

Введение в Illustrator

ЧАСТЬ



В этой части...

Глава 1

Знакомство с интерфейсом
Illustrator

Глава 2

Работа с документами
Illustrator

Глава 3

Рисование

Глава 4

Создание объектов,
диаграмм и символов

Глава 5

Выделение
и редактирование

Глава 6

Работа с цветом
и градиентом

ГЛАВА

1

В этой главе...

Использование Illustrator:
быстрое начало

Приступаем к работе
с Illustrator

Использование элементов
пользовательского
интерфейса

Переходы по документу

Сравнение режима макета
с режимом иллюстрации

Использование команд
редактирования

Резюме

Знакомство с интерфейсом Illustrator

Еще совсем недавно художники и иллюстраторы работали без помощи компьютеров. И хотя в это трудно поверить, но они пользовались лишь угольниками, линейками, лекалами и наборными досками.

Теперь все иначе. Художники проводят долгие часы в компании с компьютером и видят результат своего творчества на экране. Конечно, еще сохранились мастера, которые остались верны старым традициям, но их уже можно записывать в Красную Книгу.

Большинство серьезных компьютерных художников сталкиваются лицом к лицу с программой Illustrator — царицей программ PostScript-рисования. Но первая встреча всегда несколько пугает.

Использование Illustrator: быстрое начало

Программа Illustrator разрабатывалась художниками и для художников. Не обязательно профессиональных. Что же ожидает рядового пользователя компьютера, который приобретает коробку с новыми для него программным обеспечением, предназначенным для создания иллюстраций? Конечно, он должен изучить документацию, поставляемую с продуктом. Затем он установит и запустит программу. Перед ним откроется новый документ, предоставляющий неограниченные возможности. Но пустой документ и совершенно новый интерфейс отпугивает начинающих пользователей. Они теряются и не знают, с чего начать работу. Ситуация привычная для любой новой программы, когда нужно с чего-то начинать, а возможности продукта еще не изучены.

Большинство пользователей перед системным и последовательным изучением программы пытаются испробовать

ее инструменты и средства методом “проб и ошибок”. Они выбирают инструмент, пытаются им что-то нарисовать или сделать, а затем изучают полученный результат. Предположим, что вы выбрали инструмент рисования прямоугольника. Как вы понимаете, кроме этой фигуры с его помощью больше ничего не получишь. Спустя некоторое время взгляд пользователя попадает на инструмент Pen. И тут общепризнанный народный метод дает сбой. После череды ошибок вы понимаете, что без последовательного изучения программы вам не суждено разобраться во всех средствах Illustrator.

Понимание всей сложности ситуации приходит не сразу. Порой на это уходит несколько часов мучительных изысканий и раздумий: почему у вас не получается то, что на самом деле очень просто? Но как только вы обратитесь к более сложным инструментам и элементам программы, то поймете, что не понимаете ровным счетом ничего, даже того, что вначале казалось простым и доступным. Все эти слои, кривые Безье, обводка и заливка могут свести с ума даже опытного художника, который привык работать кистью и карандашом, но никак не мышью и клавиатурой.

Если более опытные сотрудники фирмы не могут помочь вам решить возникающие вопросы, то самостоятельно разобраться во всех аспектах программы вы не сможете, как бы ни старались. Не поможет в этом даже детальная справочная система и несколько (точнее, три) учебных занятий. Как только вы выйдете за рамки рассмотренного в пособиях материала, ситуация осложнится до невозможности. Что такое объекты, как они организовываются в группы, в каком порядке располагать слои, какой толщины должна быть обводка — на эти и другие вопросы вам придется отвечать самостоятельно. Добавьте к этому совершенно новую терминологию, к которой придется привыкать в процессе выполнения операций. В подобной ситуации не потерять самообладание весьма трудно!

Многофункциональность Illustrator хотя и является большим преимуществом программы, накладывает определенный отпечаток на начинающих пользователей.

Но у вас есть верный советчик и друг, который всегда будет рад прийти на помощь. Это книга, которую вы держите в своих руках. В следующих разделах этой главы вы ознакомитесь с элементами программы Illustrator, научитесь создавать и настраивать новый документ, а также узнаете о контурах и их назначении.

Приступаем к работе с Illustrator

Сначала необходимо установить программу. Вы наверняка заметите, что установка будет несколько отличаться в зависимости от используемого вами компьютера (в частности, операционной системы). После установки программу можно запустить различными способами.

- Дважды щелкнув на соответствующем значке.
- Дважды щелкнув на документе Illustrator.
- В Windows требуется выбрать команду Пуск⇒Все программы⇒Adobe Illustrator CS.

Закрытие программы

Завершая работу с программой, ее придется закрыть. Для того чтобы закрыть программу Illustrator, выберите команду File⇒Exit (Файл⇒Выход). После этого будет закрыт текущий документ (если он не был сохранен, вас попросят сделать это), после чего закроется приложение. Вы также можете закрыть программу следующими способами.

- Пользователи Mac OS X могут щелкнуть на значке Illustrator и не отпускать кнопку мыши до появления меню. Затем выберите команду Quit (Выход). Также можно щелкнуть на значке программы при нажатой кнопке <Ctrl>, а затем выбрать команду Quit.

- Пользователи Windows могут закрыть программу Illustrator, щелкнув правой кнопкой мыши на значке программы на панели задач и выбрав из контекстного меню команду **Закреть**. Также можно воспользоваться комбинацией клавиш <Alt+F4>.



При работе с Mac OS X команда меню Quit находится внизу меню Illustrator.

Если вы столкнулись с ситуацией, когда команда Quit не работает либо не доступна, то можно воспользоваться следующими методами.

- Пользователями Mac OS X советуем нажать клавишу <Option>, а затем щелкнуть на панели при нажатой клавише <⌘>. После этого вместо команды Quit выберите команду Force Quit (Быстрый выход) (также можно выбрать команду Force Quit из меню Application (Приложение) и в диалоговом окне Force Quit перейти к Illustrator). Для пользователей Mac OS X перезагрузка после подобного выхода из программы не обязательна.
- Пользователи Windows могут воспользоваться комбинацией клавиш <Ctrl+Alt+Del> для того, чтобы “ускорить” закрытие программы Illustrator. Однако в этом случае будет потеряна вся несохраненная информация, а система в дальнейшем может работать нестабильно. Перед повторным запуском программы Illustrator советуем перезагрузить компьютер.

Использование элементов пользовательского интерфейса

Перед тем, как приступить к созданию ошеломляющих произведений в Illustrator, необходимо изучить инструменты и средства управления интерфейсом программы. Компания *Adobe* использует схожий пользовательский интерфейс во всех своих продуктах. Благодаря этому пользователи Photoshop легко могут освоить Illustrator, и наоборот.

Интерфейс программы Illustrator включает в себя много уникальных элементов, которые позволяют выполнять различные операции. Как только вы научитесь использовать эти элементы, то также узнаете о комбинациях клавиш, с помощью которых можно выполнять различные задачи.

- **Окно документа.** Окно документа состоит из рабочей и монтажной областей, в которых отображается рисунок. Оно появляется всякий раз при открытии уже существующего или создании нового документа.
- **Панель инструментов.** Данная палитра содержит основные инструменты. Каждому инструменту соответствует определенный значок. Для того чтобы выбрать инструмент, достаточно щелкнуть на необходимом значке.
- **Палитры.** Это плавающие окна со вкладками, которые при необходимости можно открыть или закрыть.
- **Меню.** В верхней части окна программы расположены меню, в которых содержатся подменю команд и параметров.
- **Строка состояния.** В нижней левой части окна располагается область, на которой отображаются сведения о текущем состоянии выбранного инструмента.
- **Монтажная область.** Монтажная область — это часть окна программы, в которой отображается распечатываемый рисунок. Монтажная область обозначается прямоугольником с тонкой обводкой.

Работа с окном документа

Именно в окне документа и выполняется вся работа. Окно документа состоит из двух основных элементов: монтажной области и страницы, или рабочей области. Монтажная область всегда расположена в центре рабочей области, как показано на рис. 1.1, а почти все палитры закрыты, чтобы обеспечить возможность просмотра документа в целом. Вы можете перемещать область, обрамленную линиями, с помощью инструмента Page (Страница) (о нем мы расскажем дальше в настоящем разделе).

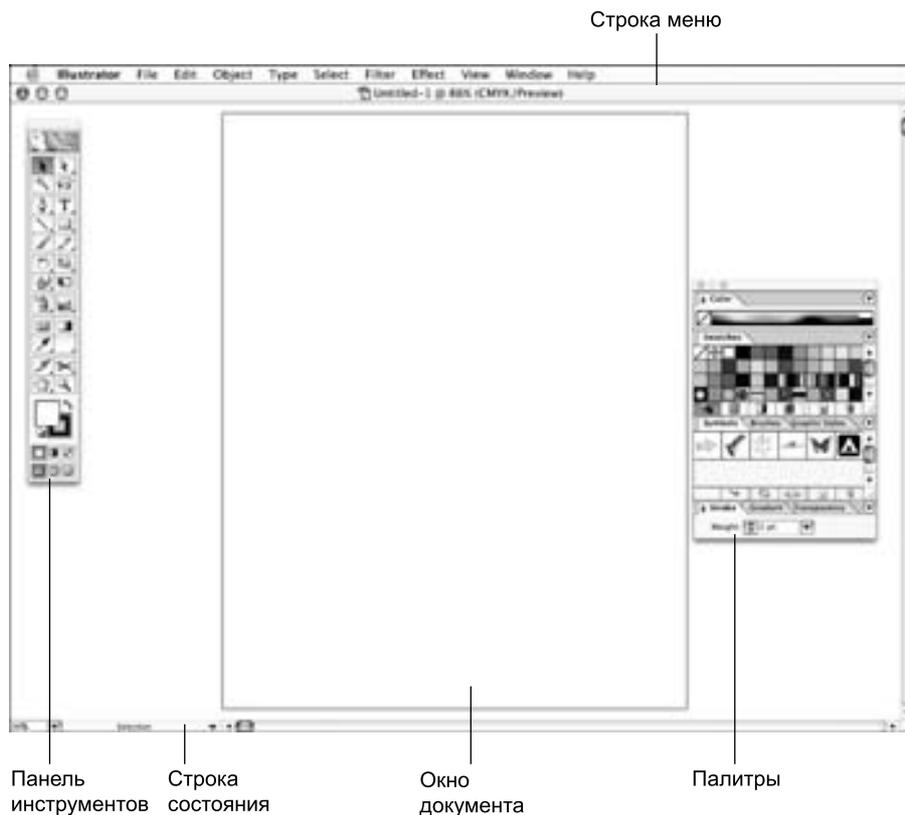


Рис. 1.1. Окно документа состоит из монтажной и рабочей областей

Окна Illustrator практически ничем не отличаются от окон других программ. Строка заголовка, расположенная в верхней части окна, предназначена для перемещения окна по экрану. Если вы еще не сохранили документ, он называется `Untitled-1`, причем номер в конце названия указывает на порядковый номер открытого вами документа. (Совет: сохраните документ, как только создали его.) После названия документа указывается текущий масштаб его отображения по отношению к действительному размеру.



Детально о полосах прокрутки рассказано далее в этой главе.

Полосы прокруток в правой части окна позволяют вам увидеть части документа, которые выходят за границы текущей области просмотра.

В Windows в верхней правой части документа присутствуют три кнопки: **Minimize** (Свернуть), **Maximize/Zoom** (Развернуть) и **Close** (Заккрыть). Назначение данных кнопок идентично их функциям в других приложениях.

- Кнопка **Minimize** позволяет превратить окно документа в кнопку в нижней левой части окна программы. Сразу после этого становится доступной кнопка **Restore** (Восстановить), которая позволяет быстро вернуть исходные размер и расположение окна документа. В Mac эта кнопка также используется для превращения окна документа в значок на панели.
- Кнопка **Maximize/Zoom** в Windows позволяет максимально увеличить размер окна документа. В Mac эта кнопка используется для перехода окна от текущего размера до максимального.
- Кнопка **Close** позволяет закрыть окно, а также приводит к отображению диалогового окна, в котором вам предлагается сохранить документ, если вы не сделали этого раньше. Допускается одновременное открытие нескольких документов, при этом заголовков каждого из них отображается в нижней части меню **Window**. В меню **Window** (Окно) напротив названия текущего документа устанавливается флажок.

Несмотря на то, что в определенный момент времени активным может быть только один документ, открытыми остаются несколько документов. В меню **Window** представлены команды, которые позволяют увидеть все открытые документы.

- Команда **Window⇒Cascade** (Окно⇒Каскадом) позволяет расположить заголовки окон документов рядом друг с другом в окне приложения.
- Команда **Windows⇒Tile** (Окна⇒Рядом) используется для расположения окон документов рядом друг с другом.
- Команда **Window⇒Arrange Icons** (Окно⇒Упорядочить значки) предоставляет возможность расположить значки свернутых окон в несколько рядов. На рис. 1.2 приведен пример двух открытых окон.

Монтажная область

В центре рабочей области находится участок, ограниченный сплошной черной рамкой и представляющий собой область, в которой вы можете размещать печатные элементы иллюстрации. Такой участок называется *монтажной областью*. Это максимальная часть страницы, которая может быть напечатана установленным принтером. Точечные линии в печатной области показывают, какой участок будет напечатан (он называется печатной областью). Для настройки размера, ориентации и единиц измерения монтажной области используется диалоговое окно **Document Setup** (Параметры документа). Для его отображения воспользуйтесь командой **File⇒Document Setup**. Для изменения размера станицы используйте команду **File⇒Print** (Файл⇒Печать).

Обратившись к меню **View** (Вид), вы сможете скрыть монтажную область с помощью команды **Hide Artboard** (Скрыть монтажную область). После этого команда превратится в **View Artboard** (Отобразить монтажную область).

Если перенести иллюстрацию, созданную в программе **Illustrator**, в другое приложение, например **Photoshop** или **QuarkXPress**, размер монтажной области не будет иметь никакого значения. Ваша иллюстрация полностью отобразится в большинстве других приложений, даже если ее размер окажется больше размера монтажной области.

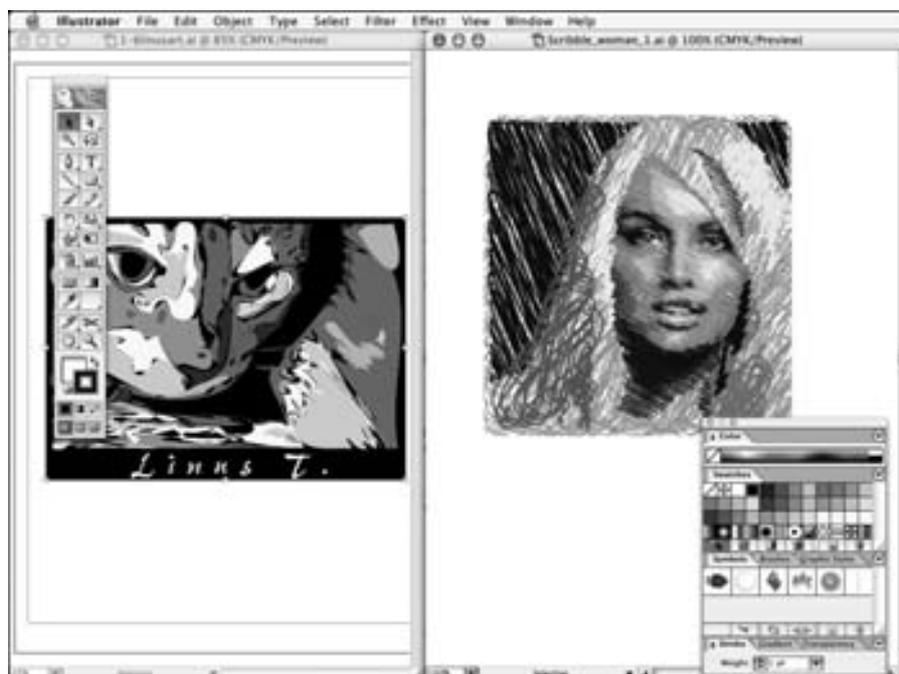


Рис. 1.2. Несколько документов, расположенных рядом

Рабочая область

Возможно, самая неприятная вещь, которая может случиться при работе с программой Illustrator — это потеря всего, что вам удалось сделать. “Куда оно все подевалось?” — печальный вариант оборота, который обычно употребляется в подобных случаях. В такую ситуацию легко попасть, если щелкнуть несколько раз на полосе прокрутки, расположенной в нижней части окна документа. При одном таком щелчке происходит перемещение области изображения примерно на половину ее ширины (или высоты), а после трех щелчков ваша страница (и все, что на ней изображено) исчезает из поля зрения. Вместо нее вы видите *рабочую область* (*pasteboard*) во всем величии белой пустоты.

Рабочая область — это квадратная область, размером 227,5×227,5 дюймов (578×578 см), которая занимает практически все пространство в пределах окна документа. Она доступна для создания, редактирования и временного хранения элементов иллюстрации. При реальном размере вы можете видеть лишь очень небольшую часть рабочей области. Маленький документ размером с письмо выглядит просто крошечным в рабочей области, которая довольно велика. Если вы “заблудитесь” в ней, то советуем выполнить команду View⇒Actual Size (Вид⇒Реальный размер). При этом ваша страница переместится в центр окна с масштабом отображения, равным 100%, и тогда вы сможете увидеть хотя бы часть своей иллюстрации. Чтобы увидеть всю страницу, выберите команду View⇒Fit in Window (Вид⇒По размеру окна).

При этом предполагается, конечно, что у вас есть реально нарисованная иллюстрация на определенной странице. Я не раз слышал жалобы пользователей, у которых после выбора команды Fit in Window исчезало изображение иллюстрации. В результате мне приходилось догадываться, что они перебросили свой рисунок в дальний конец рабочей области.

Инструмент Page

С помощью инструмента **Page** (рис. 1.4) можно изменить область документа, которая будет распечатываться. Чтобы выбрать данный инструмент, сначала откройте меню инструмента **Hand** (рис. 1.3). После этого переместите распечатываемую область документа, но не перемещайте никакие печатаемые объекты в документе. Щелкнув и перетащив нижний левый угол страницы, вы измените ее положение.



Инструмент **Hand** можно найти на панели инструментов **Illustrator** (см. следующий раздел).



Двойной щелчок на инструменте **Page** позволяет восстановить на экране расположение печатной области, отображаемой штриховыми линиями.



Рис. 1.3. Инструмент **Page** находится в одной группе с инструментом **Hand**



Рис. 1.4. Чтобы выбрать инструмент **Page**, откройте меню инструмента **Hand** и щелкните на соответствующем значке

Этот инструмент пригодится вам в том случае, если ваш документ оказался больше самой большой области изображения, которую может распечатать принтер. С его помощью выделите несколько страниц, а затем создайте одну большую страницу, состоящую из нескольких листов бумаги. В этом случае на каждом листе будет находиться только часть изображения, но, если составить их вместе (совместив соответствующим образом), получится полное изображение. После печати края придется вручную подрезать, поскольку при печати остаются непечатаемые поля.



Вопросы, связанные с печатью и изменением размеров бумаги, рассмотрены в главе 16.

Панель инструментов

Панель инструментов отображается в верхней части окна документа, закрывая часть иллюстрации в верхнем левом углу. Панель инструментов не имеет кнопки закрытия (рис. 1.5). Чтобы убрать ее с экрана, выберите команду **Window**⇒**Tools** (Окно⇒Спрятать инструменты).

Чтобы отобразить ее на экране, снова выберите команду Window⇒Tools (Окно⇒Показать инструменты). При отображении панели инструментов в меню Tools напротив соответствующей команды выставляется флажок. При скрытии панели инструментов этот флажок снимается.

Чтобы выбрать инструмент, достаточно щелкнуть на нем и отпустить кнопку мыши. Текущий инструмент будет активным до тех пор, пока вы не выберете другой. Выбор инструментов можно также осуществлять нажатием клавиш на клавиатуре. Например, при нажатии клавиши <P> будет выбран инструмент Pen (Перо).

Многие инструменты имеют раскрывающийся набор дополнительных инструментов (чтобы его просмотреть, щелкните и удерживайте кнопку мыши на стандартном инструменте). Стандартные инструменты (отображаемые по умолчанию), которые имеют раскрывающийся набор дополнительных инструментов, помечены маленькими треугольниками, расположенными в нижнем правом углу значка инструмента. Чтобы выбрать дополнительный инструмент, нажмите и удерживайте нажатой кнопку мыши на инструменте с треугольником, пока не появятся дополнительные инструменты. Затем перетащите указатель мыши на необходимый дополнительный инструмент и отпустите кнопку. Выбранный дополнительный инструмент заменит стандартный в его ячейке. Примеры раскрывающихся наборов дополнительных инструментов приведены на рис. 1.6.



Рис. 1.5. Панель инструментов программы Illustrator CS



Совет

Можно также нажать клавишу <Tab> — при этом появятся все палитры, а не только панель инструментов.



Совет

Вы можете отобразить или скрыть все палитры, за *исключением* панели инструментов, если нажмете комбинацию клавиш <Shift+Tab>.

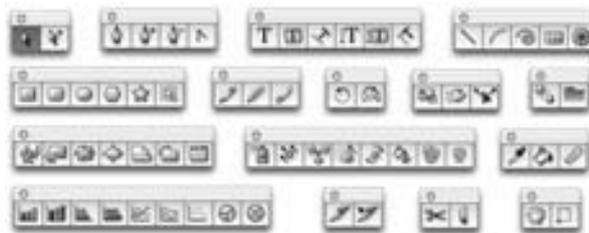


Рис. 1.6. Раскрывающиеся наборы дополнительных инструментов

Каждая группа команд на панели инструментов, представленная отдельным меню, может быть отображена на экране в виде отдельной палитры. Щелкнув на кнопке в виде



Рис. 1.7. Плавающая палитра группы инструментов

треугольника (в левой части меню инструментов), вы сможете превратить раскрывающийся набор инструментов в плавающую палитру. Например, на рис. 1.7 показана плавающая палитра инструментов **Symbol**.



Совет

Вы можете настроить комбинации клавиш для инструментов в диалоговом окне **Keyboard Shortcuts** (Комбинации клавиш). Для отображения этого окна на экране воспользуйтесь одноименной командой меню **Edit** (Правка). Выберите необходимый инструмент в списке, а затем введите соответствующую комбинацию клавиш. Эта операция поддерживается также в **Adobe Photoshop** и **Adobe InDesign**.

Экранные подсказки



Рис. 1.8. При наведении указателя на значок инструмента появляется подсказка с названием инструмента

Если вы забыли, как выглядит тот или иной инструмент, и не можете быстро его найти, воспользуйтесь экранными подсказками. Экранные подсказки — это раскрывающиеся текстовые поля, которые появляются рядом с указателем мыши при его наведении на элемент интерфейса. Например, если вы наведете указатель на инструмент **Type** (Текст), то увидите экранную подсказку “**Type Tool (T)**” — рис. 1.8. Буква, указанная в скобках, соответствует быстрой клавише, которую следует нажать для выбора инструмента. Экранные подсказки доступны для всех инструментов панели, а также для всех элементов палитры.

По умолчанию экранные подсказки отображаются на экране. Если необходимости в экранных подсказках нет вы всегда можете их скрыть, обратившись ко вкладке **General** (Общие) диалогового окна **Preferences** (Установки). Для отображения этой вкладки выберите команду **Edit**⇒**Preferences**⇒**General**.

Палитры

В программе **Illustrator CS** содержится более двух десятков палитр, и все они также могут оставаться открытыми во время работы с документом (если предположить, что при этом вы еще сможете видеть свой документ сквозь все эти палитры!). Палитра — это окно. Как в системе **Macintosh**, так и в **Windows** все элементы интерфейса организованы в окнах, за исключением только рабочего стола.

В **Illustrator** представлено несколько десятков палитр. Некоторые из них остаются открытыми на экране в процессе работы над документом. Во многих отношениях палитры подобны окнам. У них есть строка заголовка, на которой можно щелкнуть и переместить палитру в другую область экрана. В правой части строки заголовка (в **Windows**) расположена кнопка закрытия палитры и кнопка автоматического изменения размера. Некоторые палитры имеют кнопку ручного изменения размера, которая находится в нижнем правом углу палитры и позволяет перетаскивать этот угол при необходимости установить определенный размер.

В отличие от окон, палитры никогда не бывают активными. Просто та палитра, с которой вы работаете, будет находиться поверх всех остальных. На активное поле ввода текста (если таковое имеется) будет указывать текстовый курсор. Чтобы переместить палитру на передний план (т.е. активизировать ее), достаточно щелкнуть в любом месте этой палитры.

Палитры располагают теми же функциями, что и обычные окна. Они имеют строку заголовка, за которую можно перетащить палитру в новое место. В строке заголовка также имеются кнопки сворачивания, разворачивания и закрытия палитры. Часто окно палитры содержит несколько вкладок (каждая из них представляет отдельную палитру).

Палитры имеют и специальное средство — небольшой маркер в правой нижней части окна (рис. 1.9). С его помощью вы можете быстро изменить размер палитры.

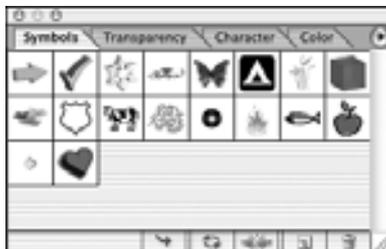


Рис. 1.9. Изменение размера палитры выполняется с помощью специального маркера в правой нижней части окна



Двойной щелчок на строке заголовка палитры позволяет быстро сворачивать/разворачивать ее.



На некоторых палитрах появляется значок с двойной стрелкой, щелчок на котором позволяет выбрать один из возможных размеров палитры.

Объединение палитр



Рис. 1.10. Палитры, сгруппированные вместе

Палитры можно объединять различными способами. В каждой палитре (за исключением панели инструментов) имеются вкладки. Если щелкнуть на корешке вкладки, то она будет отображена на переднем плане палитры. При перетаскивании из одной палитры в другую вкладка находит себе новое “пристанище” под “крышей” другой палитры. При “стаскивании” с палитры вкладка образует отдельную палитру. Кроме того, палитры могут состыковываться, если перетащить вкладку одной палитры к нижней части другой палитры. Когда внизу другой палитры появится темная полоса, следует отпустить кнопку мыши, чтобы перемещаемая палитра, состыковалась с нижней частью неподвижной “коллеги”. И в дальнейшем при перемещении верхней палитры присоединенная палитра будет перемещаться вместе с ней. Соответствующий пример приведен на рис. 1.10.

Вы можете объединять палитры, перетаскивая вкладку одной из них в нижнюю часть другой, а затем отпуская кнопку мыши после того, как цвет палитры изменится. В дальнейшем вы сможете перетаскивать обе палитры одновременно. Для того чтобы отсоединить палитру, просто перетащите ее в сторону от остальных.



В Illustrator сразу после установки присутствует несколько присоединенных палитр, однако вы всегда сможете при необходимости их разъединить.

Работа с палитрами

Палитры удобны только в том случае, если вы можете легко получить к ним доступ. Для скрытия или отображения палитр предназначено меню **Window**. Чтобы отобразить палитру, выберите команду **Window⇒Show X Palette** (Окно⇒Показать палитру X), где X — название палитры. Для того чтобы скрыть палитру, выполните команду **Window⇒Hide X Palette** (Окно⇒Скрыть палитру X). Некоторым палитрам соответствуют комбинации клавиш, которые отображаются справа от названия палитры в меню **Window**. В меню **Window** напротив всех отображенных палитр установлены флажки.

Разнообразие палитр

С особенностями некоторых палитр мы будем знакомиться в главах настоящей книги. В настоящий момент мы лишь перечислим все доступные палитры и соответствующие им комбинации клавиш в алфавитном порядке. Найти вы их сможете в меню **Window**.

- **Палитра Actions (Действия)**. Эта палитра позволяет записывать последовательности команд, которые можно повторно применять в любое время.
- **Палитра Align (Выравнивание) (<Shift+F7>)**. Данная палитра предоставляет доступ к средствам выравнивания объектов в документе.
- **Палитра Appearance (Вид) (<Shift+F6>)**. На этой палитре отображаются различные атрибуты текущего объекта: толщина линии или цвет заливки.
- **Палитра Attributes (Атрибуты) (<F11>)**. Здесь представлены различные параметры, например адрес URL.
- **Палитра Brushes (Кисти) (<F5>)**. Данная палитра предназначена для выбора кистей.
- **Палитра Color (Цвет) (<F6>)**. Эта палитра позволяет выбрать цвета объектов.
- **Палитра Document Info (Сведения о документе)**. На данной палитре отображаются такие сведения о документе, как его название, цветовой профиль и размеры.
- **Палитра Flattener Preview (Сведенный документ)**. В этом режиме иллюстрация представляется в сведенном виде. Здесь также настраиваются параметры сведения изображения.
- **Палитра Gradient (Градиент) (<F9>)**. Эта палитра используется для изменения цветов градиента. Она автоматически появляется при выборе инструмента **Gradient**.
- **Палитра Graphic Style (Стиль градиента) (<Shift+F5>)**. Палитра, предоставляющая возможность упорядочивать стили и применять их к объектам.
- **Палитра Info (Инфо) (<F8>)**. На данной палитре отображаются сведения о текущей выделенной области. Она появляется автоматически при выборе инструмента **Measure** (Измеритель).
- **Палитра Layers (Слои) (<F7>)**. Эта палитра может использоваться для представления документа в виде нескольких слоев.
- **Палитра Links (Ссылки)**. На данной палитре отображаются внедренные изображения, связанные с текущим файлом.
- **Палитра Magic Wand (Волшебная палочка)**. На этой палитре отображаются параметры инструмента **Magic Wand**.
- **Палитра Navigator (Навигатор)**. Такая палитра позволяет легко перемещаться по документу.
- **Палитра Pathfinder (Исследователь) (<Shift+F9>)**. Эта палитра предоставляет возможность определить параметры взаимодействия контуров.

- **Палитра Stroke (Обводка).** Данная палитра позволяет определить параметры обводок, применяемых к контурам.
- **Палитра Styles (Стили) (<Shift+F5>).** Эта палитра дает возможность упорядочивать стили и применять их к объектам.
- **Палитра SVG Interactivity (Взаимодействие с SVG).** Такая палитра позволяет определить интерактивные события, поддерживаемые форматом SVG (Scalable Vector Graphics).
- **Палитра Swatches (Образцы).** На этой палитре содержатся стандартные градиенты, цвета и узоры.
- **Палитра Symbols (Символы) (<Shift+F11>).** На данной палитре содержатся различные символы.
- **Панель инструментов.** На этой палитре можно выбрать различные инструменты.
- **Палитра Transform (Преобразование) (<Shift+F8>).** Такая палитра используется при выполнении преобразований (перемещения, изменения масштаба и поворота) выделенных объектов.
- **Палитра Transparency (Прозрачность) (<Shift+F10>).** Эта палитра позволяет задать непрозрачность выделенного объекта.
- **Палитра Type (Текст).** Данная палитра задает шрифт и другое форматирование для выделенных символов и абзацев.
- **Палитра Variables (Переменные).** Данная палитра предлагает интерфейс для определения переменных.

Меню в программе Illustrator

Несмотря на то, что компания *Adobe* предлагает для всех своих программных продуктов одинаковые элементы интерфейса (палитры, меню и т.д.), в Illustrator многие из них имеют особенности, свойственные только этой программе.

Меню — это самые привычные элементы интерфейса любой программы. С течением времени *Adobe* все больше и больше инструментов размещала на отдельных палитрах, “пренебрегая” традиционным способом выбора команд — меню. Тем не менее, меню по-прежнему важны, они позволяют быстро решить многие важные вопросы. На меню программы Illustrator распространяются некоторые общие правила.

- Чтобы выбрать элемент меню, достаточно щелкнуть на этом элементе. Если указатель не расположен на элементе, даже если тот выделен, команда не будет выполнена.
- Если название элемента меню заканчивается *тремя точками*, то при его выборе открывается диалоговое окно, в котором требуется подтвердить текущую информацию (для этого щелкните на кнопке **ОК** или введите дополнительные данные, а затем щелкните на кнопке **ОК**). Если многоточие отсутствует, выбранная команда сразу же будет выполнена.
- С правой стороны от названий некоторых команд приводится *клавишный эквивалент*, обычно включающий клавишу **<Ctrl>** (для пользователей Windows) или клавишу **<⌘>** (для пользователей Macintosh) в сочетании с другой клавишей. Это значит, что для выбора указанной команды вместо мыши можно воспользоваться приведенной комбинацией клавиш.
- Если рядом с элементом меню вы видите *небольшой треугольник*, это значит, что с данным элементом связано раскрывающееся меню, элементы которого выбираются аналогично элементам основного меню. Раскрывающееся меню обычно появляется с правой стороны от родительского, но в некоторых случаях (если недостаточно места на экране) оно может появиться слева.

Меню палитр

Кроме основных меню программы, многие палитры имеют собственные меню. В верхнем правом углу таких палитр можно увидеть круглую кнопку со стрелкой. Эта кнопка предназначена для отображения меню команд палитры. Пример такого меню для палитры Character приведен на рис. 1.11.

Контекстные меню

Illustrator предлагает контекстные меню, которые появляются справа от указателя. Щелкните правой кнопкой мыши (комбинация <⌘+щелчок>) в любой части окна документа, чтобы увидеть контекстное меню. Это меню содержит команды, относящиеся к инструменту, с которым вы работаете в настоящий момент. Пример контекстного меню приведен на рис. 1.12. Содержимое меню зависит от того, какой объект выделен в настоящий момент.

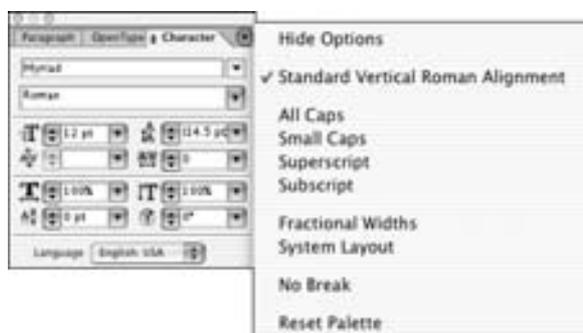


Рис. 1.11. Меню палитры предлагает дополнительные команды



Рис. 1.12. Контекстное меню отображается справа от указателя

Эффективное использование меню

Если вы никак не можете запомнить, что и в каком меню находится, и в поисках необходимой команды просматриваете все элементы меню подряд, значит, вы больны. С каждым годом миллионы людей становятся жертвами “болезни”, называемой *синдромом сканирования меню* (ССМ). Эту болезнь, пожирающую драгоценное время, которое обходится компаниям в миллиарды долларов в год, как ни странно, можно довольно легко вылечить.

ССМ плох не только тем, что отнимает у людей время, но также и тем, что заставляет пользователя перечитывать элементы основных и всплывающих меню. Например, вы знаете, что в меню File есть команда Document Setup, с помощью которой можно изменить размер страницы, но если требуется найти другую команду, то при использовании описанного выше метода (закрывающегося в методичном обходе всех элементов подряд) вы начинаете замечать, что буквы названий элементов становятся несколько расплывчатыми. К тому времени, как вы дойдете до меню Filter, вы уже порядочно устанете. А если вам повезет добраться до меню Window, то все слова просто слипнутся друг с другом, и понять что-либо будет практически невозможно.

С помощью перечисленных ниже методов вы сможете не допустить развития ССМ.

- ◆ **Запомните, что находится в каждом меню.** Это труднее всего, но несколько часов, затраченных на запоминание всех элементов меню, потом окупятся с лихвой. Попробуйте составить собственное предложение, слова которого будут начинаться с тех же букв, что и элементы меню.
- ◆ **Используйте команды меню как можно реже.** Вместо этого лучше запомнить клавишные эквиваленты данных команд, если таковые существуют, и обращаться к элементам меню только в том случае, если они не имеют соответствующей комбинации клавиш.

Клавишные эквиваленты команд

Команды, вводимые с клавиатуры, служат средством ускоренного доступа ко многим функциям, выполняемым в Illustrator. В большинстве таких “сокращений” используется клавиша <Command> (в Windows это клавиша <Ctrl>, а на клавиатуре Mac она обозначена символом листка клевера <⌘>).

Рядом с названиями многих элементов меню приведены их клавишные эквиваленты. При нажатии указанной комбинации клавиш выполняется то же действие, что и при выборе соответствующего элемента меню. Однако некоторые команды лишены клавишных эквивалентов, и поэтому их можно выбрать только из меню.

В компьютерах Macintosh вместе с клавишей <Command> часто используются <Option> и <Shift>. Клавиша <Control> использовалась в версиях 5, 5.5 и 6, но, начиная с версии 7, она применялась только для имитации щелчка правой кнопкой мыши, которая есть у пользователей Windows (Mac OS X уже позволяет работать с мышью, содержащей несколько кнопок). Перечисленные выше клавиши (их можно назвать *управляющими* или *модифицирующими*) удерживаются нажатыми, пока вы не нажмете другую клавишу или не щелкнете кнопкой мыши.

В системе Windows клавиша <Ctrl> используется вместе с клавишами <Alt> и <Shift>. При нажатии определенных комбинаций этих клавиш вместе с какой-то другой клавишей выполняются специальные функции.

Несколько слов о мыши

Для работы в программе Illustrator требуется мышь, чтобы выбирать необходимые элементы, раскрывать меню, перемещать объекты и щелкать на кнопках. Сделать мышь послушной помогут три вещи: терпение, практика и настойчивость. В большинстве программ работа с мышью не требует большого мастерства, но, работая с инструментом Pen, вам придется подняться в искусстве управления мышью на более высокий уровень. Если вам вообще не известны “повадки” мыши, то существует довольно приятный способ первого знакомства — с помощью компьютерной игры, например “Пасьянс”. После нескольких часов игры (если за это вас не уволят с работы или не выгонят из дому) вы станете настоящим специалистом в области дрессировки компьютерных мышей.

При работе с программой Illustrator мышь используется для выполнения пяти основных функций.

- ◆ Указание — указатель мыши перемещается по экрану при перемещении самой мыши по поверхности коврика.
- ◆ Щелчок — одним движением нажимается и отпускается кнопка мыши. Щелчок используется для выделения точек, линий и объектов, а также для активизации диалоговых окон. Пользователям Windows под “щелчком” следует понимать щелчок левой кнопкой мыши.
- ◆ Перетаскивание — нажатая кнопка мыши удерживается при перемещении самой мыши. Перетаскивание указателя служит для выбора элементов вложенных меню, для выделения последовательных символов текста и перемещения объектов.
- ◆ Двойной щелчок — в одной и той же точке в быстром темпе следует дважды нажать и отпустить кнопку мыши. Двойной щелчок используется для выделения слова в тексте или текстового поля вместе с содержащимся в нем значением, для доступа к диалоговому окну, а также для запуска программы Illustrator (двойным щелчком на ее значке в папке).
- ◆ Для пользователей Macintosh: <Control+щелчок> (щелчок правой кнопкой мыши) — нажмите клавишу <Control> и выполните щелчок мышью. При этом будет отображено контекстное меню. Пользователям Windows следует просто щелкнуть правой кнопкой мыши.

Указатель — это небольшой значок (обычно стрелка), который представляет мышь и перемещается в том же направлении, что и мышь на коврике. В Illustrator значок указателя символизирует инструмент, активный в данный момент. Если в текущий момент времени компьютер занят выполнением сложной задачи, то указатель примет форму песочных часов (в Windows) или стрелочных часов (в Mac).

Художнику, работающему в программе Illustrator, знать клавишные эквиваленты команд так же важно, как и уметь обращаться с мышью. После небольшой практики вы сможете их быстро запомнить. Кроме того, клавишные эквиваленты, как правило, “переходят” из программы в программу, поэтому многие из них вы, вероятно, уже знаете, хотя еще не начали по-настоящему работать с Illustrator.

- **Вырезать/Копировать/Вставить.** Эти операции выполняются с помощью комбинаций клавиш <Ctrl+X, C, V> (<⌘+X, C, V>).
- **Выделить все.** Выделяется содержимое всего документа <Ctrl+A> (<⌘+A>).
- **Сохранить.** Имеется в виду операция быстрого сохранения <Ctrl+S> (<⌘+S>).

Использование строки состояния

В нижнем левом углу окна программы располагается строка состояния, на которой содержится текстовое поле **Zoom**, а также кнопка, позволяющая отобразить разнообразные сведения. По умолчанию отображается название текущего инструмента, но если вы щелкнете на кнопке со стрелкой, то сможете выбрать один из следующих вариантов.

- **Current Tool (Текущий инструмент).** Отображает имя текущего инструмента.
- **Date and Time (Дата и время).** Отображает текущие дату и время.
- **Free Memory (Свободная память).** Отображает процентное отношение и объем свободной оперативной памяти.
- **Number Undos (Количество отмен).** Отображает число отмененных и повторенных действий.
- **Document Color Profile (Цветовой профиль документа).** Отображает текущий цветовой профиль.

Переходы по документу

Очень важно научиться быстро перемещаться по документу. Редко удается поместить целую иллюстрацию в окне документа с увеличением, при котором можно увидеть много деталей изображения. Чаще всего вы будете увеличивать или уменьшать изображение, смещаться в сторону, вверх или вниз, чтобы сфокусироваться на определенных областях иллюстрации.

Кто кого увеличивает

Основная идея переходов в программе Illustrator состоит в возможности масштабирования с достижением различных уровней увеличения. Данные уровни увеличения аналогичны увеличительному стеклу, позволяющему рассмотреть детали, которые без него просто не видны. Подобно этому в программе Illustrator вы используете различные уровни увеличения, чтобы разглядеть детали, не видимые при масштабе 100%.

При этом на саму иллюстрацию ни увеличение, ни уменьшение никакого влияния не оказывает. Если увеличить изображение до 200% и распечатать, то иллюстрация на бумаге будет иметь такой же размер, как при просмотре с масштабом 100%. Документ в два раза большего размера на печать не отправляется. Пример одного и того же изображения с использованием масштаба 100% и 200% приведен на рис. 1.13.

В Illustrator масштаб 100% означает, что размер изображения, с которым вы работаете, полностью совпадает с размером, который вы получите после печати. Если вы сравните от-

печатанный вариант с тем, что видите на экране, то убедитесь в том, что размеры изображения полностью совпадают, однако многое зависит и от выбранного разрешения монитора (чем выше разрешение, тем меньше кажется изображение на экране).



Рис. 1.13. Документ Illustrator при масштабе 100% (слева) и 200% (справа)



В Photoshop масштаб 100% отличается от аналогичного масштаба в Illustrator. В Photoshop каждый пиксель на экране соответствует одному пикселю изображения. До тех пор, пока разрешение в пикселях на дюйм (ppi) не будет соответствовать разрешению на экране (а они будут соответствовать при подготовке графики для Web), масштаб 100% будет казаться больше, чем размеры напечатанного изображения.

Использование инструмента Zoom

Для увеличения или уменьшения определенной области иллюстрации используются инструменты Zoom. Это самый быстрый способ изменения масштаба документа (а также перехода к обычному виду иллюстрации).

Чтобы воспользоваться инструментом увеличения масштаба, на панели инструментов выберите инструмент Zoom или нажмите клавишу <Z> либо комбинацию клавиш <Ctrl+пробел> (<⌘+пробел>). В любом случае указатель должен принять форму увеличительного стекла со знаком "+". Щелчок в любом месте иллюстрации увеличит эту часть, переведя ее на следующий уровень увеличения. Самый высокий из них — 6400%, при котором происходит увеличение размеров в 64 раза по сравнению с исходными. Важную роль играет то, где именно вы щелкнете при активном инструменте увеличения масштаба.

- После щелчка в центре окна иллюстрация увеличивается и переходит на следующий масштабный уровень, но ее края (верхний, нижний, левый и правый) обрезаются.
- Щелчок на крае (левом, правом, нижнем или верхнем) приводит к сокрытию остальных краев иллюстрации.
- Щелчок в верхнем правом углу обрезает, в основном, нижние левые области и т.д.

Если вас интересует конкретная область иллюстрации, щелкайте именно в этом месте на каждом уровне увеличения, и тогда эта область останется в границах окна.

Вы также можете воспользоваться инструментом уменьшения. Чтобы получить доступ к нему, нажмите клавишу <Alt> (<Option>) перед щелчком при активном инструменте Zoom

или комбинацию клавиш <Ctrl+Alt+пробел> (<⌘+Option+пробел>). Каждый такой комбинационный щелчок или нажатие указанных клавиш понижает уровень увеличения, переводя иллюстрацию на следующий более низкий уровень. Самый низкий масштабный уровень составляет 3,13% ($1/32$ реального размера).

При использовании инструмента **Zoom** изменяется размер всех объектов в документе, а не только иллюстрации. В соответствии с текущим уровнем увеличения изменяется размер всех контуров, объектов, монтажной и рабочей областей. Но точки и контуры сохраняют при этом свою форму и толщину.

Существует и другой способ увеличения изображения. При активном инструменте увеличения нарисуйте вокруг требуемых объектов контурный прямоугольник (щелкнув и перетаскив указатель мыши в диагональном направлении). Область, ограниченная этим прямоугольником, будет увеличена максимально, т.е. так, чтобы все элементы, оказавшиеся внутри контурных границ, поместились в окне документа, как показано на рис. 1.14. Перетаскивание контурного прямоугольника при активном инструменте уменьшения не даст подобного результата (это действие аналогично обычному щелчку с помощью данного инструмента).



Вы сможете переместить контурный прямоугольник во время его рисования, если нажмете клавишу <Пробел> после начала рисования, при этом отпускать кнопку мыши не следует. Отпустив клавишу <Пробел>, вы сможете изменить размеры путем перетаскивания.

Другие способы изменения масштаба

Изменять масштаб иллюстрации можно также с помощью команд меню **View** (Вид). Чтобы увеличить изображение из центра (с повышением на один уровень), выберите команду **View⇒Zoom In** (Вид⇒Увеличить) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl++> (<⌘++>). Эта команда будет действовать до тех пор, пока вы не “подниметесь” на уровень 6400%. Для уменьшения изображения (с понижением на один уровень) следует выполнить команду **View⇒Zoom Out** (Вид⇒Уменьшить) или нажать комбинацию клавиш <Ctrl+-> (<⌘+->). Эта команда будет действовать до тех пор, пока вы не “опуститесь” до уровня 3,13%.

Несмотря на то, что **Illustrator** может изменять масштаб до любого уровня, при использовании инструмента **Zoom** или команд **Zoom In** и **Zoom Out** (либо соответствующих им комбинаций клавиш) будет доступно 13 стандартных значений масштаба, перечисленных в табл. 1.1.

Таблица 1.1. Стандартные уровни увеличения и уменьшения масштаба

Уменьшение	Отношение	Увеличение	Отношение
100%	1:1	100%	1:1
66,67%	2:3	150%	3:2
50%	1:2	200%	2:1
30,33%	1:3	300%	3:1
25%	1:4	400%	4:1
16,67%	1:6	600%	6:1
12,5%	1:8	800%	8:1
8,33%	1:12	1200%	12:1
6,25%	1:16	1600%	16:1

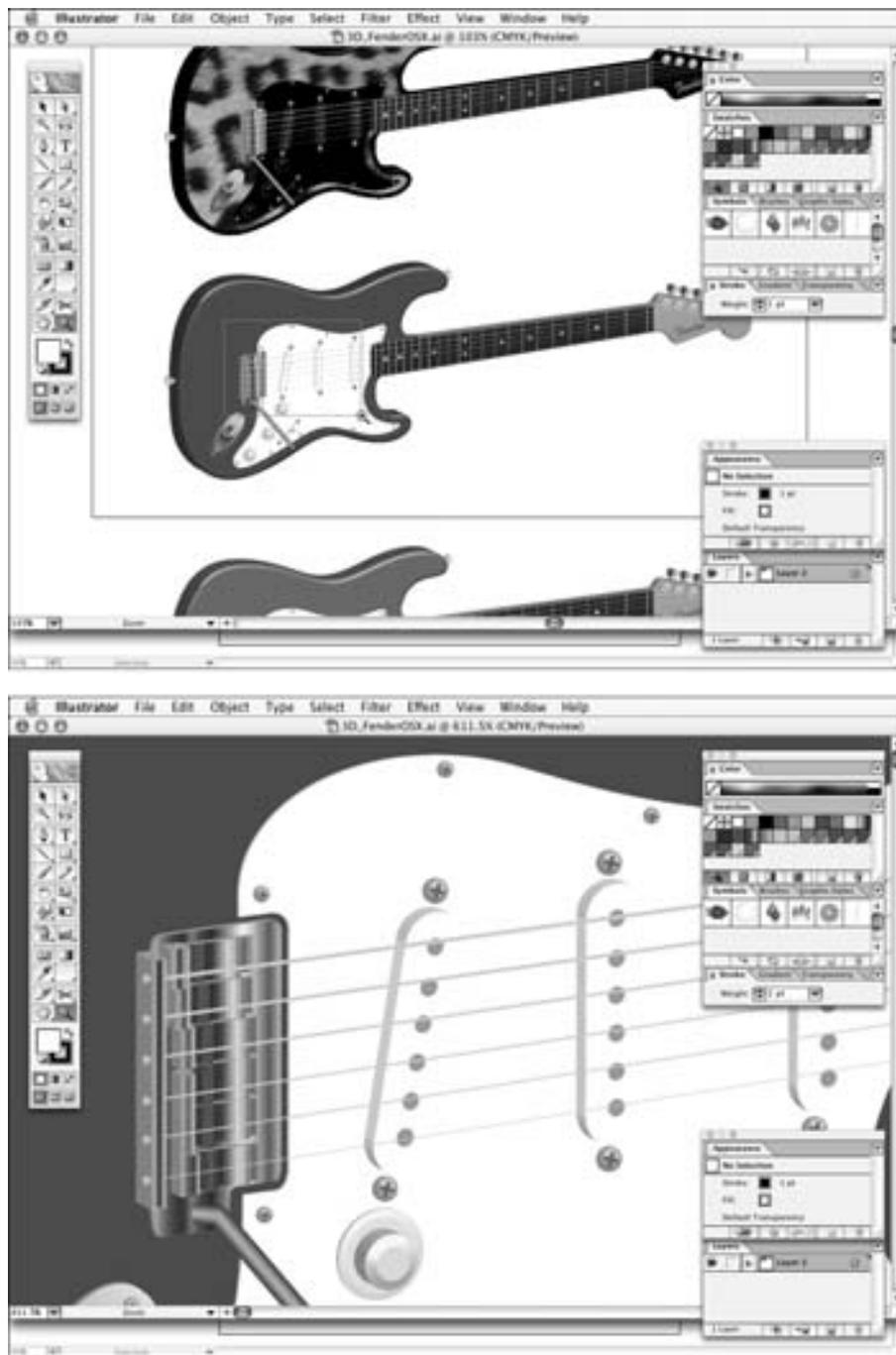


Рис. 1.14. Увеличив конкретную область в исходном изображении (вверху), вы перейдете на максимально возможный уровень увеличения этой области (внизу)

Уменьшение	Отношение	Увеличение	Отношение
4,17%	1:24	2400%	24:1
3,13%	1:32	3200%	32:1
		4800%	48:1
		6400%	64:1

Выбор масштаба 100%

Показать документ в масштабе 100% можно двумя различными способами.

- Щелкните на опции Zoom строки состояния и выберите значение 100%. В результате масштаб будет иметь значение 100%.
- Выберите команду View⇒Actual Size или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+I> (<⌘+I>), поскольку в этом случае помимо перехода к масштабу 100% выполняется центрирование страницы.

Выбор масштаба по размерам окна

Вы можете выбрать один из двух различных способов изменить масштаб документа на Fit in Window (По размерам окна). При выборе этого варианта масштаб изображения изменится таким образом, чтобы монтажная область (необязательно сам рисунок, который может занимать всю рабочую область) заняла всю область окна.

- Команду Fit in Window вы найдете в меню View (для этого также можно воспользоваться комбинацией клавиш <Ctrl+O> (<⌘+O>)).
- Существует еще один вариант — дважды щелкните на значке инструмента Hand.



Для того чтобы быстро выбрать масштаб 3,13%, дважды щелкните на значке Zoom на панели инструментов при нажатой клавише <Ctrl> (<Command>).

Выбор определенного масштаба

Если вам необходимо отобразить документ при определенном уровне увеличения, дважды щелкните в текстовом поле в нижнем левом углу окна программы (рис. 1.15), введите требуемый масштаб и нажмите клавишу <Enter> (<Return>).

Вы никогда не сможете отменить ни одно изменение масштаба изображения. При выборе команды Edit⇒Undo (Правка⇒Отменить) после изменения масштаба будет отменено последнее изменение, внесенное в документ до применения функции масштабирования.

Изменение масштаба с помощью палитры Navigator

Конечно же, увеличение масштаба имеет и отрицательные стороны: чем больший масштаб вы выберете, тем меньшую часть изображения сможете увидеть. Палитра Navigator (рис. 1.16) позволяет увидеть как целую иллюстрацию, так и ее увеличенную часть (выбранную

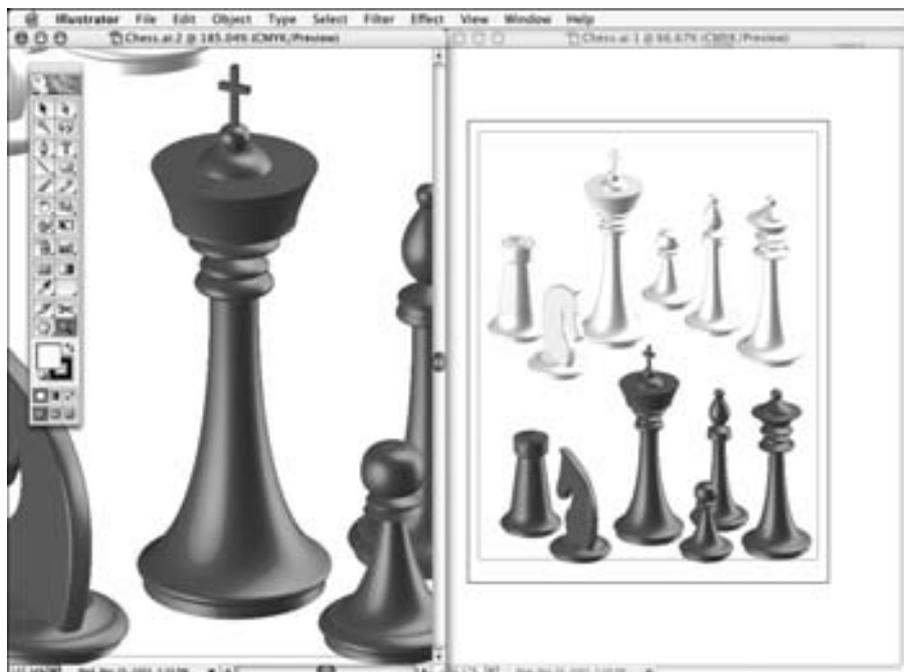


Рис. 1.15. Укажите необходимый уровень увеличения в текстовом поле в нижнем левом углу окна программы

с помощью рамки просмотра). Вы можете сохранить масштаб и перейти к другой части иллюстрации, перетаскив рамку просмотра на палитре Navigator. Для доступа к палитре Navigator вам может понадобиться воспользоваться командой **Window**⇒**Show Navigator**.

Масштаб увеличивается или уменьшается одним из следующих способов.

- **Красный прямоугольник.** Вы можете перемещаться по изображению с измененным масштабом с помощью этого элемента управления. У вас на экране отображается только область, ограниченная этим элементом.
- **Меню палитры.** Раскрывающееся меню палитры Navigator содержит команду **View Artboard Only** (Показывать только монтажную область). Эта команда позволяет отображать на палитре Navigator лишь содержимое монтажной области. В противном случае на палитре Navigator отображается содержимое всего документа.
- **Кнопки команд Zoom In и Zoom Out.** Эти кнопки расположены в обеих частях полосы, по которой перемещается ползунок, определяющий степень масштабирования. Щелчок на одной из кнопок изменяет масштаб на дискретное значение, описанное в табл. 1.1.
- **Ползунок.** Для изменения масштаба вам необходимо переместить ползунок в соответствующую сторону полосы.
- **Текстовое поле в нижнем левом углу палитры Navigator.** Введите в этом поле точное значение масштаба.

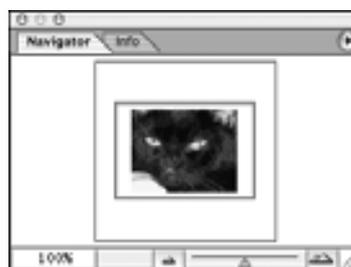


Рис. 1.16. Палитра Navigator



Палитра Navigator может значительно замедлять работу программы, если иллюстрация содержит много узоров, градиентов и других объектов. Для того чтобы ускорить работу программы, достаточно выбрать команду Window⇒Navigator.

Использование полос прокрутки

Иногда после резкого увеличения изображения необходимая часть иллюстрации оказывается за пределами области окна. Вместо того чтобы снова масштабировать рисунок, воспользуйтесь одним из способов прокрутки, в результате чего иллюстрация попадает внутрь документа.

Полоса прокрутки, расположенная с правой стороны окна документа, предназначена для перемещения документа в вертикальном направлении. Серая область правой полосы прокрутки пропорциональна размеру рабочей области. Если бегунок находится сверху полосы прокрутки, значит, вы видите верхний край рабочей области. Если бегунок расположен посередине полосы прокрутки, значит, перед вами — вертикальный центр рабочей области.

- Если вы щелкните на кнопке со стрелкой “вверх”, будет отображено все, что находится выше верхней границы окна (за счет небольшого смещения *вниз* всего содержимого окна). Если щелкнуть на кнопке со стрелкой “вниз” вы увидите то, что находится ниже нижней границы окна (за счет небольшого смещения *вверх* всего содержимого окна).
- При перетаскивании бегунка полосы прокрутки вверх отображается то, что находится выше верхней границы окна, причем пропорционально расстоянию, на которое вы перетаскиваете бегунок. При перетаскивании бегунка полосы прокрутки вниз отображается то, что находится ниже нижней границы окна, причем пропорционально расстоянию, на которое вы перетаскиваете бегунок.
- Щелкая на серой области полосы прокрутки выше бегунка, вы отображаете то, что находится выше верхней границы окна, с большим шагом смещения вниз всего содержимого окна. Щелкая на серой области полосы прокрутки ниже бегунка, вы отображаете то, что находится ниже нижней границы окна, с большим шагом смещения вверх всего содержимого окна.



Не усердствуйте с перемещением ползунка, чтобы область рисования не оказалась далеко за пределами отображаемой части документа.

Прокрутка с помощью инструмента Hand

Инструмент Hand — это средство, дополняющее полосы прокрутки. Он полностью соответствует своему названию — его значок похож на ладонь, а сам он расположен непосредственно над образцами цветов на панели инструментов.

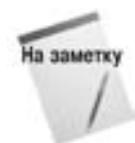
Инструмент Hand — более совершенный элемент управления, чем полосы прокрутки. Если при использовании полос прокрутки вы ограничены только вертикальным и горизонтальным направлениями перемещения документа, то с помощью инструмента Hand вы можете выполнять прокрутку в обоих направлениях одновременно. Эта возможность особенно полезна, если вам требуется найти необходимый фрагмент при большом уровне увеличения изображения.

Щелкая на документе, учитывайте, *что* именно вы собираетесь просмотреть. Щелчок вверху документа с перетаскиванием вниз позволит переместить вниз почти целый документ

на высоту одного окна. После щелчка в центре с последующим перетаскиванием можно переместить документ только на половину размера окна. Если окно документа не полностью занимает экранную площадь, вы вправе продолжить перетаскивание окна по экрану. Главное — сначала щелкнуть внутри документа, который вы хотите прокрутить.

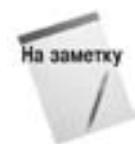


Чтобы использовать инструмент Hand, либо выберите его на панели инструментов (можно для этого нажать клавишу <H>), либо нажмите и не отпускайте клавишу <Пробел>. (Если вы в данный момент работаете с инструментом Type (Текст), сначала нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+пробел> (<⌘+пробел>), а затем отпустите клавишу <Ctrl> (<⌘>), продолжая удерживать нажатой клавишу <Пробел>.) Щелкнув и перетаскив страницу в необходимом направлении, вы можете расположить документ в желаемой позиции.



Обратите внимание, что только в Mac OS X появилась поддержка мышей с колесиком, которое обеспечивает прокрутку документа. Обычно колесико располагается между двумя основными кнопками мыши и значительно упрощает перемещение по документу.

Основное преимущество инструмента Hand заключается в том, что он работает “в прямом эфире”. При перетаскивании документа он все время находится “под рукой”. Если вам не понравится текущее положение документа, вы тут же можете перетащить его в другое место. Еще одно преимущество состоит в том, что для активизации этого инструмента требуется всего одно нажатие клавиши пробела.



Команда Undo (Отменить) (комбинация клавиш <Ctrl+Z>, <⌘+Z>) не сможет отменить прокрутку, которую вы выполнили с помощью полос прокрутки или инструмента Hand.

Прокрутка с помощью палитры Navigator

Используйте красную рамку просмотра палитры Navigator для быстрой прокрутки документа. Щелчки на разных частях рамки просмотра позволяют перемещаться по видимой части изображения, а щелчки за ее пределами — переходить к новой области в документе.



Для изменения цвета рамки просмотра достаточно обратиться к меню палитры Navigator.



Детально опции палитры Navigator были рассмотрены ранее в этой главе.

Открытие нового окна

Итак, вы уже знаете, как уменьшить или увеличить масштаб окна документа. Однако вам наверняка приходится работать с несколькими частями иллюстрации. Illustrator позволяет вам

создать несколько окон с одной иллюстрацией — для этого следует обратиться к команде Window⇒New Window (Окно⇒Новое окно).

Эта команда создает новое окно того же размера, что и текущее. В дальнейшем можно изменить масштаб и прокрутить новое окно. Окна могут быть расположены рядом, что позволяет видеть монтажную область в различных проекциях. Каждое новое окно будет иметь соответствующую нумерацию, которая отображается в строке заголовка.

Сравнение режима макета с режимом иллюстрации

В старые-добрые времена все работали в режиме Outline (Макет), время от времени переключаясь в режим Preview (Иллюстрация), чтобы на каком-то этапе работы посмотреть, как будет выглядеть иллюстрация. И, как правило, то, что вы видели, не соответствовало вашим ожиданиям. Поэтому вы вновь возвращались в режим Outline, чтобы все исправить, и снова переключались в режим Preview, чтобы посмотреть, что же у вас получилось. Теперь ситуация в корне изменилась.

В настоящее время Illustrator позволяет работать в обоих режимах (рис. 1.17). Для печати текущий режим значения не имеет. Информация о цветах заливки и обводки всех контуров и объектов содержится в самом документе, даже если этот документ находится в режиме макета и цвета не видны. Сохранение документа, находящегося в режиме Outline, никак не влияет на сам документ, за исключением того, что в следующий раз он откроется именно в этом режиме. То же относится и к другим режимам (Preview и Preview Selection): режим, используемый при сохранении, станет режимом при следующем открытии документа.

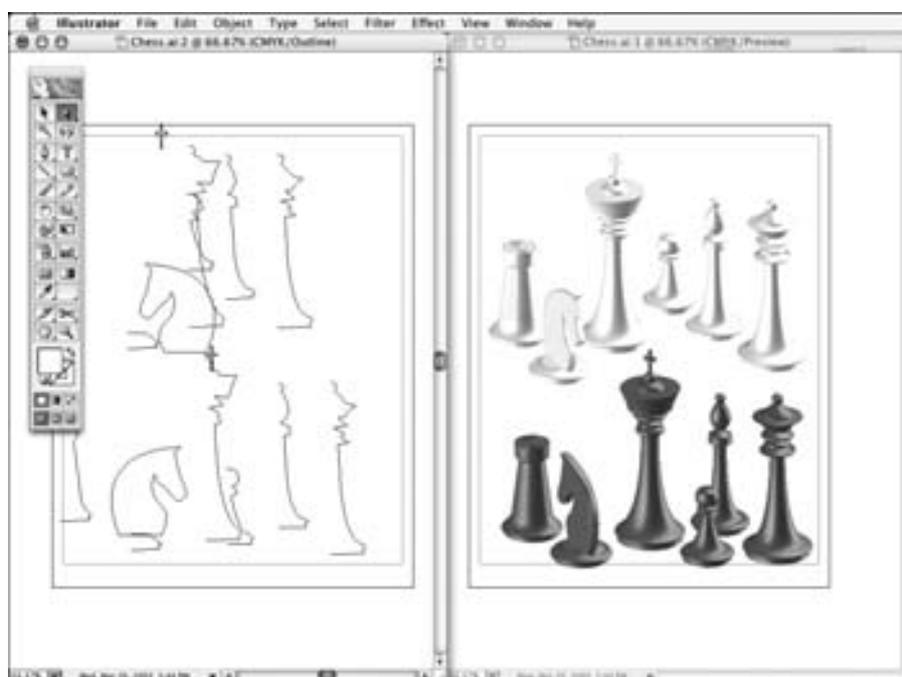


Рис. 1.17. Изображение в режиме макета (слева) и в режиме иллюстрации (справа)

Нельзя отменить операцию смены режима (например, переход из режима **Preview Selection** в режим **Outline**). Если вы измените режим просмотра, а затем закроете документ, вам будет предложено сохранить изменения, под которыми в данном случае понимается только изменение режима.

Текущий режим просмотра всегда отображается в строке заголовка сразу же за именем документа.

Режим Outline

Главное преимущество режима **Outline** состоит в том, что **Illustrator** в этом режиме работает быстрее, чем в режиме **Preview**. Скорость работы увеличивается в том случае, когда иллюстрация содержит градиенты, узоры и внедренные изображения. Кроме того, можно выбирать контуры, которые были спрятаны под заливкой других объектов. Работа с рисунком в режиме макета занимает гораздо меньше времени, чем в режиме иллюстрации, и эта разница особенно ощущается при рисовании сложных контуров. А на очень медленных компьютерах работать в режиме иллюстрации практически невозможно.



Детально контуры рассмотрены в главе 3. Операции редактирования и выделения контуров описаны в главе 5.

К работе в режиме **Outline** необходимо привыкнуть. Чтобы выделить контуры в этом режиме, щелкните на них или создайте вокруг них контурный прямоугольник. В режиме **Outline** можно увидеть каждый контур, если он не перекрывается полностью другим контуром, в то время как в режиме **Preview** многие контуры могут быть спрятаны. Кроме того, невидимые маски обычно отображаются как контуры в режиме макета. Режим **Outline** предпочтительнее режима **Preview**, поскольку он работает быстрее, а также позволяет видеть “всю подноготную” рисунка, т.е. *все* контуры, включая маски (контуры масок не отображаются в режиме **Preview**).

Чтобы переключить текущий документ в режим **Outline**, выберите команду **View⇒Outline** или нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+Y>** (**<⌘+Y>**). В этом режиме иллюстрация как таковая исчезает и заменяется линиями контуров. Текст, преобразованный в контуры, выглядит прекрасно, хотя он всегда черного цвета.



В зависимости от параметров, установленных в диалоговом окне **Document Setup**, которое можно открыть с помощью команды **File⇒Document Setup** или комбинации клавиш **<Ctrl+Alt+P>** (**<⌘+Option+P>**), импортированное изображение отображается либо в виде перечеркнутого прямоугольника (если не установлен флажок **Show Placed Images** (Показывать изображения)), либо в виде черно-белого изображения (если этот флажок установлен).

Режим Preview

В режиме **Preview** можно увидеть, какие объекты перекрываются, какие расположены на переднем плане, а какие — на заднем, где начинается и где заканчивается градиент и как выглядят декоративные узоры.

При выборе команды **View⇒Preview**, которая эквивалентна нажатию комбинации клавиш **<Ctrl+Y>** (**<⌘+Y>**), для документа устанавливается режим просмотра **Preview**. В этом режиме документ выглядит так (или почти так), как на бумаге.

Иногда предварительный просмотр на экране сложных рисунков может занять много времени. Данная проблема встречается при отображении контуров с заливкой узором и при использовании градиентов. Чтобы остановить перерисовку изображения в режиме иллюстрации,

нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Y> (<⌘+Y>), и ваш документ переключится в режим макета. Если перерисовка завершится до нажатия комбинации клавиш <Ctrl+Y> (<⌘+Y>), все объекты будут выделены. Это может особенно расстроить в том случае, если вы потратили много времени на выделение определенных объектов, но не сгруппировали их вместе. И самое обидное, что это выделение или отмену выделения объектов нельзя отменить.



В режиме иллюстрации цвета, которые вы видите на экране, могут отличаться от распечатанных по причине различий в работе монитора (цвета красный, зеленый и синий — чем больше каждой составляющей, тем ярче отображение отдельного пикселя) и печатающих устройств (цвета голубой, пурпурный, желтый и черный — чем больше каждой составляющей, тем темнее выглядит отдельная область). Производители мониторов работают над созданием инструментов калибровки, которые уменьшают разницу между тем, что вы видите на мониторе, и напечатанным изображением. Для этих целей можно также использовать программные решения, и одно из них (CIE-калибровка) непосредственно встроено в программу Adobe Illustrator. Чтобы им воспользоваться выберите команду Edit⇒Color Setting (Правка⇒Параметры цветов).

Еще один недостаток этого режима заключается в невозможности выделения контура в иллюстрации. Зачастую документ содержит так много объектов, что не сразу догадаешься, на каком из них щелкнуть. Проблема усложняется, если объекты обведены или залиты цветом. Если вы щелкнете неточно, то выделите не тот контур, что требовалось. (Щелчок внутри залитого контура приводит к его выделению, а щелчок внутри “пустого” — нет.)



Параметр, который позволяет выделять залитый контур при щелчке на нем, называется Object Selection by Path. Он выставляется на вкладке General (Общие) диалогового окна Preferences (Установки).



Детально контуры рассмотрены в главе 3. Операции по редактированию и выделению контуров описаны в главе 5.

Режим Overprint Preview

После того, как цвета будут разделены, можно настроить параметры наложения. Для этого воспользуйтесь палитрой Attributes. Если цвета накладываются, верхний цвет обычно перекрывает или “забивает” нижний. Однако в режиме Overprint Preview краска, используемая для верхнего цвета, печатается сверху нижнего цвета. Обычно этот режим используется при печати на принтерах, но он может влиять на все цвета в объекте. Для того чтобы увидеть результат выбора данного режима, выберите команду View⇒Overprint Preview.



Подробная информация о наложении цветов содержится в главах 6 и 15.

Режим Pixel Preview

Изображения, создаваемые для Web, обычно представляют собой растровые картинки. Для того чтобы упростить просмотр изображений, создаваемых для Web, в Illustrator CS предусмотрен режим Pixel Preview.

Режим Pixel Preview включается с помощью меню View. Чтобы включить и отключить его, воспользуйтесь командой Pixel Preview. Если данный режим включен, возле команды Pixel Preview появляется флажок. При этом текущий документ отображается в виде растрового изображения (рис. 1.18).



Рис. 1.18. Документ отображен в обычном режиме Preview (слева) и в режиме Pixel Preview (справа)



Подробная информация о создании изображений для Web содержится в главе 16.

Сочетание режимов макета и иллюстрации

Используя возможности палитры Layers, можно легко комбинировать пары режимов: Outline и Preview или Outline и Preview Selection. Вы имеете возможность сделать так, что отдельные слои будут отображаться в режиме Preview, в то время как другие останутся в режиме Outline. Эта возможность может оказаться полезной, если один из слоев содержит помещенное изображение, градиенты или узоры (или даже все три элемента), которые обычно замедляют работу. Вы можете разместить данные изображения на отдельном слое и установить для этого слоя режим Outline.



Подробные сведения о работе со слоями вы найдете в главе 7.

Применение пользовательских видов

В программе Illustrator предусмотрена возможность сохранять специальные виды иллюстраций, называемые *пользовательскими видами*. Они содержат информацию о характере просмотра иллюстрации, которая включает текущий масштаб, положение полос прокрутки, параметры слоев и режим просмотра (Preview или Outline). Если у вас для одних слоев установлен режим Preview, а для других — Outline, то такая информация также будет сохранена в пользовательском виде. Но пользовательские виды не “помнят”, показывать или скрывать узоры, линейки, разбиение, границы и направляющие.

Для создания и сохранения нового вида настройте параметры просмотра таким образом, чтобы получить в окне документа требуемый вид. Затем выберите команду View⇒New View и в диалоговом окне New View введите имя вида, как показано на рис. 1.19. Этим видам по умолчанию не присваиваются клавишные эквиваленты, но вы сможете их назначить, воспользовавшись диалоговым окном Keyboard Shortcuts (Клавишные эквиваленты), доступным в меню Edit. Можно создать до 25 пользовательских видов. Пользовательские виды сохраняются вместе с документом, если вы при сохранении используете формат программы Illustrator.



Рис. 1.19. Это простое диалоговое окно позволяет присваивать имя виду

Если вы ловите себя на том, что постоянно переходите к просмотру конкретной части документа, увеличиваете его или уменьшаете, переключаясь туда и обратно между режимами Outline и Preview, то этот документ — первый кандидат на создание пользовательских видов. Пользовательские виды могут оказать неоценимую услугу, когда вы демонстрируете клиентам свою работу, созданную в программе Illustrator. Без суеты и волнения в присутствии клиента вы можете быстро продемонстрировать выгодные детали, если, конечно, заранее подготовите их с учетом требуемого масштаба и положения, а затем сохраните в пользовательском виде.

После создания вида вы вправе изменить его имя или просто удалить, воспользовавшись командой View⇒Edit Views (Вид⇒Изменить виды). Эта команда позволяет отобразить диалоговое окно Edit Views, показанное на рис. 1.20. Для того чтобы переименовать вид, просто укажите новое имя в текстовом поле Name (Имя). Для удаления вида щелкните на кнопке Delete (Удалить).



Рис. 1.20. Диалоговое окно Edit Views может использоваться для переименования или удаления видов

Использование режимов экрана

Итак, вы работаете над иллюстрацией, заказанной важным клиентом (на самом деле все они важные). Вам назначают встречу, на которой необходимо продемонстрировать полученные результаты, однако вы понимаете, что лучшая часть скрывается под палитрами. Для решения этой проблемы можно прибегнуть к командам меню **Window** или несколько раз нажать клавишу <F> для переключения режимов.

Программа Illustrator использует три различных режима экрана, представленных тремя значками в нижней части панели инструментов. Это режимы **Standard Screen Mode** (Стандартный режим экрана), **Full Screen Mode with Menu Bar** (Полноэкранный режим со строкой меню) и **Full Screen Mode** (Полноэкранный режим). Для переключения между этими режимами используйте клавишу <F>. Пример применения полноэкранного режима со строкой меню приведен на рис. 1.21.



Рис. 1.21. В полноэкранном режиме со строкой меню окно документа занимает весь экран, оставляя место только для строки меню

Использование команд редактирования

Во многих программных продуктах, включая Illustrator, основные функции меню **Edit** работают практически одинаково. Если вам приходилось использовать команды этого меню в таких программах, как QuarkXPress или Microsoft Word (рис. 1.22), у вас не должно возникнуть проблем с использованием тех же функций в программе Illustrator, хотя бы потому, что эти команды расположены в одном и том же месте во всех программах.

Команда Clear

Самая простая — это команда **Clear** (Очистить). В программе Illustrator она работает *почти* аналогично клавише <Delete> на клавиатуре. При выборе команды **Clear** выделенный объект будет удален.



У вас, вероятно, сразу же возникнет вопрос: “Если клавиша <Delete> выполняет ту же функцию, зачем тогда нужна команда **Clear**?” или “Почему бы не назвать команду **Clear** по имени клавиши <Delete>?”. Дело в том, что создатели программы Illustrator достаточно дальновидны. Обратили ли вы внимание на слово “почти”, когда речь шла об аналогии выполняемых функций команды **Clear** и клавиши <Delete>? В их работе существует одно важное отличие, которое станет ощутимым в процессе применения палитр в программе Illustrator.

Если при работе с какой-нибудь палитрой вы только что ввели значение в поле, с помощью клавиши <Tab> перешли к верхнему или нижнему текстовому полю, выделяя текст, или перетаскивали указатель мыши через текст в поле, чтобы выделить его, то при нажатии клавиши <Delete> в первом случае будет удален последний введенный символ, а во втором и третьем случаях будут удалены все выделенные символы. Во всех перечисленных ситуациях по команде **Clear** удаляется все, что выделено в документе.

*Рис. 1.22. Команды меню **Edit** помогают быстро выполнять операции над объектами: копирования, вырезания, вставки, отмены выполненных действий и т.д.*

Команды Cut, Copy и Paste

Команды **Cut** (Вырезать), **Copy** (Скопировать) и **Paste** (Вставить) в программе Illustrator очень удобны. Скопированные или вырезанные объекты помещаются в буфер обмена. После того, как объект попал в буфер обмена, его можно вставить либо в ту же область, откуда он был вырезан или скопирован, либо в любую другую область того же документа, либо в другой документ программы Illustrator, Photoshop, Dimensions или Streamline.

При выборе команды **Cut** (<Ctrl+X>, <⌘+X>) выделенные объекты удаляются из документа и копируются в буфер обмена, где они сохраняются до тех пор, пока не будет вырезан или скопирован другой объект, либо не будет выключен или перезагружен компьютер. При выходе из Illustrator объекты из буфера обмена не удаляются. Команда **Cut** не доступна, если не выделен ни один объект.

Команда **Copy** (<Ctrl+C>, <⌘+C>) работает аналогично команде **Cut**, но без удаления выделенных объектов. Просто выполняется их копирование в буфер обмена, после чего с помощью команды **Paste** содержимое буфера вставляется в желаемое место выбранного документа.

При выборе команды **Paste** (<Ctrl+V>, <⌘+V>) объекты, содержащиеся в буфере обмена, размещаются в указанном месте документа. Если текст выделен с помощью инструмента **Type** или скопирован в буфер обмена из другого приложения, то любой

объект типа **Rectangle**, **Area** или **Path** должен быть также выделен с помощью инструмента **Type**. Команда **Paste** будет не доступна, если буфер обмена пуст или если его содержимое скопировано из другого приложения.



Инструмент **Type** расположен на панели инструментов. Детально о панели инструментов было рассказано ранее в этой главе.



Illustrator также предлагает команды **Paste in Front** (<Ctrl+F>) и **Paste in Back** (<Ctrl+B>), которые позволяют указать расположение объекта по отношению к другим.

Далее следует самое интересное. Когда вы вставите объект, то это не значит что он исчезнет из буфера обмена. Он там! Его можно вставлять снова и снова, пока вам это не надоест или пока на вашей странице не останется “живого места”. Но самое важное, что следует помнить о командах **Cut**, **Copy** и **Paste**, заключается в следующем: любое текущее содержимое буфера обмена будет сразу же заменено последующей командой копирования или вырезания.

Команды **Cut**, **Copy** и **Paste** также работают и с текстом, который вы вводите в документ. Выделение текста выполняется с помощью инструмента **Type**, после чего становятся доступными команды **Cut** и **Copy**, а затем и команда **Paste**. Вставка текста осуществляется в ту область, на которую указывает курсор. Если в момент выполнения команды вставки был выделен какой-нибудь текст, то он будет заменен содержимым буфера обмена.

Размер фрагмента, который вы хотите вырезать или скопировать, определяется размером выделенного объекта и ограничен только возможностями вашего жесткого диска. Если вы когда-либо получите сообщение о невозможности выполнения вырезания или копирования из-за недостатка свободного места на жестком диске, это значит, что настало время заняться “уборкой” и удалить все ненужные файлы либо заменить диск.

Благодаря буферу обмена Illustrator позволяет копировать “свои” линии в другие программные продукты компании *Adobe*, включая *InDesign*, *Dimensions* и *Streamline*. В свою очередь, линии, созданные в этих пакетах, можно вставить в Illustrator. В Photoshop у вас есть возможность вставки содержимого буфера обмена в виде пикселей, а не линий.

Из программы Illustrator можно перетаскивать иллюстрации прямо в документ Photoshop. Более того, поскольку обе эти программы — продукты компании *Adobe*, выделенные объекты Photoshop можно перетаскивать из документа Photoshop прямо в документ программы Illustrator.

Команды **Undo** и **Redo**

В большинстве приложений можно отменить последнее действие, выбрав команду **Edit**⇒**Undo**. Разработчики программы Illustrator тоже не остались в стороне, а, наоборот, пошли несколько дальше, позволив выполнять операцию отмены 200 раз, если, конечно, в вашей системе достаточно памяти, а у вас достаточно терпения. Отменив действие, можно его повторить (команда **Edit**⇒**Redo**) — как вы думаете, сколько раз? Правильно! Тоже 200 раз.

При выборе команды **Edit**⇒**Undo** (<Ctrl+Z>, <⌘+Z>) отменяется последнее действие, которое выполнено в документе. Операция отмены будет успешно выполняться, пока документ не вернется к этапу его открытия или создания, либо пока вы не достигнете предела возможных отмен.

При выборе команды **Edit**⇒**Redo** (<Ctrl+Shift+Z>, <⌘+Shift+Z>) выполняется действие, которое было отменено последней командой **Undo**. Повторение команд можно продолжать

до тех пор, пока вы не вернетесь в точку, с которой начали отменять действия, или не выполните другое действие, после чего уже не сможете повторить никакую предыдущую отмену.

Если вы отменили несколько действий, а затем выполнили определенное действие, то после этого уже не сможете ничего повторить. Вам придется отменить последнее действие, а затем выполнить все снова. Другими словами, после выполнения любого действия, отличного от повторения, вся информация о действиях, которые можно повторить, теряется. Средство отмены можно успешно использовать, чтобы вернуться назад и напомнить себе о совершенных действиях. Но если вы хотите вернуться обратно, т.е. в ту точку, с которой начали серию отмен, ни в коем случае не делайте никаких дополнительных действий!

Резюме

Из материала настоящей главы вы узнали следующее.

- На первый взгляд, Illustrator может показаться сложной для освоения программой, однако, вооружившись этой книгой, вы сможете во всем разобраться.
- Многие элементы пользовательского интерфейса Illustrator характерны и для других программных продуктов *Adobe*.
- К основным элементам интерфейса относятся окно документа, панель инструментов, палитры, меню и строка состояния.
- Вы можете просматривать документы Illustrator, используя любой уровень увеличения, при этом не изменяя их.
- Инструмент **Hand** предназначен для перемещения по окну документа.
- Режим **Outline** позволяет увидеть контуры без заливок и других элементов.
- Команды редактирования используются для повторного выполнения или отмены команд, а также вырезания, копирования и вставки объектов.
- Illustrator предоставляет практически неограниченные возможности по отмене или повторному выполнению действий.