

Содержание

Об авторах	19
Введение	20
Что нового в этом издании	20
На кого рассчитана эта книга	20
Как эффективно использовать данную книгу	21
Пиктограммы	22
О чем эта книга	22
Благодарности	23
Ждем ваших отзывов!	23
ЧАСТЬ I. ВВЕДЕНИЕ В ILLUSTRATOR	25
Глава 1. Что нового в Illustrator CS2	27
Инструмент Live Trace	27
Рисование инструментом Live Paint	29
Панель параметров	30
Средство Adobe Bridge	31
Улучшенные средства импортирования файлов Photoshop	31
Настройка рабочего пространства	32
Сохранение информации о технологических цветах	34
Поддержка формата SVG 1.1	34
Возможность смещения линий обводки	34
Возможности подчеркивания и зачеркивания текста	35
Резюме	35
Глава 2. Знакомство с интерфейсом Illustrator	37
Программа Illustrator: первое знакомство	37
Приступаем к работе с Illustrator	38
Закрытие программы	39
Пользовательский интерфейс программы Illustrator	39
Работа с окном документа	40
Панель инструментов	44
Экранные подсказки	45
Меню в программе Illustrator	48
Использование строки состояния	50
Переходы по документу	51
Кто кого увеличивает	51
Использование инструмента Zoom	52
Другие способы изменения масштаба	53
Изменение масштаба с помощью палитры Navigator	55
Использование полос прокрутки	56
Прокрутка с помощью инструмента Hand	57
Прокрутка с помощью палитры Navigator	57

Открытие нового окна	58
Режим макета и режим иллюстрации	58
Применение пользовательских видов	62
Использование режимов экрана	62
Использование команд редактирования	62
Команда Clear	63
Команды Cut, Copy и Paste	63
Команды Undo и Redo	64
Резюме	65
Глава 3. Работа с документами Illustrator	67
Создание нового документа	67
Изменение параметров документа	69
Параметры монтажной области	70
Текстовые параметры	71
Параметры прозрачности	72
Открытие и закрытие файлов Illustrator	73
Сохранение файлов	74
Команда Save As	76
Команда Save a Copy	76
Восстановление последней сохраненной версии	76
Команда Save for Web	76
Типы файлов и их параметры	77
Параметры совместимости	78
Сохранение в формате Illustrator EPS	79
Сохранение файлов в формате PDF	81
Сохранение файлов в формате SVG	83
Экспортирование файлов	84
Помещение изображений в документы	85
Помещение изображений Photoshop в документы Illustrator	88
Помещение растровых изображений	89
Использование буфера обмена	89
Перетаскивание	89
Использование сведений о документе и файле	90
Просмотр информации о документе	90
Сохранение сведений о документе	91
Диалоговое окно File Info	91
Резюме	92
Глава 4. Рисование	93
Что такое контуры	93
Типы контуров	94
Опорные точки	94
Точки изменения кривизны и направляющие линии	96
Заливка и обводка контуров	98
Использование инструментов Illustrator для рисования контуров	101
Инструмент Pencil	102
Инструмент Smooth	107
Инструмент Erase	107
Инструмент Pen	108

Другие инструменты построения линий	115
Рисование инструментом Paintbrush	120
Использование кистей	121
Рисование жесткой кистью	121
Фигурная кисть	123
Художественная кисть	124
Узорная кисть	125
Создание кистей	126
Советы по расцветке	127
Библиотеки кистей	128
Резюме	129
Глава 5. Создание объектов, диаграмм и символов	131
Создание стандартных фигур	131
Рисование фигур от их центральной точки	133
Рисование симметричных фигур (квадраты и окружности)	134
Рисование фигур под углом	135
Рисование прямоугольников	136
Определение параметров прямоугольника	137
Прямоугольники и квадраты с округленными углами	137
Фильтр Round Corners	140
Вогнутость углов	141
Рисование эллипсов	141
Создание многоугольников	142
Вы любите смотреть на звезды?	143
Рисуем блики	146
Параметры инструмента Flare	147
Использование бликов в качестве отраженных лучей	148
Изменение бликов	148
Заливка и обводка фигур	148
Заливка	149
Обводка	149
Сочетание обводки и заливки	152
Применение заливки и обводки	152
Создание и внедрение графиков и диаграмм	154
Импортирование данных для диаграммы из таблиц Excel	155
Создание и редактирование диаграмм	156
Настройка диаграмм	157
Определение типа диаграммы	159
Создание организационных диаграмм, блок-схем и карт узлов	162
Работа с символами	163
Распыление символов инструментом Symbol Sprayer	163
Создание нового символа	165
Вся мощь инструментов группы Symbolism	167
Резюме	168
Глава 6. Выделение и редактирование	169
Выделение контура для редактирования	169
Методы выделения контуров	170
Инструменты выделения Illustrator	174

Выделение, перемещение и удаление контуров	177
Команды выделения	178
Сохранение выделений и присвоение им имен	183
Специальные критерии выделения	184
Редактирование контуров в программе Illustrator	184
Использование опорных точек для редактирования контуров	186
Команда добавления опорных точек	187
Удаление опорных точек	188
Упрощение формы контура путем удаления опорных точек	189
Разрезание контуров	190
Деление контуров	191
Изменение формы контуров	192
Применение команды Clean Up	193
Смещение контура	194
Обведение контура	195
Усреднение и соединение точек	196
Преобразование опорных точек	199
Преобразование гладких точек	199
Преобразование прямых угловых точек	200
Преобразование комбинированных угловых точек	201
Преобразование криволинейных угловых точек	201
Использование палитры Pathfinder	202
Настройка параметров палитры Pathfinder	203
Объединение объектов	204
Вычитание из фигуры	205
Пересечение и исключение	205
Кнопка Expand	206
Разделение контуров	206
Подрезание контуров	207
Слияние	207
Усечение контуров	208
Обведение контуров	209
Минус задний	209
Захват цвета	209
Резюме	210
Глава 7. Работа с цветом, градиентом и градиентными сетками	213
Палитра Swatches	213
Использование палитры Swatches	214
Меню палитры Swatches	215
Библиотеки образцов	217
Выбор и применение цветов с помощью палитры Color	219
Цветовая линейка	220
Выход за пределы цветовой гаммы	221
Технологические цвета	222
Добавление цвета с использованием палитры Color	223
Передача цвета от одного объекта к другому	223
Основные сведения о прозрачности	225
Градиенты	236
Использование предустановленных градиентов	236

Палитра Gradient	236
Инструмент Gradient	237
Тени, подсветки, прозрачность и рельеф	239
Разложение градиентов	240
Печать градиентов	241
Инструмент Mesh	242
Добавление подсветок и цвета	242
Добавление нескольких подсветок	243
Резюме	244
ЧАСТЬ II. РАБОТА В ILLUSTRATOR	245
Глава 8. Управление объектами	247
Блокирование и сокрытие объектов	247
Блокирование объектов	248
Соккрытие объектов	249
Установка атрибутов объекта	249
Порядок расположения объектов	250
Управление порядком расположения объектов	250
Порядок расположения текста	251
Порядок расположения заливок и обводок	252
Вставка выше или ниже выделенных объектов	252
Группы объектов	253
Группирование объектов	253
Разгруппирование	254
Слои	254
Работа со слоями	256
Использование палитры Layers	257
Перемещение объектов между слоями	260
Меню палитры Layers	260
Использование шаблонов	262
Помещение шаблона на слой	263
Применение шаблона для трассировки изображения	264
Выравнивание и распределение объектов	265
Измерения	266
Изменение единиц измерения	267
Инструмент Measure	268
Изменение объектов с помощью палитры Transform	269
Использование линеек	270
Измерение с помощью объектов	271
Смещение контуров	271
Сетка	272
Цвет, стиль и интервалы между линиями сетки	273
Поворот сетки	274
Направляющие	274
Создание направляющих	275
Блокирование и перемещение направляющих	275
Разложение направляющих	276
Удаление направляющих	276
Параметры направляющих	277

Средство Smart Guides	277
Углы наклона сетки	278
Измерения для печати	279
Расположение на одном листе нескольких рисунков	279
Добавление меток обреза	280
Резюме	281
Глава 9. Работа с текстом	283
Шрифты	283
Растровые шрифты	283
Шрифты PostScript	284
Шрифты TrueType	284
Шрифты OpenType	285
Шрифты Multiple Master	285
Команды меню Type	285
Подменю Font	286
Подменю Recent Fonts	286
Размер шрифта	287
Глифы	288
Инструменты для работы с текстом	288
Инструмент Type	289
Инструмент Area Type	290
Инструмент Type on a Path	290
Инструменты для работы с вертикальным текстом	290
Создание отдельных надписей	292
Текст в прямоугольной области	292
Текстовые блоки	293
Текст в области	293
Параметры текста в области	294
Выбор подходящей формы для текстовой области	295
Обводка текстовых областей	295
Преобразование кривых Безье в области	296
Изменение текстовой области без изменения набранного в ней текста	296
Распределение текста внутри фигур	297
Текст вдоль контура	298
Добавление эффектов к тексту вдоль контура	299
Вертикальный текст	301
Выделение текста	303
Редактирование текста	304
Палитры для работы с текстом	304
Палитра Character	304
Изменение шрифта и стиль начертания	305
Подчеркивание и зачеркивание текста	306
Измерение текста	306
Размер шрифта	306
Межстрочный интервал (интерлиньяж)	307
Кернинг и межсимвольное расстояние (трекинг)	308
Масштаб по вертикали и по горизонтали	310
Поворот символов	310
Языковой барьер	311

Другие опции	311
Параметры абзаца	311
Выравнивание	312
Величина отступа	313
Интервал перед и после абзаца	313
Расстояние между словами	313
Расстановка переносов	314
Компоновщик абзацев и построчный компоновщик	315
Управление пунктуацией	315
Работа со шрифтами OpenType	316
Палитра Tabs	316
Специальные текстовые возможности	318
Связывание текстовых блоков	318
Отмена связывания блоков	319
Команда Fit Headline	319
Поиск и замена текста	320
Поиск шрифтов	321
Проверка орфографии	322
Изменение регистра	323
Интеллектуальная пунктуация	323
Строки и столбцы	324
Отображение скрытых символов	325
Изменение ориентации текста	326
Обновление наследованного текста	326
Экспортирование и размещение текста	326
Преобразование текста в кривые (контуры)	327
Получение символов нестандартной формы	328
Создание масок и других эффектов	328
Решение проблемы несовместимости шрифтов	329
Применение хинтов	330
Рекомендации относительно работы с текстом	330
Резюме	331
Глава 10. Применение обводки и заливки узором	333
Эффективное использование обводки	333
Основные принципы применения обводки	334
Примеры обводок	335
Создание параллельных обводок	338
Создание элементов для рисования карт	340
Создание качественных текстур	345
Использование стандартных текстур	346
Создание пользовательских текстур	347
Фоновое наполнение и границы образца текстуры	347
Создание бесшовных текстур	348
Симметричные текстуры	349
Текстура “в линейку” и “в клетку”	349
Текстуры с диагональными линиями и клетками	350
Текстура и прозрачность	351
Трансформирование добавленных текстур	352
Резюме	353

Глава 11. Искажение и трансформирование объектов	355
Инструменты трансформирования	355
Инструмент Rotate	358
Инструмент Reflect	359
Инструмент Scale	360
Инструмент Shear	361
Изменение формы объекта	362
Перемещение объектов	363
Инструмент Free Transform	364
Палитра Transform	365
Команда Transform Each	366
Инструменты трансформирования	367
Добавление теней	368
Расположение объектов вдоль кривой	368
Создание мозаики с помощью инструмента Reflect	370
Применение инструментов трансформирования к фрагментам контуров	371
Трансформирование текстур	372
Использование инструментов Liquify	372
Инструмент Warp	373
Инструмент Twirl	374
Инструмент Pucker	374
Инструмент Bloat	375
Инструмент Scallop	376
Инструмент Crystallize	376
Инструмент Wrinkle	376
Искажение объектов с помощью команд	377
Команда Free Distort	378
Команда Pucker & Bloat	378
Команда Roughen	379
Трансформирование объектов	381
Команда Tweak	382
Команда Twist	383
Команда Zig Zag	384
Использование эффектов Warp	385
Стили эффектов Warp	386
Резюме	387
Глава 12. Переходы, составные контуры и маски	389
Разница между переходами и градиентами	389
Создание переходов между контурами	391
Создание линейных переходов	392
Настройка перехода	393
Параметры перехода	394
Переходы на основе нескольких объектов	394
Редактирование объектов перехода	395
Отмена перехода	395
Разложение переходов	396
Замена основы	396
Инвертирование основы	396
Инвертирование переднего и заднего плана	398

Нелинейные переходы	398
Конечные контуры для линейных переходов	399
Вычисление количества шагов	400
Создание радиальных переходов	401
Создание цветовых переходов	403
Использование нескольких цветов в линейных переходах	403
Советы по созданию цветовых переходов	404
Создание фигурных переходов	405
Переходы на основе фигур сложной формы	405
Создание реалистичных фигурных переходов	406
Переход на основе символов	408
Нанесение переходов на изогнутые поверхности	409
Переходы на основе трехмерных объектов	410
Расплывчатые тени	411
Создание эффекта свечения	412
Смягчение границ	413
Эффект неоновых огней	415
Составные контуры	415
Создание составных контуров	416
Разложение составных контуров	417
Прозрачные области внутри составных контуров	418
Перекрытие прозрачных областей	418
Создание составных контуров из отдельных наборов контуров	419
Надписи и составные контуры	420
Направление контура	421
Правило количества витков	422
Изменение направления контура	422
Обтравочные маски	423
Создание масок	424
Маскирование растровых изображений	425
Маскирование других масок	425
Разложение масок	425
Маски и вывод на печать	426
Маски и составные контуры	426
Резюме	427
Глава 13. Инструмент Live Trace	429
Знакомство с инструментом Live Trace	429
Режимы инструмента Live Trace	430
Режим Outlines	431
Режим Tracing Result	432
Режим Outlines with Tracing	432
Параметры инструмента Live Trace	433
Наборы предустановленных параметров	433
Настройка других параметров инструмента Live Trace	439
Трассировка растровых изображений инструментом Live Trace	440
Резюме	442

Глава 14. Инструмент Live Paint	443
Знакомство с инструментом Live Paint	443
Параметры инструмента Live Paint	445
Применение инструмента Live Paint	447
Резюме	449
ЧАСТЬ III. ВЕРШИНЫ МАСТЕРСТВА	451
Глава 15. Использование стилей, эффектов и фильтров	453
Как работают графические стили	453
Использование палитры Appearance	454
Палитра Graphic Style	458
Фильтры Illustrator	462
Папка Plug-ins	462
Фильтры для работы с цветом	463
Управление цветами с помощью цветowych фильтров	466
Фильтры группы Create	468
Фильтры Distort	473
Фильтры стилизации	473
Повторное применение фильтра	476
Применение фильтров Photoshop в программе Illustrator	476
Преобразование иллюстраций к растровому виду	477
Использование надстроек Photoshop	478
Использование эффектов	479
Трехмерные эффекты	479
Эффекты группы Convert to Shape	480
Эффекты группы Distort & Transform	480
Эффекты группы Path	481
Эффекты группы Rasterize	481
Эффекты группы Stylize	482
Эффекты группы SVG Filters	487
Эффекты группы Warp	487
Эффекты фильтров Photoshop	488
Резюме	488
Глава 16. Создание трехмерных иллюстраций	491
Создание трехмерных эффектов в Illustrator	491
Трехмерный мир	492
Переход от двухмерного мира к трехмерному	492
Позиционирование объектов в трехмерном пространстве	493
Выдавливание и вращение двухмерных объектов	494
Выдавливание плоских объектов	494
Выдавливание обводки	496
Снятие фаски	497
Вращение объектов	499
Поворот объектов	500
Изменение внешнего вида объемных объектов	501
Характеристики поверхности	502
Освещение	502
Параметры освещения	503

Использование палитры Appearance при работе с трехмерными объектами	504
Размещение плоских рисунков на поверхностях объемных тел	505
Другие методы воспроизведения трехмерного пространства	508
Применение градиентов для имитации вогнутых и выпуклых поверхностей	508
Создание перспективы	508
Использование Illustrator для создания объемных текстурных карт	509
Концептуализация	510
Моделирование	510
Наложение текстур	512
Резюме	517
Глава 17. Настройка и оптимизация Illustrator	519
Разработчики	519
Установки программы	520
Модификация загрузочных файлов	521
Изменение программных установок Illustrator	522
Параметры работы с клавиатурой	523
Параметр Constrain Angle	523
Параметр Corner Radius	524
Настройка других параметров панели General	525
Программные установки для работы с текстом	529
Параметр Size/Leading	529
Параметр Baseline Shift	530
Параметр Tracking	530
Параметр Greeking	531
Параметр Type Object Selection by Path Only	531
Параметр Show Asian Options	531
Параметр Show Font Names in English	531
Параметр Number of Recent Fonts	531
Параметр Font Preview	532
Единицы измерения и скорость отображения	532
Единицы измерения	532
Скорость воспроизведения рисунка на экране	533
Направляющие и сетка	534
Интеллектуальные направляющие и ломтики	534
Параметры отображения	535
Углы расположения интеллектуальных направляющих	535
Допуск привязки	536
Ломтики	536
Параметры расстановки переносов	536
Надстройки и рабочие диски	537
Управление файлами и буфер обмена	537
Особенности воспроизведения черного цвета	538
Информация о расположении палитр и параметрах инструментов	538
Настройка клавиатуры	539
То, что вы не в силах изменить	540
Действия	540
Использование стандартных действий	540
Создание нового действия	541
Создание набора	542

Какие шаги могут записываться в действиях	542
Копирование и удаление действий	542
Начало и окончание записи	543
Вставка команды меню	543
Вставка точки останова	543
Параметры действий	544
Параметры воспроизведения	544
Вставка выделенного контура	544
Выделение объекта	544
Удаление, сброс, загрузка, замена и сохранение действий	545
Резюме	546
ЧАСТЬ IV. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП СОЗДАНИЯ ИЛЛЮСТРАЦИЙ	547
Глава 18. Язык PostScript и вывод иллюстраций на печать	549
Преимущества языка PostScript	550
Применение PostScript	551
Допечатная подготовка	551
Установка параметров документа	552
Печать композитных изображений	552
Работа с оттенками серого цвета	556
Параметры цветоделения	557
Метки принтера и печать в край страницы	557
Изменение настроек принтера	558
Изменение размера страницы	558
Изменение ориентации страницы	559
Понятие эмульсии	559
Переключение между позитивным и негативным изображениями	561
Работа с разными цветами	561
Печать цветоделенных копий	561
Цветоделение технологических цветов	562
Цветоделение смесевых цветов	564
Сколько цветов?	564
Комбинирование технологических и стандартных смесевых цветов	566
Печать из других приложений	567
Захват цвета	568
Причины неточного совмещения цветоделенных копий изображения	570
Величина перекрытия цветов	571
Выполнение захвата цвета в Illustrator	571
Комплексный метод захвата цвета	572
Резюме	573
Глава 19. Illustrator и Web	575
Графика для Web и для вывода на печать	575
Illustrator и Web: основы	576
Растровый режим	577
Инвариантная палитра Web	581
Шестнадцатеричные цвета	582
Оптимизация изображений для Web	583
Диалоговое окно Save for Web	583

Предварительный просмотр Web-изображений	585
Графические форматы для Web	588
Параметры отображения	590
Сохранение векторных изображений для Web	594
Формат Flash	594
Формат SVG	597
Ломтики изображения	601
Объектно-ориентированное разделение на ломтики	602
Работа с ломтиками	604
CSS-слои	605
Интерактивность	605
Создание карты изображения	606
Создание анимации	607
Добавление ролловеров с помощью ImageReady	609
Управляемая данными графика	611
Переменные	611
Палитра Variables	612
Сценарии	612
Написание сценариев и создание действий	613
Создание графического шаблона, управляемого данными	614
Работа с управляемой данными графикой в программе Adobe GoLive	615
Резюме	617
Приложение А. Комбинации клавиш в Illustrator CS2	619
Команды меню	620
Панель инструментов	624
Текстовые команды	639
Команды для работы с цветом	641
Другие палитры	643
Другие команды	645
Стандартные действия при работе с диалоговыми окнами	646
Предметный указатель	647