



# Самоучитель

Евгения Тучкевич

# Adobe Illustrator CS6



Полный спектр инструментов  
и команд

Техники рисования

Построение по линейкам,  
направляющим, сеткам

Работа с инструментом Перо

Фотореализм с градиентной сеткой

Стили и графические эффекты

Узоры, кисти, декор

Инфографика, построение  
в перспективе



Материалы  
на [www.bhy.ru](http://www.bhy.ru)

УДК 004.4'273  
ББК 32.973.26-018.2  
Т92

**Тучкевич Е. И.**

Т92 Самоучитель Adobe Illustrator CS6. — СПб.: БХВ-Петербург, 2014. — 352 с.: ил. + FTP (Самоучитель)

ISBN 978-5-9775-0926-8

В основу книги положена эффективная методика обучения дизайнеров, опробованная в учебных аудиториях. Последовательно в виде уроков рассмотрены основные инструменты, технологии и приемы построения для различных проектов в программе Adobe Illustrator на примере версии CS6. Особое внимание уделено эффективности и простоте создания изображений, работе с инструментом Перо, декоративным элементам оформления, наиболее востребованным приемам компьютерного графического дизайна. Описаны многочисленные способы трансформации объектов, использование графических стилей, кистей, узорных заливок, символов, эффектов и многое другое. Учебные файлы, созданные специально для курса, размещены на сайте издательства.

*Для широкого круга пользователей*

УДК 004.4'273  
ББК 32.973.26-018.2

#### **Группа подготовки издания:**

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зам. главного редактора	<i>Игорь Шишигин</i>
Зав. редакцией	<i>Екатерина Капалыгина</i>
Компьютерная верстка	<i>Людмила Чесноковой</i>
Корректор	<i>Зинаида Дмитриева</i>
Дизайн серии	<i>Инны Тачиной</i>
Оформление обложки	<i>Марины Дамбиевой</i>

Подписано в печать 31.07.13.

Формат 70×100<sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Печать офсетная. Усл. печ. л. 28,38.

Тираж 1100 экз. Заказ №

«БХВ-Петербург», 191036, Санкт-Петербург, Гончарная ул., 20.

Первая Академическая типография «Наука»  
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12/28

ISBN 978-5-9775-0926-8

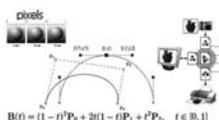
© Тучкевич Е. И., 2014  
© Оформление, издательство «БХВ-Петербург», 2014

# Оглавление

<b>ПРЕДИСЛОВИЕ</b> .....	<b>11</b>
Об авторе .....	11
Благодарности .....	11
Описание электронного архива к книге Е. И. Тучкевич «Самоучитель Adobe Illustrator CS6» .....	12
Условные обозначения .....	12
Отзывы коллег .....	13
Слушатели о курсе .....	14

## Введение

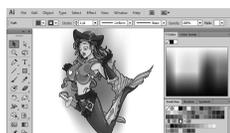
<b>ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ</b> .....	<b>15</b>
--	-----------



Типы компьютерной графики .....	16
Характеристики растрового изображения, или что нужно знать, создавая и сохраняя файл .....	17
<i>Пиксел</i> .....	17
<i>Разрешение изображения</i> .....	18
<i>Сглаживание (anti-alias)</i> .....	19
Цветовые модели .....	20
<i>Модель RGB</i> .....	20
<i>Модель CMYK</i> .....	21
<i>Модель HSB</i> .....	21
Как выбрать цвет в Illustrator? .....	22
<i>Диалоговое окно Color Picker (Подборщик цвета)</i> .....	22
<i>Палитра Color (Цвет)</i> .....	24
<i>Палитра Swatches (Образцы)</i> .....	24

## Урок 1

<b>ЗАПУСК. ИНТЕРФЕЙС. КАК ПРОСТО РАБОТАТЬ!</b> .....	<b>25</b>
--	-----------



Интерфейс .....	26
<i>Работа с быстрыми («горячими») клавишами</i> .....	28
Палитры .....	28
<i>Функциональные клавиши</i> .....	28
<i>Перестройка палитр</i> .....	30
<i>Выбор и скрытие палитры</i> .....	32
Управляющая панель .....	32
Панель инструментов .....	32
<i>Определение инструмента</i> .....	34
<i>Выбор инструмента</i> .....	34
Режимы отображения .....	35

Способы изменения масштаба просмотра.....	36
<i>Дополнительные средства изменения масштаба</i> .....	37
Быстрое перемещение по изображению .....	38
Работа с несколькими монтажными областями	
в одном документе .....	39
<i>Artboard (Монтажная область)</i> .....	39
Режимы просмотра графических объектов.....	39
Проверьте себя .....	40

## Урок 2

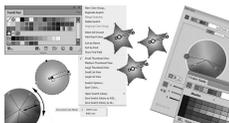
### ПРОСТО ПРИМИТИВЫ..... 41



Построение примитивов .....	42
<i>Инструменты Rectangle (Прямоугольник), Rounded Rectangle (Скругленный прямоугольник), Ellipse (Эллипс)</i> .....	42
<i>Инструмент Polygon (Полигон)</i> .....	43
<i>Инструмент Star (Звезда)</i> .....	44
<i>Группа инструментов незамкнутых линий</i> .....	45
Выделение объектов .....	47
<i>Инструменты выделения объектов</i> .....	47
Присвоение цвета объектам .....	50
<i>Атрибуты объектов</i> .....	50
<i>Изменение цвета атрибутов</i> .....	51
<i>Проект «Улитка»</i> .....	53
Порядок следования объектов .....	54
<i>Проект «Забавные животные»</i> .....	54
Обводка объекта. Палитра Stroke (Обводка) .....	56
Группировка объектов.....	56
<i>Работа с элементами группы</i> .....	58
Выравнивание и распределение объектов.	
Палитра Align (Выравнивание) .....	59
<i>Проект «Мертвая голова»</i> .....	62
Проект «Обезьяна».....	68

## Урок 3

### ЦВЕТ И РАСКРАШИВАНИЕ..... 73

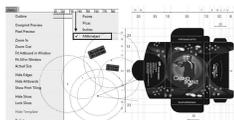


Цветовая модель документа .....	74
Заливка и обводка объектов .....	74
Палитра Swatches (Образцы) .....	76
<i>Сохранение образца в палитре</i> .....	77
<i>Библиотеки образцов</i> .....	77
<i>Типы образцов</i> .....	78
Градиент.....	80
<i>Палитра Gradient (Градиент)</i> .....	81
<i>Инструмент Gradient (Градиент)</i> .....	84

Цветовые группы .....	86
<i>Создание и редактирование цветовой группы</i> .....	87
Проект «Часы» .....	89
Комбинации клавиш при работе с цветом .....	92

## Урок 4

### ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИНТЕРФЕЙСА ..... 93



Вспомогательные элементы интерфейса .....	94
Краткий обзор монтажной области .....	94
Границы и габариты выделенного объекта .....	95
Rulers (Линейки) .....	96
Grid (Сетка) .....	97
Guides (Направляющие) .....	97
<i>Создание направляющих</i> .....	98
<i>Команды для работы с направляющими</i> .....	98
Smart Guides (Умные направляющие) .....	99
Проект «Создание упаковки» .....	100

## Урок 5

### ТРАНСФОРМАЦИЯ ОБЪЕКТОВ.....105



Преобразование объекта инструментом Select (Выделение) .....	106
Перемещение объектов .....	107
<i>Команда Move (Перемещение)</i> .....	107
<i>Перемещение при помощи палитры</i> <i>Transform (Трансформация)</i> .....	108
Масштабирование объектов .....	109
<i>Команда Scale (Масштабирование)</i> .....	109
<i>Масштабирование при помощи палитры</i> <i>Transform (Трансформация)</i> .....	110
<i>Инструмент Scale (Масштабирование)</i> .....	110
Поворот объектов .....	111
<i>Команда Rotate (Поворот)</i> .....	111
<i>Поворот при помощи палитры</i> <i>Transform (Трансформация)</i> .....	111
<i>Инструмент Rotate (Поворот)</i> .....	112
Отражение объектов .....	112
<i>Команда Reflect (Отражение)</i> .....	112
<i>Отражение при помощи палитры</i> <i>Transform (Трансформация)</i> .....	113
<i>Инструмент Reflect (Отражение)</i> .....	113
Наклон объектов .....	114
<i>Команда Shear (Наклон)</i> .....	114
<i>Инструмент Shear (Наклон)</i> .....	114

Применение нескольких преобразований одновременно .....	115
<i>Команда Transform Each (Трансформировать каждый)</i> ....	115
<i>Инструмент Free Transform (Свободная трансформация)</i> ...	116
Повтор трансформации .....	117
<i>Пример 1</i> .....	117
<i>Пример 2</i> .....	118
<i>Пример 3</i> .....	118
Проект «Домик в деревне».....	119

## Урок 6

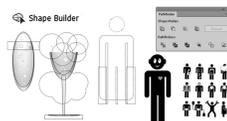
### ЭФФЕКТЫ ТРАНСФОРМАЦИИ.....121



Эффекты искажения.....	122
<i>Эффект Free Distort (Свободная деформация)</i> .....	122
<i>Эффект Pucker &amp; Bloat (Втягивание и раздутие)</i> .....	123
<i>Эффект Roughen (Огрубление)</i> .....	124
<i>Эффект Tweak (Трепать)</i> .....	125
<i>Эффект Twist (Скручивание)</i> .....	126
<i>Эффект Zig Zag (Зигзаг)</i> .....	126
Эффекты трансформации .....	127
Проект «Визитка» .....	128
Проект «Цветы в вазе» .....	131

## Урок 7

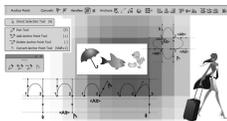
### СОЗДАНИЕ СЛОЖНЫХ ФОРМ ИЗ ПРОСТЫХ.....135



Палитра Pathfinder (Обработка контуров) .....	136
<i>Проект «Пиктограмма»</i> .....	140
Инструмент Shape Builder (Создание форм).....	145
<i>Проект «Бокал шампанского»</i> .....	147
Проект «Обработка текста» .....	150

## Урок 8

### РАБОТА С КРИВЫМИ БЕЗЬЕ .....

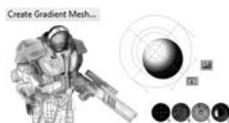


Создание прямолинейных контуров пером.....	152
Создание криволинейных сегментов пером .....	153
Основные элементы кривых.....	154
<i>Типы опорных точек</i> .....	155
Редактирование контуров.....	156
<i>Инструменты для работы с контурами</i> .....	156
<i>Создание угловых точек в процессе построения кривых</i> .....	158
<i>Как нарисовать цветочек?</i> .....	160
<i>Как нарисовать сердце за две опорные точки?</i> .....	161
<i>Создание векторного объекта по контуру растрового     изображения</i> .....	161

Использование управляющей панели при работе с опорными точками .....	163
Операции с опорными точками .....	163
<i>Выравнивание опорных точек</i> .....	163
<i>Преобразование обводок в составные контуры</i> .....	164
<i>Создание дополнительного контура с отступом</i> .....	166
<i>Удаление мусора командой Clean Up (Вычистить)</i> .....	167
<i>Разрезание объектов и контуров</i> .....	167
<i>Соединение двух открытых контуров</i> .....	168
<i>Задания для самостоятельной работы</i> .....	168

## Урок 9

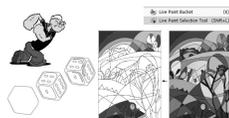
### ГРАДИЕНТНАЯ СЕТКА ..... 171



Что такое градиентная сетка? .....	172
Способы создания сеточного объекта .....	172
<i>Правила создания сеточного объекта</i> .....	172
<i>1-й способ: создание сеточного объекта при помощи инструмента</i> .....	173
<i>2-й способ: использование команды Create Gradient Mesh (Создать градиентную сетку)</i> .....	174
<i>3-й способ: разобрать градиентную заливку</i> .....	175
Примеры проектов .....	176
<i>Киборг, созданный Gradient Mesh</i> .....	176
<i>Применение градиентной сетки в моделировании лица человека</i> .....	180
<i>Сетка, созданная по фотографии</i> .....	185

## Урок 10

### ТЕХНИКИ РИСОВАНИЯ ..... 187



Техники рисования в программе .....	188
<i>Стандартная техника</i> .....	188
<i>Рисование по силуэту</i> .....	188
<i>Live Paint (Быстрая заливка)</i> .....	196
Проект «Витраж» .....	200
Image Trace (Трассировка изображения) .....	202
<i>Примеры использования</i> .....	203
<i>Наборы предустановленных параметров</i> .....	206

## Урок 11

### РАБОТА С ТЕКСТОМ ..... 209



Создание текста .....	210
<i>Способы создания текста</i> .....	211
<i>Палитры форматирования текста</i> .....	213
<i>Инструмент Area Type (Текст в области)</i> .....	215
<i>Текст по контуру</i> .....	220

<i>Преобразование текста в кривые</i> .....	221
<i>Специальные символы. Палитра Glyphs (Глифы)</i> .....	222
<i>Наследование текста</i> .....	222
<i>Стили символов и абзацев</i> .....	223
Команды меню Type (Текст) .....	224
Проект «Рукописный календарь».....	225
<i>Создание «вырванного» блокнотного листа</i> .....	225
<i>Нанесение календаря на лист</i> .....	228
<i>Создание «канцелярской» кнопки</i> .....	229

## Урок 12

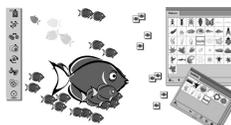
### СЛОИ. МАСКИ ОТСЕЧЕНИЯ .....231



Палитра Layers (Слои) .....	232
<i>Преимущества работы со слоями</i> .....	232
<i>Основные функции палитры Layers (Слои)</i> .....	233
Clipping Mask (Маска отсечения) .....	236
<i>Векторная маска отсечения</i> .....	236
<i>Текстовая маска отсечения</i> .....	237
<i>Создание обтравочного контура</i> .....	239
Проект «Рождественский эльф».....	241
<i>От общих набросков до эскиза</i> .....	242
<i>Рисование контуров в Adobe Illustrator</i> .....	242

## Урок 13

### СИМВОЛЫ ..... 247



Палитра Symbols (Символы) .....	248
<i>Создание символа</i> .....	248
<i>Замена образца символа</i> .....	249
<i>Отмена связи с символом</i> .....	249
<i>Инструменты работы с символами</i> .....	250
Быстрое редактирование символа в палитре .....	254
Библиотеки символов .....	256

## Урок 14

### СТИЛИ И ЭФФЕКТЫ..... 259



Атрибуты оформления.....	260
<i>Палитра Appearance (Оформление)</i> .....	260
Использование палитры Layers (Слои) .....	265
Палитра Graphic Styles (Графические стили) .....	266
<i>Проект Road (Дорога)</i> .....	267
Работа с эффектами. Меню Effect (Эффект) .....	270
<i>Об эффектах</i> .....	270
<i>Эффекты 3D (объемное изображение)</i> .....	270
Сводка по эффектам .....	275

**Урок 15****ИМПОРТ И ЭКСПОРТ..... 277**

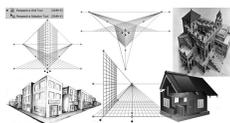
Импорт в Adobe Illustrator.....	278
<i>Импорт текста</i> .....	278
<i>Импорт векторных изображений</i> .....	279
<i>Импорт растровых изображений</i> .....	280
Экспорт из Adobe Illustrator.....	284
<i>Сохранить для Web</i> .....	284
<i>Команда File   Export (Файл   Экспорт)</i> .....	286
<i>Использование нескольких монтажных областей при различных размерах вывода</i> .....	286

**Урок 16****УЗОРНАЯ ЗАЛИВКА..... 289**

Узоры .....	290
<i>Особенности работы с узорами</i> .....	290
<i>Изменение стандартных узоров</i> .....	291
<i>Создание собственных узоров</i> .....	293
Использование палитры Appearance (Оформление) для модификации узоров.....	297

**Урок 17****КИСТИ ..... 301**

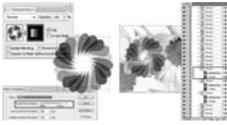
Кисти .....	302
<i>Типы кистей</i> .....	303
<i>Палитра Brushes (Кисти)</i> .....	304
<i>Параметры кистей</i> .....	305
Проект «Дикая яблоня» .....	316
<i>Рисование яблони</i> .....	316
<i>Яблоня в цвету</i> .....	318

**Урок 18****ИНФОГРАФИКА. ПОСТРОЕНИЕ В ПЕРСПЕКТИВЕ..... 321**

Инфографика.....	322
Базовые принципы перспективного рисования.....	324
Perspective Grid (Сетка перспективы) .....	326
<i>Построение объектов в перспективе</i> .....	328
<i>Добавление объектов в перспективу</i> .....	328
<i>Добавление текста и символов в перспективу</i> .....	330
Проект «Вертолетная площадка» .....	330

## Урок 19

### РАБОТА С ПРОЗРАЧНОСТЬЮ ..... 333

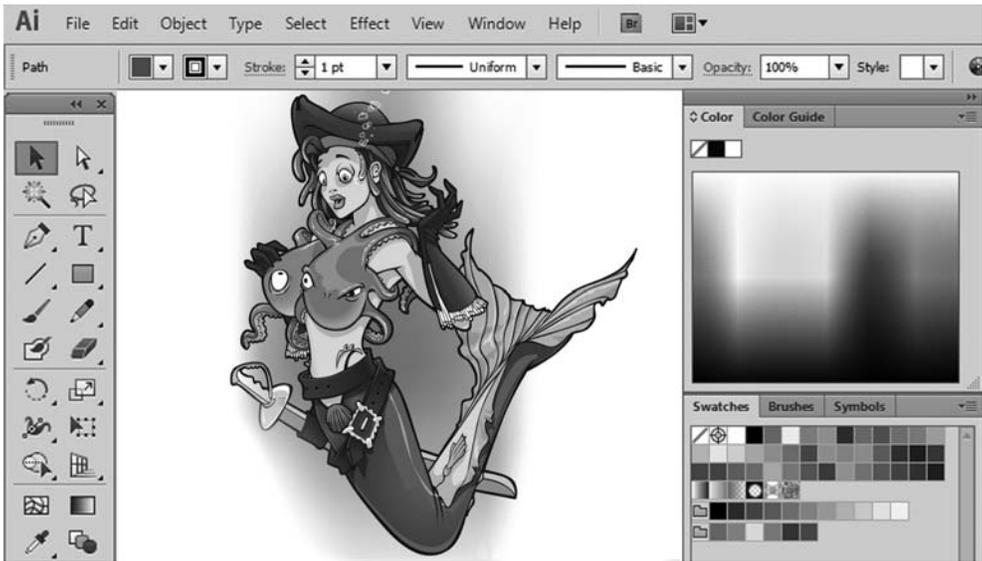


О прозрачности .....	334
<i>Палитра Transparency (Прозрачность)</i> .....	335
Подготовка к печати объектов с прозрачностью .....	337
<i>Сведения об обработке прозрачности</i> .....	337
<i>Команда Flatten Transparency (Сведение прозрачности)</i> .....	338
<i>Пример 1. Векторные объекты с режимами наложения</i> .....	338
<i>Пример 2. Векторные объекты на растровом изображении</i> ..	342
<i>Пример 3. «Тени на плетени»</i> .....	345

### ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ..... 349

# Урок 1

## ЗАПУСК. ИНТЕРФЕЙС. КАК ПРОСТО РАБОТАТЬ!



Каждый раз, открывая новую версию или вообще первый раз запуская программу, вас поражает чудо-интерфейс и дизайн кнопочек, расположение или внешний вид которых вызывает легкое недоумение. Но это только первое время. Становясь профессионалом, проводя дни и ночи в компьютерном погружении, вы привыкаете к настройкам, они становятся неотъемлемой частью вашей жизни, предметов окружения, воздухом вашего сознания, продолжением ваших рук... и вы уже не понимаете, как жили раньше без этой программы, как могли мыслить по-другому?

Начинающему пользователю великий Illustrator кажется бесконечным миром, в котором осознание каждой его части — это море новых возможностей в самореализации. И вы будете восхищаться им каждый раз и радоваться обновленным версиям, предвкушая при их установке воплощение в нереальном мире компьютера ваших нереальных дизайнерских мыслей и проектов!

В этом уроке вы познакомитесь со следующими аспектами работы в Illustrator:

- ◆ работа с интерфейсом программы;
- ◆ возможность использования нескольких проектов в одном документе;
- ◆ палитры;
- ◆ инструменты;
- ◆ изменение масштаба просмотра.

## Интерфейс

Загрузите программу Illustrator. Без открытых документов окно программы кажется безжизненной оболочкой.

Создадим новый документ для изучения окна открытия нового документа. Выполните из главного меню программы команду **File | New** (Файл | Создать). В открывшемся диалоговом окне можно задать параметры нового документа.

В поле **Name** (Имя документа) по умолчанию установлено значение **Untitled-1** (Безымянный). В начале работы не стоит терять время на название, т. к. непонятно, что мы там такое нарисуем, и дорог ли потом будет рисунок как память. Название дают уже выполненной работе, сохраняя значимый результат.

Поле **Number of Artboards** (Число монтажных областей) (рис. 1.1) устанавливается по числу ожидаемых проектов в одном документе. Мы зададим пока одну монтажную область в документе. Из расположенного ниже списка **Size** (Размер) выберите формат A4.

Будьте внимательны с параметрами, которые вы выбираете, особенно со списком **Units** (Единицы измерений), потому что в дальнейшем все построение объектов и расчеты будут вестись в них. Установите сантиметры (**Centimeters**).

Рассмотрим рабочее пространство программы с двумя открытыми файлами. Выполните из главного меню программы команду **File | Open** (Файл | Открыть), выберите файл **Caribbean.ai** из папки **Lessons\Урок\_1\_Интерфейс** на компакт-диске (рис. 1.2).

Главное меню содержит основные команды управления, объединенные по общему назначению:

- ◆ **File** (Файл) — операции с файлами, такие как открытие и сохранение, помещение в документ. Здесь же находятся команды вывода документа на печать;
- ◆ **Edit** (Редактирование) — команды редактирования (отмена и возврат действий), операции с буфером обмена, задание узора и т. д.), а также установки программы;
- ◆ **Object** (Объект) — команды, предназначенные для работы с объектом (трансформация, группировка, следование в уровнях, трассировки и т. д.);
- ◆ **Type** (Текст) — команды работы с текстом;
- ◆ **Select** (Выделение) — команды сохранения, изменения выделения;
- ◆ **Effect** (Эффект) — различные эффекты программы;
- ◆ **View** (Вид) — здесь сосредоточено все, что вы можете видеть на экране. Команды по изменению масштаба просмотра документа, а также отображению различных вспомогательных элементов интерфейса;
- ◆ **Window** (Окно) — команды организации рабочего пространства, отображения палитр и окон документов;
- ◆ **Help** (Помощь) — вызов справочной информации.

На *управляющей панели* выводятся настройки выбранного в данный момент инструмента. (В программе Photoshop панель управления, кстати, называется панелью параметров активного инструмента.)

*Панель инструментов* содержит инструменты для создания и редактирования изображений, графических объектов, элементов страниц и т. д.

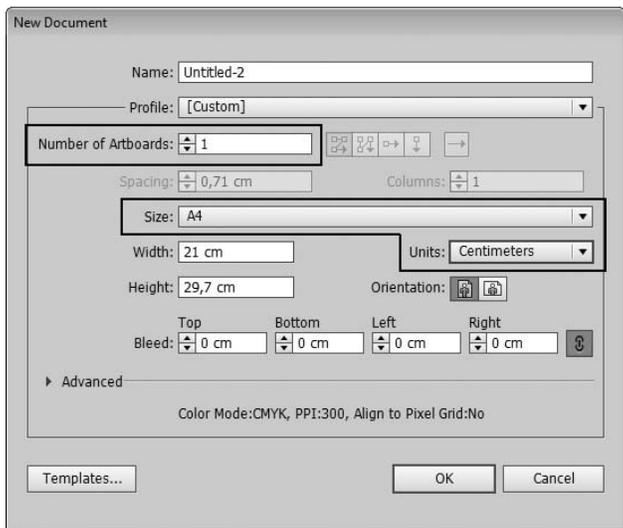


Рис. 1.1. Диалоговое окно параметров нового документа

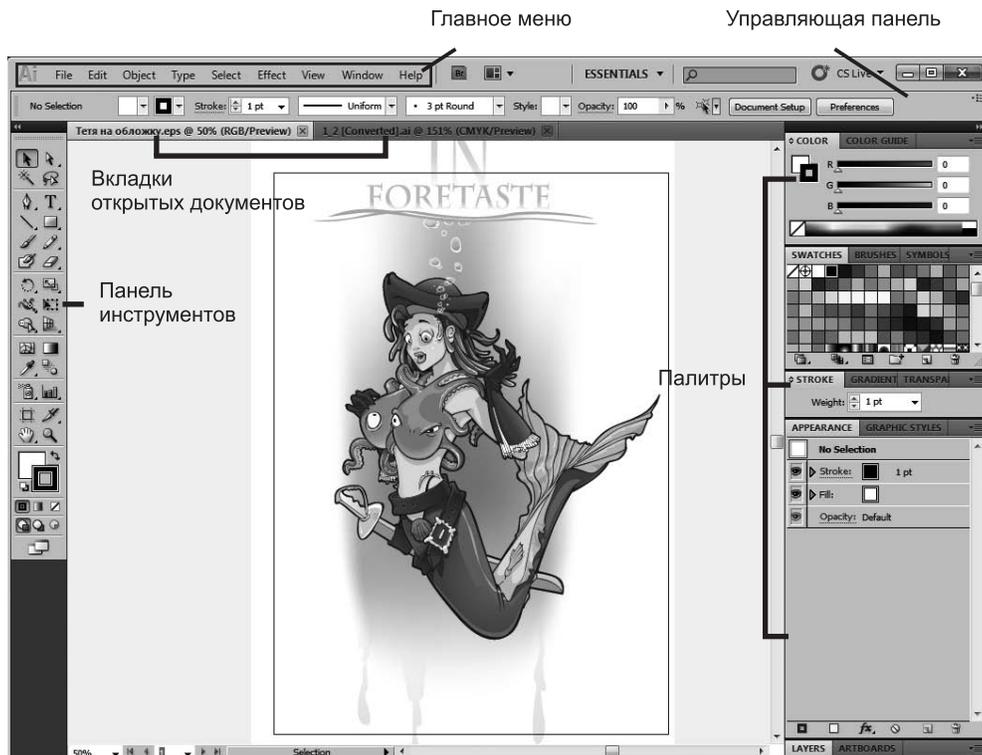


Рис. 1.2. Окно программы Illustrator

## Работа с быстрыми («горячими») клавишами

Наиболее часто используемые команды главного меню, инструменты, палитры вызываются быстрыми клавишами. К примеру, команда главного меню **File | New** (Файл | Создать) может быть вызвана комбинацией клавиш <Ctrl>+<N>, для отмены последнего действия (команда **Edit | Undo**) необходимо нажать комбинацию клавиш <Ctrl>+<Z>.



---

**ВНИМАНИЕ!** При раскрытом выпадающем списке, открытых диалоговых окнах или подсвеченных параметрах выполняются более приоритетные задачи для программы, чем действие быстрых клавиш. Пока вы не свернете все списки и диалоговые окна, быстрые клавиши не будут работать.

---

## Палитры

Палитры (панели) содержат наборы или настройки (см. рис. 1.2).

Довольно редко необходимо видеть и использовать все палитры сразу. Поэтому многие палитры отображаются в виде пиктограмм, символизирующих их назначение, а также могут быть представлены в полностью развернутом виде. Полное представление неудобно, т. к. занимает большую часть рабочего пространства программы.

Если вы желаете выбрать необходимое стартовое для работы расположение палитр, выполните команду **Window | Workspace | Essentials** (Окно | Рабочее пространство | Необходимое) или выберите из правой части главного меню необходимое пространство (рис. 1.3). Другой вариант — отображение набора палитр для работы с текстом **Typography** (Типографика) (рис. 1.4).

Щелкая по пиктограмме «двойные стрелки» сверху палитр, вы можете раскрывать палитры, повторный щелчок вновь сворачивает их, оставляя только значки.

Подберите наиболее удобное с вашей точки зрения расположение палитр, убрав ненужные с экрана. Сохраните полученную рабочую область под подходящим названием командой **Save Workspace** (Сохранить рабочее пространство) из выпадающего списка рабочих пространств в правой верхней части окна.

Вы в любой момент можете получить данное расположение палитр, выбрав название в этом выпадающем списке.

## Функциональные клавиши

Для отображения и сокрытия наиболее важных палитр используются следующие функциональные клавиши:

- ◆ палитра **Brushes** (Кисти) — <F5>;
- ◆ палитра **Color** (Цвета) — <F6>;
- ◆ палитра **Layers** (Слои) — <F7>.

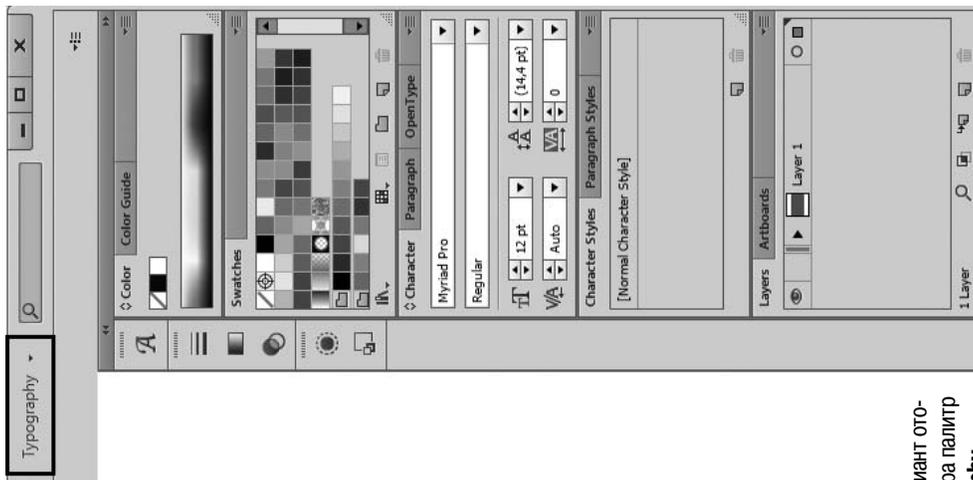


Рис. 1.4. Вариант отображения набора палитр **Typography**

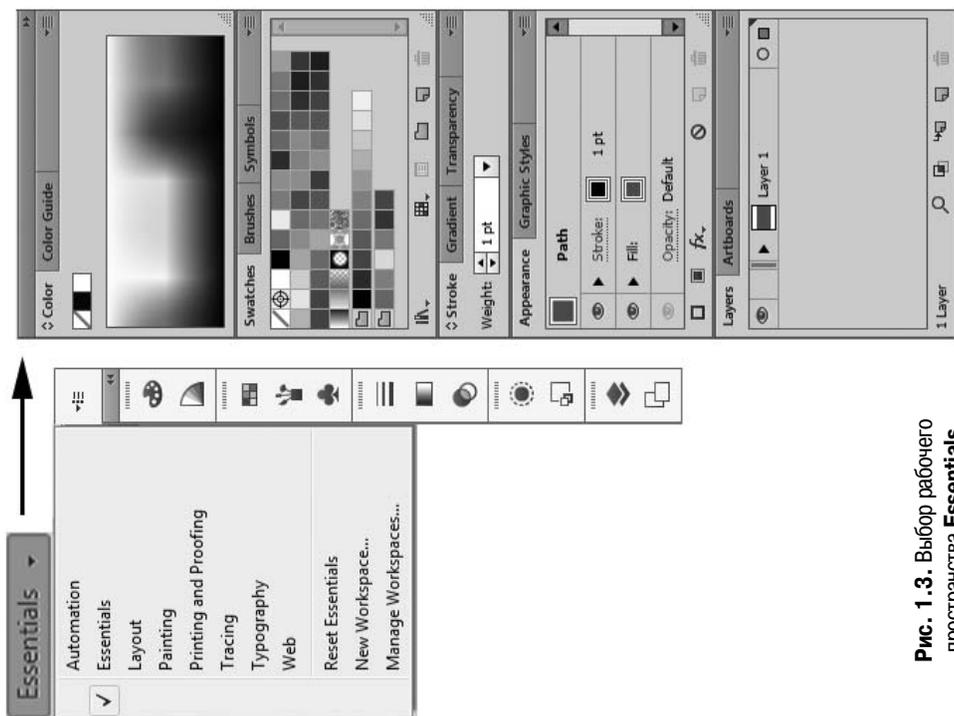


Рис. 1.3. Выбор рабочего пространства **Essentials**

## Перестройка палитр

Порядок организации палитр можно изменять и переносить вкладки с одной палитры на другую. Вы можете сформировать любой свой набор и расположение палитр в зависимости от целей и задач.

Вы можете отсоединить палитру, расположив ее отдельно, или работать с группой палитр (рис. 1.5), объединенных в одно целое.

Из правой области программы вы можете выделить группу палитр. Все палитры «плавающие», т. е. они всегда располагаются поверх изображения, и в любой момент их можно передвинуть (рис. 1.6).

Перемещать группу палитр как одно целое нужно за серое поле над вкладками.

Обратно присоединить группу к правой части палитр вы можете, перемещая за серое поле над вкладками. При этом необходимо добиться, чтобы правый блок палитр «подсветился» голубым цветом, тогда «стыковка» произойдет (рис. 1.7).

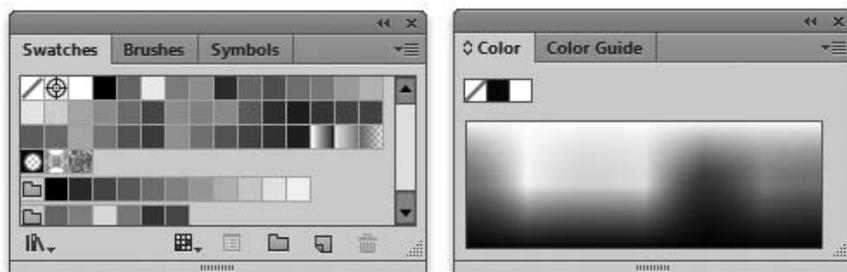


Рис. 1.5. Примеры палитр, расположенных группой

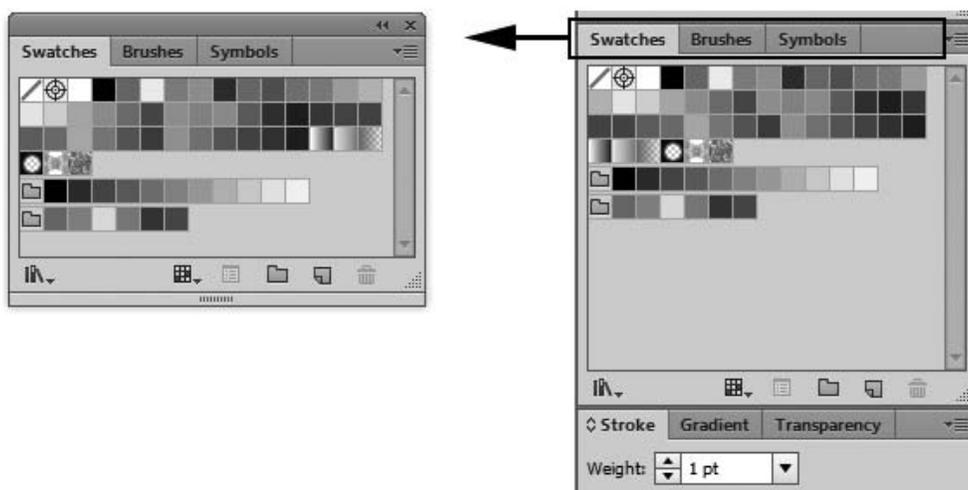
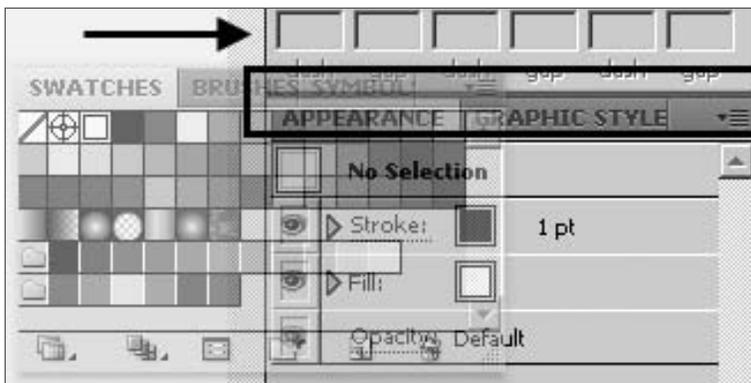


Рис. 1.6. Перемещение палитр



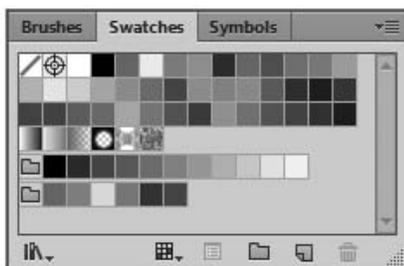
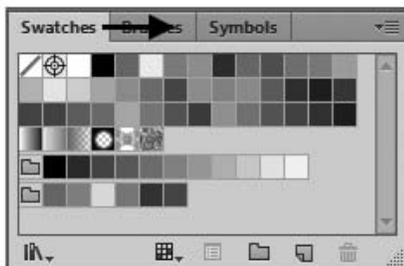
**Рис. 1.7.** Перемещение группы для «стыковки»

Для вашего удобства возможно перемещение вкладок палитр, расположенных в группе (рис. 1.8).

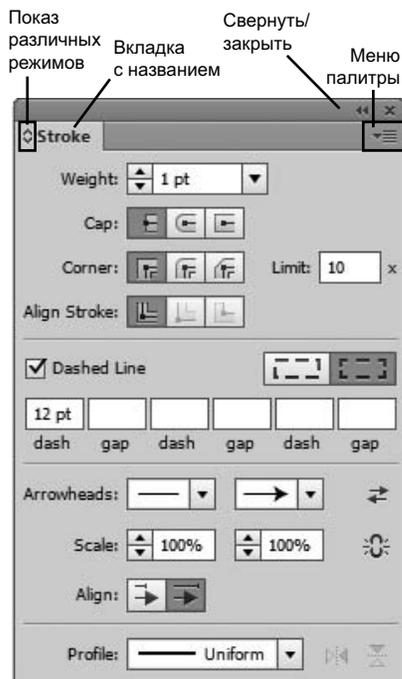
Вы можете отделить палитру от группы, ухватив мышью корешок вкладки.

Также возможно перемещение палитр в другие группы для формирования новых групп по своему желанию.

Большинство палитр имеет стандартный вид (рис. 1.9).



**Рис. 1.8.** Изменение порядка вкладок в группе



**Рис. 1.9.** Строение стандартной палитры

## Выбор и скрытие палитры

Полный список всех палитр находится в меню **Window** (Окно). Активные палитры, находящиеся впереди в своих группах, отмечены галочками рядом со своим названием. Чтобы открыть или закрыть палитру, установите или сбросьте галочку.

Если же палитра видна на экране, но находится на заднем плане, активизируйте ее щелчком по вкладке с названием. При этом палитра выйдет на передний план в своей группе.

Если палитры перекрыли изображение, нажмите клавишу <Tab>, чтобы их скрыть.

Нажмите клавишу <Tab> еще раз, чтобы отобразить все палитры.

Для того чтобы скрыть палитры, но при этом оставить видимой панель инструментов, воспользуйтесь комбинацией клавиш <Shift>+<Tab>.

## Управляющая панель

Под главным меню по умолчанию располагается *управляющая панель* (Control panel), которая предоставляет быстрый доступ к параметрам выделенного объекта (рис. 1.10).

Набор параметров, отображаемых в управляющей панели, изменяется в зависимости от типа выделенного объекта или инструмента. Например, если выделен текстовый объект, то в управляющей панели помимо цветовых атрибутов, положения и размеров объекта отображаются параметры форматирования текста.

## Панель инструментов

На панели инструментов представлены все инструменты, цвета атрибутов заливки и обводки, а также средства просмотра и построения изображения (рис. 1.11). В следующих уроках мы будем изучать инструменты подробнее.

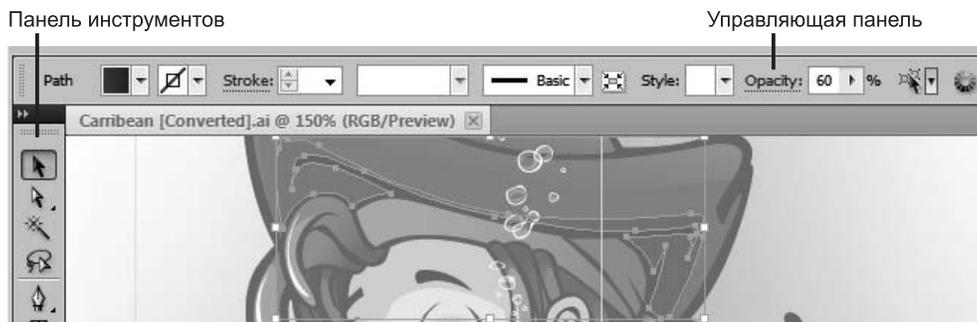


Рис. 1.10. Вид управляющей панели при выделенном объекте

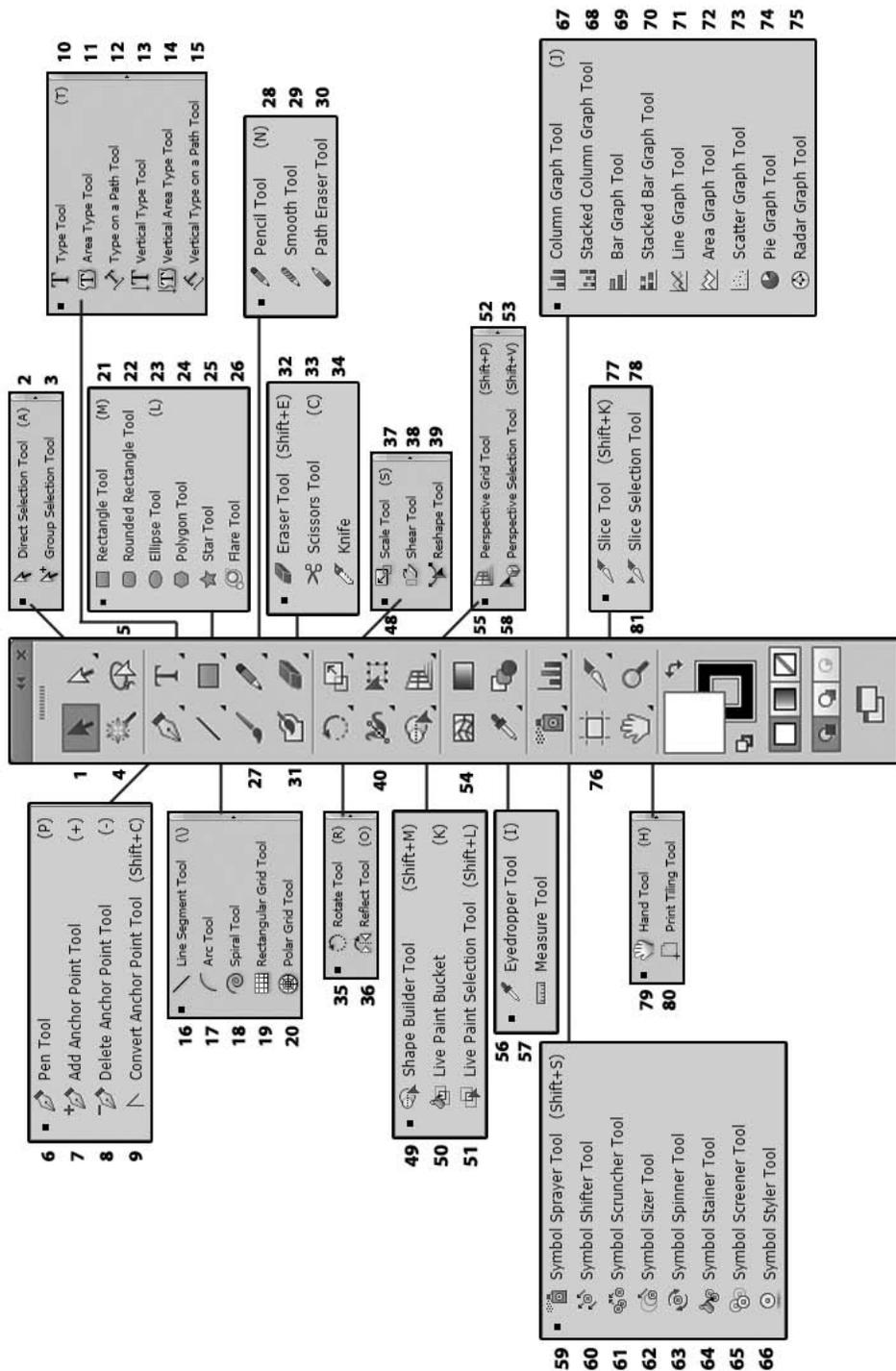
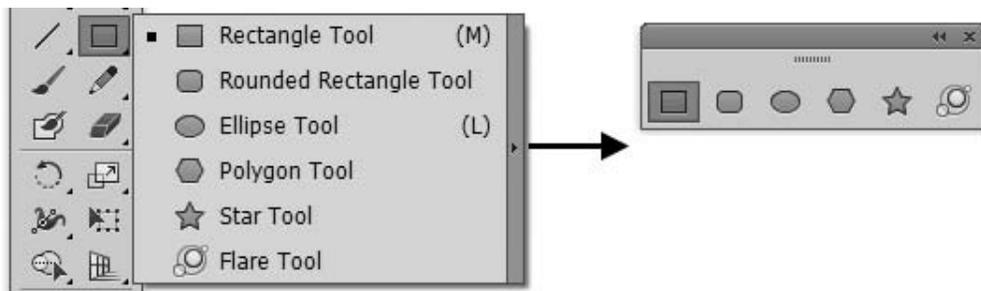


Рис. 1.11. Развернутый вид панели инструментов



**Рис. 1.12.** Отделение группы инструментов

Стрелка, расположенная в правом нижнем углу пиктограммы с изображением инструмента, свидетельствует о наличии раскрывающейся панели, содержащей дополнительные инструменты.

Вы можете отсоединить отдельно группу инструментов (рис. 1.12).

## Определение инструмента

Не нажимая кнопки мыши, установите указатель над одним из инструментов, и вы увидите подсказку программы — надпись с названием инструмента и клавишу, нажав которую вы вызовете этот инструмент (рис. 1.13).

## Выбор инструмента

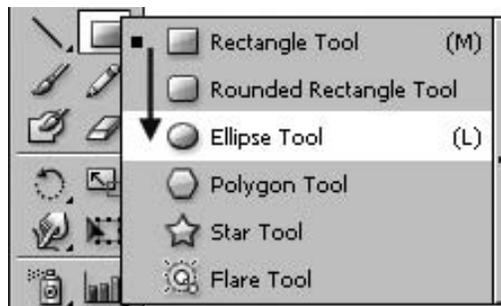
Инструмент активизируется щелчком по его пиктограмме или нажатием быстрой клавиши (ее отображает подсказка) — рис. 1.14.

Выбранный инструмент подсвечен белым цветом, и под главным меню программы располагается панель его параметров.

Инструмент активен до тех пор, пока вы не выберете другой.



**Рис. 1.13.** Подсказка



**Рис. 1.14.** Выбор инструмента

В правом нижнем углу пиктограмм некоторых инструментов стоит маленький треугольник. Это значит, что за этим инструментом «спрятаны» другие, дополнительные.

Выбрать «спрятанный» инструмент можно несколькими способами.

- ◆ Установите указатель на пиктограмму, где есть треугольник, нажмите кнопку мыши, а затем, дождавшись появления дополнительных инструментов, выберите один из них и отпустите мышь.
- ◆ Нажав клавишу <Alt>, щелкните по пиктограмме инструмента. С каждым щелчком в ячейке появляется очередной дополнительный инструмент.

## Режимы отображения

Для этой части урока откройте командой **File | Open** файл Carribean.ai из папки Lessons\Урок\_1\_Интерфейс на компакт-диске.

В программе используются три режима отображения окна программы.

В нижней части панели инструментов находится пиктограмма переключения режимов отображения (рис. 1.15).

Переключаться между режимами также возможно быстрой клавишей <F>.

По умолчанию включен первый режим **Normal Screen Mode** (Нормальный экранный режим).

Второй режим — **Full Screen Mode with Menu Bar** (Полный экран с главным меню). При данном режиме изображение располагается в полный экран, но без строки заголовка и без полос прокрутки.

Третий режим — **Full Screen Mode** (Полный экран). Изображение выводится в полноэкранный режим без строки заголовка, без строки меню и без полос прокрутки, что рекомендуется при окончательном композиционном просмотре.



**ВНИМАНИЕ!** Будьте аккуратны при нажатии быстрых клавиш, иногда можно случайно промахнуться и установить не тот режим отображения.

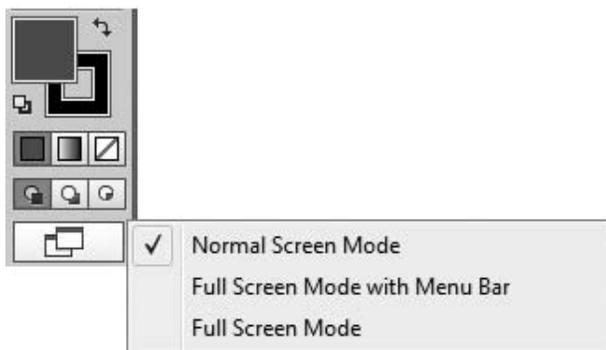


Рис. 1.15. Пиктограммы переключения режимов отображения

## Способы изменения масштаба просмотра

Перемещение по изображению и быстрое изменение масштаба очень часто оказываются важными приемами работы.

Значение текущего масштаба изображения на экране находится в левом нижнем углу рабочего окна каждого документа. Вы можете изменять масштаб в пределах от 3,13 до 6400%. Так как векторная графика содержит большое количество деталей, изумительно качественных в большом масштабе, вам необходимо уметь быстро изменять масштаб изображения (рис. 1.16). Используя «горячие» клавиши, вы будете сосредоточены на выполнении дизайнерских задач, а не тратить время на выбор инструментов.



**ПРИМЕЧАНИЕ** Во всех случаях вы должны помнить, что на печати будет 100% вашего изображения.

Работая с изображением, вы можете использовать следующие приемы.

- ◆ Увеличение масштаба (при любом активном инструменте) — быстрые клавиши <Ctrl>+<+>.
- ◆ Уменьшение масштаба (при любом активном инструменте) — быстрые клавиши <Ctrl>+<->.
- ◆ Увеличение определенной части изображения одной рукой — нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<Пробел>, на экране появится лупа; другой рукой (с помощью мыши) обведите лупой в рамочку область, которую необходимо увеличить (рис. 1.17).



**Рис. 1.16.** Различные масштабы просмотра изображения: 54%; 16,67%; 400%

- ◆ Переход к масштабу 100%:
  - дважды щелкните на значке инструмента  **Zoom** (Лупа) (см. рис. 1.11);
  - в главном меню выберите команду **View | Actual Size** (Вид | Реальный размер) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<1>.
- ◆ Увидеть изображение целиком:
  - дважды щелкните на значке инструмента  **Hand** (Рука/Прокрутка) (см. рис. 1.11);
  - нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<0>;
  - в главном меню выберите команду **View | Fit Artboard in Window** (Вид | Проект по размеру окна).

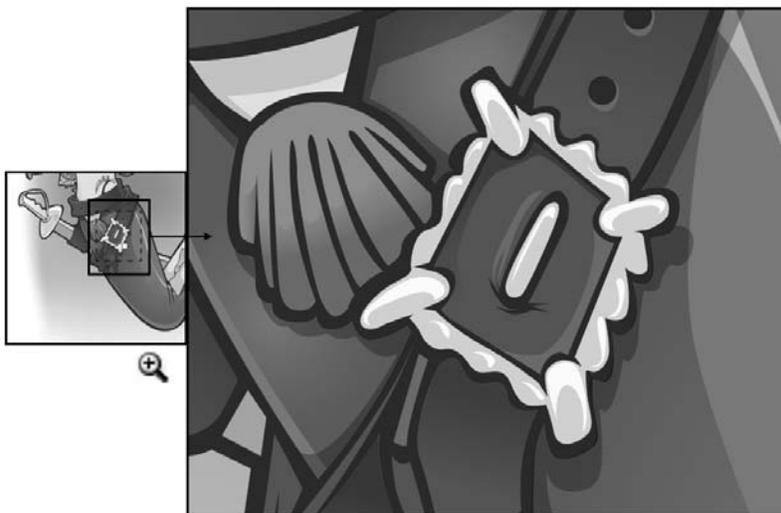
## Дополнительные средства изменения масштаба

### Инструмент **Zoom** (Лупа)

При выборе инструмента  № 81 (см. рис. 1.11) **Zoom** (Лупа) указатель мыши примет вид . При каждом щелчке масштаб увеличивается на фиксированное значение.

Если удерживать нажатой клавишу <Alt>, указатель примет вид  и масштаб будет уменьшаться.

Обведя в рамочку инструментом **Zoom** (Лупа) часть изображения, вы увеличиваете заданную область (см. рис. 1.17).



**Рис. 1.17.** Слева: так выделяется область. Справа: результат масштабирования

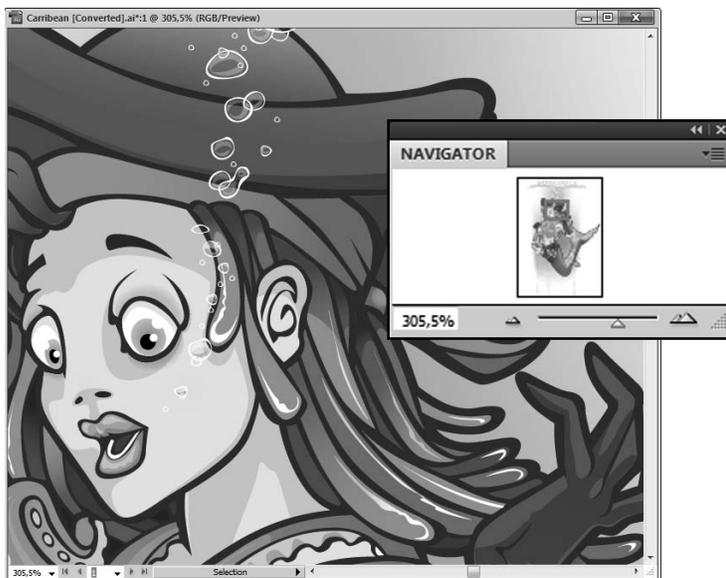


Рис. 1.18. Палитра Navigator

### Палитра *Navigator* (Навигатор)

Палитра *Navigator* (Навигатор) сочетает в себе различные способы изменения масштаба, в том числе линейки прокрутки (рис. 1.18).

Для изменения масштаба используются: поле ввода, ползунок или кнопки.

Как только масштаб будет так велик, что не все изображение будет помещаться на экране (увеличьте, к примеру, до 200%), внутри палитры появится красная рамка (часть изображения, отображаемая на экране), передвигая которую вы перемещаетесь по изображению.

## Быстрое перемещение по изображению

Если вы работаете в большом масштабе или размер изображения больше, чем может поместиться на экране монитора, у документа появляются полосы прокрутки.

Для прокрутки используется инструмент  № 79 **Hand** (Рука/Прокрутка).

Его легко вызвать, удерживая нажатой клавишу <Пробел> при любом активном инструменте (за исключением инструмента **Type** (Текст) при вводе текста).

Если вам показалось, что здесь приведено слишком много способов перемещения по документу, не стоит беспокоиться: вы не должны сразу запоминать их все. Попробуйте удерживать в памяти наиболее важные из них, особенно быстрые клавиши, и со временем вы будете работать, как настоящий профессионал, не замечая интерфейса.

## Работа с несколькими монтажными областями в одном документе

Если вы работаете в сфере полиграфической рекламы, одни и те же элементы графического образа вами используются как основные элементы, но в различных носителях. К примеру, требуется создать календарь, буклет и баннер в одном документе. Вы можете создать несколько монтажных областей в одном документе.

### Artboard (Монтажная область)

Монтажные области представляют собой области, которые могут содержать печатаемые графические объекты. Монтажные области можно использовать в качестве областей кадрирования для печати. Наличие нескольких монтажных областей полезно для создания различных объектов, таких как многостраничные файлы PDF, печатные страницы с разными размерами или элементами, независимые элементы Web-сайтов и пр.

Можно создавать многостраничные файлы, содержащие до 100 монтажных областей различных размеров. Созданные монтажные области могут перекрываться, примыкать друг к другу или находиться одна на другой.

Монтажные области можно сохранять, экспортировать и печатать независимо или вместе.

Число монтажных областей для документа можно задавать при его создании, в ходе работы с документом их можно добавлять и удалять. Можно создавать монтажные области различных размеров, изменять размеры при помощи инструмента  № 76 **Artboard** (Монтажная область) и палитры **Artboards** (Монтажные области), а также располагать их в любом месте экрана, даже с перекрытием одних другими.

## Режимы просмотра графических объектов

Для изменения параметров отображения документа в рабочем окне программы используются различные режимы из главного меню **View** (Вид) (рис. 1.19).

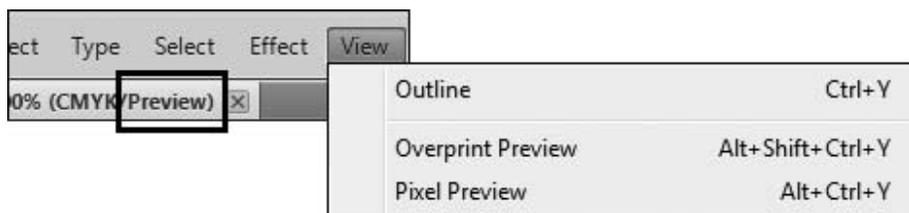


Рис. 1.19. Режимы отображения из главного меню **View**

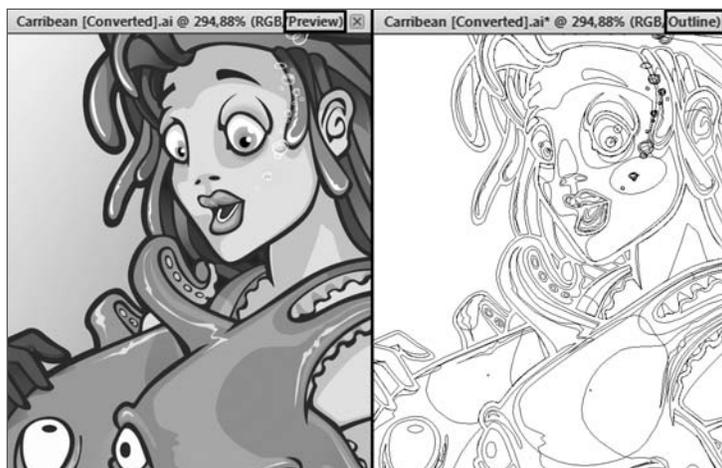


Рис. 1.20. Режимы просмотра изображений в сравнении

По умолчанию в программе задан режим просмотра **Preview** (Иллюстрация). Этот режим фиксируется в скобках после названия документа. В данном режиме все объекты отображаются в цвете, с узорными заливками, градиентами, декоративными обводками, примененными эффектами. Растровые иллюстрации отображаются в цвете. То есть то, что вы применили, нарисовали всю эту красоту, вы видите в вашем документе.

Для удобства построения, выделения, выравнивания существует альтернативный режим просмотра **Outline** (Макет). Переключение в данный режим осуществляется командой главного меню **View | Outline** (Вид | Макет) или «горячими» клавишами <Ctrl>+<Y>. В режиме **Outline** (Макет) объекты отображаются без цвета со служебной обводкой, иллюстрации — в виде прямоугольных контуров (рис. 1.20).

Также существует возможность переключения в данный режим части изображения с помощью палитры **Layers** (Слои) (см. урок 12).

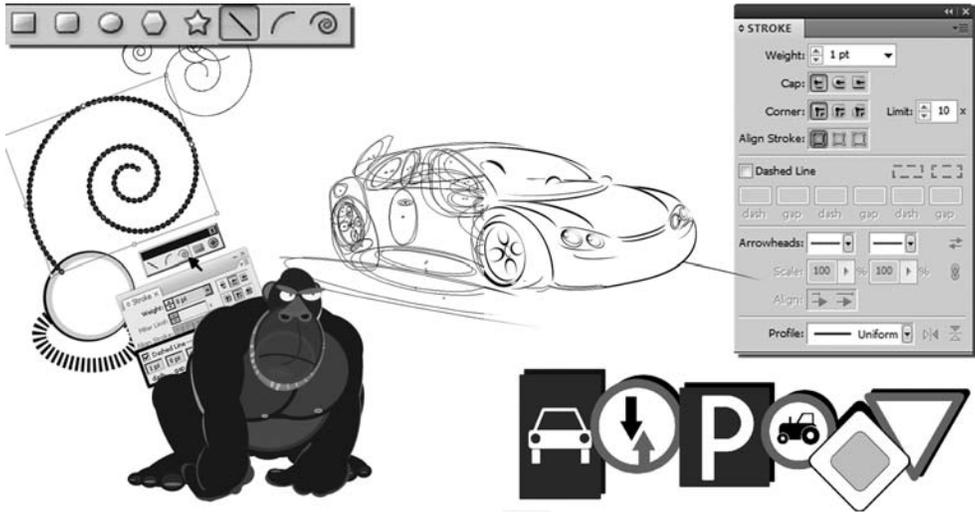
Режим **Overprint Preview** (Отображение наложения) отображает области наложения цветов.

Режим **Pixel Preview** (Отображение в пикселах) преобразует векторные изображения в пиксельные с целью отображения документа в стандарте Web-браузера.

## Проверьте себя

- ◆ Возможно ли сохранение расположения палитр?
- ◆ Как установить масштаб просмотра 100% с помощью быстрых клавиш?
- ◆ Какой клавишей можно убрать все палитры с экрана?
- ◆ Как с помощью клавиатуры вызвать инструмент **Hand** (Рука/Прокрутка)?

# Урок 2 ПРОСТО ПРИМИТИВЫ



В этом уроке мы рассмотрим схемы построения сложных на первый взгляд рисунков и нарисуем забавных животных простыми объектами. Вы почувствуете, как удобно изменять цвет и обводки в программе. Прежде чем изменить объект, его необходимо идентифицировать среди окружающих объектов. Это делается с помощью выделения объекта. Программа Illustrator позволяет производить выделение с помощью разнообразных методов и инструментов. О том, как быстро выделить объект, вы узнаете в теории и на практике в этом уроке.

Для закрепления навыков работы и предложения дизайн-решений в данном уроке предлагается несколько интересных проектов построения различных объектов как на уровне схем, так и стилистическое решение.

В этом уроке вы узнаете:

- ◆ о построении примитивов произвольно и с заданными параметрами;
- ◆ инструменты и команды выделения;
- ◆ чем удобен режим изоляции;
- ◆ как присвоить цвет объектам и что такое атрибуты «заливка» и «обводка»;
- ◆ как изменять не только цвет, но и форму контура с помощью палитры **Stroke** (Обводка);
- ◆ о порядке следования объектов и его изменении;
- ◆ чем удобна операция группировки;
- ◆ как выравнивать и распределять по уровню объекты.

## Построение примитивов

В Illustrator существуют заготовки фигур — примитивы, которые вы можете нарисовать за одно движение. Это инструменты группы прямоугольника и часть группы линии (рис. 2.1).

### Инструменты *Rectangle* (Прямоугольник), *Rounded Rectangle* (Скругленный прямоугольник), *Ellipse* (Эллипс)

Данные фигуры можно строить двумя способами: «на глаз» (произвольно) и с заданными параметрами. Для произвольного построения существуют «горячие» клавиши, которые изменяют место построения и пропорции.

1. Создайте новый документ. Выберите инструмент **Rectangle** (Прямоугольник) или **Rounded Rectangle** (Скругленный прямоугольник).
2. Перетащите курсор по диагонали, пока не получите фигуру нужного размера (рис. 2.2).

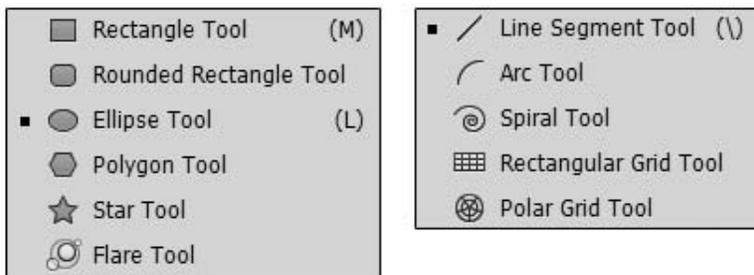


Рис. 2.1. Инструменты-примитивы

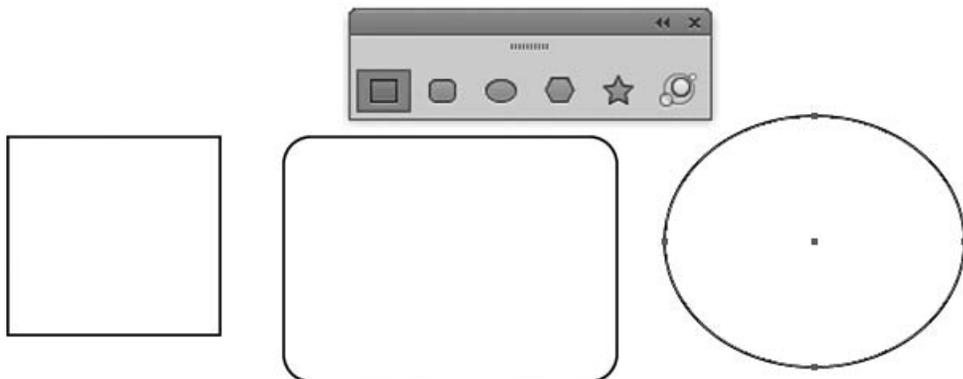


Рис. 2.2. Построение прямоугольника, скругленного прямоугольника, эллипса

При построении фигур помогают клавиши-модификаторы:

- ◆ чтобы нарисовать пропорциональную фигуру, удерживайте клавишу <Shift> в процессе построения и, не отпуская ее, перетащите курсор по диагонали, пока не получите фигуру нужного размера;
- ◆ для построения фигуры из центра щелчка в процессе построения удерживайте клавишу <Alt>;
- ◆ для построения пропорциональной фигуры из центра удерживайте комбинацию клавиш <Shift>+<Alt>;
- ◆ для перемещения фигуры в момент построения удерживайте клавишу <Пробел>;
- ◆ для изменения радиуса скругления при использовании инструмента **Rounded Rectangle** (Скругленный прямоугольник) удерживайте клавиши <↑> или <↓> в процессе построения.

Чтобы создать данные фигуры путем ввода значений, щелкните в той точке, где должен находиться левый верхний угол фигуры. В появившемся диалоговом окне (рис. 2.3) укажите ширину и высоту (и радиус скругления угла для прямоугольника), а затем нажмите кнопку **ОК**.

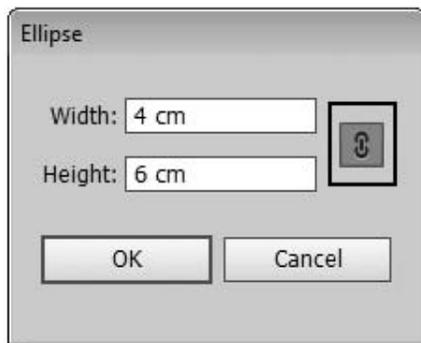


Рис. 2.3. Диалоговое окно для построения эллипса переносом чисел



**ПРИМЕЧАНИЕ** Если вы рисуете фигуру путем ввода измерений и желаете сохранить пропорции при построении объектов, используйте пиктограмму  (рис. 2.3).

## Инструмент *Polygon* (Полигон)

Инструмент  **Polygon** (Полигон) строит геометрический объект (многоугольник) с заданным числом сторон одинаковой величины, расположенных на равном расстоянии от центра.

- ◆ Фигуру можно вращать в процессе построения.
- ◆ Чтобы зафиксировать горизонтально инструмент **Polygon** (Полигон), удерживайте клавишу <Shift> в процессе построения.
- ◆ Для перемещения фигуры в момент построения удерживайте клавишу <Пробел>.
- ◆ Клавиша <↑> увеличивает число сторон полигона, а клавиша <↓> уменьшает их число.
- ◆ Треугольник создается из полигона уменьшением количества сторон до трех.

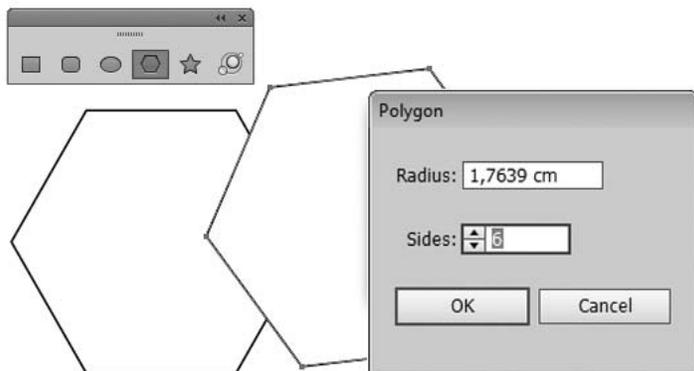


Рис. 2.4. Построение полигона

Чтобы создать полигон (многоугольник) с заданными параметрами, следует активизировать инструмент и щелкнуть кнопкой мыши в точке предполагаемого центра. На экран выведется диалоговое окно **Polygon** (Полигон), в котором по умолчанию отображаются параметры предыдущего построения (рис. 2.4).

Параметры многоугольника: **Radius** (Радиус) — расстояние от центра до угловой точки, **Sides** (Число сторон) — число сторон многоугольника.

## Инструмент *Star* (Звезда)

Построение звезды с помощью инструмента ☆ **Star** (Звезда) всегда начинается из центральной точки. Звезда представляет собой фигуру с заданным количеством лучей и двумя радиусами — внешним и внутренним.

- ◆ Фигуру можно вращать в процессе построения.
- ◆ Чтобы инструмент **Star** (Звезда) зафиксировать горизонтально, удерживайте клавишу <Shift> в процессе построения.
- ◆ Для перемещения фигуры в момент построения удерживайте клавишу <Пробел>.
- ◆ Клавиша <↑> увеличивает количество лучей при построении, а клавиша <↓> уменьшает количество лучей.
- ◆ При удерживании клавиши <Ctrl> внутренний радиус звезды остается неизменным, а при удерживании клавиши <Alt> стороны соединяются под прямым углом.

Чтобы создать звезду с заданными параметрами, следует активизировать инструмент и щелкнуть кнопкой мыши в точке предполагаемого центра. На экран выведется диалоговое окно **Star** (Звезда), в котором по умолчанию отображаются параметры предыдущего построения (рис. 2.5).

Параметры звезды: **Points** (Число лучей), **Radius 1** (Радиус 1) — расстояние от центра до ближайшей точки (внутренний радиус), **Radius 2** (Радиус 2) — расстояние от центра до дальней точки (внешний радиус).