

Содержание

Введение	22
ЧАСТЬ I. ВВЕДЕНИЕ В ILLUSTRATOR	27
ГЛАВА 1. Знакомство с интерфейсом Illustrator	28
Использование Illustrator: быстрое начало	28
Приступаем к работе с Illustrator	29
Закрытие программы	29
Использование элементов пользовательского интерфейса	30
Работа с окном документа	31
Панель инструментов	34
Экранные подсказки	36
Палитры	36
Меню в программе Illustrator	39
Использование строки состояния	42
Переходы по документу	42
Кто кого увеличивает	42
Использование инструмента Zoom	43
Другие способы изменения масштаба	44
Изменение масштаба с помощью палитры Navigator	46
Использование полос прокрутки	48
Прокрутка с помощью инструмента Hand	48
Прокрутка с помощью палитры Navigator	49
Открытие нового окна	49
Сравнение режима макета с режимом иллюстрации	50
Режим Outline	51
Режим Preview	51
Применение пользовательских видов	54
Использование режимов экрана	55
Использование команд редактирования	55
Команда Clear	56
Команды Cut, Copy и Paste	56
Команды Undo и Redo	57
Резюме	58
ГЛАВА 2. Работа с документами Illustrator	59
Создание нового документа	59
Изменение параметров документа	61
Параметры монтажной области	62
Параметры текста	64
Параметры прозрачности	65

Открытие и закрытие файлов Illustrator	66
Поддерживаемые форматы файлов	66
Закрытие файлов	66
Сохранение файлов	67
Команда Save As	69
Команда Save a Copy	69
Восстановление предыдущей версии	70
Команда Save for Web	70
Типы файлов и их параметры	71
Параметры совместимости	71
Сохранение в формате Illustrator EPS	73
Сохранение файлов в формате PDF	74
Сохранение файлов в формате SVG	75
Экспортирование файлов	76
Размещение иллюстраций	77
Размещение в Illustrator изображений Photoshop	80
Размещение растровых изображений	81
Использование буфера обмена	82
Перетаскивание	82
Использование сведений о документе и файле	82
Просмотр информации о документе	82
Сохранение сведений о документе	84
Диалоговое окно File Info	84
Резюме	86
ГЛАВА 3. Рисование	88
Что такое контуры	88
Типы контуров	88
Опорные точки	90
Управляющая точка и управляющая линия	90
Заливка и обводка контуров	93
Использование инструментов Illustrator для рисования контуров	96
Инструмент Pencil	97
Инструмент Smooth	102
Инструмент Erase	102
Инструмент Pen	103
Создание уникальных линий	111
Типы кистей для рисования	116
Использование кистей	117
Рисование с помощью жесткой кисти	118
Фигурная кисть	119
Художественная кисть	121
Узорная кисть	121
Создание кистей	124
Параметры кисти	124
Советы по расцветке	124
Библиотеки кистей	125
Резюме	129

ГЛАВА 4. Создание объектов, диаграмм и символов	131
Создание различных фигур	131
Рисование фигур из центра	133
Рисование симметричных фигур (квадраты и круги)	134
Рисование фигур под углом	134
Рисование прямоугольников	136
Определение параметров прямоугольника	137
Рисование скругленных прямоугольников и квадратов	137
Фильтр Round Corners	140
Вогнутость углов	140
Рисование эллипсов и окружностей	141
Создание многоугольников	142
Вы любите смотреть на звезды?	144
Рисуем блики	148
Параметры инструмента Flare	148
Использование бликов для выделения объектов	150
Изменение бликов	151
Заливка и обводка фигур	151
Заливка	151
Обводка	153
Сочетание обводки и заливки	156
Применение заливки и обводки	157
Диаграммы	159
Импортирование данных диаграмм	160
Создание и модификация диаграмм	160
Настройка диаграмм	162
Создание диаграмм различных типов	163
Оформление маркеров и столбцов	166
Создание диаграмм вручную	167
Создание организационных диаграмм, блок-схем и карт узлов	167
Работа с символами	169
Распыление элементов с помощью инструмента Symbol Sprayer	169
Создание нового символа	171
Вся мощь инструментов группы Symbolism	172
Резюме	174
ГЛАВА 5. Выделение и редактирование	175
Выделение контура перед редактированием	175
Выбор способа выделения контуров	176
Инструменты выделения Illustrator	180
Выделение, перемещение и удаление целых контуров	183
Сохранение и присвоение имени выделенной области	189
Использование Illustrator для редактирования контуров	189
Использование опорных точек для редактирования контура	191
Функция добавления опорных точек	192
Удаление опорных точек	193
Упрощение формы контура путем удаления опорных точек	194

Разделение контуров	195
Деление и повторение контуров	196
Использование инструмента Reshape	197
Использование функции Clean Up	197
Смещение контура	199
Определение контура линии	200
Усреднение и соединение точек	201
Преобразование опорных точек	203
Преобразование гладких точек	204
Преобразование прямолинейных угловых точек	205
Преобразование комбинированных угловых точек	205
Преобразование криволинейных угловых точек	206
Использование палитры Pathfinder	207
Диалоговое окно Pathfinder Options	208
Объединение объектов	208
Отсечение	209
Пересечение и исключение	209
Кнопка Expand	210
Разделение	210
Торцовка	211
Слияние	212
Обрезка	212
Контур	213
Минус задний	214
Трепинг	214
Резюме	217
ГЛАВА 6. Работа с цветом и градиентом	218
Палитра Swatches	218
Использование палитры Swatches	219
Меню палитры Swatches	220
Библиотеки образцов	221
Выбор и применение цветов с помощью палитры Color	222
Цветовая полоса	225
Страдания из-за цветовой гаммы	225
Технологические цвета	226
Использование палитры Color	227
Применение цветов одного объекта в другом объекте	227
Инструмент Eyedropper	228
Инструмент Paint Bucket	228
Основные сведения о прозрачности	229
Градиенты	240
Использование образцов градиентов	241
Использование палитры Gradient	242
Инструмент Gradient	243
Тени, освещение, затуманивание и рельефность	245
Извлечение объектов градиента	247
Печать градиентов	248

Инструмент Gradient Mesh	248
Добавление подсветок и цвета	248
Добавление нескольких подсветок	249
Резюме	250
ЧАСТЬ II. РАБОТА В ILLUSTRATOR	251
ГЛАВА 7. Управление объектами	252
Блокировка и скрытие объектов	252
Блокировка	253
Скрытие	253
Установка атрибутов	254
Порядок расположения объектов	254
Порядок расположения объектов	254
Порядок расположения текста	255
Порядок расположения заливки и обводки	256
Вставка поверх объектов или под ними	256
Группы объектов	257
Группировка	257
Разгруппирование	258
Слои	258
Работа со слоями	260
Использование палитры Layers	261
Перемещение объектов между слоями	263
Меню палитры Layers	264
Использование шаблонов	267
Создание слоя шаблона	267
Использование шаблона для трассировки	268
Выравнивание и распределение объектов	271
Измерения	273
Изменение единиц измерения	273
Инструмент Measure	274
Изменение объектов с помощью палитры Transform	276
Использование линеек	276
Измерение с помощью объектов	277
Смещение контуров	277
Сетка	278
Цвет, стиль и интервалы между линиями сетки	279
Поворот сетки	280
Направляющие	280
Создание направляющих	281
Блокировка и перемещение направляющих	282
Отмена направляющих	282
Удаление направляющих	283
Параметры направляющих	283
Умные направляющие	283
Углы наклона сетки	284

Измерения для печати	284
Одновременная печать нескольких копий	285
Метки обрезки	285
Японские метки обрезки и метки разрезания	287
Резюме	289
ГЛАВА 8. Работа с текстом	290
Шрифты	290
Растровые шрифты	291
Шрифты PostScript	291
Шрифты TrueType	291
Шрифты OpenType	292
Шрифты в формате Multiple Master	292
Основные команды управления шрифтами	292
Шрифт	293
Последние шрифты	293
Размер	293
Глифы	294
Инструменты управления текстом	295
Инструмент Type	295
Инструмент Area Type	296
Инструмент Path Type	296
Инструменты работы с вертикальным текстом	296
Текст в произвольной точке	296
Текст в прямоугольной области	297
Текстовая область	300
Текст в области	300
Параметры области с текстом	302
Выбор формы	302
Обводка текстовых областей	303
Преобразование кривых Безье в области	303
Изменение области текста без изменения текста	304
Текстовая область внутри фигур	306
Текст вдоль контура	306
Текст в верхней и нижней частях окружности	308
Окрашивание текста в контуре	309
Добавление эффектов к тексту вдоль контура	309
Вертикальный текст	311
Выделение текста	311
Редактирование текста	314
Палитры управления шрифтами	314
Палитра Character	314
Изменение шрифта и начертания	315
Измерение текста	316
Изменение размера	316
Межстрочный интервал (интерлиньяж)	317

Кернинг и межсимвольное расстояние (трекинг)	318
Вертикальный и горизонтальный размер	320
Языковой барьер	320
Другие опции	320
Параметры абзаца	320
Выравнивание	320
Отступ	321
Интервал перед абзацем	322
Расстояние между словами	322
Перенос	323
Необычные опции	324
Висячая пунктуация	324
Использование шрифтов OpenType	324
Палитра Tabs	324
Графические маркеры табуляции	325
Использование специальных возможностей	326
Продолжение текста	326
Отмена связывания блоков	327
Обтекание	327
Отмена обтекания	330
Команда Fit Headline	330
Поиск	330
Найти шрифт	331
Проверка орфографии	332
Изменение регистра	334
Интеллектуальная пунктуация	334
Ряды и колонки	335
Команда Hidden Characters	336
Ориентация текста	336
Наследственный текст	336
Экспорт и размещение	337
Преобразование в кривые (контуры)	337
Контуры, созданные из текста	338
Создание букв неожиданной формы	339
Маски и дополнительные эффекты	340
Предотвращение несовместимости шрифтов	340
Хинтинг	341
Рекомендации для работы с текстом	341
Резюме	342
ГЛАВА 9. Применение обводки и заливки узором	343
Эффективное использование обводки	343
Обводка контура	344
Типы линий обводки	344
Создание параллельных обводок	348
Эффект обведенных наполовину контуров	349
Создание элементов карты	349

Узоры	353
Использование стандартных узоров	354
Создание пользовательских узоров	355
Фон и границы узора	356
Создание бесшовных узоров	356
Симметричные узоры	358
Узоры “в линейку” и “в клетку”	359
Узоры с диагональными линиями и клетками	360
Узоры и прозрачность	361
Превращение узоров и градиентов в узоры	363
Трансформирование узоров	364
Резюме	365
ГЛАВА 10. Преобразование и искажение объектов	366
Инструменты преобразования	366
Инструмент Rotate	368
Инструмент Reflect	370
Инструмент Scale	371
Инструмент Shear	372
Изменение формы объекта	373
Перемещение	374
Инструмент Free Transform	375
Палитра Transform	376
Команда Transform Each	378
Инструменты преобразования	380
Создание тени	380
Преобразование градиентов	381
Расположение объектов вдоль кривой	381
Применение инструментов преобразования к частям контуров	383
Преобразование узоров	384
Использование инструментов Liquify	385
Инструмент Warp	386
Инструмент Twirl	387
Инструмент Pucker	387
Инструмент Bloat	388
Инструмент Scallop	388
Кристаллизация	389
Инструмент Wrinkle	389
Искажение объектов	390
Фильтр Free Distort	390
Фильтр Pucker & Bloat	391
Фильтр Roughen	392
Трансформация	393
Фильтр Tweak	394
Фильтр Twist	395
Фильтр Zig Zag	397

Использование эффектов Warp	398
Типы эффектов Warp	399
Изменение эффекта	399
Резюме	401
ГЛАВА 11. Переходы, градиенты, составные контуры и маски	402
Разница между переходами и градиентами	402
Переходы контуров	404
Создание линейных переходов	405
Настройка перехода	406
Параметры перехода	407
Переходы между несколькими объектами	407
Редактирование объектов перехода	407
Разложение переходов	408
Замена основы	408
Инвертирование основы	410
Инвертирование переднего и заднего планов	410
Преобразование в залитые фигуры	410
Нелинейные переходы	411
Псевдолинейные переходы	413
Концевые контуры для линейных переходов	413
Вычисление количества шагов	414
Создание радиальных переходов	415
Создание цветowych переходов	417
Использование нескольких цветов в линейных переходах	417
Советы по созданию цветowych переходов	418
Создание переходов фигур	419
Переход фигур сложной формы	419
Реализм при создании переходов	419
Переход символов	424
Переход конвертов	424
Переход трехмерных объектов	424
Трубчатые переходы	425
Аэрографические тени	428
Создание эффекта свечения	429
Смягчение границ	430
Неоновые эффекты	431
Задняя подсветка	432
Составные контуры	432
Создание составных контуров	433
Отмена составных контуров	434
Понятие о прозрачных областях	434
Перекрывание прозрачных областей	435
Создание составных контуров из отдельных наборов контуров	436
Шрифт и составные контуры	437
Направление контура	438
Правило числа витков	439
Изменение направления контура	439
Подделка составного контура	440

Маски	441
Создание масок	441
Маскирование растровых изображений	443
Маскирование других масок и переходов	443
Отмена масок	444
Маски и вывод на печать	444
Маски и составные контуры	444
Имитирование киноплёнки	445
Резюме	446
ЧАСТЬ III. ОСВОЕНИЕ ILLUSTRATOR	447
ГЛАВА 12. Использование стилей, эффектов и фильтров	448
Как работают стили	448
Использование палитры Appearance	449
Палитра Graphic Style	453
Фильтры Illustrator	457
Папка Plug-ins	458
Цветовые фильтры	458
Наложение черного цвета	461
Фильтр Saturate	461
Управление цветами с помощью цветowych фильтров	462
Фильтры создания	463
Фильтры Distort	467
Фильтры стилизации	468
“Последний” фильтр	470
Фильтры Photoshop	471
Использование растеризованных иллюстраций	471
Использование надстроек Photoshop	472
Использование эффектов	473
Трёхмерные эффекты	474
Эффекты группы Convert to Shape	474
Эффекты группы Distort & Transform	474
Эффекты группы Path	474
Эффекты группы Rasterize	475
Эффекты группы Stylize	475
Эффекты группы SVG Filters	482
Эффекты группы Warp	483
Эффекты фильтров Photoshop	483
Резюме	484
ГЛАВА 13. Создание трёхмерных иллюстраций	485
Использование трёхмерных эффектов в Illustrator	485
Трёхмерный мир	486
Увеличение измерений с двух до трех	486
Позиционирование объектов в трёхмерном пространстве	486
Объём двухмерных объектов	488
Добавление объёма к плоской иллюстрации	488

Добавление глубины к обводке	491
Скос граней	491
Команда Revolve	492
Вращение объектов	494
Изменение вида трехмерных объектов	494
Характеристики поверхности	495
Освещение	496
Параметры освещения	497
Использование палитры Appearance в трехмерном пространстве	499
Размещение плоских иллюстраций в трехмерном мире	499
Другие методы использования трехмерного пространства	503
Применение градиентов для создания эффекта вдавливания/выдавливании	503
Создание перспективы	503
Использование Illustrator для создания объемных текстурных карт	504
Построение концепции	505
Моделирование	505
Наложение текстур	507
Резюме	512
ГЛАВА 14. Настройка и оптимизация Illustrator	514
Разработчики	514
Установки	514
Модификация файла загрузки	516
Параметры вкладки General	517
Параметры работы с клавиатурой	517
Параметр Constrain Angle	518
Параметр Corner Radius	519
Основные параметры	520
Текст и автотрассировка	524
Параметры текста	524
Единицы измерения и скорость отображения	527
Единицы измерения	527
Изменение производительности монитора	528
Направляющие и сетка	528
Умные направляющие и ломтики	529
Опции отображения	529
Углы	530
Допуск привязки	530
Ломтики	530
Параметры переноса	530
Надстройки и рабочие диски	530
Параметры файлов и буфера обмена	531
Информация о расположении палитр и параметрах инструментов	532
Настройка клавиатуры	532
То, что вы не в силах изменить	533
Действия	533
Использование стандартных действий	534
Создание действия	535

Создание набора	535
Что можно записать	535
Копирование и удаление действий	536
Начало и окончание записи	536
Добавление элемента меню	536
Вставка точки останова	536
Параметры действия	537
Параметры воспроизведения	537
Вставка выделенного контура	537
Выделение объекта	537
Удаление, сброс, загрузка, замена и сохранение действий	538
Резюме	538
ЧАСТЬ IV. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ДАННЫХ В ILLUSTRATOR	539
ГЛАВА 15. Печать, цветоделение и трепинг	540
Как работает PostScript	541
Почему PostScript лучше всех	542
Подготовка к печати	542
Установка параметров документа	542
Установка параметров печати в Mac	543
Установка параметров печати в Windows	545
Печать композитных изображений	545
Градации серого цвета	548
Параметры цветоделения	549
Обрезная рамка и выпуск за обрез	549
Изменение настроек принтера	550
Изменение размера страницы	550
Изменение ориентации страницы	551
Понятие эмульсии	551
Переключение между позитивным и негативным изображениями	552
Работа с цветами	553
Печать цветоделенных копий	553
Цветоделение на технологические цвета	553
Цветоделение на композитные цвета	554
Сколько цветов?	555
Комбинирование технологического и композитного цветоделения	557
Печать из других приложений	558
Трепинг	559
Причины использования трепинга при цветоделении	560
Какой величины следует делать трепинг	561
Ручной трепинг	562
Применение команды Tgar	562
Комплексная техника трепинга	563
Резюме	565

ГЛАВА 16. Illustrator и Web	566
Разработка документов для печати и просмотра на экране	566
Значение Illustrator в Web-технологиях	567
Растровый режим	568
Инвариантная цветовая палитра Web	570
Просмотр шестнадцатеричных значений цветов	571
Оптимизация изображений для Web	571
Диалоговое окно Save for Web	572
Предварительный просмотр Web-графики	572
Графические форматы в Web	577
Формат GIF	577
Формат JPEG	578
Формат PNG	578
Формат WBMP	579
Параметры отображения	579
Сохранение векторных изображений для Web	580
Формат Flash	582
Формат SVG	585
Применение фильтров формата SVG	587
Палитра SVG Interactivity	588
Ломтики изображения	589
Объектно-ориентированное разделение на ломтики	590
Управление ломтиками	590
CSS-слои	592
Интерактивность	593
Создание карты изображения	593
Создание анимированных изображений	594
Добавление ролловеров с помощью ImageReady	597
Управляемые графические данные	598
Переменные	599
Палитра Variables	600
Сценарии	602
Написание сценариев и создание действий	602
Резюме	603
ПРИЛОЖЕНИЕ А. Новые средства Illustrator CS	604
Новые средства	604
Трехмерные объекты	605
Эффект Scribble	608
Управление текстом	608
Поддержка PDF 1.5 (Совместимость с Acrobat 6)	612
Дополнительные параметры печати	612
Резюме	613
ПРИЛОЖЕНИЕ Б. Горячие клавиши	614
Команды меню	615
Команды панели инструментов	619

Горячие клавиши управления текстом	629
Форматирование абзацев	630
Форматирование символов	630
Команды управления цветом	631
Другие команды	632
Прочие команды	634
Предметный указатель	635