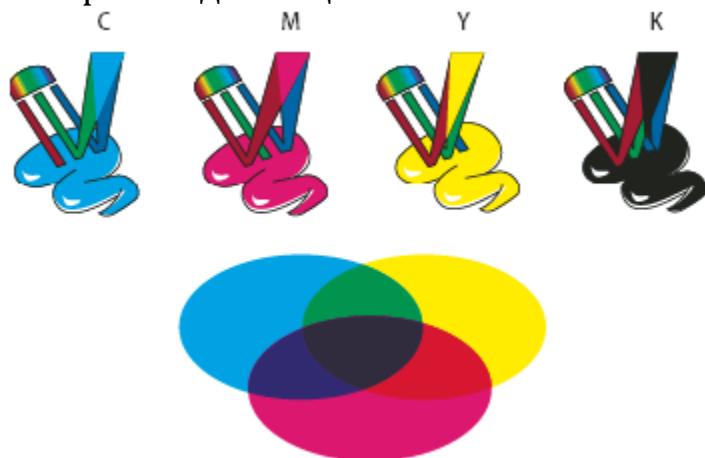
RGB

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.



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 **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 затененных 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 В обозначается синий (**blue**). Комбинирование этих красок для воспроизведения цветов называют **четырехцветной печатью**.



HSB

Основываясь на восприятии цвета человеческим глазом, модель HSB описывает три основополагающие характеристики цвета.

ЦВЕТОВОЙ ТОН.

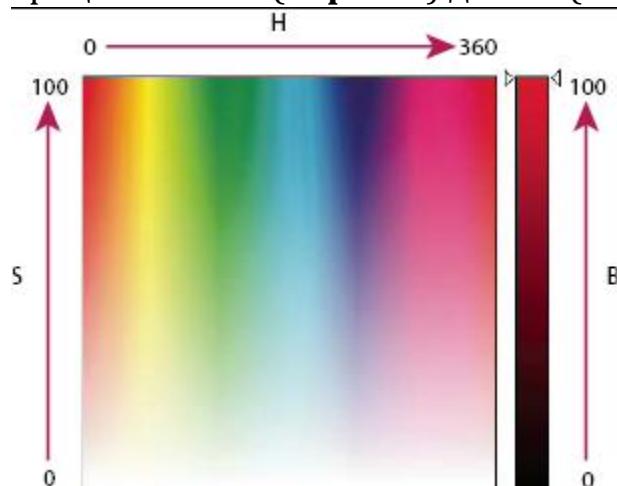
Цвет, отраженный от объекта или прошедший сквозь объект. Он определяется как точка на стандартном цветовом круге и выражается в градусах, от 0° до 360° . Обычно цветовой тон определяют по названию цвета: красный, оранжевый, зеленый и т. д.

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

ВЫБОР ЦВЕТОВ

Для выбора цвета можно использовать любые из следующих средств.

ПАЛИТРА "ОБРАЗЦЫ"

Представляют отдельные цвета и цветовые группы. Предусмотрена возможность выбирать из существующих образцов и библиотек или создавать собственные. Можно также импортировать библиотеки.

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 "НАПРАВЛЯЮЩАЯ ЦВЕТА".

Предоставляет несколько правил гармонии для создания цветовых групп с использованием выбранного основного цвета. Можно также создавать вариации цветов с использованием оттенков и полутона, теплых и холодных или ярких и приглушенных цветов. Из палитры "Направляющая цвета" можно открыть цветовую группу в диалоговом окне "Живой цвет".

ДИАЛОГОВОЕ ОКНО "ЖИВОЙ ЦВЕТ".

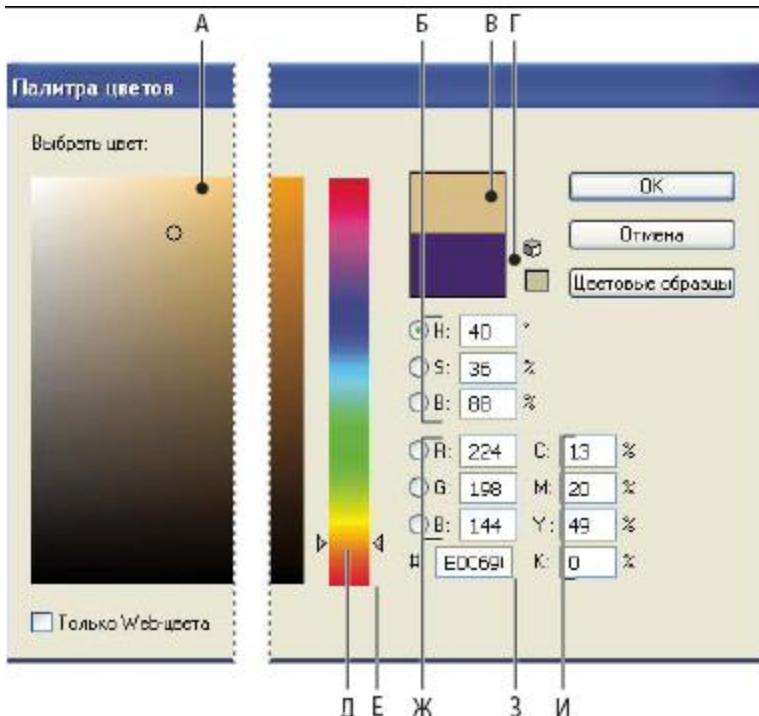
Предоставляет инструменты для точного определения или корректировки цветов в цветовой группе или иллюстрации. Кроме того, предусмотрена возможность переопределить цвета в иллюстрации с использованием цветов из цветовой группы, а также уменьшить количество или преобразовать цвета для устройства вывода.

КОМАНДА "ДОБАВИТЬ ВЫБРАННЫЕ ЦВЕТА" ИЛИ КНОПКА "СОЗДАТЬ ЦВЕТОВУЮ ГРУППУ".

Позволяет создать новую цветовую группу, содержащую цвета из выбранной иллюстрации. Эта команда и кнопка находятся в палитре "Образцы".

"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.



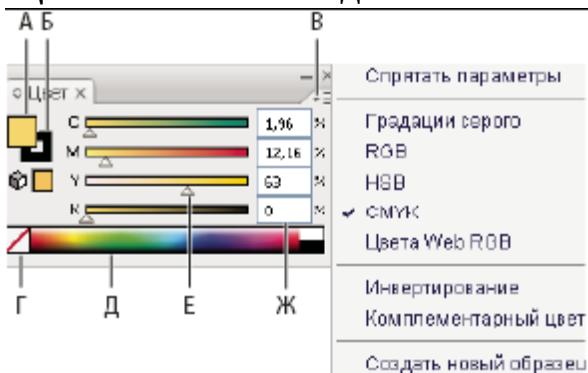
Палитра цветов. **А.** Поле цвета **Б.** Цветовые значения HSB **В.** Текущий цвет **Г.** Предыдущий цвет **Д.** Ползунок спектра "Цвет" **Е.** Спектр цветов **Ж.** Цветовые значения RGB **З.** Шестнадцатеричное цветовое значение **И.** Цветовые значения CMYK

ВЫБОР ЦВЕТА С ПОМОЩЬЮ ОКНА "ПАЛИТРА ЦВЕТОВ"

- Щелкните или перетащите курсор внутри спектра цветов. Круговой маркер указывает положение цвета в спектре.

ПАЛИТРА "ЦВЕТ"

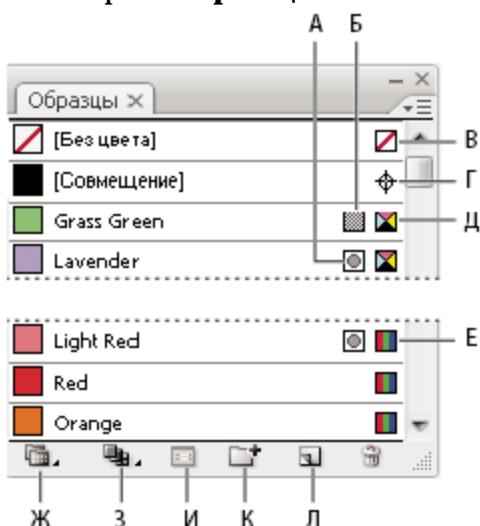
Палитра "Цвет" ("Окно" > "Цвет") обеспечивает применение цвета к заливке и обводке объекта, а также редактирование и смешение цветов. В палитре "Цвет" цветовые значения могут отображаться с использованием разных цветовых моделей. По умолчанию в палитре "Цвет" являются видимыми только обычно используемые параметры.



Палитра "Цвет". А. Цвет заливки Б. Цвет обводки В. Меню палитры Г. Рамка "Нет" Д. Палитра спектра цветов Е. Шкала цвета Ж. Текстовое поле для компонента цвета

ПАЛИТРА ОБРАЗЦОВ

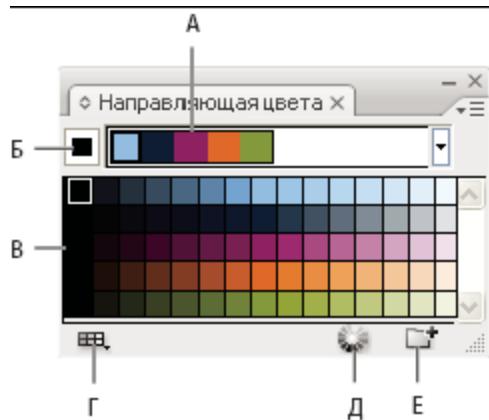
Палитра "Образцы" ("Окно" > "Образцы") используется для управления всеми цветами, градиентами и узорами документа. Можно присвоить имя любому из этих элементов и сохранить его для упрощения доступа. Если заливка или обводка выбранного объекта содержит цвет, градиент, узор или оттенок, нанесенный с помощью палитры "Образцы", то применяемый образец выделяется подсветкой в палитре "Образцы".



Палитра "Образцы" в представлении "Маленькие миниатюры и имена". А. Плашечный цвет Б. Глобальный цвет В. Заливка или обводка цветом "Нет" Г. Образец для приводки (печатается на всех формах) Д. Символ CMYK (если документ открыт в режиме CMYK) Е. Символ RGB (если документ открыт в режиме RGB) Ж. Кнопка "Меню библиотеки образцов" З. Кнопка "Показать меню "Виды образцов" И. Кнопка "Меню параметров образцов" К. Кнопка "Создать группу цветов" Л. Кнопка "Создать образец"

"НАПРАВЛЯЮЩАЯ ЦВЕТА"

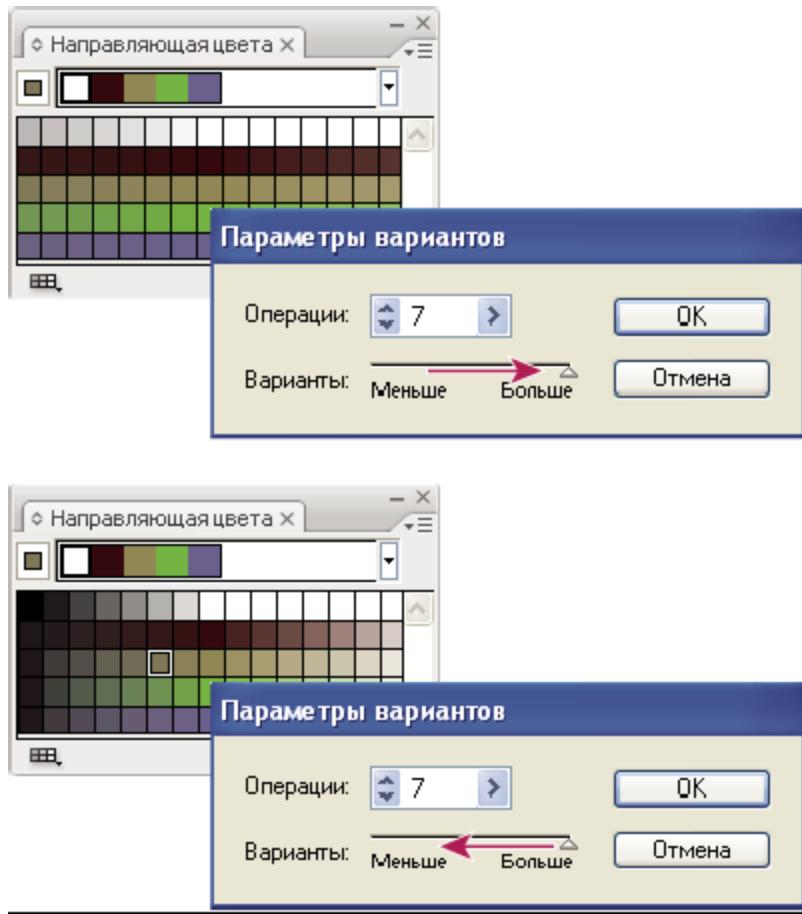
Используйте палитру "Направляющая цвета" ("Окно" > "Направляющая цвета") в качестве инструмента для выбора цвета при создании иллюстрации. В палитре "Направляющая цвета" предлагаются гармоничные цвета, подобранные с учетом текущего цвета в палитре "Инструменты". Эти цвета можно использовать для внесения цветов в иллюстрацию или сохранить в качестве образцов.



А. Меню правила цветовой гармонии и текущая цветовая группа **Б**.
 Задание в качестве основного цвета **В**. Цветовые вариации **Г**.
 Ограничения количества цветов указанными в библиотеке образцов **Д**.
 Редактирование цветов (открывает цвета в диалоговом окне "Живой цвет") **Е**. Сохранение группы в палитре **"Образцы"**

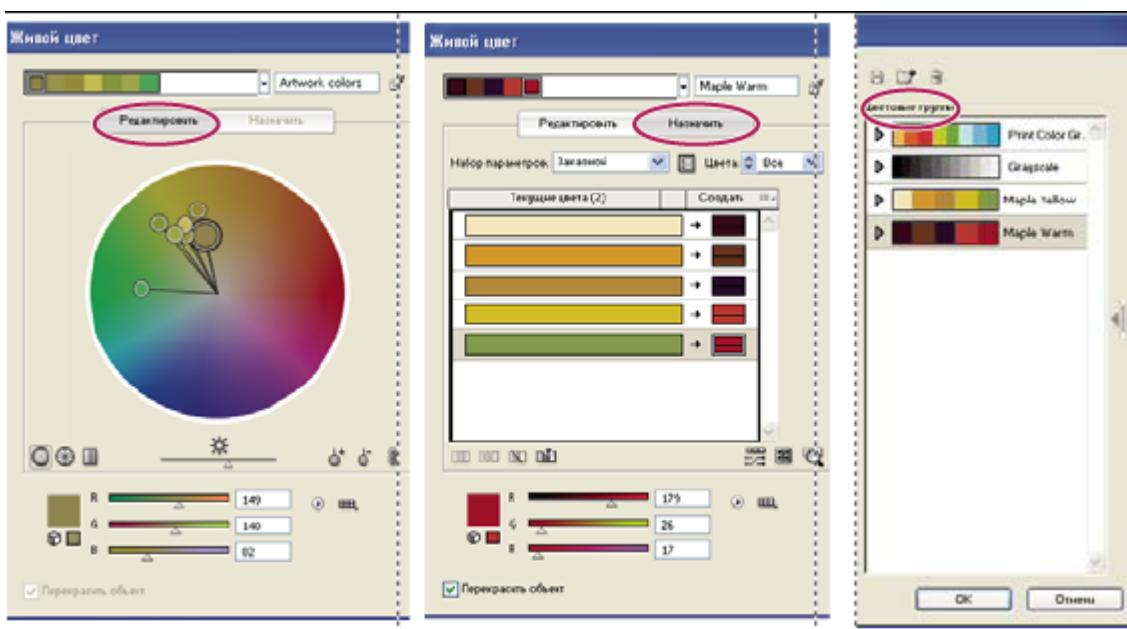
ЗАДАНИЕ КОЛИЧЕСТВА И ДИАПАЗОНА ЦВЕТОВЫХ ВАРИАЦИЙ

- 1 Выберите в меню палитры "Направляющая цвета" команду **"Параметры цветовой инструкции"**.
- 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, 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.



"ЖИВОЙ ЦВЕТ"

Диалоговое окно "**Живой цвет**" используется для создания и редактирования цветовых групп, а также переназначения цветов или уменьшения количества цветов в иллюстрации. Все цветовые группы, создаваемые для конкретного документа, появляются в области хранения "**Цветовые группы**" диалогового окна "**Живой цвет**" (а также в палитре "**Образцы**"). Эти цветовые группы можно выбирать и использовать в любое время.



А

Б

В

Создание и редактирование цветовой группы и присвоение цвета с помощью диалогового окна **"Живой цвет"**. А. Создание и редактирование цветовой группы на вкладке "Редактировать". Б. Присваивание цветов на вкладке "Назначить". В. Выбор группы цветов из списка "Цветовые группы"

РЕДАКТИРОВАТЬ

Вкладка **"Редактировать"** предназначена для создания новых или редактирования существующих цветовых групп. Меню правил гармонии и цветовой круг служат для проведения экспериментов с цветовыми сочетаниями. Цветовой круг показывает, как связаны цвета в цветовой гармонии, а цветовые шкалы позволяют просматривать и манипулировать отдельными цветовыми значениями. 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, 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

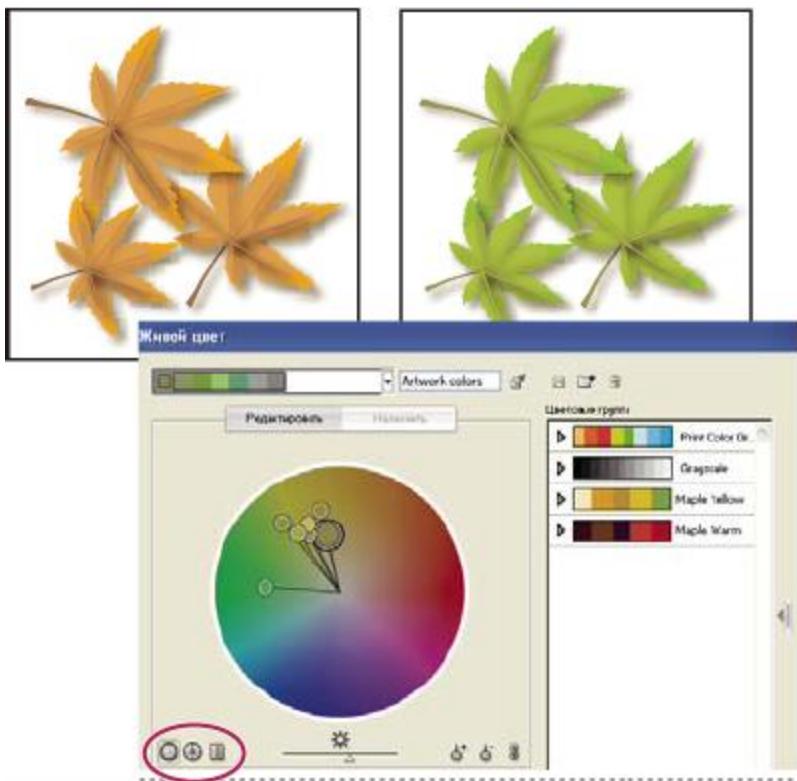
иллюстрации с применением текущей цветовой группы или уменьшить количество цветов в текущей иллюстрации.

ЦВЕТОВЫЕ ГРУППЫ

Список всех сохраненных цветовых групп для открытого документа (те же группы цветов появляются и в палитре "Образцы"). В диалоговом окне "Живой цвет" 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.

РЕДАКТИРОВАНИЕ ЦВЕТОВ В ДИАЛОГОВОМ ОКНЕ "ЖИВОЙ ЦВЕТ"

Редактирование цветов в диалоговом окне "Живой цвет" 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 "Живой цвет", а затем применять результаты редактирования к выбранной иллюстрации или сохранять отредактированные цвета для дальнейшего использования. При редактировании цветов можно использовать гладкий цветовой круг, сегментированный цветовой круг или цветовые шкалы.



Редактирование цветов путем перемещения цветовых маркеров по гладкому цветовому кругу

ГЛАДКИЙ ЦВЕТОВОЙ КРУГ

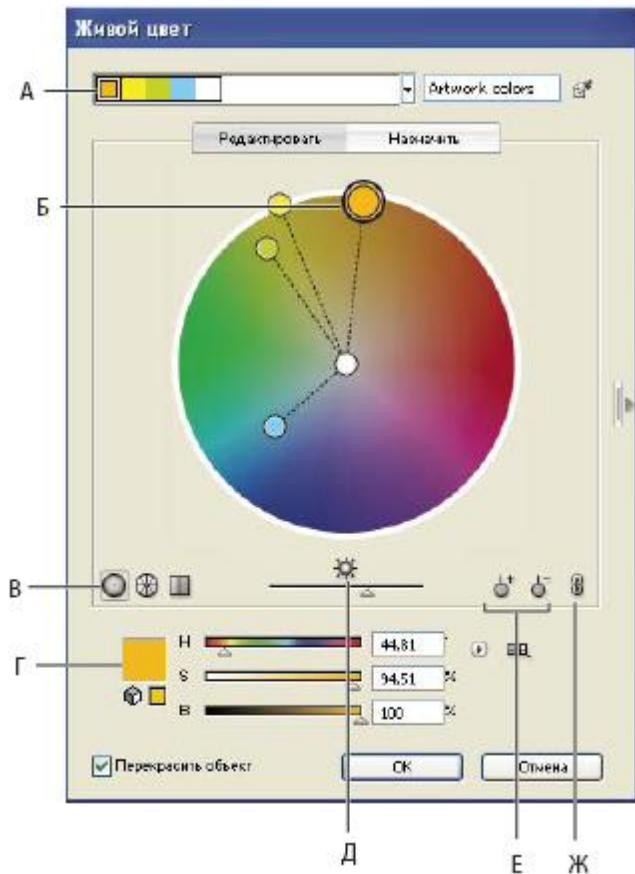
• Отображает цветовой тон, насыщенность и яркость в виде гладкой непрерывной окружности. Каждый цвет в текущей цветовой группе отображается на круге внутри окружности. Этот круг позволяет выбирать среди многих цветов с большой точностью, но трудно просматривать отдельные цвета, поскольку каждый пиксел 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.



А. Основной цвет, как он отображается в меню "Правило 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 вычитания цветов **Ж.** Рассоединение гармонических цветов

РЕДАКТИРОВАНИЕ ЦВЕТОВОЙ ГРУППЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЦВЕТОВОГО КРУГА

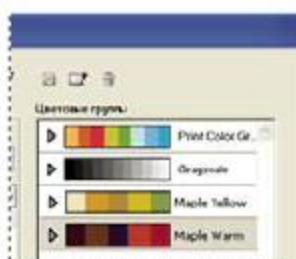
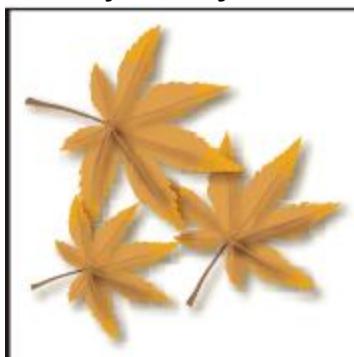
- 1 В диалоговом окне "Живой цвет" выберите цветовую группу из области хранения "Цветовые группы".
- 2 Если в монтажной области выбран объект, щелкните "Перекрасить объект" для просмотра цветов в иллюстрации. Если переопределение цветов в иллюстрации не требуется, снимите флажок "Перекрасить объект", прежде чем закрыть диалоговое окно, или закройте окно, нажав кнопку "Отмена".
- 3 Чтобы ограничиться цветами из библиотеки цветов, нажмите кнопку "Включать в цветовую группу только цвета из библиотеки цветов" и выберите библиотеку из списка.
- 4 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.

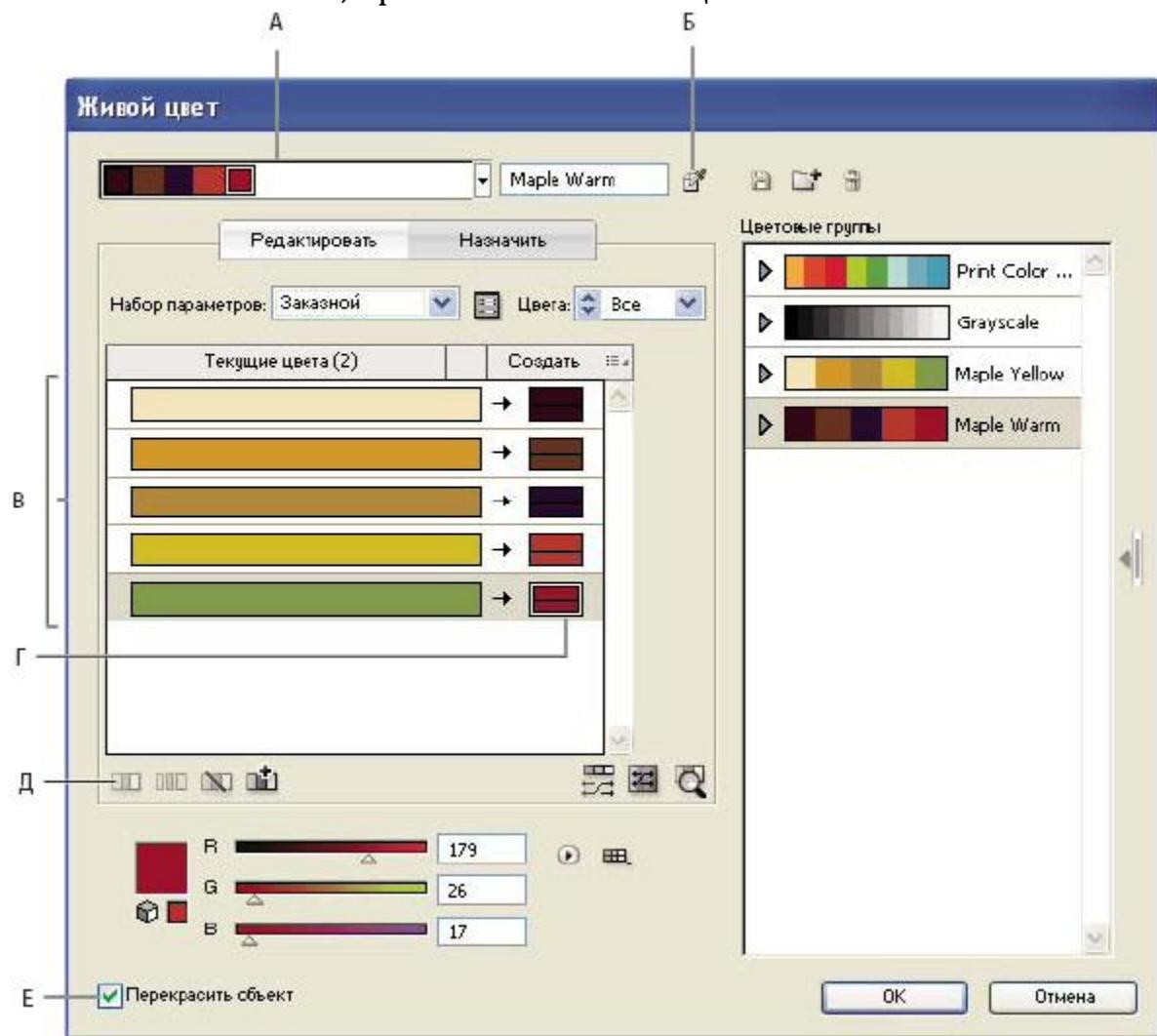
НАЗНАЧЕНИЕ ЦВЕТОВ ИЛЛЮСТРАЦИИ

Вкладка "Назначить" диалогового окна "Живой цвет" позволяет присваивать конкретной иллюстрации цвета из цветовой группы. Можно присваивать цвета следующими способами.

- Присваивать иллюстрации новые цвета с помощью цветовой группы из списка "Цветовые группы".
- Присваивать новые цвета иллюстрации с использованием новой цветовой группы, выбранной в меню "Правило гармонии".
- Переназначить текущие цвета иллюстрации, поменяв их местами. Можно восстановить содержимое диалогового окна "Живой цвет", для того чтобы иллюстрация отображалась с исходными цветами, нажав кнопку "Получить цвета из выбранной иллюстрации".



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*. Исключить столбец *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". Откроется диалоговое окно "Живой цвет", в котором будет отображена область "Назначить" с цветами из исходной иллюстрации в обоих столбцах.

3 Если требуется назначить цвета из какой-либо цветовой группы, выберите цветовую группу из списка "Цветовые группы".

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.

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".

РАСКРАШИВАНИЕ

РАСКРАШИВАНИЕ С ПОМОЩЬЮ ЗАЛИВОК И ОБВОДОК

СПОСОБЫ РАСКРАШИВАНИЯ

Illustrator предлагает два способа раскрашивания: применение заливки, обводки или обоих инструментов ко всему объекту либо преобразование объекта в группу с быстрой заливкой и применение заливок и обводок к отдельным краям и фрагментам контуров в этой группе.

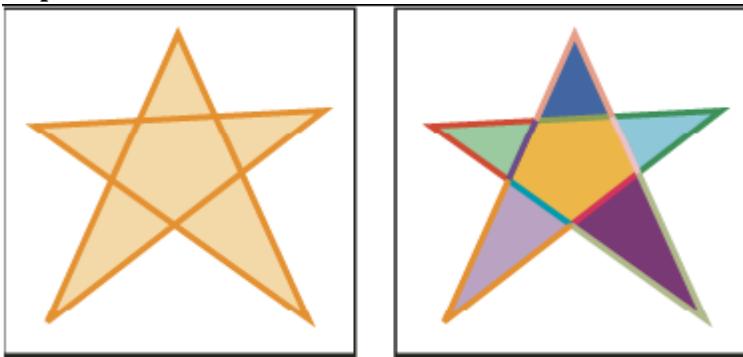
РАСКРАШИВАНИЕ ОБЪЕКТА

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.

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 **фрагментов**). Можно также применять различные цвета и толщину обводок к отрезкам контура между пересечениями (так называемым **краям**). Таким образом, словно в книжке-раскраске, можно заливать каждую грань и обводить каждое ребро другим цветом. При перемещении или изменении формы контуров в группе с быстрой заливкой грани и ребра автоматически изменяются соответствующим образом.

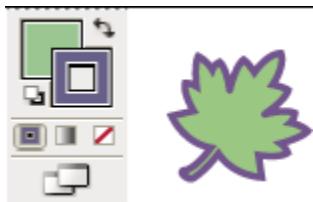


ЗАЛИВКИ И ОБВОДКИ

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 ребра в группе с быстрой заливкой. Можно задать ширину и цвет обводки. Кроме того, можно создавать пунктирные обводки с помощью параметров **"Контур"** и раскрашивать стилизованные обводки, используя кисти.

Текущие цвета заливки и обводки отображаются в палитре **"Инструменты"**.



ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ ДЛЯ ЗАЛИВКИ И ОБВОДКИ

Элементы управления для настройки заливки и обводки доступны в палитре "Инструменты" и "Управление". Можно использовать следующие элементы управления в палитре "Инструменты" для задания цвета:

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 "Нет"

Нажмите, чтобы удалить заливку или обводку выбранного объекта. Можно также задать цвет и обводку для выбранного объекта с помощью следующих элементов управления в палитре "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.

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.

2 Щелкните поле "Заливка" в палитре "Инструменты" или "Цвет". Это действие подразумевает, что будет применена заливка, а не обводка.

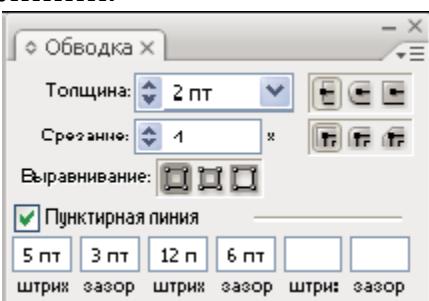


Поле "Заливка"

3 Выберите цвет заливки, выполнив щелчок по цвету в палитре "Управление", "Цвет", "Образцы", "Градиент" или в библиотеке образцов. Или дважды щелкните поле "Заливка" и выберите цвет с помощью инструмента "Палитра цветов", или нажмите кнопку "Нет", чтобы удалить текущую заливку объекта.

ОБВОДКА ОБЪЕКТА

Используйте палитру "**Обводка**" ("Окно" > "**Обводка**"), чтобы задать параметры обводки: сплошная или пунктирная линия, последовательность штрихов для пунктирной линии, толщина обводки, выравнивание обводки, пределы среза, стили для стыков и концов линий.



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" в палитре "Инструменты", "Цвет" или "Управление". Это действие подразумевает, что будет применена обводка, а не заливка.



3 Выберите цвет в палитре "Цвет" или образец в палитре "Образцы" или "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 в палитре "Обводка" или "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

СОЗДАНИЕ ТОЧЕЧНЫХ ИЛИ ПУНКТИРНЫХ ЛИНИЙ

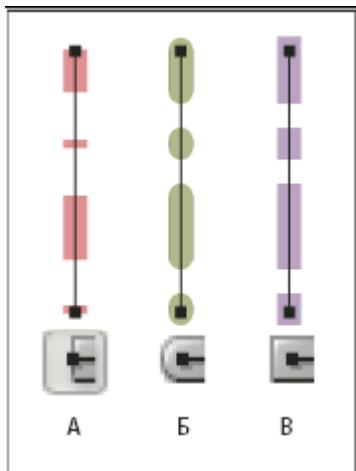
Можно создать точечную или пунктирную линию, изменив атрибуты обводки объекта.

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 Задайте последовательность штрихов пунктирной линии, указав длину штрихов и зазоров между ними. Введенные числа повторяются в выбранной последовательности, поэтому нет необходимости заполнять все текстовые поля, чтобы применить заданный узор.

4 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.



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.

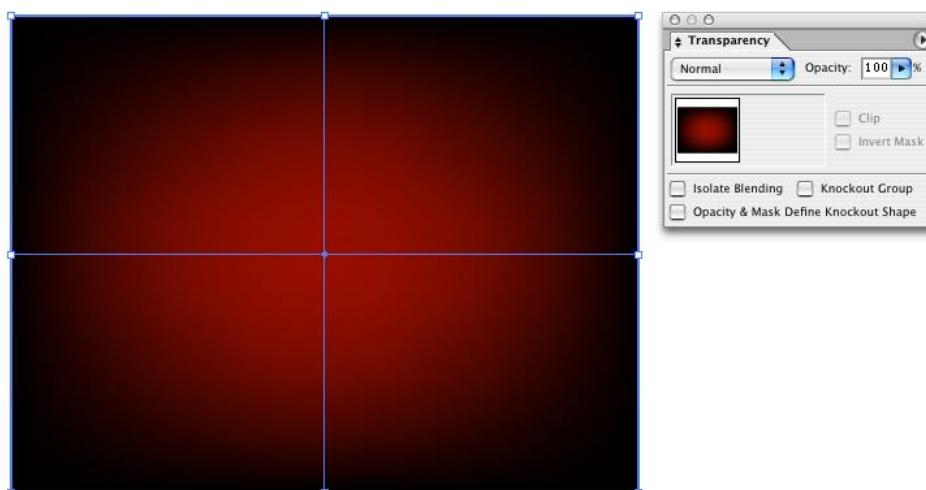
2 Выберите команду "Объект" > "Контур" > "Преобразовать обводку в кривые".

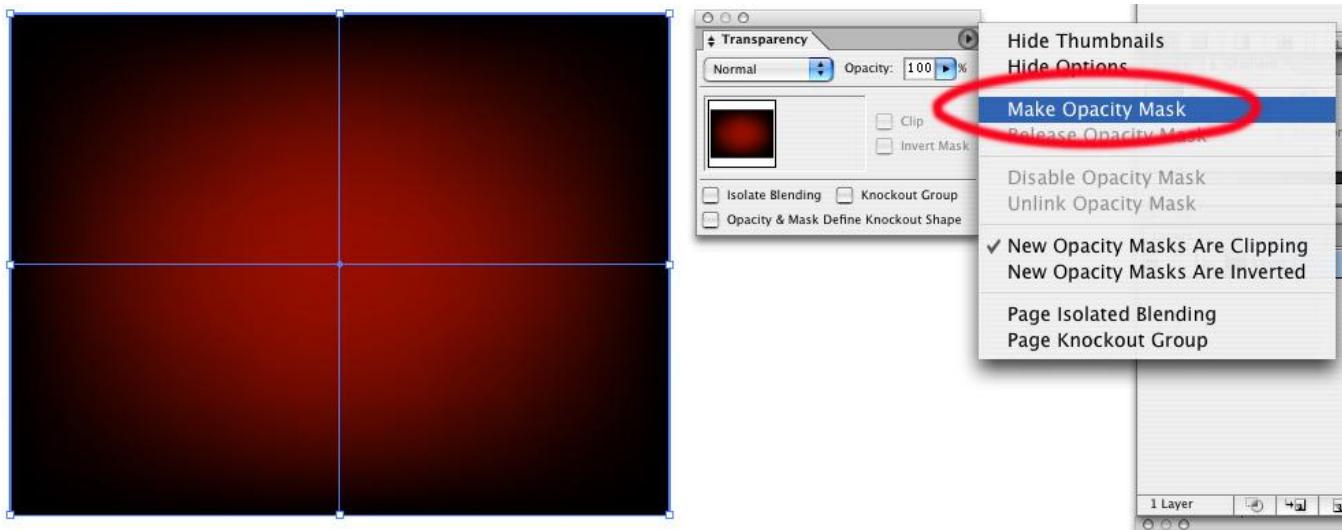
ЗАДАНИЯ

СОЗДАНИЕ ГРАДИЕНТНОЙ МАСКИ

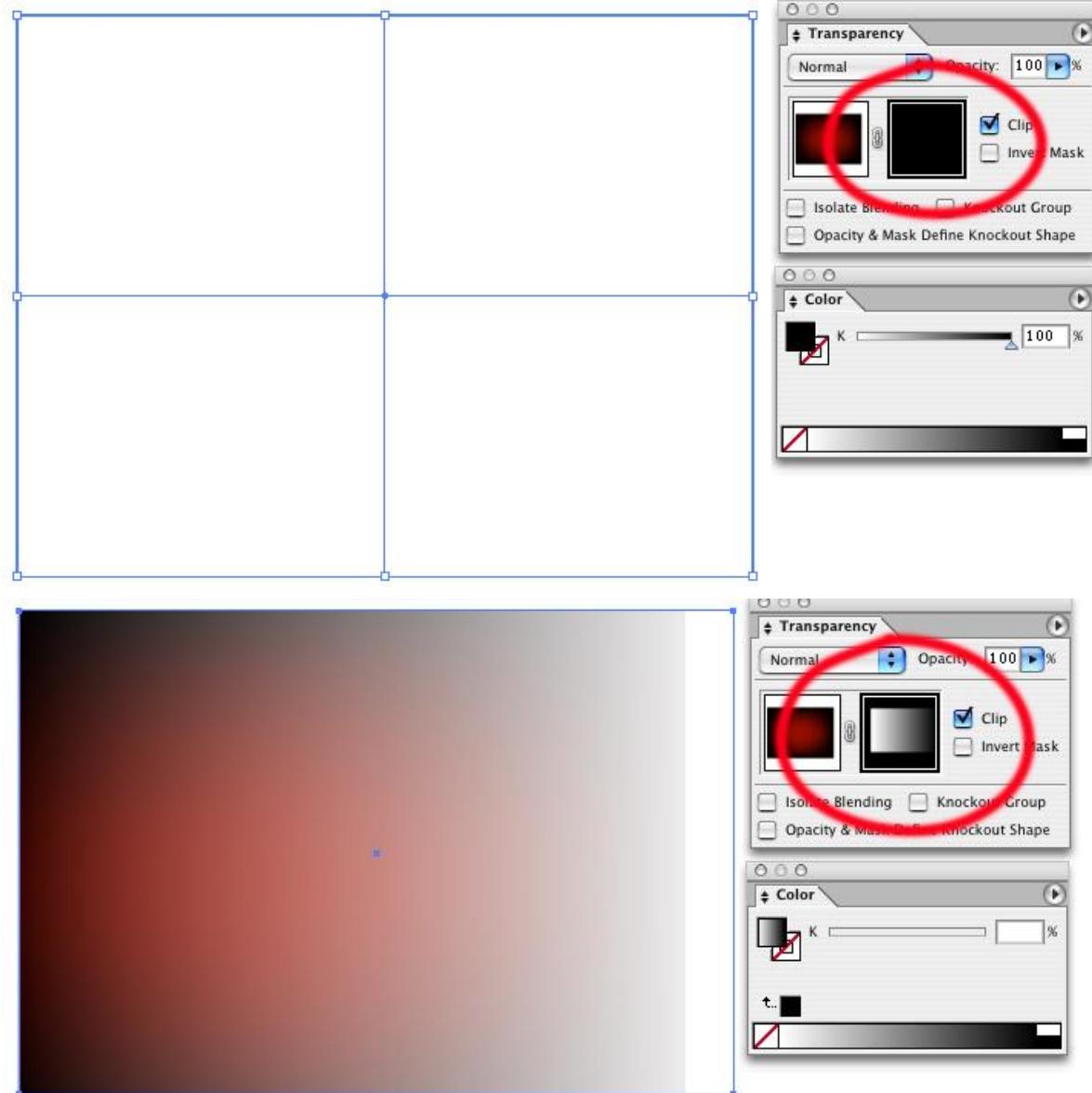
Создайте объект, окрашенный цветом (заливкой или Mesh'ем, (здесь используется Mesh)).

Разверните панель Transparency (Прозрачность) и наложите маску с помощью палитры (создать непрозрачную маску).

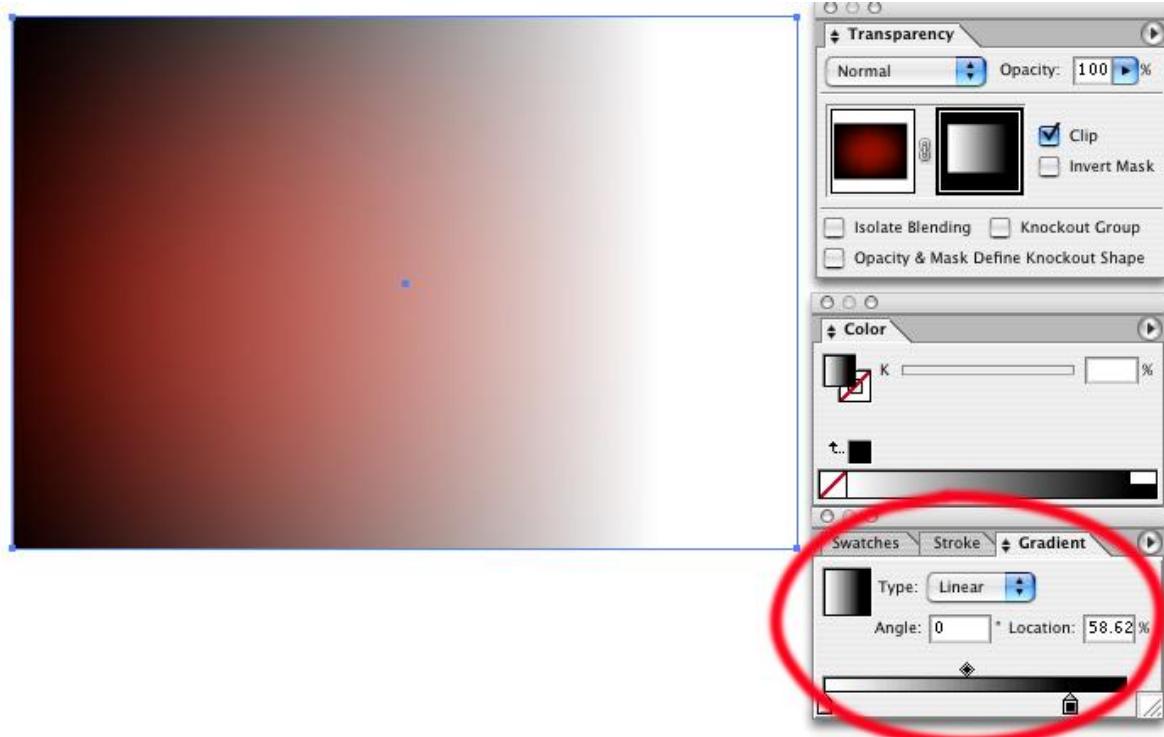




Выделяете саму маску (щелкнув в ней), создаете в ней нужной формы объект и задайте ему, градиентную заливку



Перемещая ползунки в палитре **Gradient** (Градиент), можно редактировать "переходы в прозрачность"



КРУГОВОЙ УЗОР

Создайте эллипс (ширина = 50px, высота = 500px).

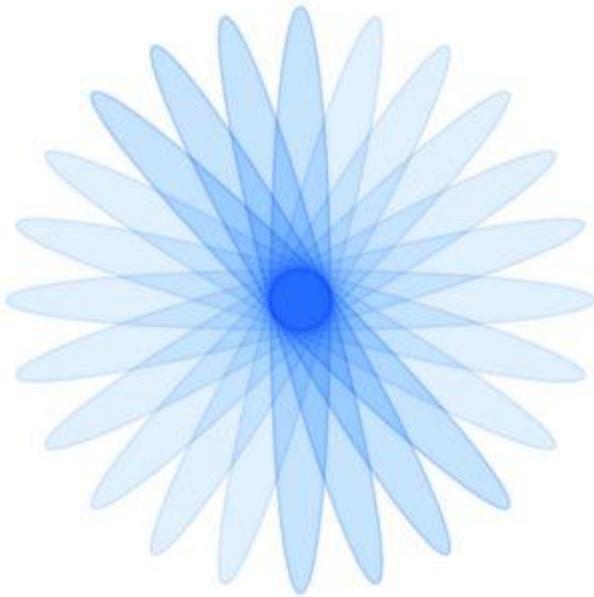
Effect>Distort & Transform>Transform (Эффект, Искажить и Трансформировать, Трансформировать). Устанавливаем такие параметры: **scale** (масштабирование по горизонтали и по вертикали) = 100, **move** (Переместить) = 0, **angle** (Поворот) = 15, **copies** (Экземпляры) = 15, также включите **reflect X & reflect Y** (Отразить зеркально по оси X (Y)).

Object>Expand Appearance (Объект, Разобрать оформление).

Щелкните правой кнопкой по спирали и выберите **Ungroup** (Разгруппировать).

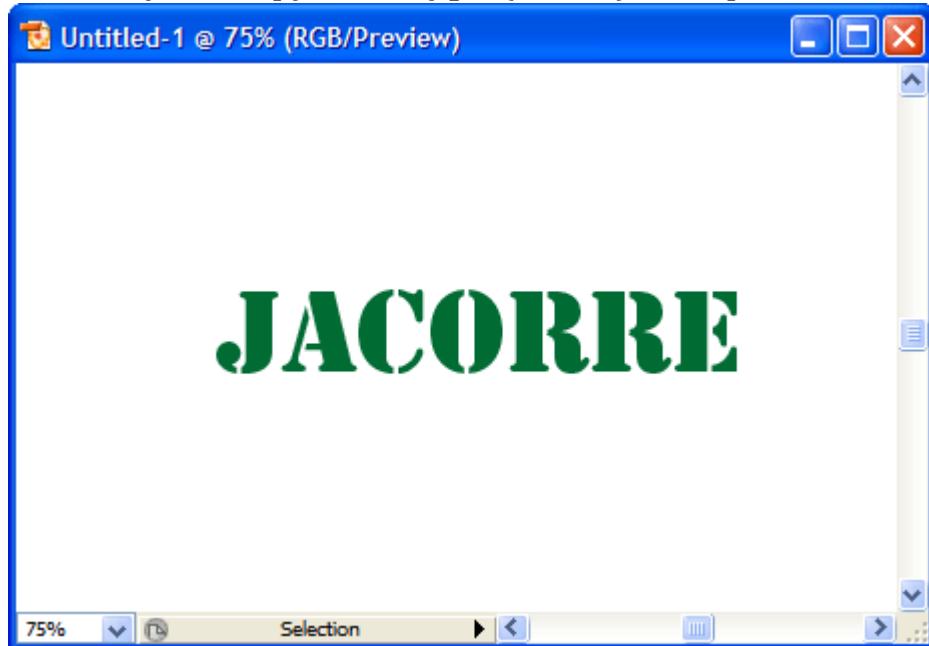
Выделите все объекты (если они не выделены) и установите цвета заливки и контура.

Откройте палитру **Transparency** (Прозрачность) и установите режим смещивания **Multiply** (Умножение), Непрозрачность - **Opacity 15**.



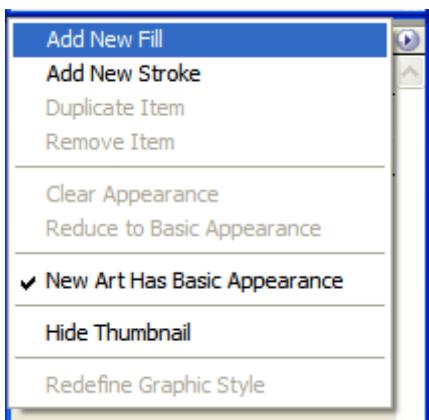
ТЕКСТ С ГРАДИЕНТНОЙ ЗАЛИВКОЙ

Используя инструмент **Type (Текст)**, наберите текст.

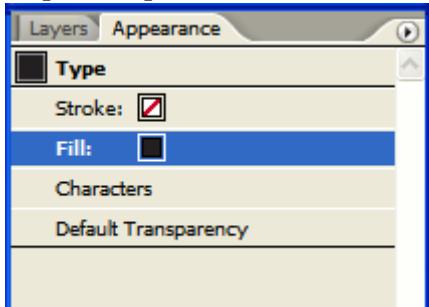


Инструментом **Selection Tool (Инструмент Выделение)**, щелкните на тексте, чтобы выбрать его.

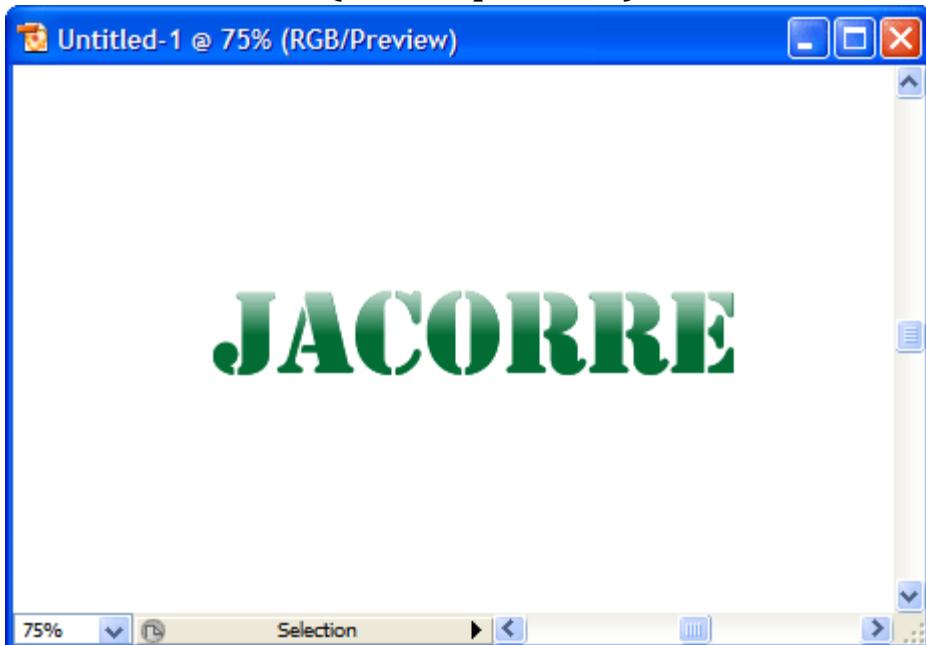
Перейдите в палитру **Appearance (Оформление) (Window>Appearance (Окно, Обводка))**. Щелкните небольшую стрелочку в правом верхнем углу палитры и выберете: **Add new Fill (Добавить новую заливку)**



В палитре **Appearance (Оформление)** которая ниже Вы увидите новый параметр для заливки как показано:



Щелкните иконку градиента или создайте свой собственный градиент. Если у вас не отображается окно градиента, то зайдите в **Window>Gradient (Окно, Градиент)**.

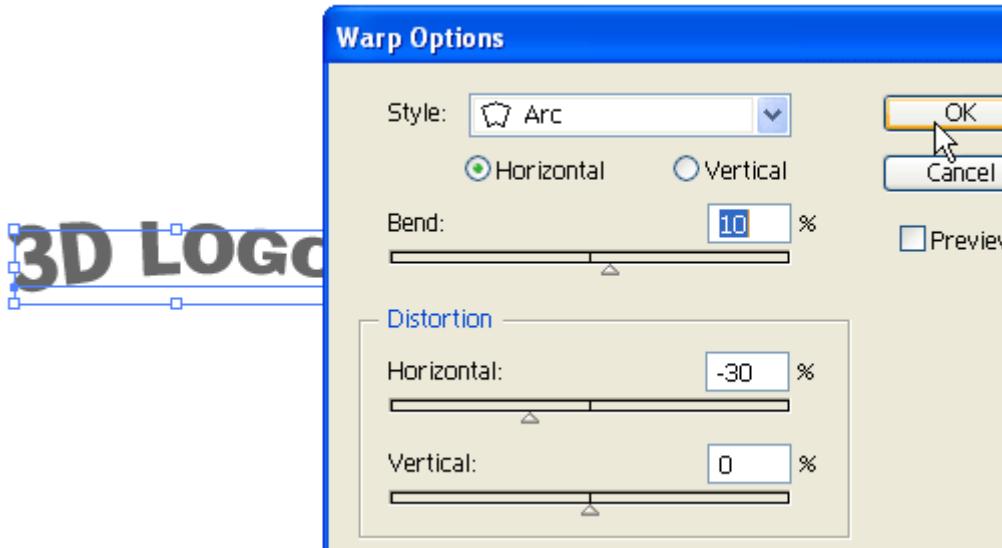


Палитра **Appearance (Оформление)** также имеет другие возможности, например, можно добавить дополнительно обводку к вашему тексту (**Добавить новую обводку**).

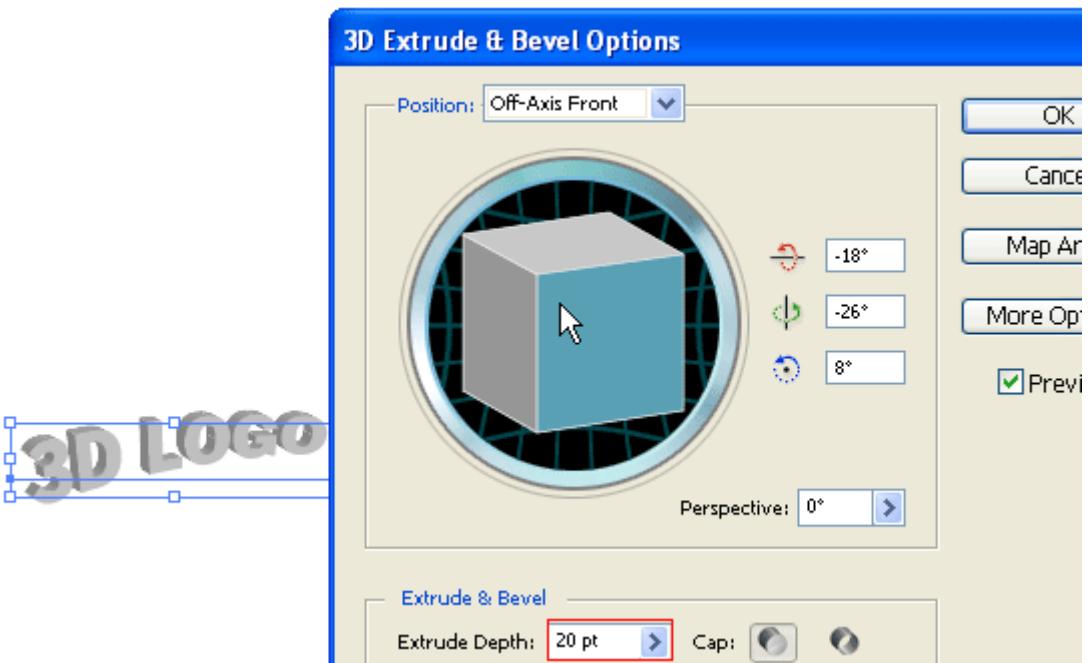
3D ЛОГОТИП. 3D ТЕКСТ

Используя **Type (Текст)** напечатайте небольшую надпись.

Effect>Warp>Arc (Эффект, деформация, арка). Например, используйте параметры указанные на рисунке.



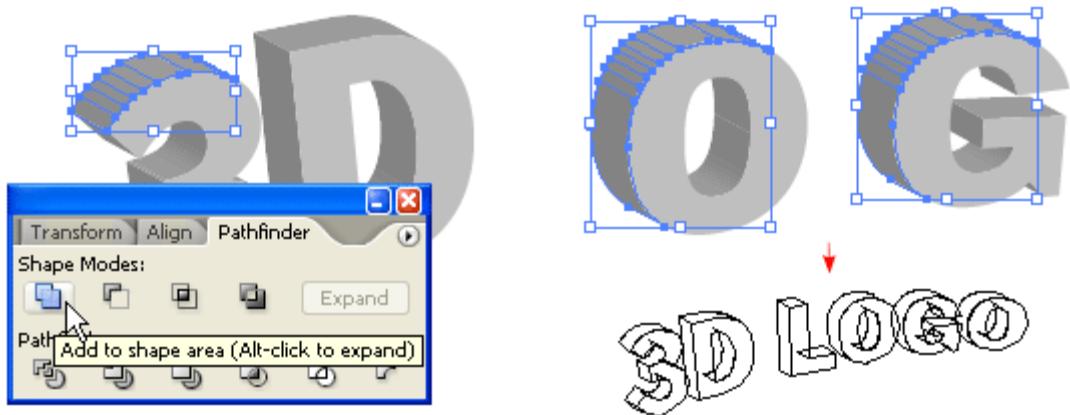
Effect>3D>Extrude & Bevel (Эффект, Объемное изображение, вытягивание и скос). Выставите параметры, как на рисунке. Вы можете поворачивать надпись в разные стороны меняя параметры X,Y,Z.



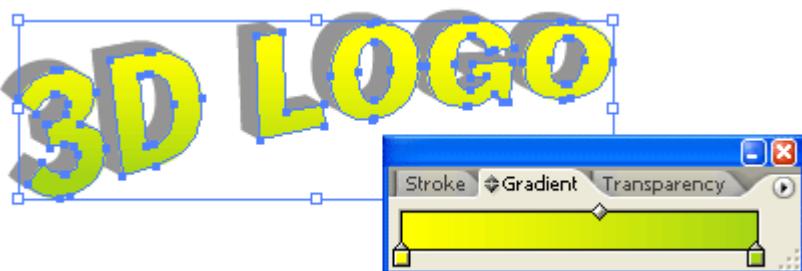
Object>Expand Appearance (Объект, Разобрать оформление). Далее, идем в **Object>Ungroup** (Объект, Разгруппировать). Вы должны разъединить части 4-5 раз, чтобы избавиться от групп.



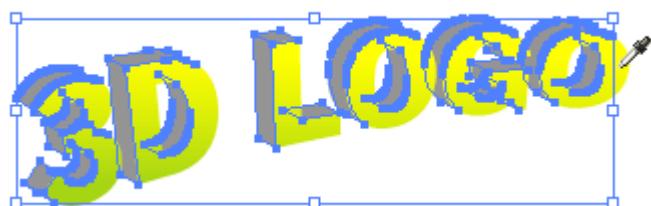
Выделите "круглые" края частей и соедините их с помощью **Pathfinder** (Обработка контуров). Нажмите **Alt** и нажмите на **Add to shape area** (Добавить к фигуре) - выделенные части соединяются. Повторите этот шаг для всех "круглых" краёв.



Выделите сам текст (без объёмных краёв) и залейте его жёлто-зелёным градиентом.



Выделите объёмные части текста и с помощью **Eyedropper tool** (Пипетка) кликните на сам текст, чтобы скопировать градиент.

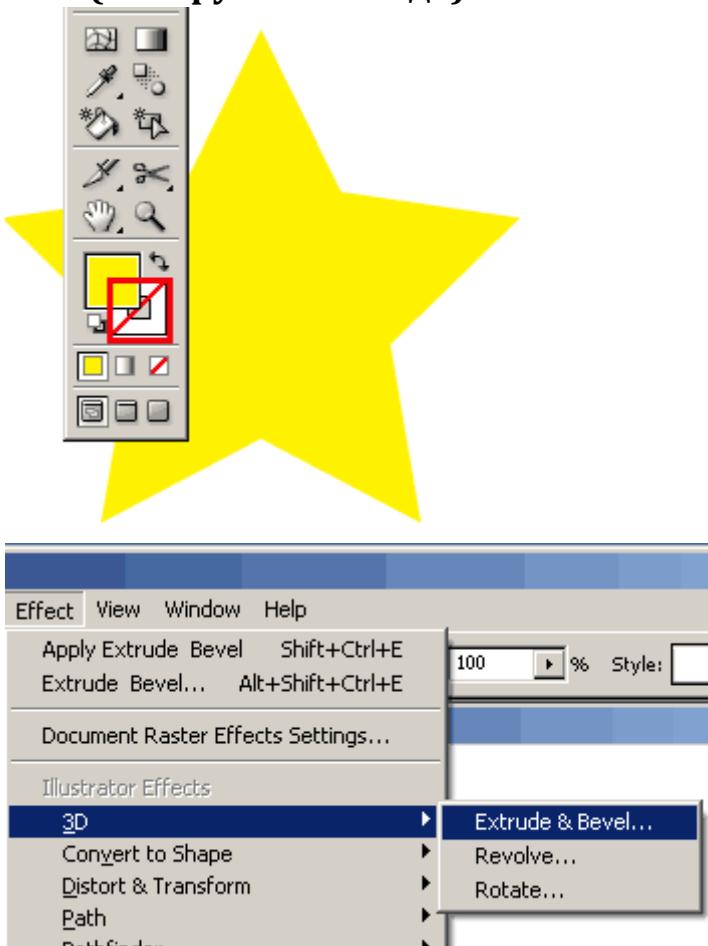


Оставляя объёмные части выделенными, идите в панель **Gradient** (Градиент) и измените цвета на более тёмные.

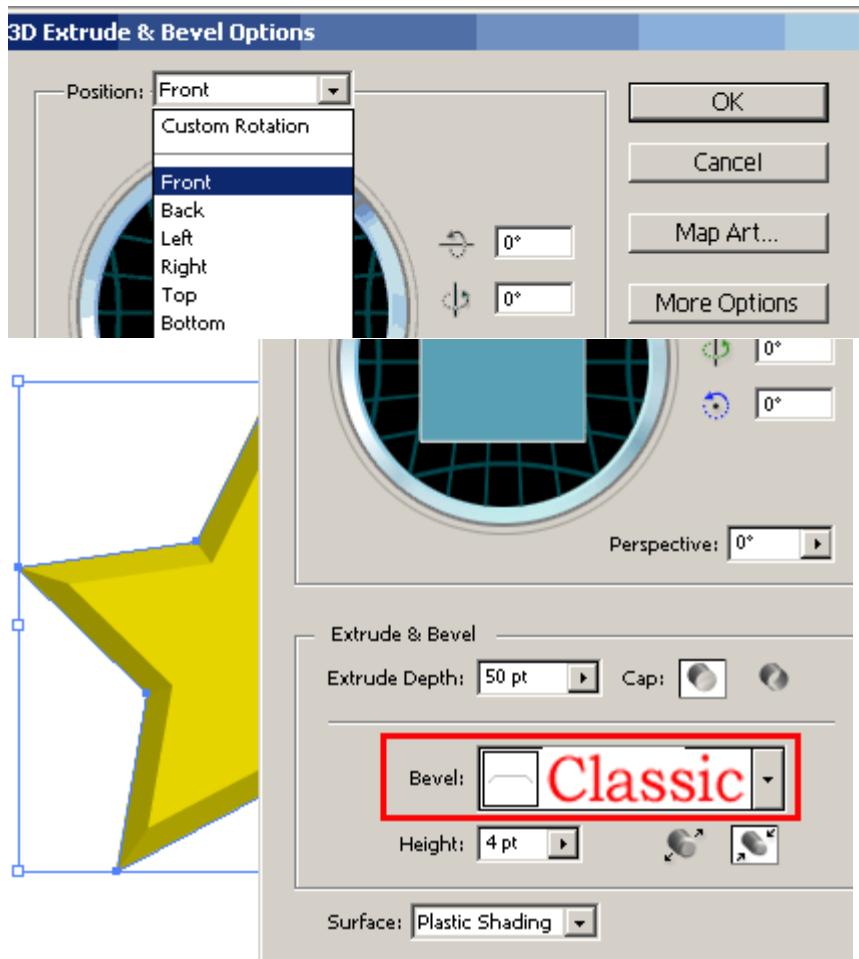


ОГРАНКА ИЗОБРАЖЕНИЯ

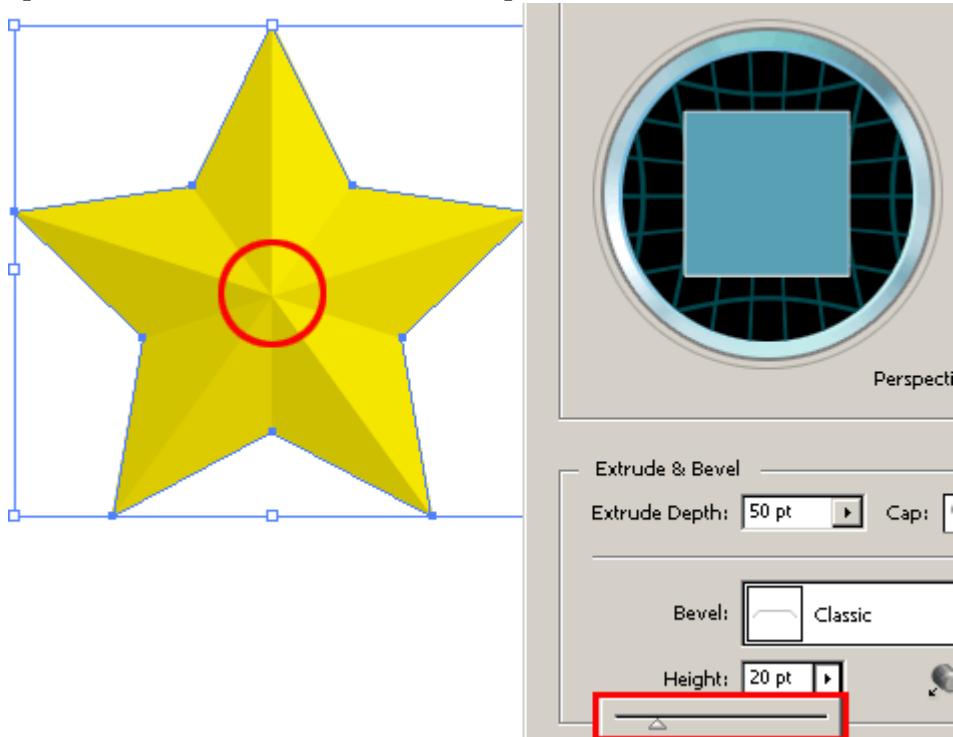
Нарисуйте звезду желтого цвета без обводки с использованием **Star Tool (Инструмент Звезда)**.



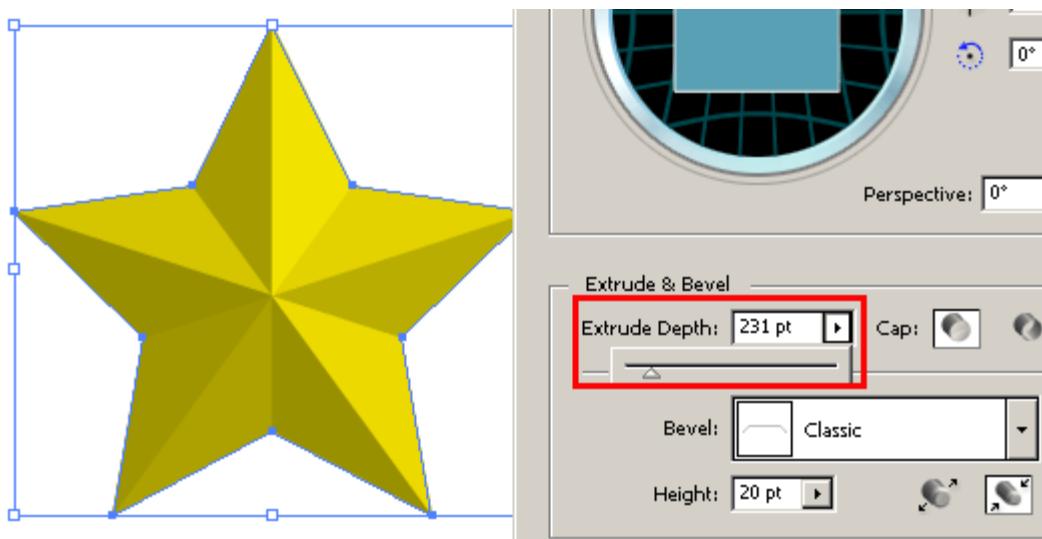
Effect>3D>Extrude & Bevel (Эффект, Объемное изображение, вытягивание и скос). Выставите параметр **Front** (Передний план)



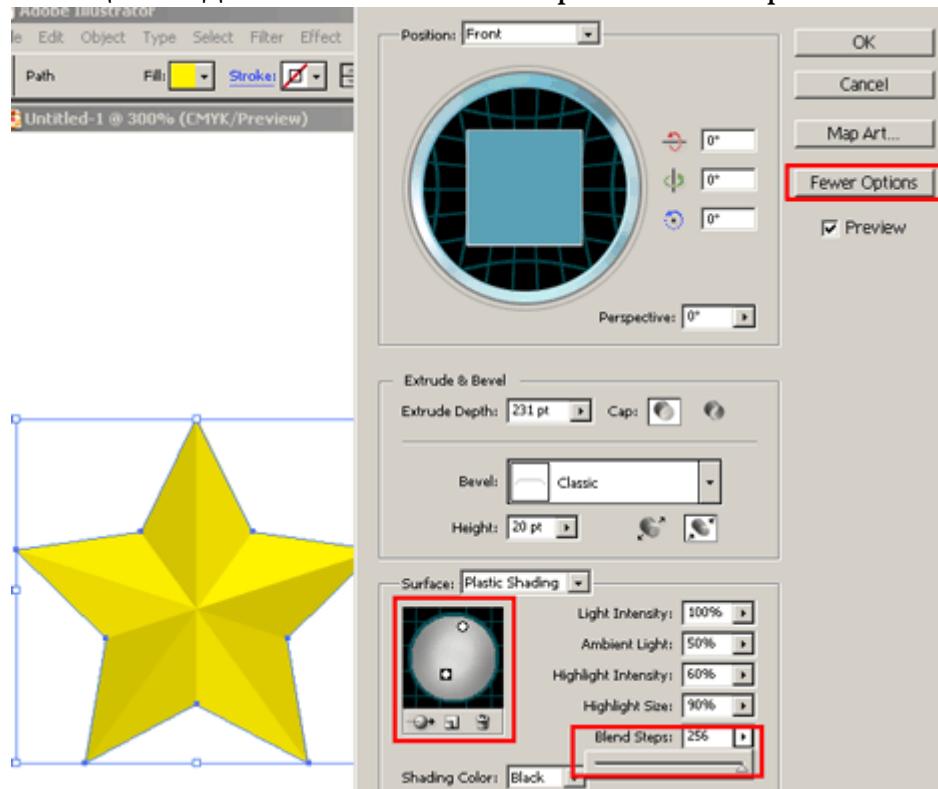
Скос – Classic. Ползунком **Height** (Высота) добейтесь того, чтобы все грани звезды сошлись в центре.



Ползунком **Extrude Depth** (Длина экструзии) приайте граням "резкость и глубину".

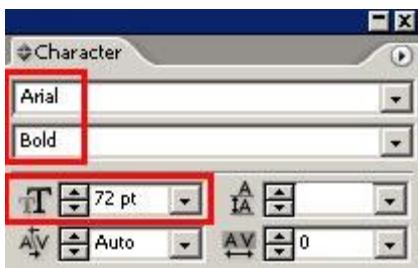


Откройте **More Option** (Больше) и добавьте дополнительный источник освещения для более четкого ограничения граней звезды.

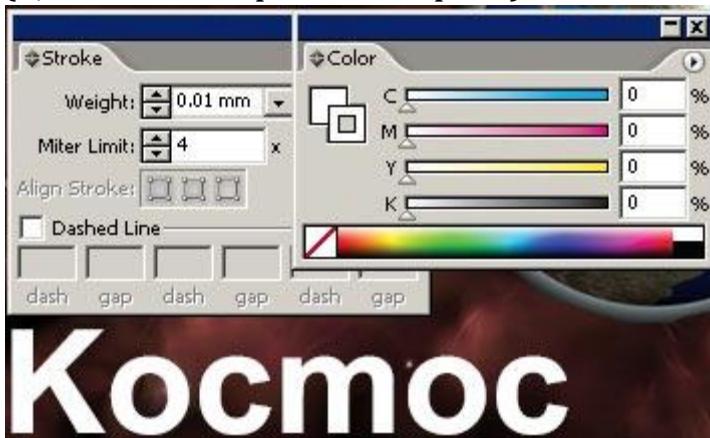


ТЕКСТ ПРИЛЕТЕВШИЙ ИЗ КОСМОСА

Откройте любой графический файл. Выделите его и **Object>Lock>Selection** (Объект, Закрепить, Выделенное). В палитре **Character** (Символ (Окно, Текст, Символ)) введите шрифт с параметрами.



Напечатайте текст и выделите его чёрной стрелкой, после чего **Type>Create Outlines** (текст, преобразовать в кривые). Задайте обводке величину и цвет, как показано на прикреплённом рисунке. (Цвет заливки роли не играет)



Выделите текст и **Object>Ungroup** (Объект, Разгруппировать). Далее выделяйте букву за буквой и примените к каждой из них различную по цвету заливку не трогая цвет и толщину обводки. После того, как все буквы будут залиты, выделите их и **Object>Group** (Объект, Сгруппировать).

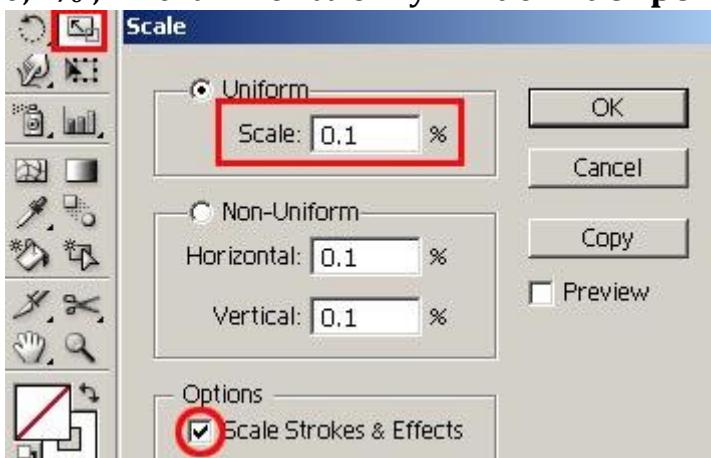
Выделенный и сгруппированный текст с нажатой Alt перетащите в сторону от основного текста.



У копии текста удалите заливку и в палитре Transparency (Прозрачность) задайте значение Opacity (Непрозрачность) = 0.



Дважды кликните на инструменте **Scale Tool** (Инструмент Масштаб) и в открывшейся палитре введите значения. **Масштаб Пропорционально 0,1%**, выставьте галочку в **Масштабировать обводку и эффекты**.



Настройте параметры **Blend Tool** (Переход), для этого **Object>Blend>Blend Options** (Объект, Переход, Параметры перехода). В раскрывшейся палитре вводим значение числа переходов до 500.



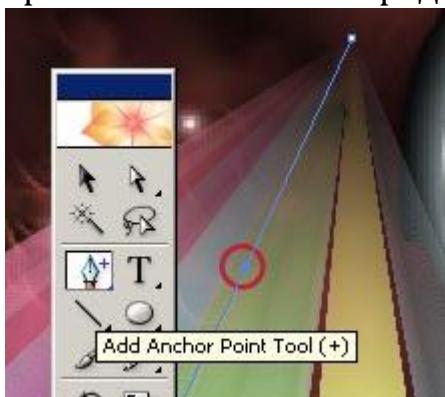
Выделите всё (**Select>All** (Выделение, Все)) и **Object>Blend>Make** (Объект, Переход, Создать).

Если полученный результат не устраивает, то нужно его исправить: **Object>Blend>Reverse Front to Back** (Объект, Переход, Изменить порядок).

Красной стрелкой показан путь по которому осуществляется Blend.

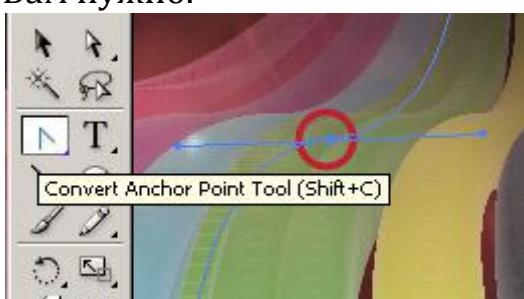


Теперь необходимо искривить путь по которому протекает Blend, для этого инструментом **Add Anchor Point Tool** (**Инструмент Перо+ Добавить опорную точку**) поставьте дополнительную опорную точку приблизительно на середине пути.



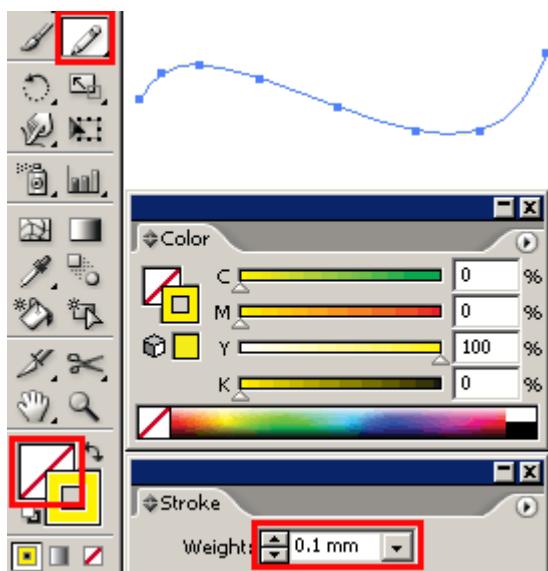
Инструментом **Convert Anchor Point Tool** (**инструмент Перо>Преобразовать опорную точку**) щелкните на вновь образованной точке и не отпуская кнопку мыши перемещаем саму мышку в сторону пока не появятся так называемые "усы" - **направляющие**.

Теперь выделите новую точку **белой стрелкой** (**Инструмент прямое выделение**) и дергая за направляющие искривите путь бленда так, как Вам нужно.

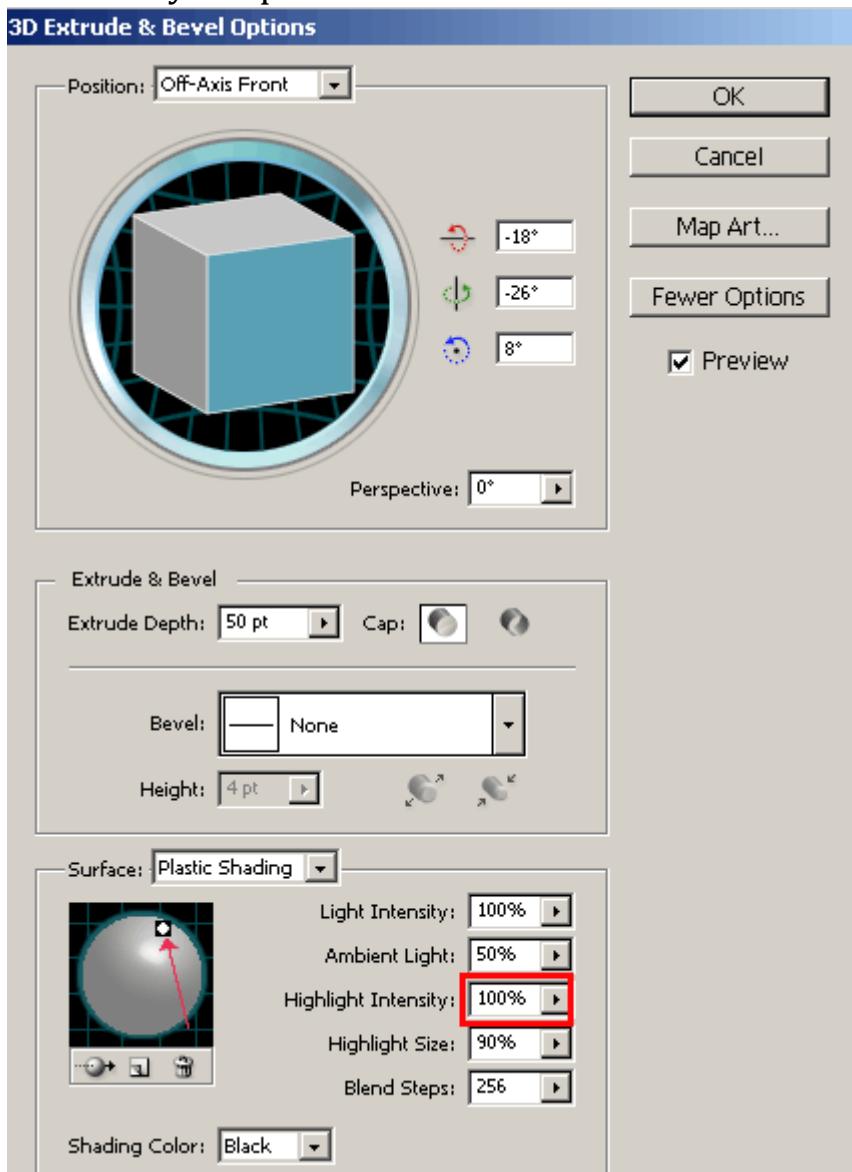


ЛЕНТОЧКИ

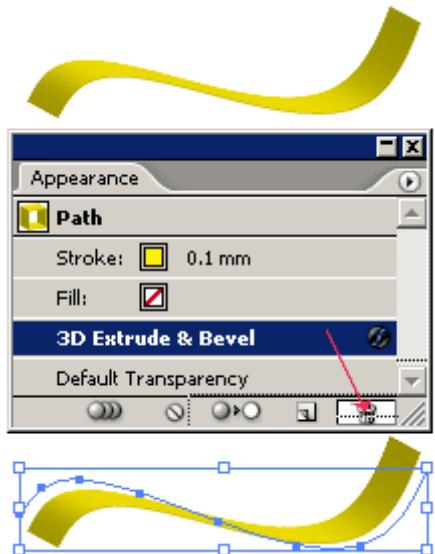
Инструментом **Pencil Tool** (**Карандаш**) нарисуйте линию. удалите заливку ,а обводке дайте желтый цвет.



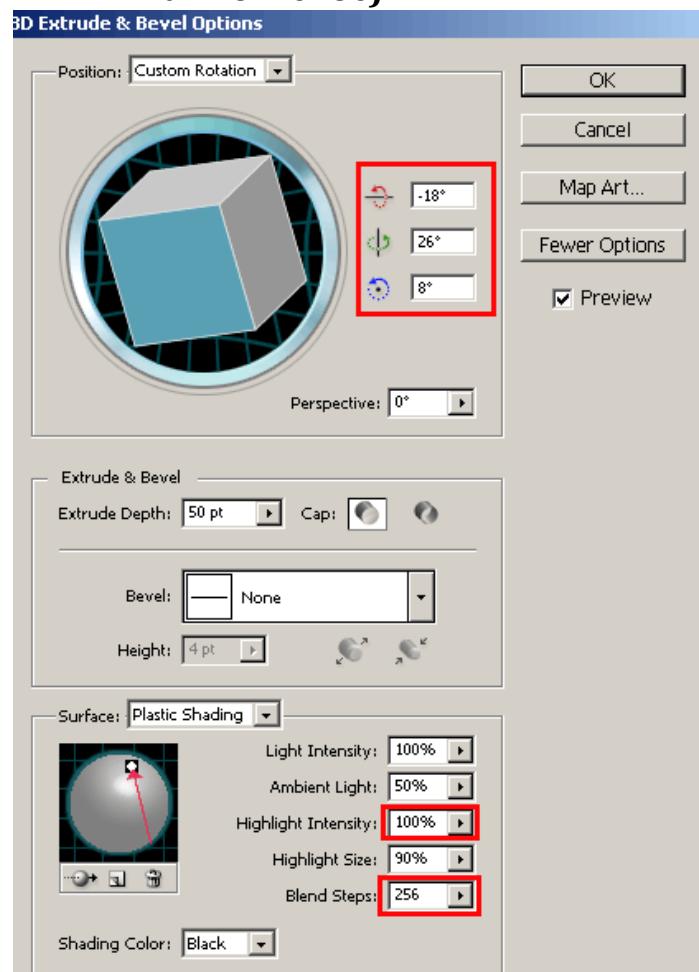
Effect>3D>Extrude & Bevel (Эффект, Объемное изображение, вытягивание и скос). Переместите источник света, в точку, отмеченную стрелкой.



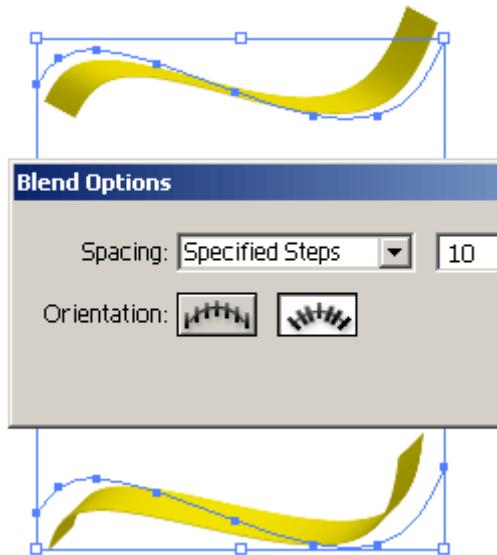
Выделите ленту инструментом **Selection Tool (Инструмент Выделение)** и нажатой **Alt** перенесите ленту вниз (создаем копию ленты), после чего в палитре **Appearance (Оформление)** перетащите эффект в корзину.



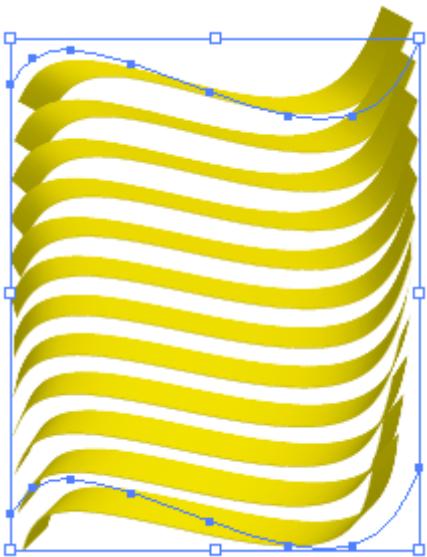
Effect>3D>Extrude & Bevel (Эффект, Объемное изображение, вытягивание и скос).



Инструментом **Selection Tool** (Инструмент Выделение) с нажатой клавишей **Shift** выделяем обе ленты **Object>Blend>Blend Options** (Объект, Переход, Параметры перехода)



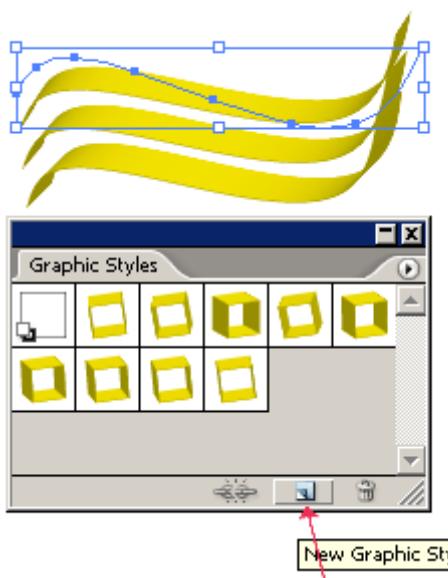
Object>Blend>Make (Объект, Переход, Создать)



Object>Blend>Expand (Объект, Переход, Разобрать).

Object>Ungroup (Объект, Разгруппировать)

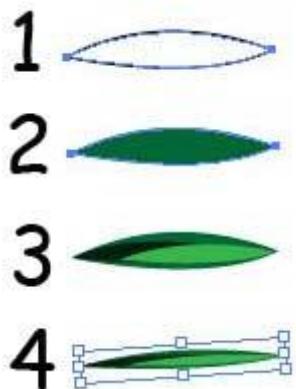
Выделяя поочередно ленту за лентой и при помощи панели **Graphic Style** (Стили графики) создайте **New Graphic Style** (Новый стиль графики). После того, как все стили созданы, ленты удаляем.



Инструментом **Pencil Tool** (**Карандаш**) нарисуйте различные кривые и примените к ним вновь созданные эффекты. Можно менять цвет обводки, тогда цвет ленты тоже будет меняться.

ЕЛОЧНАЯ ВЕТКА

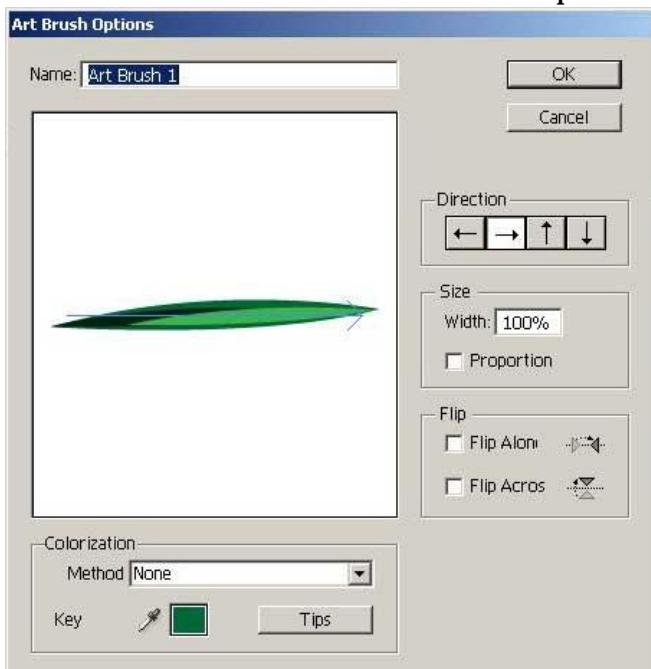
Создайте кисть для иголочек. Для этого **пером PenTool** и нарисуйте форму наподобие горизонтального овала, но с заостренными углами, получившуюся фигуру залейте зеленым цветом, далее продублируйте ее (**Ctrl+C**) и вставляем на тоже самое место поверх первой (**ctrl+F**) и заливаем более темным цветом, выбираем инструмент **Selection Tool** (**Инструмент Выделение**) и уменьшите объект по одной координате, это будет конец иголки у самой веточки, далее дублируем аналогично измените самую темную фигуру, и прислоните ее к другому краю первой фигуры



Выделите все объекты и немного вытягиваем, что бы получить более длинную и немного более тонкую линию, далее все перетягните на панель **Кисти (Brush)** (**Window>Brush** (**Окно, Кисти**)), появиться панель выбора типа создаваемой кисти, выбираем второе: **new art brush** (**создать объектная**)



В появившемся окне оставьте параметры по умолчанию

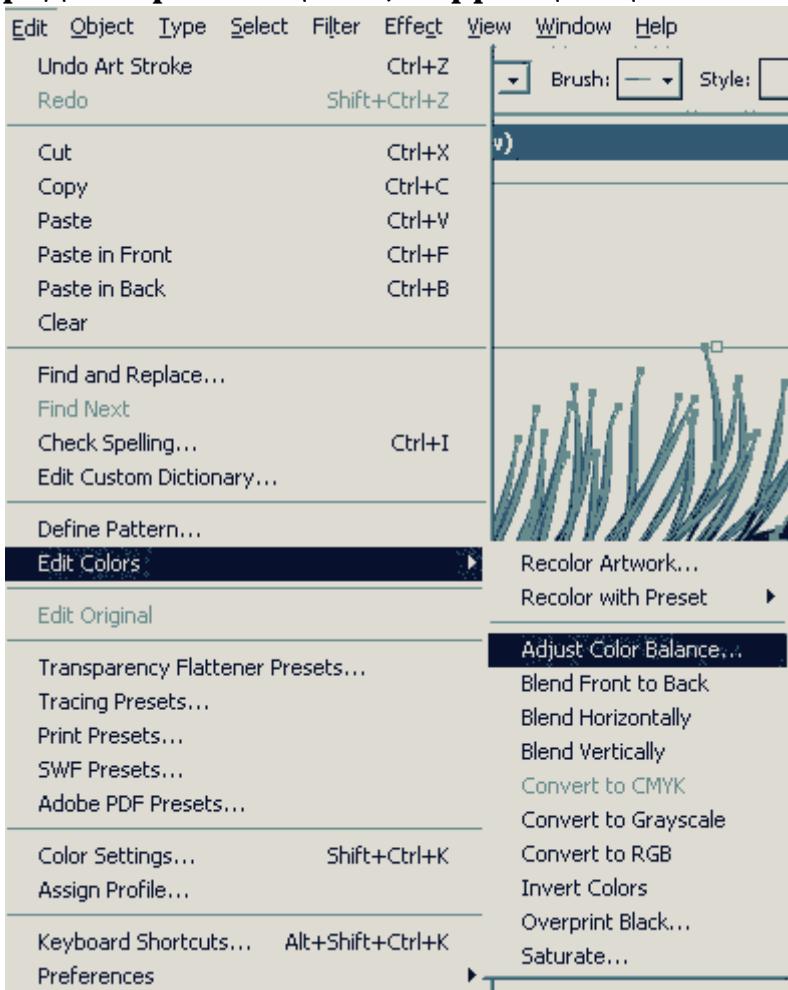


Нарисуйте палочку коричневого цвета, Выберите в кистях кисть в виде иголок, выберите инструмент кисть (Brush) и нарисуйте иголочки.



Выделите всю веточку и сгруппируйте (**Object>Group (Объект, Сгруппировать)**), если необходимо немного подкорректируйте цвет

(Edit>Edit Colors>Adjust Color Balance (Редактирование, редактировать цвета, Коррекция цветового баланса)).



В выпавшем окне поставьте галочку Preview (Просмотр) и передвиньте ползунки по Вашему усмотрению.

Продублируйте несколько раз веточку, поверните, уменьшайте, увеличивайте, составьте эти несколько веточек в более большую.

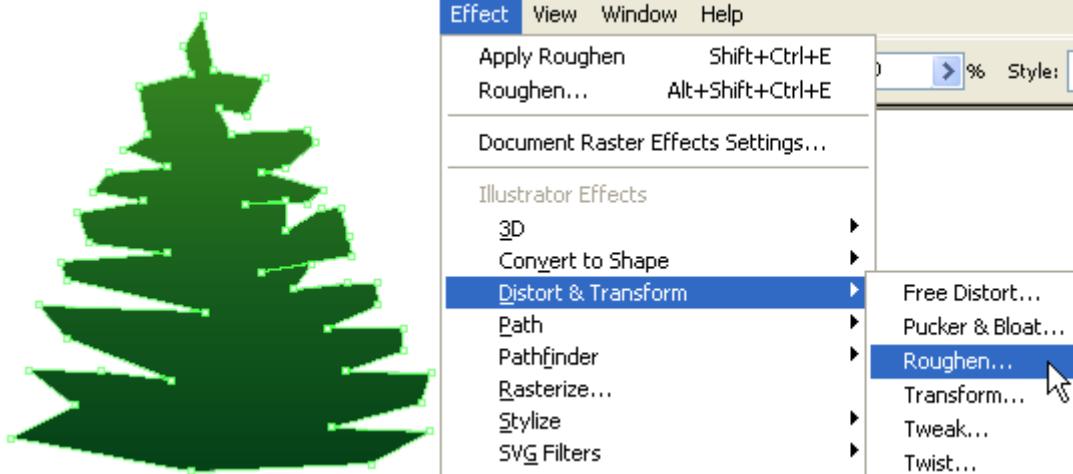


Возьмите Вашу кисть и добавьте иголочек, что бы веточку сделать более пышной и более разнообразной.

ОСНОВА

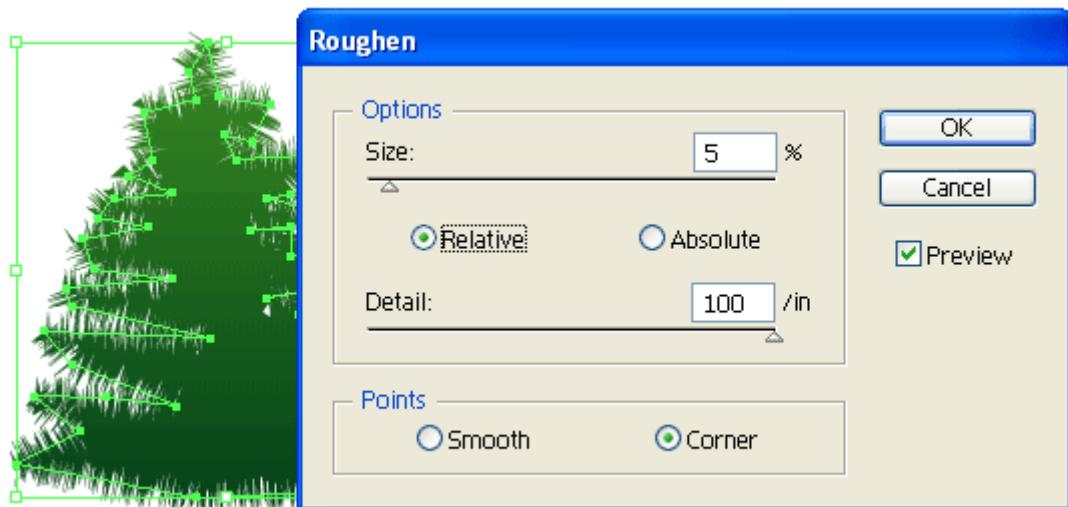
Создайте неровную фигуру, похожую на ёлку с помощью **Pen tool** (**инструмент перо**) и используя панель **Градиент (Gradient)** окрасьте её в градиент (от темно-зелёного к зелёному).

Effect>Distort & Transform>Roughen (**Эффект, Искажить и трансформировать, Огрубление**)



В открывшемся окне выставите параметры:

Size (**Эффект**): 5%, **Detail** (**Детали**): 100/in, **Points – Corner** (**Точки – Угловые**)



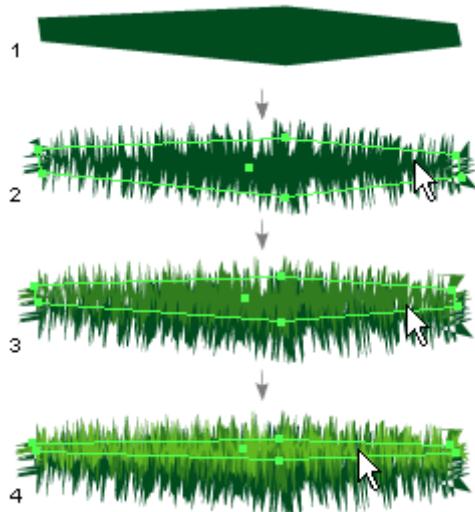
АРТ КИСТЬ (ART BRUSH) – ОБЪЕКТНАЯ КИСТЬ

С помощью **Pen tool** (**инструмент перо**) создайте фигуру в виде вытянутого по горизонтали шестиугольника.

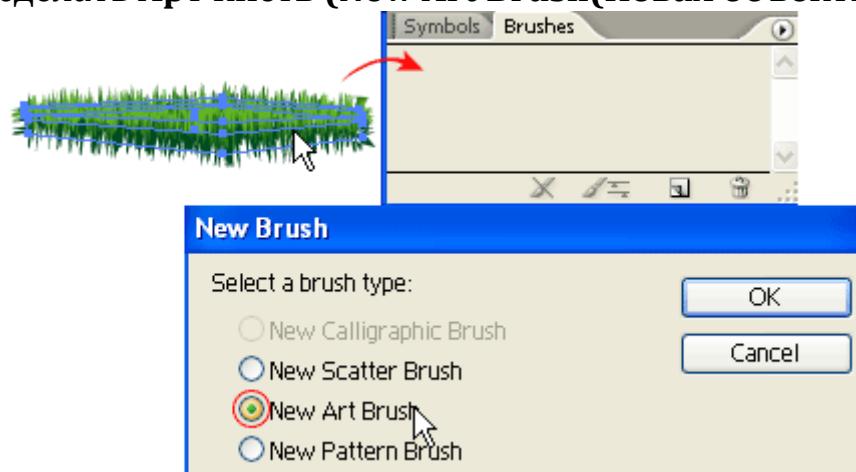
Окрасьте её в зелёный цвет и примените эффект **Effect>Distort & Transform>Roughen** (**Эффект, Искажить и трансформировать, Огрубление**) с параметрами, приведенными выше.

Скопируйте вашу фигуру (**Инструмент выделение (Selection Tool)** зажатый **Alt** + переместить в другие координаты), окрасьте её в светло-зелёный цвет и переместите на вершину первой фигуры.

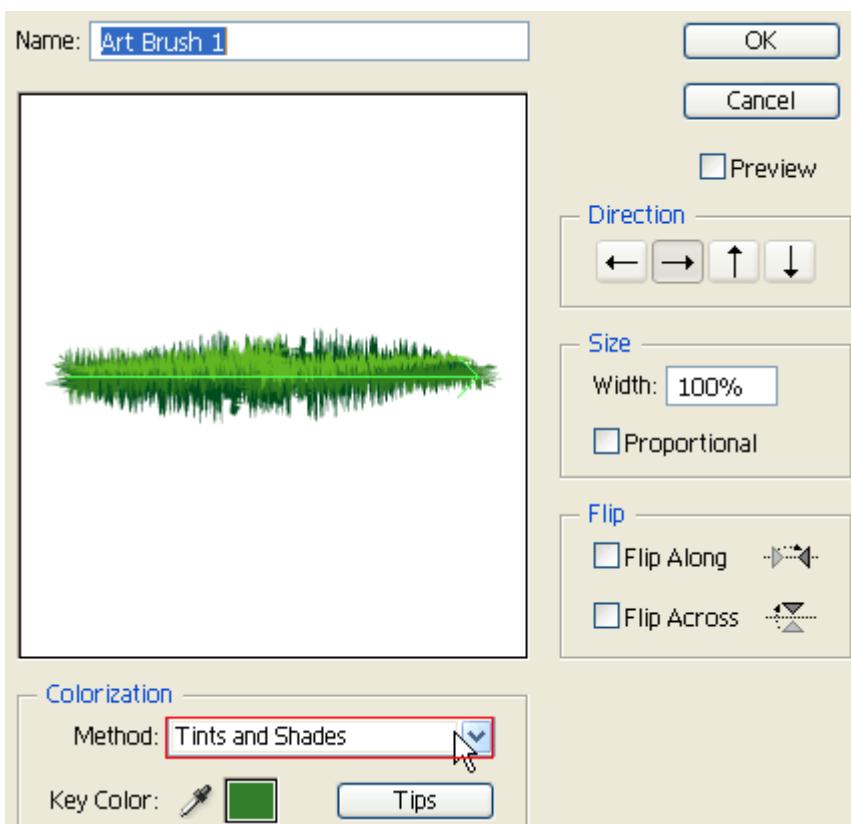
Повторите копирование, окрасив фигуру ещё светлее и поместив в центр.



Выделите все три части и поместите их в окно **Brushes (Кисти)**, чтобы сделать **Арт кисть (New Art Brush(Новая объектная кисть))**.



В появившемся окне поменяйте **Colorization Method** на **Tints and Shades (Окраска, Метод – полутона и тени)**.



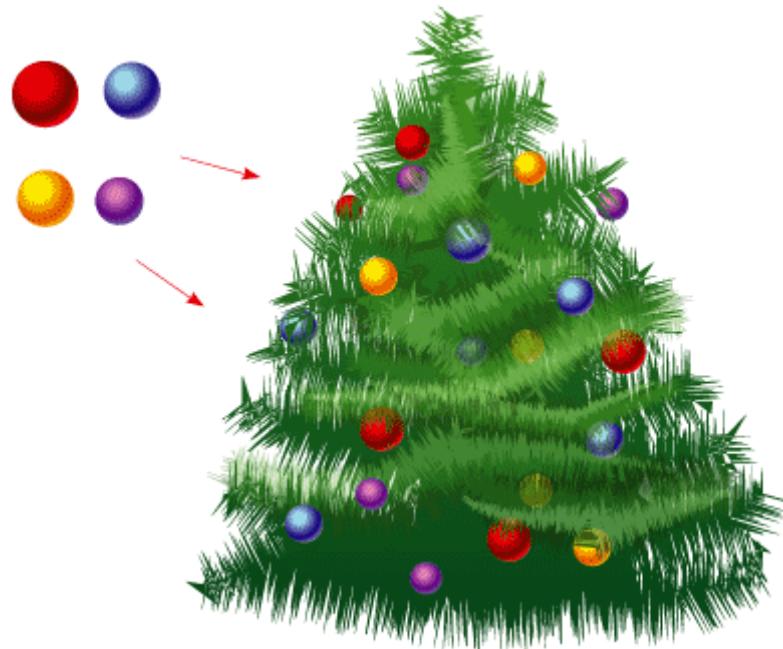
ВЕТВИ

Используя **Pen tool** (инструмент **перо**) создайте несколько волнистых линий, окрасив их в зелёный цвет. Затем выберите кисть, созданную вами на предыдущем этапе. В панели **Transparency** (Прозрачность) поставьте **Opacity** (Непрозрачность) 40-50%. Если вы хотите сделать ветви больше или меньше, делайте больше или меньше ширину в панели **Stroke** (Обводка).



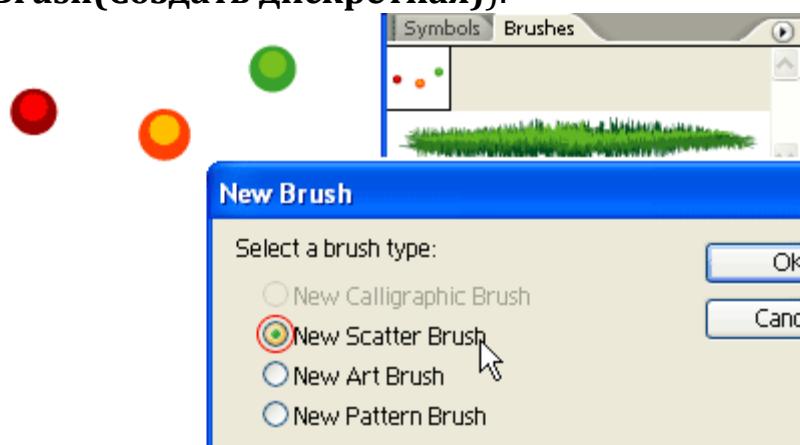
НОВОГОДНИЕ ШАРЫ

С помощью **Ellipse tool** (Инструмент Эллипс) создайте разные по размерам и по окраске градиентом шарики. Разместите их вразброс по всей ёлке.

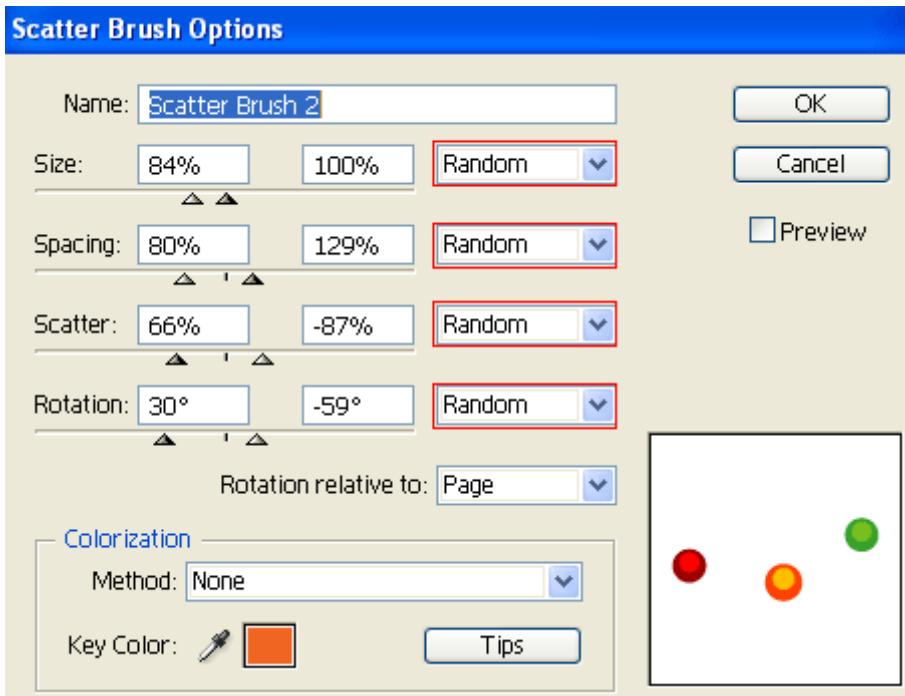


ЛАМПОЧКИ

Создайте несколько лампочек, аналогичных рисунку. Переместите их в панель **Brushes** (кисти), чтобы сделать **Рассыпную кисть (Scatter Brush(Создать дискретная))**.

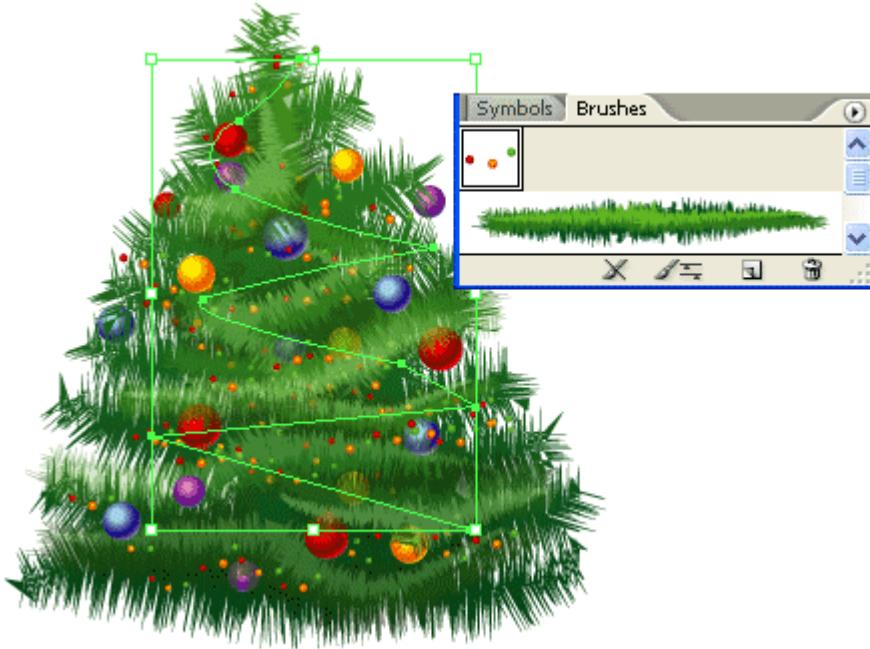


В появившемся окне выберите параметр **Random (Случайный)** во всех опциях.



ВЕРЁВКА ИЗ ЛАМПОЧЕК

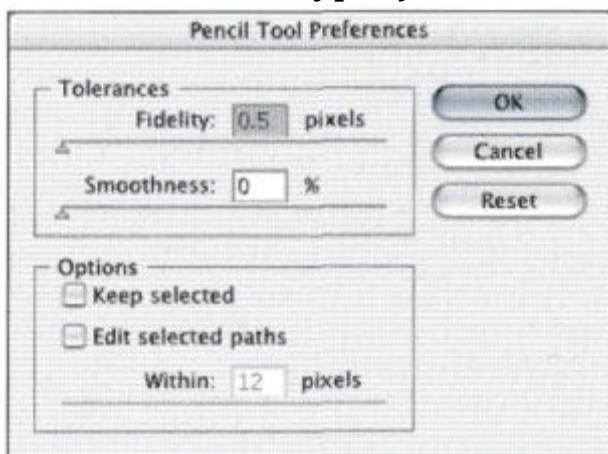
Используя **Pen tool** (инструмент перо) создайте зигзаг от низа до верха вашей ёлки и выберите созданную вами рассыпчатую кисть. Если вы хотите сделать больше огней, создайте ещё одну линию пользуясь вашей кистью (**Brush Tool**) и **Pen tool** (инструмент перо).



ЦВЕТЫ

В новом документе Illustrator дважды щелкните по значку **Pencil Tool** (Карандаш), чтобы вызвать диалоговое окно настроек карандаша. В этом окне в разделе **Tolerance** (Допуски) установите значение **Fidelity**

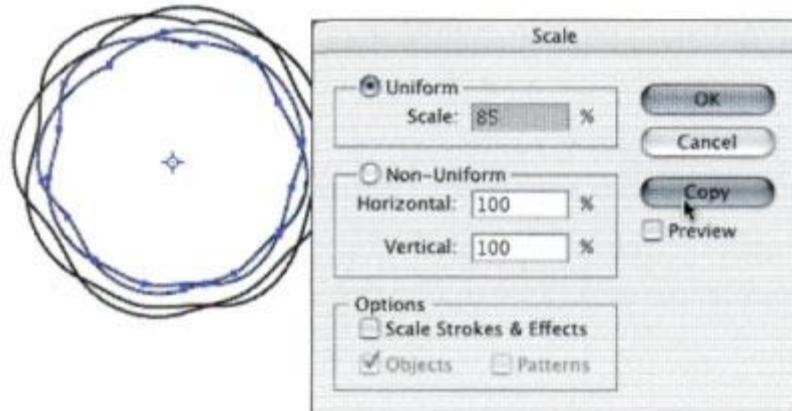
(Отклонение) 0,5 px, Smoothness (Плавность) 0. В разделе Options (Параметры) снимите галочки с Keep Selected (Оставлять конуры выделенными) и с Edit Selected Path (Зона редактирования выделенных контуров).



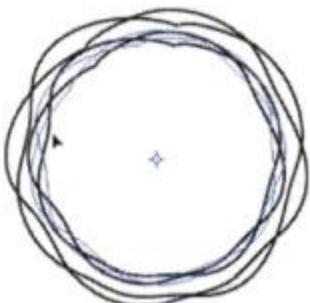
При помощи палитры Color (Цвет) выберите Fill – None (Заливка – Нет), Stroke (Контуры) - черные. Нарисуйте окружность (она не должна быть идеальной). Завершая рисование, удерживаете клавишу Alt, чтобы автоматически замкнуть контур. Затем нарисуйте еще одну окружность поверх первой.



Выделите обе окружности, используя инструменты Selection Tool (Инструмент Выделение) или Lasso (инструмент Лассо). Теперь, чтобы нарисовать меньшую пару окружностей внутри первой, дважды щелкните по значку Scale Tool (Масштаб) и нажмите клавишу Copy (Копировать).



Не снимая выделения с последней пары окружностей, выберите **Rotate (инструмент Поворот)**, щелкните по выделенной области и перетащите в желаемом направлении. Повторяйте процесс копирования и изменения размера, пока не получите контур цветка, почти полностью заполненный окружностями.



Для серединки цветка при помощи **Pencil Tool (Карандаш)** нарисуйте несколько небольших окружностей. В завершение выделите все контуры в составе цветка, используя **Lasso Tool (Инструмент Лассо)** или **Selection Tool (Инструмент Выделение)**, и сгруппируйте их (**Object>Group - Объект, Сгруппировать**), затем снимите выделение (**Select>Deselect, Выделение, Отменить выделение**).



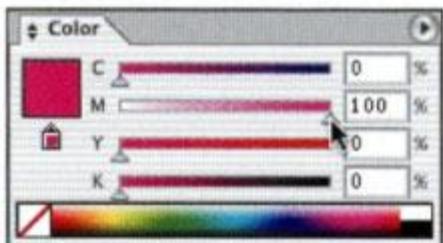
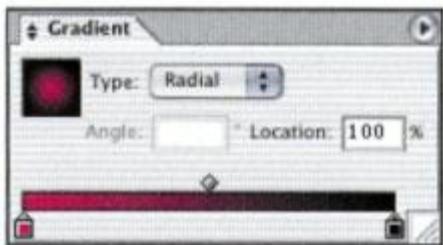
Чтобы придать готовому цветку реалистичность, нужно создать образец градиентной заливки, а затем применить его к цветку.

Откройте палитру **Swatches (Window>Swatches) (Образцы (Окно, Образцы))** и щелкните по иконке **Show Gradient Swatches (Показать меню виды образцов, показать образцы градиентной заливки)**. Затем щелкните по образцу черно-белой радиальной градиентной заливки).

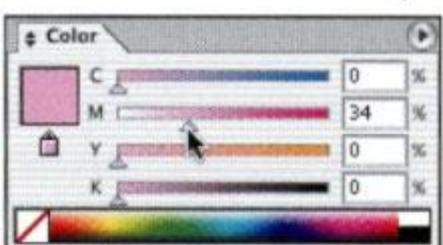
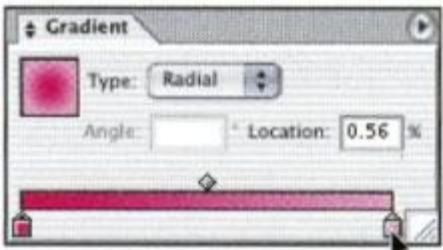


Чтобы изменить цвета, откройте палитры **Color (Цвет)** и **Gradient (Градиент)** (**Window>Color (Окно, Цвет)** и **Window>Gradient (Окно, Градиент)**). В палитре **Gradient (Градиент)** щелкните один раз по

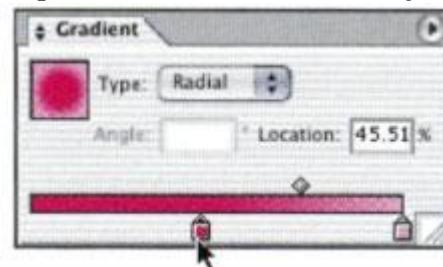
крайнему левому ползунку (это начало градиента) и настройте цвет в палитре **Color (Цвет)**.



Затем выберите правый ползунок и точно также настройте его цвет.



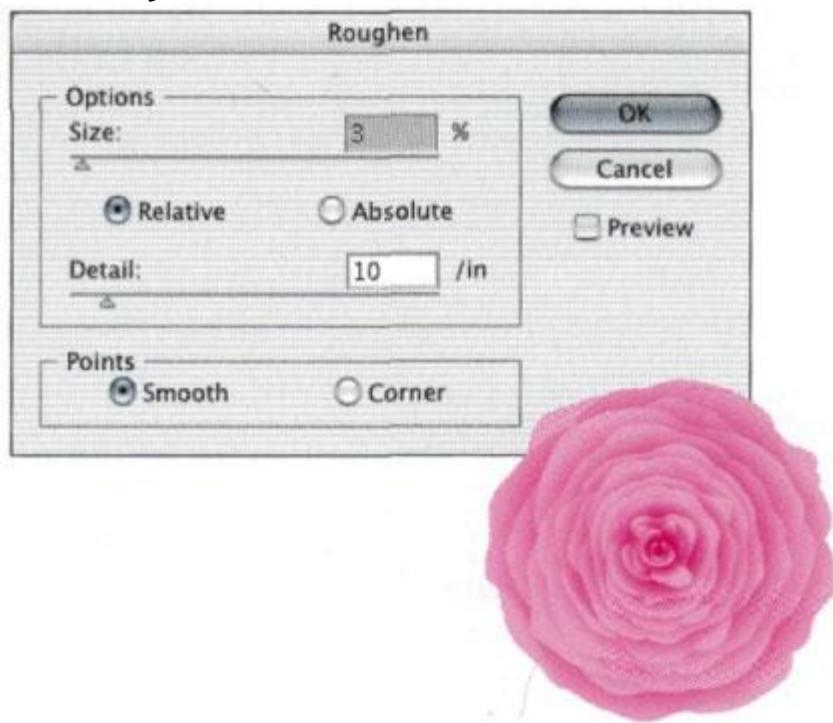
Чтобы увеличить площадь более яркой заливки (100% Magenta), перетащите левый ползунок вправо. (45,51%).



В завершении работы создайте новый образец заливки, щелкнув по иконке **New Swatch (Новый образец)** в палитре **Swatches (Образцы)**. Дайте своему градиенту название. Теперь выберите контур цветка и задайте для него **заливку (Fill)** только что созданным градиентом, уберите окантовку: **Stroke>None (Обводка без цвета)**.



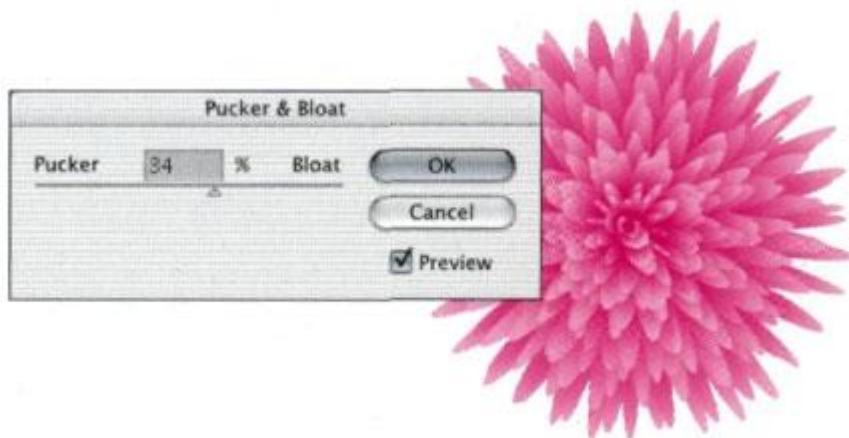
Чтобы придать цветку реалистичность за счет неровных краев лепестков, к ней можно применить фильтр Roughen. При помощи инструмента **Selection Tool** (**Инструмент Выделение**) выделите цветок, затем выберите в меню **Filter>Distort>Roughen** (**Фильтр, Искажение, Огрубление**). В диалоговом окне фильтра отметьте **Preview** (**Просмотр**), чтобы видеть предварительный результат. **Size** (**Эффект**): 3%, **Detail** (**Детали**): 5/in, **Points - Smooth** (**Точки - Гладкие**).



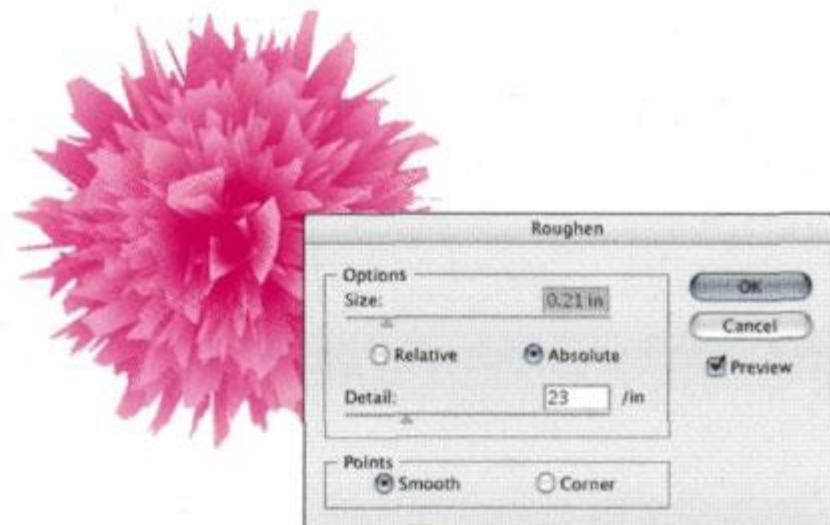
Розу можно использовать в качестве основы для создания других цветов, например, астр или георгинов. Для этого к розе нужно применить другие фильтры из той же группы **Distort** (**Искажение**).

Выделите цветок и создайте его копию. Для этого перетащите его на желаемые координаты, удерживая **Alt**.

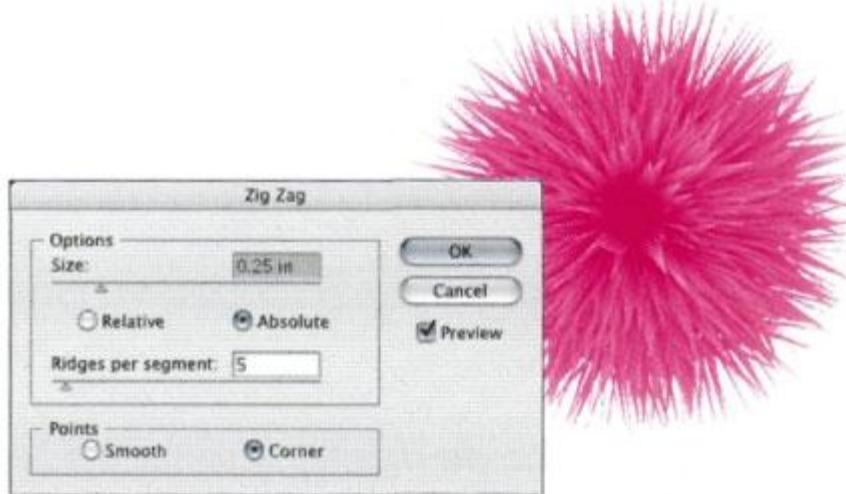
Не снимая выделения с копии, в меню выберите **Filter>Distort>Pucker&Bloat** (**Фильтр, Искажение, Втягивание и вздутие**), отметьте **Preview** (**Просмотр**) и задайте значение **Bloat** (**Раздувание**) 33%.



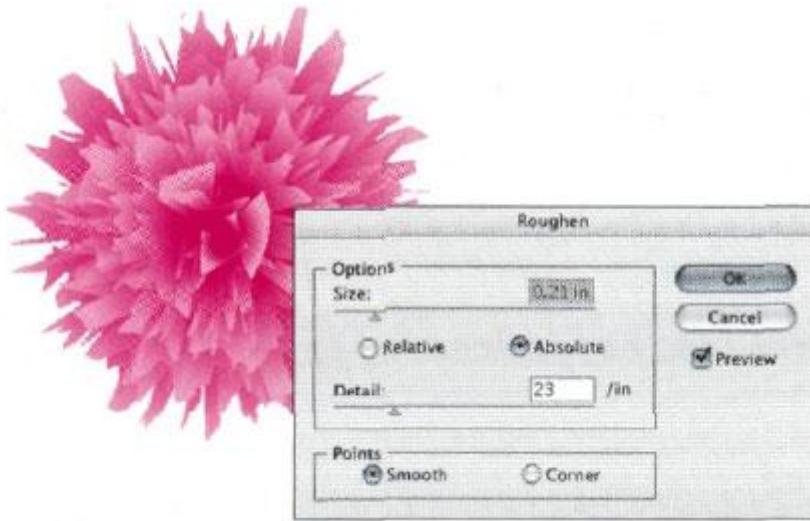
Создайте еще одну копия цветка, **Filter>Distort>Pucker&Bloat** (**Фильтр, Искажение, Втягивание и вздутие**), - 41% **Pucker** (**втягивание**).



Создайте еще одну копия цветка, **Filter>Distort>Zig Zag** (**Фильтр. Исажение, Зигзаг**), **Size** (**Размер**) 0,25 in, **Absolute** (**Абсолютный**), **Ridges** (**Складки**) 5, **Points – Corner** (**Опорные точки – угловые**).

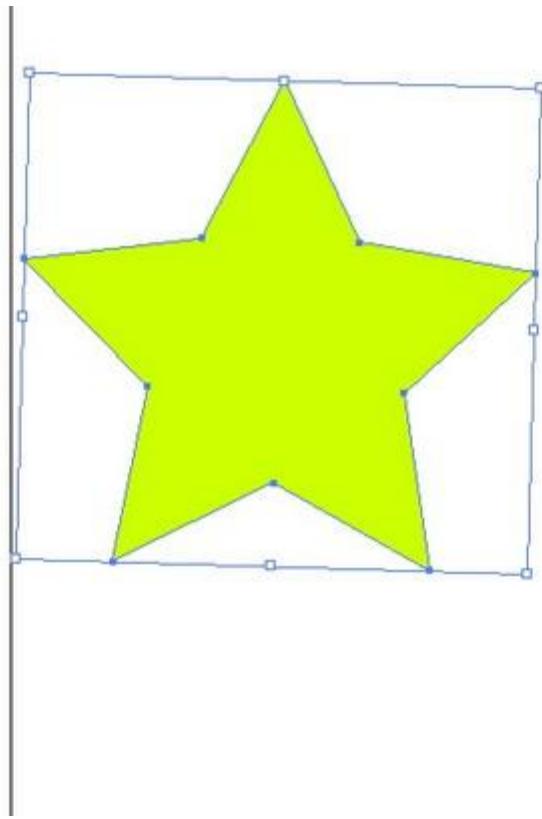


Для четвертой копии примените фильтр **Filter>Distort>Roughen** (**Фильтр, Исажение, Огрубление**) еще раз с параметрами: **Size** (**Эффект**): 0,21 in, **Detail** (**Детали**): 23/in, **Points – Smooth** (**Точки – Гладкие**)

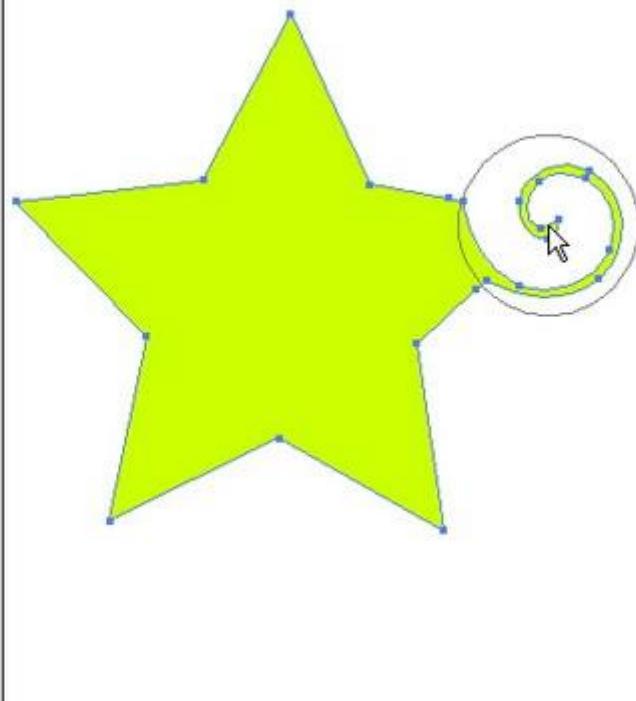


АБСТРАКТНЫЙ ЦВЕТОК

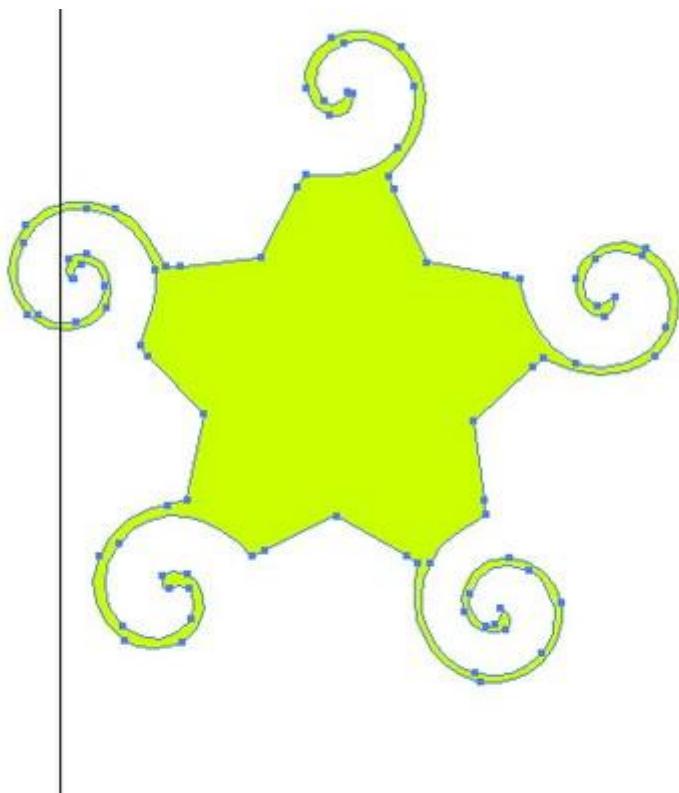
Инструментом **Star** (**инструмент Звезда**) и создайте звезду.



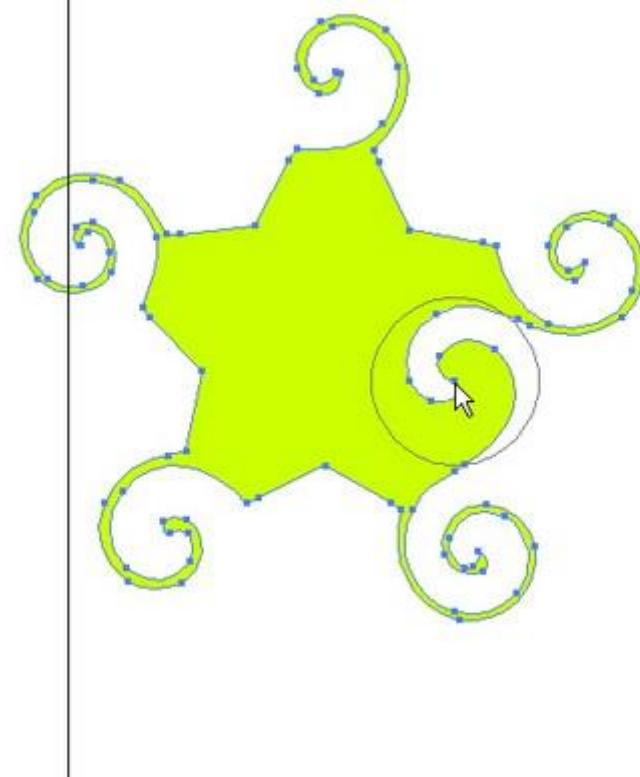
Инструментом воронка, поставьте центр кисти в точку, находящуюся на вершине звезды, и ничего не меняя в настройках закрутите каждый из углов звезды.



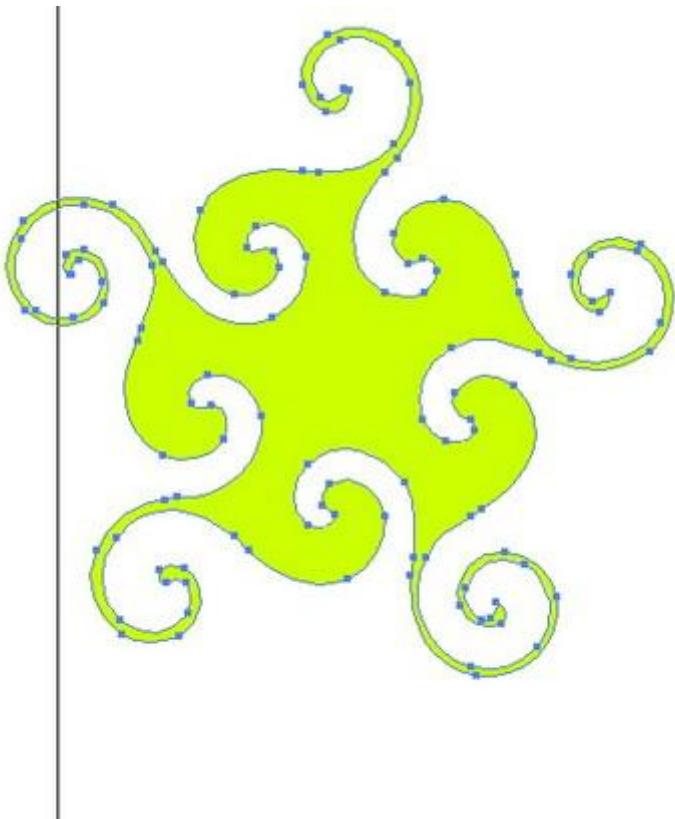
В итоге мы получится следующая фигура:



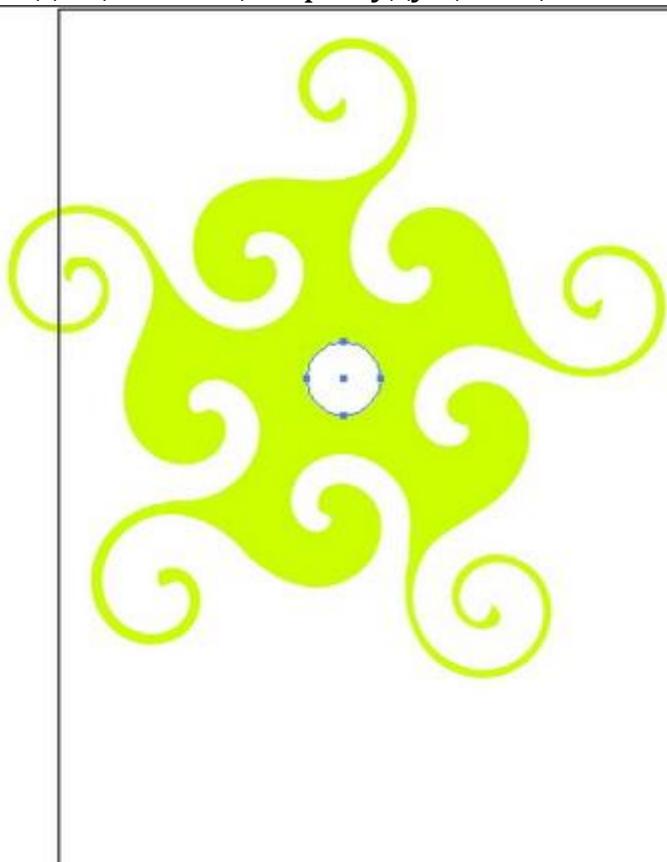
Примените инструмент воронка с теми же настройками, но уже к другим точкам, закручивая их немного поменьше.



В итоге получается следующая фигура:



На новом подслое **инструментом Эллипс** нарисуйте небольшой круг, находящийся в центре будущего цветка.

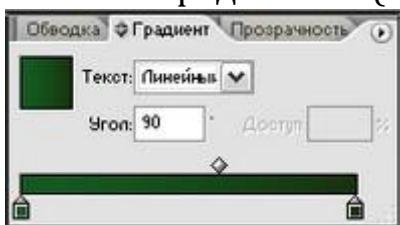


К слою с фигурой при помощи панели **Styles** (Стили графики) примените стиль слоя: **Glass Button Green** из библиотеки **Buttons**

(Кнопки и ролловеры). К кружочку стиль: **Glass Button Yellow** из той же библиотеки.



Создайте новый слой, переместите его в самый низ, нарисуйте в нем прямоугольник (**инструмент Прямоугольник**) и залейте его Темно-зеленым градиентом (при помощи панели **Градиент (Gradient)**).



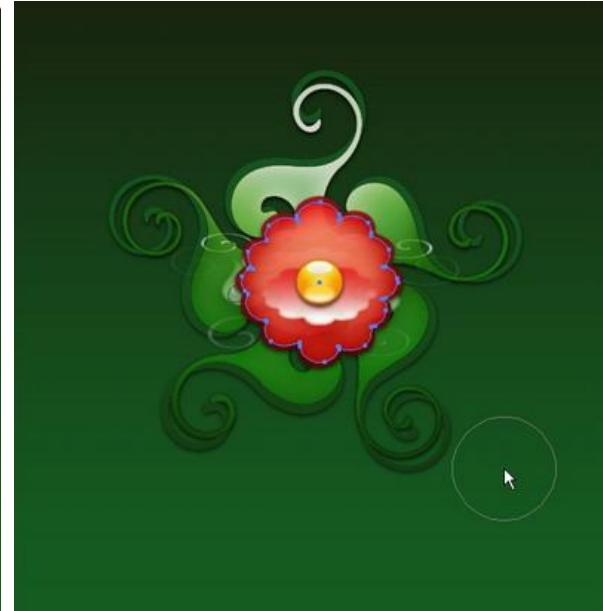


На новом слое создайте круглый контур (**инструмент Овал**) и примените к нему стиль: **Glass Button Red**. Затем при помощи инструмента **Раздувание** сделайте лепестки у цветка.





Примените обводку ко всем элементам рисунка:



Добавьте еще пару круглых контуров и примените к ним стиль: **Colored Pencil Outline**, образовав при помощи них рамочку.



СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

<http://www.adobe.com>

<http://illustrator.demiart.ru>

А. Жвалевский, Ю.Гурский Adobe Illustrator CS2. Библиотека пользователя/ СПб., 2008, Питер – 560 с.

Интерактивный курс Adobe Illustrator CS3, Новая школа/ 2008

Пономаренко С. И. Illustrator 10/ СПб., 2003, БХВ-Петербург – 688 с

ДЛЯ ЗАМЕТОК

Дмитрий Геннадьевич Штенников

Эффективная работа в Adobe Illustrator CS3

Учебно-методическое пособие

В авторской редакции
компьютерный набор и верстка Д.Г. Штенников
Редакционно-издательский отдел СПбГУ ИТМО
Зав. РИО Н.Ф. Гусарова
Лицензия ИД № 00408 от 05.11.99
Подписано к печати
Тираж 50 экз. Заказ №
Отпечатано на ризографе.