Довідка Adobe® Illustrator® CC

Вміст сторінок за деякими посиланнями може бути доступний лише англійською.

Червень 2014 р.

Робоче середовище

Основи робочого середовища

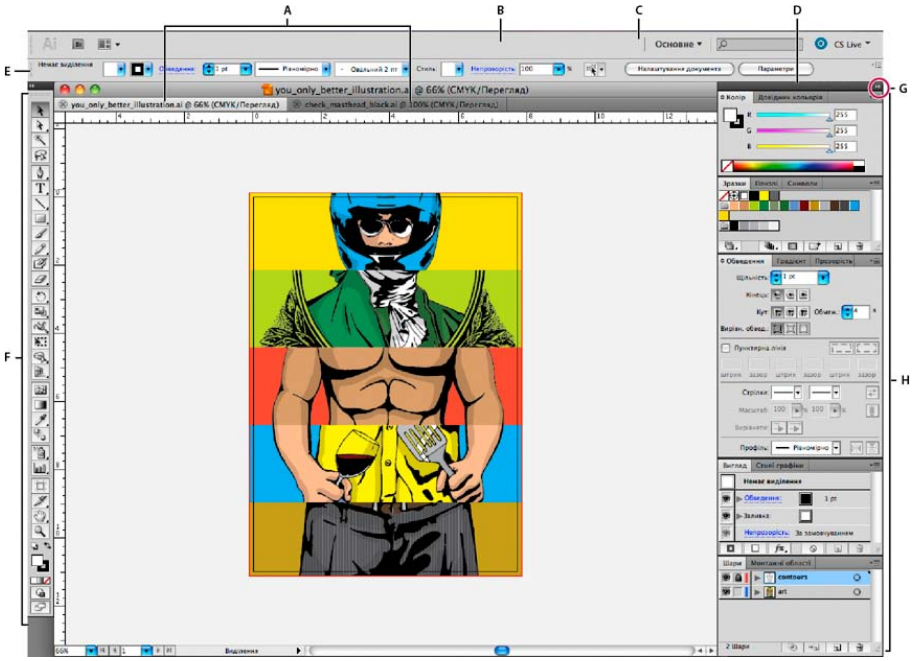
Огляд робочого середовища
Вікно пошуку в довідці
Про режими екрану
Використання рядка стану
Введення значень на панелях та у діалогових вікнах
Огляд панелі керування

Угору

Огляд робочого середовища

Створення та керування документами та файлами здійснюється за допомогою різноманітних елементів, наприклад, панелі, смуги та вікна. Будь-яке розміщення цих елементів називається робочим середовищем. Робочі середовища різних програм у пакеті Adobe® Creative Suite® 5 мають ідентичний вигляд, тому переміщення між програмами здійснюється просто. Крім того, кожну з них можна налаштувати за своїм бажанням, вибравши один з попередньо встановлених стилів або створивши власний.

Хоча встановлений за замовчуванням макет робочого середовища є різним у кожній програмі, спосіб використання елементів в усіх них майже однаковий.



Робоче середовище програми Illustrator за замовчуванням

***A.** Вікна документа з таблицями **B.** Панель програми **C.** Перемикач робочих середовищ **D.** Заголовок панелі **E.** Панель керування **F.** Панель інструментів **G.** Кнопка «Згорнути до значків» **H.** Чотири групи панелей у вертикальному доці*

- Панель програми у верхній частині містить перемикач робочого середовища, меню (лише для Windows) та інші елементи керування програми. У Mac для певних продуктів її можна показувати або приховувати за допомогою меню «Вікно».
- Панель інструментів містить інструменти для створення та редагування зображень, графіки, елементів сторінок і так далі. Пов'язані інструменти згруповано.
- Панель керування відображає параметри для вибраного інструмента. У програмі Illustrator на панелі керування відображаються параметри вибраного об'єкта. (У програмі Adobe Photoshop® ця панель називається панеллю параметрів. У програмах Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® та Adobe Fireworks® така панель називається інспектором властивостей, за допомогою якого відображаються властивості вибраного елемента.
- У вікні документа відображається назва файлу, з яким зараз виконується робота. Вікна документа можна групувати та, в окремих випадках, накладати одне на інше або закріплювати.
- За допомогою панелей можна керувати та змінювати власний робочий проект. Як приклади можна навести часову шкалу у Flash, панель «Пензель» в Illustrator, панель «Шари» в Adobe Photoshop® і панель «CSS-стилі» у Dreamweaver. Панелі можуть групуватися, накладатися або закріплюватися.

- У рамці Програма всі елементи робочого середовища групуються в одне інтегроване вікно, яке дозволяє працювати з програмою як з окремим елементом. Під час переміщення або зміни розміру рамки Програма або будь-яких з її елементів, усі вони залежать один від іншого, що попереджує накладання. Під час перемикання програм або якщо випадково закрити програму панелі не зникають. Працюючи з двома або більшою кількістю програм, кожну з них можна розмістити поряд на екрані або кількох моніторах.

  Якщо ви працюєте на комп'ютері Mac і віддаєте перевагу традиційному вільному інтерфейсу, вікно програми можна вимкнути. Наприклад, у програмі Adobe Illustrator® виберіть пункт «Вікно > «Вікно програми» для її увімкнення або вимкнення. (У програмі Flash вікно програми постійно ввімкнено для Mac, а у програмі Dreamweaver для Mac вікно програми не використовується.)

Приховування або відображення панелей

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks.) Для приховання або відображення усіх панелей (у тому числі панелі інструментів та панелі керування) натисніть клавішу Tab.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Для приховання або відображення всіх панелей (крім панелі інструментів та панелі керування) скористайтеся комбінацією клавіш Shift+Tab.

  Ви можете тимчасово ввімкнути відображення прихованих панелей, якщо у параметрах інтерфейсу вибраний пункт «Автоматично відображати приховані панелі». В Illustrator цей параметр увімкнено завжди. Перемістіть вказівник до краю вікна програми (Windows®) або до краю монітора (Mac OS®) та обведіть смугу, що відображається.
- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Для приховання або відображення панелей натисніть клавішу F4.

Відображення параметрів панелі

❖ Клацніть значок меню панелі ▾≡ у верхньому правому кутку панелі.

Меню панелі можна викликати навіть тоді, коли вона мінімізована.

У програмі Photoshop можна змінити розмір шрифту тексту на панелях та у спливаючих підказках. Виберіть розмір у меню розміру шрифту інтерфейсу користувача, яке знаходиться в параметрах інтерфейсу.

(Illustrator) Налаштування яскравості панелі

❖ У параметрах інтерфейсу користувача перемістіть повзунок яскравості. Цей елемент керування впливає на всі панелі, включаючи і панель керування.

Зміна конфігурації панелі «Інструменти»

Можливе також відображення інструментів на панелі інструментів у вигляді однієї колонки або у вигляді двох колонок, розміщених одна біля одної. (Ця можливість недоступна на панелі інструментів у Fireworks і Flash.)

У програмах InDesign та InCopy можна також перемикатися між відображенням одного та двох стовпців (або одного рядка), встановивши варіант у параметрах «Інтерфейс».

❖ Клацніть подвійну стрілку зверху на панелі інструментів.

Вікно пошуку в довідці

Угору

Для пошуку тем у довідці програми та в Інтернеті використовуйте вікно пошуку в довідці праворуч на панелі програми. Якщо ваш комп'ютер підключено до Інтернету, можна переглянути вміст веб-сайту «Довідка для користувача». Якщо пошук в довідці здійснюється без під'єднання до мережі, можна переглянути лише теми довідки для Illustrator.

1. У полі пошукового запиту введіть назву теми, яку бажаєте знайти, наприклад функцію, програму або інструмент.
2. Натисніть Enter.

Всі теми, наявні у центрі «Довідка для користувача», можна переглянути в окремому вікні браузера.

Про режими екрану

Угору

Відображення вікна ілюстрації та панелі меню можна змінювати за допомогою параметрів режиму в нижній частині панелі інструментів. Для виклику панелей у повноекранному режимі наведіть вказівник миші на лівий або правий край екрана, і панелі з'являться. Якщо панелі було переміщено зі стандартних розташувань, їх можна викликати через меню «Вікно».

Можна вибрати один із перелічених нижче робочих режимів.

- У режимі стандартного екрану ілюстрація відображається у стандартному вікні, з панеллю меню вгорі, з лінійками прокрутки по боках.
- Клацнувши на піктограму «Повноекранний режим з рядком меню», можна переглянути ілюстрацію у повноекранному вікні, у верхній частині якого є рядок меню і смуги прокручування.
- У режимі «На весь екран» ілюстрація відображається на весь екран, без панелі заголовку та меню.

Угору

Використання рядка стану

Рядок стану відображається у нижньому лівому куті вікна ілюстрації. На ньому відображається така інформація:

- поточний рівень масштабу
- використовуваний інструмент
- поточна активна монтажна область
- засоби переходу між монтажними областями
- дата і час
- кількість доступних кроків скасування і відновлення дії
- колірний профіль документа
- статус оброблюваного файлу

Натисніть на рядок стану для виконання однієї з таких дій:

- зміни типу інформації, що відображається на рядку стану, за допомогою вибору параметру підменю «Показ».
- відображення поточного файлу у Adobe Bridge шляхом обрання параметру «Показати у Bridge».

Угору

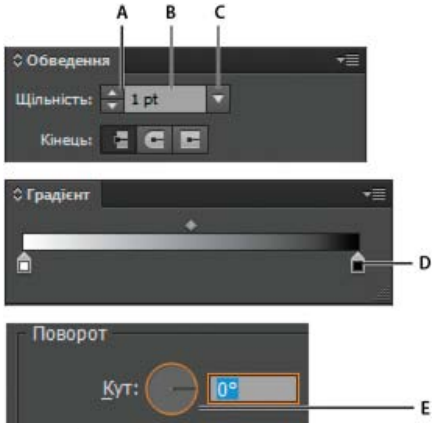
Введення значень на панелях та у діалогових вікнах

Ви вводите значення на всіх панелях та діалогових вікнах за допомогою одних і тих самих методів. Ви також можете виконувати прості математичні операції у будь-якому текстовому полі, яке підтримує числові значення. Наприклад, якщо ви хочете перемістити виділений об'єкт праворуч на три одиниці, не потрібно шукати нове значення - просто введіть +3 після поточного значення на панелі «Трансформувати».

Введення значення на панелі або у діалоговому вікні

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Введіть значення у текстовому полі та натисніть «Enter» або «Return».
- Перетягніть повзунок.
- Перетягніть диск-вказівник.
- Клацайте на кнопках зі стрілками на панелі, щоб збільшити або зменшити значення.
- Клацніть у текстовому полі та скористайтеся клавішами «Стрілка вгору» та «Стрілка вниз» на клавіатурі, щоб збільшити чи зменшити значення. Утримуйте Shift і натискайте клавіші зі стрілками для збільшення або зменшення значення з більшим кроком.
- Виберіть значення в меню, пов'язаному з текстовим полем.



Способи введення значень

***A.** Кнопки зі стрілками **B.** Текстове поле **C.** Стрілка меню **D.** Повзунок **E.** Диск-вказівник*

Обчислення значень на панелі або у діалоговому вікні

1. У текстовому полі, що приймає числові значення, виконайте одну з таких дій:
   - Для зміни всього поточного значення за допомогою математичного виразу виділіть усе поточне значення.
   - Для використання поточного значення як частини математичного виразу натисніть перед поточним значенням або після нього.

2. Введіть простий математичний вираз за допомогою математичних операторів, таких як + (плюс), - (мінус), x (помножити), / (поділити) або % (відсоток).

   Наприклад, 0р0 + 3 або 5мм + 4. Подібно до цього, 3см * 50% дорівнює 3 сантиметри, помножених на 50%, або 1,5 см, а 50пунктів + 25% дорівнюватиме 50 пунктів плюс 25% від 50 пунктів або 62,5 пункта.

3. Натисніть «Enter» або «Return» для виконання обчислень.

Угору

Огляд панелі керування

Панель керування пропонує швидкий засіб доступу до параметрів, що стосуються виділених об'єктів. За замовчуванням панель керування розташована у верхній частині робочого середовища.

Параметри, відображені на панелі керування, можуть змінюватися в залежності від типу об'єкта, який виділено. Наприклад, якщо вибрано текстовий об'єкт, на панелі керування відображаються параметри форматування тексту, а також параметри зміни кольору, розташування та розмірів об'єкта. Коли інструмент виділення активний, з панелі керування можна викликати вікно налаштувань документа.



Панель керування

***A.** Приховані параметри **B.** Зв'язок з іншими панелями **C.** Меню панелі*

Коли текст на панелі керування блакитний та підкреслений, ви можете натиснути на текст для відображення відповідної панелі або діалогового вікна. Наприклад, натисніть на слово Обведення для відображення панелі «Обведення».

Зміна вигляду елементів керування, що відображаються на панелі

❖ Виділення або зняття виділення з параметрів у меню панелі керування.

Відкриття та закриття панелі або діалогового вікна з панелі керування

1. Натисніть на блакитне, підкреслене слово для відкриття відповідної панелі або діалогового вікна.
2. Для закриття панелі або діалогового вікна натисніть десь за їх межами.

Розташування панелі керування в нижній частині робочого середовища.

❖ У меню панелі керування оберіть «Приєднати знизу».

Перетворення панелі керування на плаваючу панель

❖ Клацніть на смужку захоплення (на лівому краю панелі) та перетягніть її будь-куди з поточного положення.

Для зміни розташування панелі керування перетягніть смужку захоплення до верхнього або нижнього краю вікна програми (Windows) або екрана (Mac OS).

Інші теми довідки

Робота із програмою Adobe Bridge

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Персоналізація робочого середовища

Налаштування вікон та панелей
Використання меню панелей
Перейменування або дублювання робочого середовища
Збереження та перемикання робочих середовищ

Угору

Налаштування вікон та панелей

Можна створити власне робоче середовище, переміщаючи та налаштовуючи вікна та панелі документа. Крім того, можна зберігати поточні робочі середовища та перемикатися між ними у процесі роботи. У Fireworks перейменування настроюваних робочих середовищ може призводити до неочікуваної поведінки.

Примітка. *Наступні приклади використовують Photoshop з метою демонстрації. Робоче середовище має однакову поведінку в усіх продуктах.*

Перевпорядкування, закріплення або відкріплення вікон документів

Під час відкриття одного або кількох файлів вікна документа накладаються одне на інше.

- Для зміни порядку накладених вікон документа перетягніть вікно у нове місце у групі.
- Для відкріплення (відображення або відокремлювання) вікна документа від групи вікон витягніть його з неї, потягнувши за ярлик.

  Примітка. *У програмі Photoshop можна також вибрати пункт меню «Вікно» > «Впорядкувати» > «Відобразити у вікні» для спливання одного вікна документа, або «Вікно» > «Впорядкувати» >«Відобразити все у вікнах» для відображення всіх вікон документа одночасно. Для отримання докладнішої інформації див. статтю бази знань kb405298.*
  Примітка. *У програмі Dreamweaver закріплення та відкріплення вікон документів не підтримується. За допомогою кнопки «Згорнути» вікна «Документ» створюйте плаваючі вікна (Windows) або виберіть «Вікно» > «Мозаїка по вертикалі», щоб розташувати вікна документів поруч, вертикально. Докладніше на цю тему читайте в розділі «Мозаїка по вертикалі» в довідці програми Dreamweaver. Цей процес дещо відрізняється для користувачів Macintosh.*
- Для закріплення вікна в окремій групі вікон документа перетягніть вікно у групу.
- Для створення груп документів з накладанням чи розбиванням панелей перетягніть вікно до однієї з зон скидання зверху, знизу чи збоку іншого вікна. Ви можете також вибрати будь-який макет для цієї групи, скориставшися кнопкою «Макет» на панелі «Програма».

  Примітка. *Деякі програмні продукти не підтримують цієї функції. Однак у меню «Вікно» вашої програми можуть бути команди «Каскадом» та «Поруч», які допоможуть вам розташувати ваші документи.*
- Щоб переключитися до іншого документа у групі із вкладками під час виділення за допомогою «гумової рамки», на деякий час затримайте рамку виділення над вкладкою відповідного документа.

  Примітка. *Деякі програмні продукти не підтримують цієї функції.*

Закріплення та від'єднання панелей

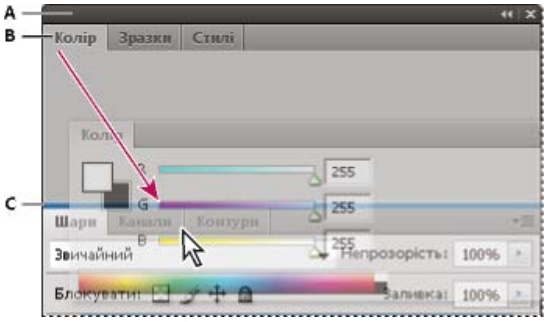
Док – це сукупність панелей або груп панелей, які відображуються одночасно та, як правило, розміщені вертикально. Закріплення та від'єднання панелей здійснюється шляхом їх переміщення у док або із нього.

- Для закріплення панелі її необхідно перетягнути за ярлик в док, який знаходиться зверху, знизу або між іншими панелями.
- Для закріплення групи панелей перетягніть її за заголовок панелі (пуста векторна смуга, яка знаходиться поверх ярликів) у док.
- Для переміщення панелі або групи панелей перетягніть їх за ярлик або заголовок панелі із доку. Ви можете перетягнути панель у інший док або зробити її спливаючою.

Переміщення панелей

Під час переміщення панелей ви бачите виділені синім кольором зони складання, це площі, куди ви можете переміщати панель. Наприклад, ви можете перемістити панель вверх або вниз всередині доку шляхом перетягування її у вузьку синю зону складання, яка знаходиться поверх або внизу іншої панелі. Якщо ви перетягуєте панелі не до зони складання, вона стає вільною у робочому середовищі.
Примітка. *Зона складання активується положенням вказівника миші (а не положенням панелі). Тому, якщо ви не бачите зону складання, спробуйте перетягнути вказівник миші в те місце, де має бути зона складання.*

- *Потягніть за ярлик панелі, щоб перемістити її.*
- *Для переміщення групи панелі перетягніть заголовок панелі.*



Вузька зона складання синього кольору показує, що панель керування буде приєднана до неї поверх групи панелі «Шари».
***A.** Рядок заголовка **B.** Tab **C.** Зона складання*

Для запобігання закріпленню панелей під час переміщення натисніть та утримуйте клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS) під час переміщення панелі. Для скасування операції під час переміщення панелі натисніть клавішу Esc.

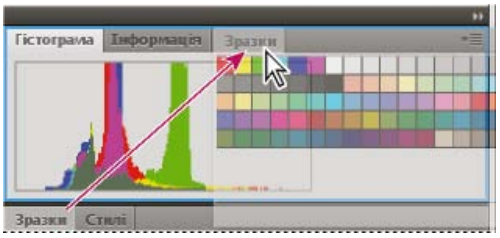
Додавання та видалення панелей

Якщо із доку перемістити всі панелі, він не буде відображатися. Ви можете створювати нові доки шляхом переміщення панелей у правий край робочого середовища до появи зони складання.

- Для видалення панелі клацніть правою кнопкою миші (Windows) ярлик панелі або клацніть її з натисненою клавішею Control (Mac) та виберіть команду «Закрити» або зніміть позначку панелі у меню «Вікно».
- Для додавання панелі виберіть її у меню «Вікно» та встановіть у потрібному місці.

Маніпулювання групами панелей

- Для переміщення панелі у групу перетягніть її вкладку до виділеної зони розміщення у групі.

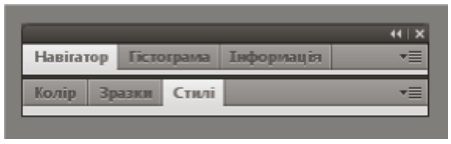


Додавання панелі до групи панелей

- Для переставляння панелей у групі перетягніть ярлик панелі до нового місця розташування у групі.
- Для видалення панелі з групи, щоб вона вільно спливала, перетягніть її за ярлик за межі групи.
- Для переміщення групи перетягніть панель заголовка (область над вкладками).

Стекування плаваючих панелей

Під час перетягування панелі з її доку, але не у зону складання, вона перетягується вільно. Плаваючі панелі дозволяють розташовувати їх у будь-якому місці робочого середовища. Плаваючі панелі або групи панелей можна стекувати для можливості переміщення усього елемента, якщо потягнути за верхню панель заголовка.



Вільно спливаючі стековані панелі

- Для стекування плаваючих панелей перетягніть панель у зону складання у нижній частині іншої панелі.
- Для зміни порядку стекування перетягніть панель вверх або вниз за ярлик.

  ***Примітка.** Переконайтеся, що ви відпустили ярлик над вузькою зоною складання між панелями, а не над широкою зоною, яка знаходиться у заголовку панелі.*

- Для переміщення панелі або групи панелей зі стеку, щоб вони спливали самі, перетягніть їх за ярлик або заголовок панелі.

Зміна розмірів панелей

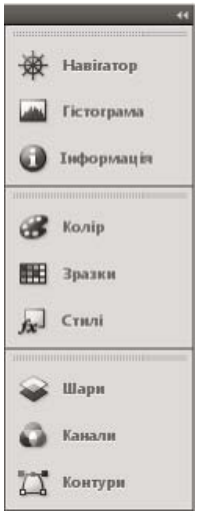
- Для встановлення мінімального або максимального розміру панелі, групи панелей або стеку панелей двічі клацніть вкладку. Можна

також двічі клацнути область вкладки (пустий простір поряд із вкладками).

- Для зміни розміру панелі потягніть за будь-яку її сторону. Розмір деяких панелей, наприклад панелі керування у Photoshop, не можна змінити, просто потягнувши за її сторону.

Згортання та розгортання значків панелі

Для зменшення кількості зайвих зображень на робочому середовищі панелі можна згорнути до значків. Іноді панелі згортаються до значків у встановленому за замовчуванням робочому середовищі.



Панелі, згорнуті до значків



Панелі, розгорнуті зі значків

- Для згортання або розгортання всіх значків панелей у стовпці клацніть подвійну стрілку, яка знаходиться у верхній частині доку.
- Для розгортання значка однієї панелі клацніть його.
- Для зміни розміру значків панелі для відображення лише значків (без написів) налаштуйте ширину доку таким чином, щоб текст не відображався. Для відображення тексту значка збільште ширину доку.
- Для згортання розширеної панелі до розміру значка натисніть на її ярлик, значок або подвійну стрілку на заголовку панелі.

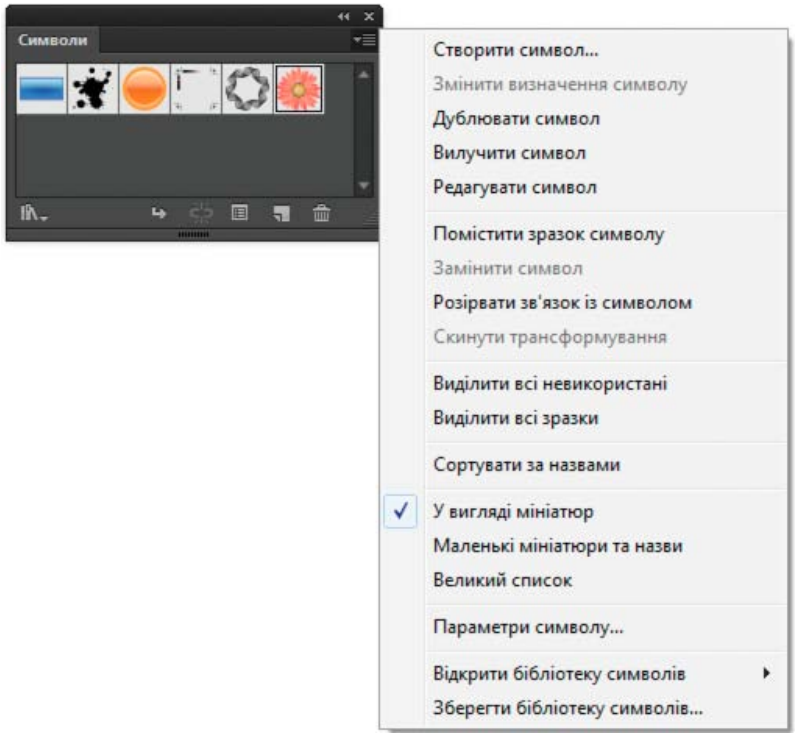
  У деяких програмах, якщо вибрати в меню параметрів «Інтерфейс» або «Параметри інтерфейсу користувача» пункт «Автоматично згортати панелі значків», розгорнута панель згортатиметься автоматично, якщо клацнути поряд з нею.

- Для додавання плаваючої панелі або групи панелей до доку значків перетягніть їх за ярлик або панель заголовка. (Панелі автоматично згортаються до значків під час додавання до доку значків).
- Для переміщення значка панелі (або групи значків) перетягніть його. Значки палітр/панелей можна перетягувати догори й донизу в межах одного доку, в інші доки (де значки відображатимуться в стилі палітр/панелей цього дока) або за межі доку (де вони стануть плаваючими значками).

Угору

Використання меню панелей

Отримуйте доступ до меню панелей, натискаючи значок у верхньому правому кутку панелі.



Меню панелі (панель «Символи»)

Угору

Перейменування або дублювання робочого середовища

1. Виберіть «Вікно» > «Робоче середовище» > «Керування робочими середовищами».
2. Виконайте одну з таких дій і натисніть кнопку «OK»:
   - Для перейменування робочого середовища оберіть його та введіть текст.
   - Для дублювання робочого середовища оберіть його та натисніть кнопку «Створити».

Відео про персоналізацію робочого середовища відповідно до різних потреб робочого процесу можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/vid0032_ua.

Угору

Збереження та перемикання робочих середовищ

Зберігаючи поточний розмір та розташування панелей як робочих середовищ з іменами, ви можете відновити дане робоче середовище навіть тоді, коли ви переміщаєте або закриваєте панель. Назви збережених робочих середовищ відображаються у перемикачі робочих середовищ на панелі програми.

Збереження персоналізованого робочого середовища

1. У конфігурації робочого середовища, яке ви хочете зберегти, виконайте наступне:
   - (Illustrator) Виберіть «Вікно» > «Робоче середовище» > «Зберегти робоче середовище».
   - (Photoshop, InDesign, InCopy) Виберіть «Вікно» > «Робоче середовище» > «Нове робоче середовище».
   - (Dreamweaver.) Оберіть «Вікно» > «Макет робочого середовища» > «Нове робоче середовище».
   - (Flash.) Оберіть «Нове робоче середовище» у перемикачі робочих середовищ на панелі програми.
   - (Fireworks.) Оберіть «Зберегти поточне» у перемикачі робочих середовищ на панелі програми.
2. Уведіть ім'я робочого середовища.
3. (Photoshop, InDesign.) Під пунктом «Захоплення» оберіть один або декілька параметрів:

   Розташування панелей Зберігає поточне розташування панелей (тільки в InDesign).

   Комбінації клавіш Зберігає поточний набір комбінацій клавіш (лише у Photoshop).

   Меню або настроювання меню Зберігає поточний набір меню.

Відображення та перемикання робочих середовищ

❖

Виберіть робочу область з перемикача робочих середовищ на панелі програми.

У Photoshop кожному робочому середовищу для швидкої навігації між ними можна присвоїти комбінації клавіш.

Видалення персоналізованого робочого середовища

- Виберіть параметр «Керувати робочими середовищами» з перемикача на панелі програми, потім виберіть робоче середовище й натисніть «Видалити». (Ця функція недоступна у Fireworks.)
- (Photoshop, InDesign, InCopy.) Виберіть команду «Видалити робоче середовище» у перемикачі середовищ.
- (Illustrator) Оберіть «Вікно» > «Робоче середовище» > «Керування робочими середовищами», виділіть робоче середовище та натисніть на значок «Вилучити».
- (Photoshop, InDesign) Виберіть «Вікно» > «Робоче середовище» > «Видалити робоче середовище», виберіть робоче середовище та натисніть «Вилучити».

Відновлення робочого середовища, встановленого за замовчуванням

1. Виберіть робоче середовище «За промовчанням» або «Основні» з перемикача робочих середовищ на панелі програм. Стосовно Fireworks див. статтю http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html.

   Примітка. *У програмі Dreamweaver робочим середовищем за промовчанням є «Дизайнер».*
2. Для Fireworks (Windows) видаліть наведені нижче папки:
   Windows Vista \\Users\<ім'я користувача>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

   Windows XP \\Documents and Settings\<ім'я користувача>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4
3. (Photoshop, InDesign, InCopy) Виберіть «Вікно» > «Робоче середовище» > «Скинути» [ім'я робочого середовища].

(Photoshop) Відновлення розміщення збережених робочих середовищ

У програмі Photoshop робочі середовища автоматично відображаються в такому порядку, в якому їх було розміщено востаннє, але можна відновити вихідне збережене розміщення панелей.

- Щоб відновити окреме робоче середовище, виберіть пункт «Вікно» > «Робоче середовище» > «Скинути» «Назва робочого середовища».
- Щоб відновити всі робочі середовища, встановлені в програмі Photoshop, натисніть «Відновити робочі середовища за промовчанням» в параметрах інтерфейсу.

Для змінення порядку розташування робочих областей на панелі програм перетягуйте їх.

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Інструменти

Огляд панелі інструментів
Вибір інструмента
Зміна вказівників інструментів

Угору

Огляд панелі інструментів

При першому запуску програми панель інструментів з'являється на лівій стороні екрану. Панель «Інструменти» можна перемістити, перетягнувши її за смугу заголовку. Ви також можете відобразити або сховати панель «Інструменти», обравши «Вікно» > «Інструменти».

Ви можете використовувати інструменти на панелі інструментів для вибору та маніпулювання об'єктами Illustrator. Деякі інструменти мають параметри, які з'являються при подвійному клацанні на інструменті. Це стосується, зокрема, інструментів, що дозволяють вам використовувати текст, виділити, розфарбувати, малювати, брати зразок, редагувати та переміщувати зображення.

Ви можете розгорнути деякі інструменти, аби переглянути приховані під ними інструменти. Про наявність прихованих інструментів сповіщає маленький трикутник у правому нижньому кутку значка інструмента. Для того, аби переглянути назву інструмента, розташуйте вказівник над ним.

На панелі інструментів також можна змінювати режими малювання: «Звичайне малювання», «Малювання позаду» та «Малювання всередині».



Огляд панелі інструментів

Перегляд прихованих інструментів

✥ Клацніть і утримуйте натиснутою клавішу миші на видимому інструменті.

Перегляд параметрів інструмента
❖ Двічі клацніть потрібний інструмент на панелі інструментів.

Переміщення панелі інструментів
❖ Перетягніть панель за рядок заголовка.

Відображення панелі інструментів в один або два стовпці
❖ Щоб вибрати представлення панелі інструментів одним стовпцем або двома, клацніть на подвійній стрілці вгорі панелі.

Приховування панелі інструментів
❖ Оберіть «Вікно» > «Інструменти».

Перенесення прихованих інструментів на окрему панель
❖ Перетягніть вказівник миші над стрілкою у кінці прихованої панелі інструментів та відпустіть кнопку миші.

Закриття окремої панелі інструментів
❖ Натисніть кнопку закриття на панелі заголовку. Інструменти повертаються на панель інструментів.

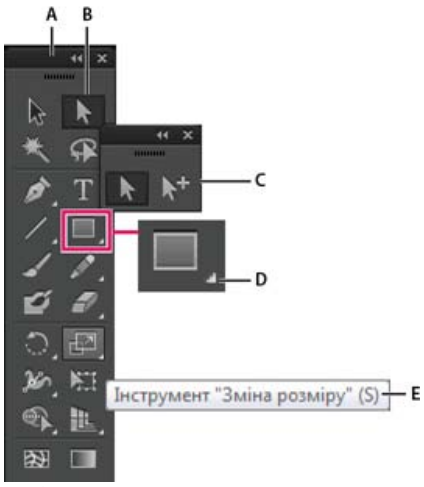
Вибір інструмента

Угору

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Клацніть на інструменті на панелі «Інструменти». Якщо в нижньому правому кутку інструмента є маленький трикутник, клацніть на ньому і утримуйте натиснутою кнопку миші, щоб побачити приховані інструменти, потім клацніть на потрыбний інструмент, щоб вибрати його.
- Утримуючи клавішу «Alt» (Windows) або «Option» (Mac OS), клацніть на інструмент для перегляду та вибору прихованих інструментів.
- Натисніть комбінацію клавіш інструмента на клавіатурі. Комбінація клавіш відображається у підказці інструмента. Наприклад, ви можете вибрати інструмент «Переміщення» клавішею V.

Для того, аби приховати підказки інструментів, оберіть «Редагування» > «Параметри» > «Загальні» (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Загальні» (Mac OS), потім зніміть виділення з параметра «Показувати спливаючі підказки».



Вибір прихованого інструмента
***A.** Панель інструментів **B.** Активний інструмент **C.** Витягування панелі з прихованими інструментами **D.** Трикутник прихованих інструментів **E.** Назва та ярлик інструмента*

Зміна вказівників інструментів

Угору

Вказівник миші для більшості інструментів відповідає значку інструмента. Кожний вказівник має свій «гарячий» піксель, з якого починається дія інструмента. Більшість інструментів дає змогу переключитися в режим точного вказівника, який відображається у вигляді перехрестя ліній із «гарячим» пікселем у центрі та надає більшу точність у роботі з детальними ілюстраціями.

❖ Виберіть пункт меню «Редагування» > «Параметри» > «Загальні» (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Загальні» (Mac OS), потім оберіть «Застосувати точні курсори». Можна також просто натиснути на клавіатурі клавішу Caps Lock.
Інші теми довідки

(cc) BY-NC-SA

Колекції інструментів

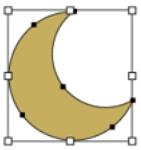
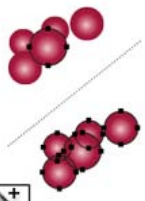
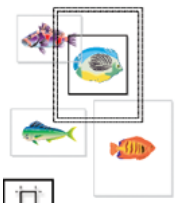
Колекція інструментів виділення
Колекція інструментів малювання
Колекція текстових інструментів
Колекція інструментів розфарбування
Колекція інструментів перемальовування
Колекція інструментів для роботи з символами
Колекція інструментів діаграм
Колекція інструментів переміщення і масштабування

Illustrator надає велику кількість інструментів для створення зображень та роботи з ними. Ці колекції дають можливість швидко переглянути усі інструменти.

Колекція інструментів виділення

Угору

Illustrator містить перелічені нижче інструменти для виділення.

  *Інструмент «Виділення» (V) призначений для повного виділення об'єктів. Див. Виділення об'єктів за допомогою інструмента «Виділення»..*	  *Інструмент «Часткове виділення» (A) призначений для виділення точок або сегментів контурів у межах об'єктів. Див. Виділення контурів, відрізків і опорних точок.*	  *Інструмент «Групове виділення» призначений для виділення об'єктів і груп у межах груп. Див. Виділення об'єктів і груп за допомогою інструмента «Групове виділення».*	  *Інструмент «Чарівна паличка» (Y) призначений для виділення об'єктів з подібними атрибутами. Див. Виділити об'єкти за допомогою інструмента «Чарівна паличка».*
  *Інструмент «Ласо» (Q) призначений для вибору точок або сегментів контурів у межах об'єктів. Див. Виділення об'єктів за допомогою інструмента «Ласо».*	  *За допомогою інструмента «Монтажна область» можна створювати окремі монтажні області для друку або експорту. Див. Створити монтажну область.*		

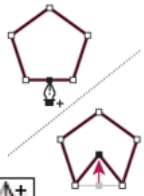
Колекція інструментів малювання

Угору

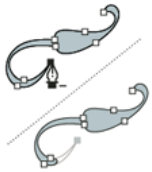
Illustrator містить перелічені нижче інструменти для малювання.



Інструмент «Перо» (P) дає змогу креслити прямі та криві лінії для малювання об'єктів. Див. Малювання інструментом «Перо».



Інструмент «Додати опорну точку» (+) додає до контурів опорні точки. Див. Додавання та видалення опорних точок.



Інструмент «Видалити опорну точку» (-) виділяє з контурів опорні точки. Див. Додавання та видалення опорних точок.



Інструмент «Перетворити опорні точки» (Shift+C) змінює точки згладжування на кутові точки та навпаки. Див. Перетворення точок згладжування на кутові точки та навпаки.



Інструмент «Відрізок лінії» (\) дає змогу креслити окремі відрізки прямої лінії. Див. Малювання прямих ліній інструментом «Відрізок лінії».



Інструмент «Дуга» дає змогу креслити окремі увігнуті або вигнуті сегменти кривих. Див. Малювання дуг.



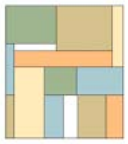
Інструмент «Спіраль» дає змогу креслити спіралі, закручені за годинниковою стрілкою або проти неї. Див. Малювання спіралей.



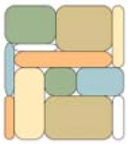
Інструмент «Прямокутна сітка» дає змогу креслити прямокутні сітки. Див. Малювання прямокутних сіток.



Інструмент «Полярна сітка» дає змогу креслити радіальні сітки. Див. Малювання кільцевих (полярних) сіток.



Інструмент «Прямокутник» (M) дає змогу креслити квадрати та прямокутники. Див. Малювання прямокутників та квадратів.



Інструмент «Прямокутник із заокругленими кутами» дає змогу креслити квадрати та прямокутники із заокругленими кутами. Див. Малювання прямокутників та квадратів.



Інструмент «Еліпс» (L) дає змогу креслити кола та овали. Див. Малювання еліпсів.



Інструмент «Багатокутник» креслить правильні багатосторонні фігури. Див. Малювання багатокутників.



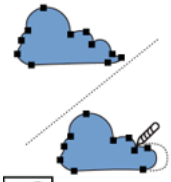
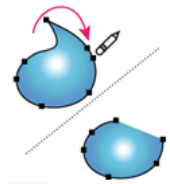
Інструмент «Зірка» креслить зірки. Див.·Малювання зірок.



Інструмент «Відблиск» створює ефекти відблисків на об'єктиві або сонячних спалахів. Див.·Малювання відблисків.



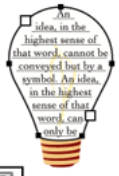
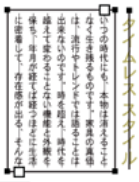
Інструмент «Олівець» (N) дає змогу креслити та редагувати довільні лінії. Див. Малювання інструментом «Олівець».

 *Інструмент «Згладжування» згладжує криві Безьє. Див.·Оптимізація контурів.*	 *Інструмент «Стирання контурів» стирає контури та опорні точки об'єкта. Див.·Стирання ілюстрації.*	 *Сітка перспективи дає змогу створювати та візуалізувати елементи ілюстрації в перспективі. Див. Про сітку перспективи.*	 *Інструмент «Вибір перспективи» дає змогу переносити об'єкти, текст і символи на площину в перспективі, переміщувати об'єкти за площиною в перспективі, а також переміщувати їх перпендикулярно до поточної площини. Див. Про сітку перспективи.* .

Угору

Колекція текстових інструментів

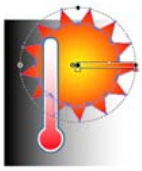
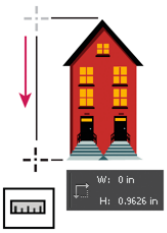
Illustrator містить перелічені нижче інструменти для роботи з текстом.

 *Інструмент «Текст» (T) дає змогу створювати окремі текстові записи й текстові контейнери, а також вводити та редагувати текст. Див. Введення тексту в області.*	 *Інструмент «Текст в області» перетворює замкнені контури на текстові контейнери та дає змогу вводити та редагувати текст у них. Див. Введення тексту в області.*	 *Інструмент «Текст за контуром» перетворює контур на текстовий контур і дає змогу вводити й редагувати текст на ньому. Див. Створення тексту за контуром.*	 *Інструмент «Вертикальний текст» дає змогу створювати вертикальний текст і вертикальні текстові контейнери, а також вводити та редагувати вертикальний текст. Див. Введення тексту в області.*
 *Інструмент «Вертикальний текст в області» перетворює замкнені контури на вертикальні текстові контейнери та дає змогу вводити та редагувати текст у них. Див. Введення тексту в області.*	 *Інструмент «Вертикальний текст за контуром» перетворює контури на вертикальні текстові контури та дає змогу вводити й редагувати текст на них. Див. Створення тексту за контуром.*		

Угору

Колекція інструментів розфарбування

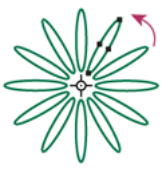
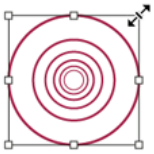
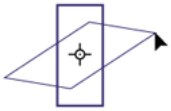
Illustrator містить перелічені нижче інструменти для розфарбування.

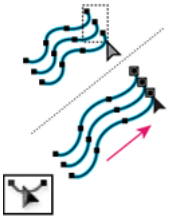
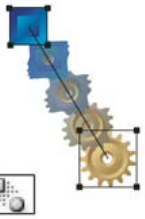
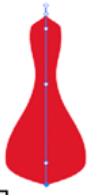
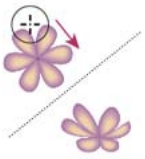
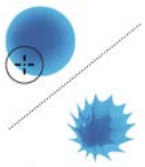
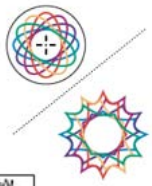
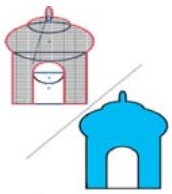
 *Інструмент «Художній пензель» (B) дає змогу створювати довільні та каліграфічні лінії, малюнки, візерунки, а також наносити мазки ворсового пензля вздовж контурів. Див. Одночасне малювання контурів та застосування мазків.*	 *Інструмент «Сітка» (U) дає змогу створювати й редагувати сітки та сітчасті конверти. Див. Створення об'єктів сітки.*	 *Інструмент «Градієнт» (G) дає змогу налаштувати точки початку та закінчення, а також кут градієнтів у об'єктах або ж застосувати градієнт до об'єктів. Див. Застосування градієнта до об'єкта.*	 *Інструмент «Піпетка» (I) дає змогу відбирати з об'єктів зразки та застосовувати відповідні колір, текст і атрибути вигляду, у тому числі ефекти, до інших об'єктів. Див. Копіювання атрибутів вигляду за допомогою інструмента «Піпетка».*
 *Інструмент «Швидка заливка» (K) малює грані та сторони груп швидкої заливки з поточними атрибутами заливки. Див. Розфарбування за допомогою інструмента «Швидка заливка».*	 *Інструмент «Виділення швидких заливок» (Shift-L) дає змогу виділяти грані та сторони в межах груп швидкої заливки. Див. Виділення елементів у групах зі швидкою заливкою.*	 *Інструмент «Лінійка» вимірює відстань між двома точками. Див. Вимірює відстань між об'єктами.*	 *За допомогою інструмента «Пензель "ляпка"» (Shift-B) можна малювати контури, які автоматично розпливаються й об'єднуються з каліграфічними контурами пензля, намальованими тим самим кольором і розташованими поруч у накладених шарах. Див. Малювання та об'єднання контурів за допомогою інструмента «Пензель "ляпка"»)).*

Угору

Колекція інструментів перемальовування

Illustrator містить наведені нижче інструменти для перемальовування об'єктів.

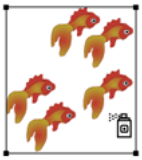
 *Інструмент «Повернути» (R) повертає об'єкти навколо фіксованої точки. Див.·Повертання об'єктів.*	 *Інструмент «Дзеркальне відображення» (O) перевертає площину об'єкта навколо фіксованої осі. Див. Дзеркальне відображення об'єктів.*	 *Інструмент «Масштаб» (S) масштабує об'єкти відносно фіксованої точки. Див. Масштаб об'єктів.*	 *Інструмент «Нахил» нахиляє об'єкти відносно фіксованої точки. Див. Нахиляння об'єктів за допомогою інструмента «Нахил».*

 *Інструмент «Зміна фігури» налаштовує виділені опорні точки, лишаючи загальні деталі контуру незмінними. Див. Розтягування частин контуру без спотворення загальної форми.*	 *Інструмент «Вільне трансформування» (E) масштабує, повертає або нахиляє виділену область.*	 *Інструмент «Перехід» (W) створює ряд об'єктів на основі суміші кольорів і форм кількох об'єктів. Див.·Створення переходів.*	 *Інструмент «Ширина» (Shift+W) дає змогу створювати обведення зі змінною шириною. Див. Використання інструмента «Ширина».*
 *Інструмент «Деформація» (Shift+R) дає змогу формувати об'єкти рухом курсору (наприклад, як під час ліплення з глини). Див. Деформація об'єктів за допомогою інструмента пластичного формування.*	 *Інструмент «Воронка» додає на об'єкт деформації у формі завихрення. Див. Деформація об'єктів за допомогою інструмента пластичного формування.*	 *Інструмент «Втягування» зменшує розміри об'єкта, зсуваючи опорні точки до курсору Див. Деформація об'єктів за допомогою інструмента пластичного формування.*	 *Інструмент «Роздування» збільшує розміри об'єкта, зсуваючи опорні точки від курсору. Див. Деформація об'єктів за допомогою інструмента пластичного формування.*
 *Інструмент «Зубці» додає на контури об'єкта випадкові криволінійні деталі. Див. Деформація об'єктів за допомогою інструмента пластичного формування.*	 *Інструмент «Кристалізація» додає на контури об'єкта випадкові деталі із шипами. Див. Деформація об'єктів за допомогою інструмента пластичного формування.*	 *Інструмент «Зморшка» додає на контури об'єкта випадкові деталі, схожі на зморшки. Див. Деформація об'єктів за допомогою інструмента пластичного формування.*	 *Інструмент «Створення фігур» дає змогу об'єднувати прості контури, утворюючи складні фігури. Див. Створення фігур за допомогою інструмента «Створення фігур».*

Колекція інструментів для роботи з символами

Угору

Інструменти для роботи з символами дають вам змогу створювати та змінювати зразки символів. Набір символів створюється за допомогою інструмента «Розпилення символів». Після цього ви можете застосовувати інші інструменти для роботи з символами для зміни густини, розташування, повороту, прозорості та стилю зразків в наборі.



Інструмент «Розпилення символів» (Shift+S) розташовує різні зразки символів у монтажній області як набір. Див.·Створення наборів символів.



Інструмент «Зсув символів» дає змогу переміщувати зразки символів і змінювати порядок стекування. Див. Зміна порядку стекування зразків символів у наборі.



Інструмент «Ущільнення символів» зсуває зразки символів ближче один до одного або розсуває далі один від одного. Див. Збирання чи розкидання зразків символів.



Інструмент «Розмір символів» змінює розмір зразків символів. Див. Зміна розміру зразків символів.



Інструмент «Повертання символів» повертає зразки символів. Див. Обертання зразків символів.



Інструмент «Знебарвлення символів» знебарвлює зразки символів. Див. Вітражування зразків символів.



Інструмент «Прозорість символів» робить зразки символів прозорими. Див. Налаштування прозорості зразків символів.

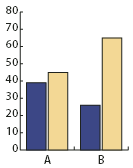


Інструмент «Стилі символів» застосовує вибраний стиль до зразків символів. Див. Застосування стилю графіки до зразків символів.

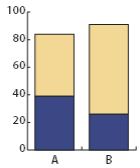
Угору

Колекція інструментів діаграм

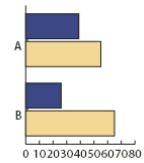
Illustrator містить дев'ять інструментів побудови діаграм, кожен із яких призначений для створення окремого типу діаграми. Вибирати тип діаграми слід залежно від інформації, яку потрібно передати. Див. Створити графік.



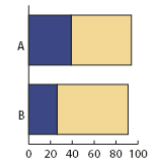
Інструмент «Стовпчикова діаграма» (J) створює діаграми, на яких значення порівнюються у вигляді вертикальних стовпчиків.



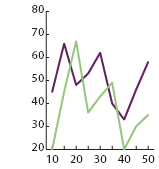
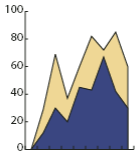
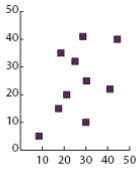
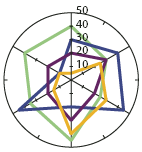
Інструмент «Стовпчикова діаграма з накопиченням» створює діаграми, подібні до звичайних стовпчикових, але стовпчики в них можуть розташовуватись не поряд один з одним, а один на одному. Такий тип графіку корисний для того, аби показати співвідношення частин у сумі.



Інструмент «Лінійчата діаграма» створює діаграму, подібну до стовпчикової, але розташовує смуги діаграми по горизонталі, а не по вертикалі.



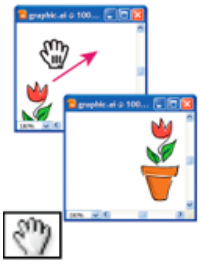
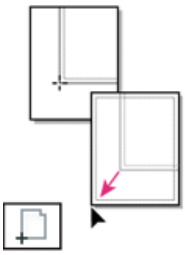
Інструмент «Лінійчата діаграма з накопиченням» створює діаграми, подібні до стовпчикової діаграми з накопиченням, але замість вертикальних стовпчиків використовуються горизонтальні смуги.

 *Інструмент «Лінійна діаграма» створює графік, у якому для представлення одного або більше наборів значень використовуються точки та лінії, що з'єднують між собою точки кожного з наборів. Такий тип діаграми часто використовується для відображення тенденції одного або декількох об'єктів протягом певного періоду часу.*	 *Інструмент «Фігурна діаграма» подібний до лінійної діаграми, але підкреслює суми, а також зміни у значеннях.*	 *Інструмент «Точкова діаграма» створює графік у вигляді точок вздовж осей x та y відповідно до набору пар координат. Точкові діаграми корисні для визначення шаблонів або тенденцій у даних. Вони також показують, чи впливають змінні одна на одну.*	 *Інструмент «Секторна діаграма» будує діаграми у вигляді кола, сектори якого представляють відносну долю порівнюваних значень.*
 *Інструмент «Радар» створює кільцеподібні графіки, у яких порівнюються різні набори значень у заданих проміжках часу або в окремих категоріях. Такий тип графіку часто також називають графіком-павутиною.*			

Угору

Колекція інструментів переміщення і масштабування

Illustrator надає такі інструменти для переміщення та керування виглядом монтажної області:

 *Інструмент «Рука» (H) переміщує монтажну область Illustrator у вікні ілюстрації.*	 *Інструмент «Розбиття для друку» налаштовує сітку сторінок для перегляду того, як ілюстрація буде виглядати надрукованою.*	 *Інструмент «Масштаб» (Z) збільшує або зменшує масштаб у вікні ілюстрації.*

Інші теми довідки

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Удосконалений інтерфейс користувача

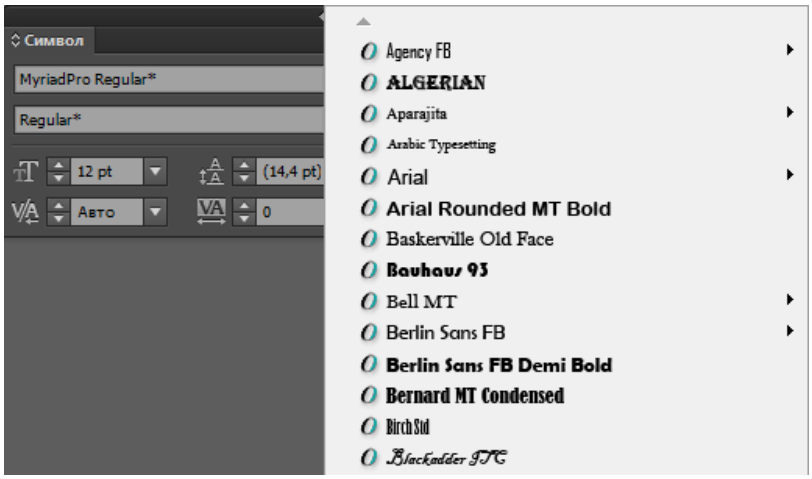
Удосконалений та ефективний інтерфейс користувача
Колір та яскравість інтерфейсу користувача
Панелі

У структурі нового інтерфейсу користувача покращено швидкодію та забезпечено інші вдосконалення, такі як вихідна підтримка 64-розрядних систем, завдяки чому інтерфейс став простішим і працювати з ним стало значно легше. Окрім того, завдяки важливим змінам та новим можливостям в інтерфейсі користувача та робочих процесах забезпечено ефективність роботи в Illustrator.

До початку сторінки

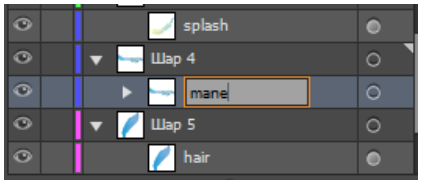
Удосконалений та ефективний інтерфейс користувача

Ефективний та гнучкий інтерфейс. Нові вдосконалення дозволяють виконувати одноманітні чи часто використовувані дії за меншу кількість кроків. Наприклад, у списку шрифтів на панелі «Символ» (Ctrl+T) назви відображаються, власне, стилем відповідного шрифту. Шрифт можна швидко обрати у списку.



Удосконалення, що дозволяє заощадити час, — швидко вибирайте шрифт, візуально знаходячи потрібний шрифт у списку шрифтів

Пряме редагування. Легко працюйте із панелями «Шари», «Зразки», «Символи» та іншими завдяки можливості редагування назв об'єктів безпосередньо на панелі. Для виконання таких щоденних завдань більше не потрібно відкривати додаткове модальне діалогове вікно. Наприклад, щоб перейти до режиму прямого редагування, потрібно двічі клацнути назву шару на панелі «Шари». Введіть нове ім’я та натисніть клавішу Enter.



Пряме редагування — швидко перейменовуйте атрибути об'єктів

Швидке редагування атрибутів об'єктів. В інтерфейсі користувача значення атрибутів об'єктів обираються з розкривних списків або вводяться в текстових полях. Щоб швидко відредагувати ці поля, наведіть вказівник миші на елемент керування та прокрутіть коліщатко миші. Наприклад, щоб збільшити або зменшити товщину лінії, наведіть вказівник миші на елемент керування товщиною лінії та прокрутіть коліщатко.

Діалогові вікна. Усі кнопки для виконання дій або запуску подій розташовано в нижньому правому куті. Усі діалогові вікна можна також відкрити із клавіатури.

Робочі середовища. Нові робочі середовища створюються на основі певних завдань. У робочому середовищі тепер «запам'ятовується» стан, в якому востаннє було виконано вихід із нього, а потім, за необхідності, можна виконати скидання до налаштувань за замовчуванням.

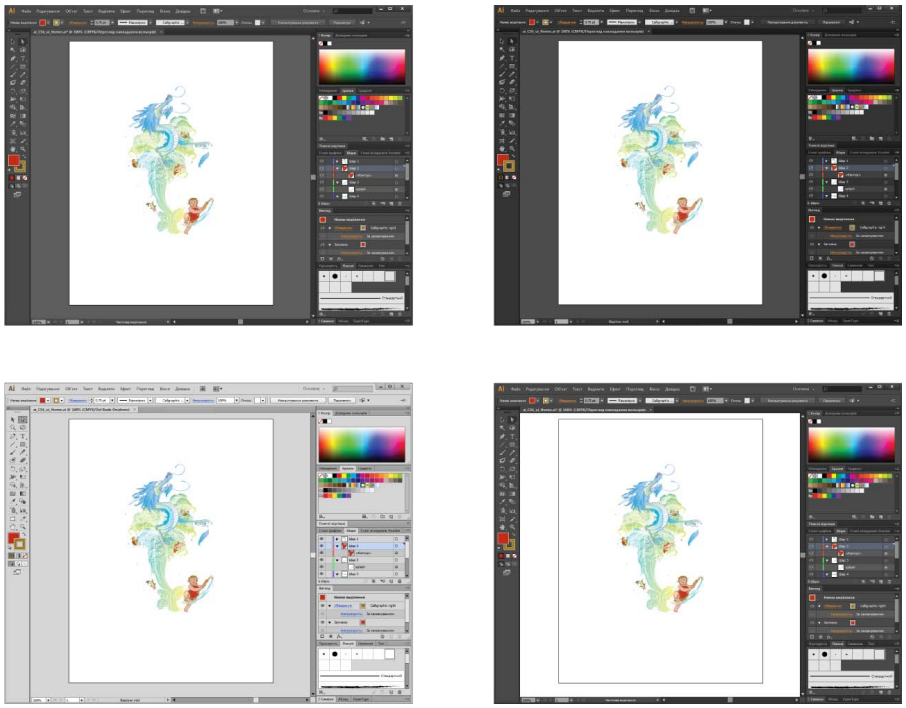
Нові значки. Нові оновлені для більшої зручності значки роблять інтерфейс кращим та інтуїтивно зрозумілішим.

Курсори. Внесено зміни, щоб курсори були більшими й точнішими.

До початку сторінки

Колір та яскравість інтерфейсу користувача

За замовчуванням в Illustrator тепер встановлено темну тему, так само, як після останніх змін в інших продуктах, таких як Adobe Photoshop. Така тема є приємнішою візуально, особливо під час роботи із насиченими кольорами та складним дизайном.



Можливість налаштування теми інтерфейсу користувача

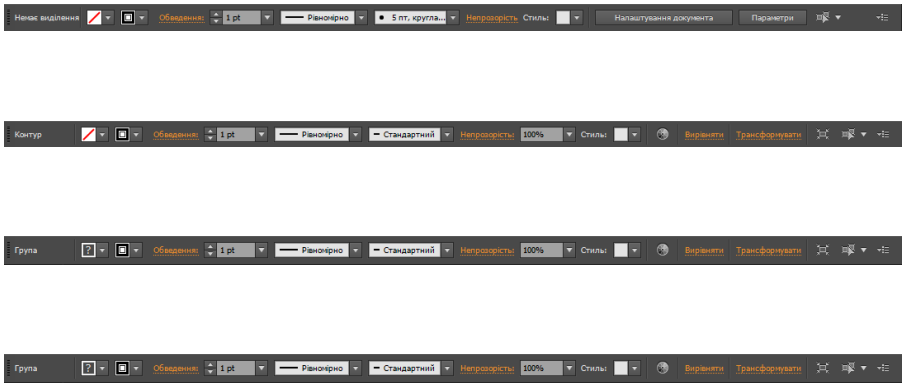
Ви можете легко змінювати яскравість інтерфейсу користувача, обравши тон, який вам подобається, на вкладці «Інтерфейс користувача»у діалоговому вікні«Параметри»(Ctrl+K). Щоб встановити для тону полотна значення, яке відповідає яскравості інтерфейсу, увімкніть параметр «Узгодити яскравість інтерфейсу користувача». Якщо вам більше подобається класичний колір полотна в Illustrator, можна встановити білий колір за замовчуванням.

Щоб дізнатися більше, перегляньте відео на сторінці покращення інтерфейсу користувача, узяте із сайту Lynda.com.

До початку сторінки

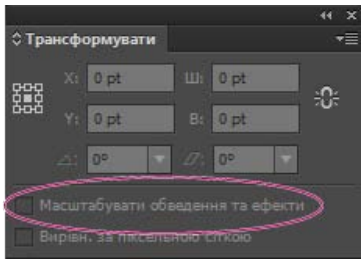
Панелі

Панель керування. Елементи керування об'єктів, що часто використовуються, згруповані і відображаються разом на панелі керування. Таке групування елементів керування допомагає пришвидшити та краще впорядкувати роботу з об'єктами.



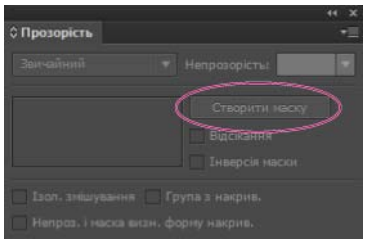
Панель керування, що відображує параметри обраних об'єктів

Панель «Трансформування» Пункт «Масштаб обведення і ефектів» тепер додано на панель «Трансформування» та у діалогове вікно «Ефекти трансформування».



Панель «Трансформування» з додатковим пунктом «Масштаб обведення і ефектів»

Панель «Прозорість» Функції для роботи з масками відтепер доступні на панелі «Прозорість». Створювати маски непрозорості можна за допомогою перемикача «Створити маску / Звільнити», це дозволить простіше працювати з масками.

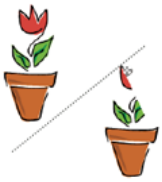
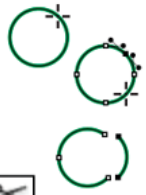
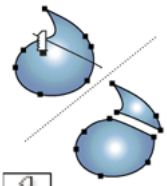


(cc) BY-NC-SA Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Колекція інструментів для обрізки та фрагментування

Illustrator надає такі інструменти для обрізки та фрагментування об'єктів:

  *Інструмент «Фрагмент» ділить ілюстрацію на окремі веб-зображення.Створення фрагментів*	  *Інструмент «Виділення фрагментів» (Shift-K) дає змогу виділяти веб-фрагменти. Див. Виділення фрагментів.*	  *Інструмент «Гумка» (Shift-E) стирає будь-яку область об'єкта, над якою він протягується. Див. Стирання об'єктів за допомогою інструмента «Гумка».*	  *Інструмент «Ножиці» (C) обрізає контур у вказаних точках. Див. Розділити контур.*
  *Інструмент «Ніж» обрізає об'єкти та контури. Див. Розрізання об'єктів інструментом «Ніж»*			

(cc) BY-NC-SA

Огляд монтажної області

Використання панелі «Монтажні області»
Друк та збереження монтажних областей

Монтажні області – це області, в яких можуть знаходитися ілюстрації для друку. Налаштувати розмір на встановити орієнтацію для ілюстрації можна, вбиравши відповідні параметри у діалоговому вікні «Параметри монтажної області». (У Illustrator CS3 та старіших версій налаштувати розмір і вибрати орієнтацію документа можна в діалоговому вікні Параметри документа.)

Монтажні області можна використовувати як області кадрування для друку або переміщення; вони функціонують так само, як області кадрування в Illustrator CS3. Можливість працювати з кількома монтажними областями може бути зручною для виконання різноманітних задач, наприклад створення багатосторінкових PDF-документів, друку сторінок різних форматів або з різними елементами, створення незалежних елементів для веб-сайтів, панелей для монтажу відео чи елементів анімації для Adobe Flash або After Effects.

***примітка**: якщо в документі, створеному в Illustrator CS3, були створені зони кадрування, в CS5 їх буде перетворено на монтажні області. Програма може запитати, яким чином слід виконати перетворення.*

Залежно від розміру документа, один документ може містити від 1 до 100 монтажних областей. Кількість монтажних областей у документі можна вказати під час його створення, але додавати і видаляти монтажні області можна в будь-який момент в ході роботи з документом. Монтажні області можуть мати різні розміри, які можна змінювати за допомогою інструмента керування монтажними областями , і можуть розташовуватися на екрані як завгодно, навіть накладаючись одна на одну. У Illustrator CS5 також є можливість зміни порядку та впорядкування монтажних областей за допомогою панелі «Монтажні області». Для монтажної області можна також вказати власну назву та встановити контрольні точки.

Відображення монтажних областей і полотна

Щоб побачити межі сторінки відносно монтажної області, скористайтесь функцією перегляду розбиття для друку («Перегляд» > «Показати розбиття для друку»). Коли ввімкнено розбиття для друку, друковані і недруковані області представляються рядом суцільних і пунктирних ліній між найдальшим зовнішнім краєм вікна і друкованою областю сторінки.

Кожна монтажна область обмежується суцільними лініями та відповідає максимальній області друку. Щоб приховати межі монтажних областей, виберіть в меню пункт «Перегляд > Приховати монтажні області». Робоча область - це область поза межами монтажної області, що поширюється до краю 220-дюймового квадратного вікна. Полотно - це місце, де ви можете створювати, редагувати і зберігати елементи ілюстрації перед тим, як перемістити їх на монтажну область. Об'єкти, розміщені на полотні, видно на екрані, але вони не друкуються.

Щоб встановити монтажну область по центру і масштабувати її відповідно до розміру екрана, клацніть номер монтажної області у рядку стану внизу у вікні програми.



Вікно ілюстрації
***A.** Область друку (визначається відповідно до вказаного принтера) **B.** Полотно **C.** Монтажна область*

До початку сторінки

Друк та збереження монтажних областей

Усі монтажні області в документі мають однаковий формат типу носія – «Друк». Монтажні області можна друкувати окремо, з розбиттям на сторінки, або всі на одній сторінці. Якщо ви зберігаєте документ Illustrator з кількома монтажними областями для попередньої версії Illustrator, наприклад CS3, можна зберегти кожну монтажну область як окремий файл із створенням основного файлу, у якому злито усі монтажні області.

У Illustrator CS4 монтажні області можна було зберігати лише як окремі файли після збереження, а у Illustrator CS5 окремі монтажні області можна зберігати також і для поточних версій.??? Параметри для збереження монтажних областей в окремі файли .ai доступні в діалоговому вікні «Параметри Illustrator».

Перш ніж друкувати монтажні області, можна попередньо переглянути їх у діалоговому вікні друку. Вибрані параметри друку застосовуються до усіх монтажних областей, поданих на друк.

За замовчуванням вся ілюстрація обрізається за межами монтажної області і всі монтажні області друкуються як окремі сторінки. Щоб надрукувати окремі сторінки, вкажіть діапазон сторінок в діалоговому вікні друку, а щоб об'єднати всі монтажні області на одній сторінці або розбити ілюстрацію на кілька сторінок, встановіть прапорець «Ігнорувати монтажні області» і виберіть бажаний варіант розміщення.

У Illustrator CS5 монтажні області документа автоматично обертаються для друку на вибраному форматі носія. Щоб увімкнути функцію автоматичного обертання для документів Illustrator, у діалоговому вікні «Друк» встановіть прапорець для параметра «Автоматичне повертання». Для документів, створених у CS5, функцію автоматичного обертання увімкнено за замовчуванням.

Наприклад, документ одночасно містить сторінки альбомної орієнтації (ширина більша за висоту), та книжкової орієнтації (висота більша за ширину). Якщо в пункті «Розмір» діалогового вікна «Друк» для формату носія друку вибрано книжкову орієнтацію, монтажні області, що відображаються в альбомній орієнтації, під час друку буде автоматично обернено.

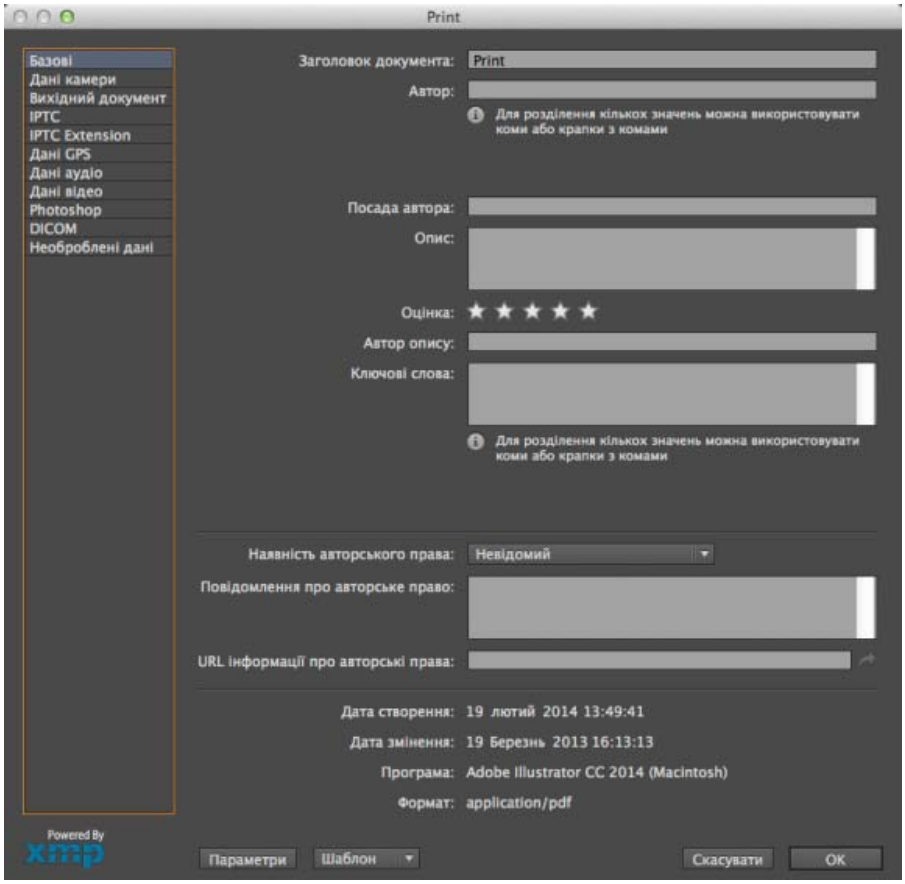
Примітка: *Якщо вибрано функцію автоматичного обертання, змінити спрямування сторінки неможливо.*

(cc) BY-NC-SA Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Діалогове вікно «Відомості про файл»

Діалогове вікно «Відомості про файл» («Файл» > «Відомості про файл») було модернізовано. На наведеному нижче знімку екрана закарбовано нове діалогове вікно «Відомості про файл».



Нове діалогове вікно «Відомості про файл»

Відомі проблеми

- На екранах комп'ютерів із надвисокою роздільною здатністю діалогове вікно «Відомості про файл» виглядає обрізаним.

(cc) BY-NC-SA Публікації Twitter™ і Facebook не підпадають під умови ліцензії Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Робота з ConnectNow

Робота з ConnectNow

Угору

Adobe® ConnectNow надає вам безпечну персональну кімнату для онлайн-конференцій, де ви можете спілкуватися та співпрацювати з іншими за допомогою Інтернету у реальному часі. За допомогою ConnectNow ви можете надавати доступ до екрана вашого комп'ютера та можливість його коментувати, надсилати повідомлення чату та спілкуватися, використовуючи вбудований звук. Ви можете також здійснювати трансляцію відео у реальному часі, надавати та отримувати доступ до файлів, отримувати зауваження щодо зустрічі та керувати комп'ютером відвідувача.

Ви можете отримати доступ до ConnectNow безпосередньо з інтерфейсу програми.

1. Виберіть пункт «Файл» > «Спільний доступ до екрана».
2. У діалоговому вікні «Вхід до Adobe CS Live» введіть свою електронну адресу та пароль, потім клацніть «Увійти». Якщо у вас немає Adobe ID, натисніть кнопку «Створити Adobe ID».
3. Щоб надати доступ до свого екрана, клацніть кнопку «Надати доступ до екрана мого комп'ютера» у центрі вікна ConnectNow.

Щоб ознайомитися з повними інструкціями з використання ConnectNow, див. Adobe ConnectNow Help.

Для перегляду навчальних відеоматеріалів про використання ConnectNow див. Використання ConnectNow для спільного використання екрана (7:12). (Цей демонстраційний ролик створено у програмі Dreamweaver.)

(cc) BY-NC-SR

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Використання декількох монтажних областей

Параметри монтажної області
Панель монтажних областей
Створити монтажну область
Видалення монтажної області
Вибір і перегляд монтажних областей
Редагування монтажних областей
Переміщення монтажної області
Зміна порядку монтажних областей
Впорядкування монтажних областей
Присвоєння назв монтажним областям
9 контрольних точок
Відображення лінійок, позначки центру, перехрестя та безпечної зони для монтажних областей

Параметри монтажної області

Угору

Діалогове вікно параметрів монтажної області можна відкрити, двічі клацнувши на інструменті керування монтажними областями або один раз клацнувши на інструмент і потім натиснувши кнопку «Параметри монтажної області» на панелі керування.

Стиль Визначає розміри монтажної області. За допомогою цих стилів піксельна пропорція лінійки відео встановлюється відповідно до вказаного варіанта виведення.

Ширина і Висота Визначає розмір монтажної області.

Орієнтація Визначає портретну або альбомну орієнтацію сторінки.

Зберігати пропорції Зберігає співвідношення сторін монтажної області під час зміни розмірів вручну.

X: і Y: Положення Визначає положення монтажної області відповідно до лінійок робочого середовища Illustrator. Щоб вивести лінійки, виберіть «Перегляд» > «Показати лінійки».

Показувати центральну позначку Показує точку в центрі монтажної області.

Показувати перехрестя Показує перехрещені лінії, що проходять через середину кожної сторони монтажної області.

Показувати області надійного відеопоказу Показує напрямні, що представляють області, які попадають у видиму область відео. Ви маєте зберігати весь текст і ілюстрацію, що має бути видимим користувачам, у межах областей надійного відеопоказу.

Піксельна пропорція лінійки відео Визначає піксельну пропорцію, що використовується для лінійок відео.

Затінити зону поза монтажною областю Показує зони поза межами монтажної області темнішими за внутрішню частину монтажної області, коли інструмент керування монтажними областями активний.

Оновлювати під час перетягування Затемнює зони поза межами монтажної області, коли ви перетягуєте курсор, аби змінити розмір монтажної області. Якщо цей параметр не вибрано, під час зміни розміру зовнішня частина показується у тому самому кольорі, що й внутрішня частина.

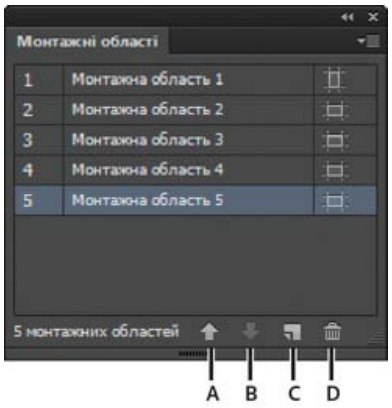
Монтажні області Вказує загальну кількість наявних монтажних областей.

Панель монтажних областей

Угору

Панель монтажних областей дозволяє виконувати різні дії з монтажними областями, як наприклад:

- Додавання, зміна порядку розташування, впорядкування і видалення монтажних областей
- зміна порядку та нумерації монтажних областей;
- вибір монтажних областей та здійснення переходу між ними;
- Визначення параметрів монтажної області, таких як стилі, розмір монтажної області та відносне розташування монтажної області



Панель монтажних областей

***A.** Стрілка вгору **B.** Стрілка вниз **C.** Додавання монтажних областей **D.** Видалення монтажних областей*

- Для доступу до панелі монтажних областей виберіть у меню «Вікно» > «Монтажні області».
- Для додавання монтажних областей виконайте одну з таких дій:
  - Клацніть на значок «Створити монтажну область» внизу панелі монтажних областей.
  - Виберіть пункт «Створити монтажну область» у випадному меню панелі монтажних областей.
- Щоб видалити одну монтажну область або декілька монтажних областей, виконайте такі дії:
  - Виберіть монтажну область, яку потрібно вилучити. Щоб видалити декілька монтажних областей, натисніть клавішу Shift і, утримуючи її, виберіть потрібні монтажні області на панелі монтажних областей.
  - Клацніть на значок «Вилучити монтажну область» внизу панелі монтажних областей або виберіть пункт «Вилучити монтажну область» у випадному меню панелі монтажних областей. Щоб видалити декілька несуміжних монтажних областей, натисніть клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), після чого виберіть монтажні області на панелі монтажних областей.
- Щоб впорядкувати монтажні області на панелі монтажних областей, виберіть пункт «Впорядкувати монтажні області» у випадному меню панелі монтажних областей. Однак, пам'ятайте, що впорядкування монтажних областей не змінює порядку розташування монтажних областей.
- Для створення точних копій монтажних областей виконайте такі дії:
  - Виберіть монтажну область, копію якої потрібно створити. Копії можна також створювати, перетягуючи одну або декілька монтажних областей на кнопку створення нової монтажної області на панелі монтажних областей.
  - У меню панелі монтажних областей виберіть пункт «Створити копії монтажних областей».
- Щоб скинути параметри монтажної області, наприклад стилі, розташування і відображення монтажної області, виберіть пункт «Параметри монтажної області» у випадному меню панелі монтажних областей.

Відео про використання панелі монтажних областей можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid5202_ai_ua.

Угору

Створити монтажну область

1. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб створити нестандартну монтажну область, виберіть інструмент керування монтажними областями , і, перетягуючи його по робочому середовищі, визначте форму, розмір та розміщення середовища.
   - Щоб скористатися стандартними монтажними областями, двічі клацніть інструмент керування монтажними областями, виберіть стандартне значення в діалоговому вікні «Параметри монтажної області» і натисніть «ОК». Перетягніть монтажну область на бажане місце.
   - Щоб створити монтажну область у межах активної області, утримуючи натисненою клавішу Shift, перетягніть за допомогою інструмента керування монтажними областями.
   - Щоб створити дублікат наявної монтажної області, виберіть інструмент керування монтажними областями, виберіть область, з якої потрібно створити дублікат, і натисніть на панелі керування кнопку «Нова монтажна область», після чого клацніть у місці, де потрібно розмістити дублікат монтажної області. Щоб створити кілька дублікатів, клацайте кнопкою миші, утримуючи клавішу Alt, потрібну кількість разів. Також можна вибрати інструмент керування монтажними областями і перетягнути потрібну область на нове місце, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS).
   - Щоб створити дублікат монтажної області із вмістом, виберіть інструмент «Монтажна область», клацніть, щоб вибрати пункт «Перемістити/копіювати ілюстрацію» за допомогою піктограми «Монтажна область», що на панелі керування , утримуючи натисненою кнопку Alt (Windows) або Option (Mac OS).

Якщо потрібно, щоб ілюстрація мала випуск за обріз, переконайтеся, що за межами прямокутника монтажної області ілюстрації що достатньо місця, щоб помістити випуск.

2. Щоб підтвердити монтажну область і вийти з режиму редагування монтажної області, клацніть на будь-якому іншому інструменті на панелі «Інструменти» або натисніть Esc.

Відео про використання кількох монтажних областей можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid5202_ai_ua.

Угору

Видалення монтажної області

Клацніть монтажну область і натисніть «Видалити», натисніть «Видалити» на панелі керування або натисніть піктограму видалення у верхньому правому куті монтажної області. Можна видалити всі монтажні області, окрім однієї, яка залишається останньою.

Угору

Вибір і перегляд монтажних областей

1. Виберіть інструмент «Монтажна область» .
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Клацніть піктограму, щоб її активувати. (Клацання або малювання в області іншим інструментом також дозволяє активувати цю монтажну область). У випадку накладання монтажних областей в цьому місці активною стає монтажна область, лівий край якої знаходиться найближче до місця клацання мишею.
   - Щоб перейти від однієї монтажної області до іншої, натисніть Alt (Windows) або Option (Mac OS) і клацніть стрілку.
   - Щоб переглянути монтажні області та їх вміст як контури, клацніть правою кнопкою миші і виберіть пункт «Контур». Щоб побачити ілюстрацію знову, клацніть правою кнопкою миші і виберіть «Перегляд».

Угору

Редагування монтажних областей

Для документа можна створити багато монтажних областей, але в кожен конкретний момент лише одна монтажна область може бути активною. Коли в документі визначено багато монтажних областей, переглянути їх всі можна за допомогою інструмента керування монтажними областями. Кожна монтажна область має власний номер для спрощення орієнтації. Редагувати або видалити монтажну область можна в будь-який час, а також можна встановлювати інші монтажні області кожного разу, коли ви друкуєте або експортуєте матеріал.

1. За допомогою інструмента «Монтажна область» виберіть потрібну монтажну область.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб змінити розміри монтажної області, наведіть курсор на кут або край вікна і, коли курсор зміниться на двосторонню стрілку, перетягніть межі вікна, щоб відрегулювати розмір. Або вкажіть нові значення «Ширина» і «Висота» на панелі керування.
   - Щоб змінити орієнтацію монтажної області, на панелі керування натисніть кнопку «Книжкова» або «Альбомна».
   - Щоб перебирати монтажні області, натисніть Alt (Windows) або Option (Mac OS) і клацніть на стрілці.
   - Щоб переглянути монтажні області та їх вміст як контури, клацніть правою кнопкою миші і виберіть пункт «Контур». Щоб побачити ілюстрацію знову, клацніть правою кнопкою миші і виберіть «Перегляд».

Угору

Переміщення монтажної області

1. За допомогою інструмента «Монтажна область» виберіть потрібну монтажну область.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб перемістити монтажну область і її вміст, виділіть піктограму «Перемістити/копіювати ілюстрацію з монтажною областю», що на панелі керування , а потім наведіть курсор на монтажну область і перетягніть. Або вкажіть нові значення X і Y на панелі керування.
   - Щоб перемістити монтажну область без вмісту, скасуйте виділення піктограми «Перемістити/копіювати ілюстрацію з монтажною областю», що на панелі керування, а потім наведіть курсор на монтажну область і перетягніть. Або вкажіть нові значення X і Y на панелі керування.

Угору

Зміна порядку монтажних областей

Порядок розташування монтажних областей можна змінювати за допомогою стрілок вниз та вгору, що внизу на панелі монтажних областей. Однак, зміна порядку розташування монтажних областей на панелі монтажних областей не змінює порядку їх розташування у робочій області.

Угору

Впорядкування монтажних областей

Для розміщення усіх монтажних областей на екрані впорядковуйте їх за допомогою таких параметрів, як «Сітка по рядках», «Сітка по стовпчиках», «Упорядкувати за рядками» та «Упорядкувати за стовпчиками».

Для впорядкування монтажних областей виконайте такі дії:

1. У випадному меню панелі монтажних областей виберіть пункт «Впорядкувати монтажні області».
2. Виберіть спосіб розташування в діалоговому вікні «Впорядкування монтажних областей». Для цього передбачено такі параметри:

   Сітка по рядках Монтажні області розташовуються на екрані у вказаній кількості рядків. Кількість рядків вказується в полі «Рядки». За замовчуванням програма створює для вказаної кількості монтажних областей сітку, максимально наближену до квадратної.

   Сітка по стовпчиках Монтажні області розташовуються на екрані у вказану кількість стовпчиків. Кількість стовпчиків задається в меню «Стовпчики». За замовчуванням програма створює для вказаної кількості монтажних областей сітку, максимально наближену до квадратної.

   Розташувати в ряд Усі монтажні області розташовуються в один ряд.

   Розташувати в стовпчик Усі монтажні області розташовуються в один стовпчик.

   Змінити компонування на «справа наліво» (Змінити компонування на «зліва направо») Монтажні області розташовуються зліва направо або справа наліво. За замовчуванням монтажні області розміщено зліва направо.
   Примітка. *Якщо вибрати компонування справа наліво, параметри «Сітка по рядках» та «Сітка по стовпчиках» зміняться на «Сітка по рядках справа наліво» та «Сітка по стовпчиках справа наліво».*
3. Вкажіть інтервали між монтажними областями. Це значення застосовується як для відстані по горизонталі, так і для відстані по вертикалі.
4. Для переміщення монтажної області разом із її вмістом виберіть параметр «Переміщення ілюстрації з монтажною областю».

Крім того, якщо монтажна область знаходиться всередині іншої монтажної області, вона трактується як область кадрування і переміщується разом із монтажною областю, у якій вона міститься.

Угору

Присвоєння назв монтажним областям

Тепер у режимі редагування монтажної області кожній монтажній області можна присвоїти назву.

Щоб присвоїти монтажній області назву, виконайте такі дії:

1. Виберіть інструмент «Монтажна область», щоб мати можливість редагувати монтажні області.
2. Виберіть потрібну монтажну область і введіть потрібну назву в полі «Назва» на панелі керування монтажними областями.

   Також назву можна ввести в полі «Назва» діалогового вікна «Параметри монтажної області». Щоб відкрити це діалогове вікно, у випадному меню панелі монтажних областей виберіть «Параметри монтажної області». Для підтвердження нової назви вибраної монтажної області клацніть OK.

Нова назва відобразиться у верхній лівій частині монтажної області. Присвоєна назва також з'являється у списку монтажних областей та у випадному списку поруч із областю стану документа.

Якщо монтажним областям присвоєно назви, під час збереження даних, що стосуються монтажних областей, до імен файлів будь-якого формату в кінці додаються ці назви.



На панелі керування введіть власну назву для вибраної монтажної області.

Примітка. *Щоб відновити стандартну назву, очистіть назву монтажної області, що у полі для назви на панелі керування.*

Угору

9 контрольних точок

Контрольні точки для монтажних областей можна встановити в діалоговому вікні «Параметри монтажної області» або серед параметрів монтажних областей на панелі керування.

Завдяки цьому можна закріпити положення кутка або центра монтажної області перед змінюванням її розміру.

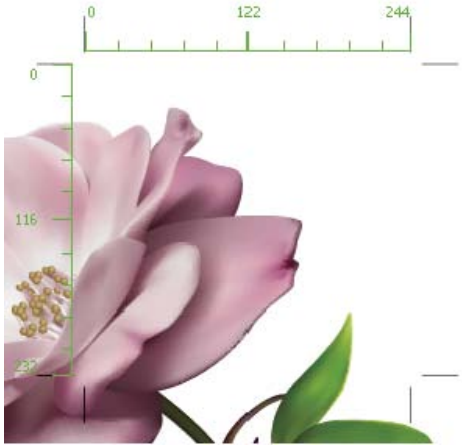
Угору

Відображення лінійок, позначки центру, перехрестя та безпечної зони для монтажних областей

За бажанням можна налаштувати відображення лінійок, позначки центру, перехрестя та маркерів безпечної зони для монтажних областей Лінійки допомагають, коли ви працюєте з матеріалом, що експортуватиметься у відео. Числа на лінійках відповідають апаратним пікселям незалежно від одиниці вимірювання, вказаної в уподобаннях. Стандартна піксельна пропорція лінійки відео (VPAR) в Illustrator дорівнює 1,0 (для квадратних пікселів); це значення змінюється відповідно до стилю, вибраного в діалоговому вікні «Параметри монтажної області»

або в діалоговому вікні «Створення документа».

Якщо ви використовуєте неквадратні пікселі, лінійки спрощують розрахунки з апаратно-залежними пікселами. Припустимо, що задано монтажну область розміром 100 x 100 пунктів Illustrator. Перш ніж експортувати файл для подальшого використання на широкоформатному екрані NTSC DV, необхідно дізнатися точний розмір у пікселях пристрою. У зв'язку із цим можна встановити для піксельної пропорції лінійки відео в Illustrator значення 1,2 (для широких пікселів). Ця зміна відобразиться на лінійці, і монтажна область відображатиметься розміром 83 x 100 пікселів пристрою (100/1,2 = 83,333).



Монтажна область з лінійками

Відображення позначки центру, перехрестя або безпечних зон для відео

Позначка центру, перехрестя та області надійного відеопоказу є властивостями відеодокументів. Вони допомагають створювати відео у програмах Creative Suite. Для відображення цих елементів виконайте такі дії.

1. Клацніть двічі на інструмент керування монтажною областю на панелі «Інструменти» або, коли інструмент керування монтажною областю увімкнено, клацніть на піктограму «Параметри монтажної області» на панелі керування.
2. В розділі «Відображення» виберіть бажані параметри відображення для своїх монтажних областей.
   Примітка. *Також можна встановити або зняти центральну точку, клацнувши на піктограму «Показати центральну позначку» , що на панелі керування.*

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Перегляд ілюстрації

Встановлення налаштувань документа
Про розбиття для друку
Збільшення або зменшення
Зміна області перегляду
Огляд панелі «Навігатор»
Переглянути ілюстрацію у вигляді контурів
Використання кількох вікон і виглядів
Попередній перегляд ілюстрації на кінцевому носії

Встановлення налаштувань документа

Угору

Стандартні налаштування документа, такі як одиниці вимірювання, відображення прозорої сітки, колір тла і параметри введення тексту – мова, вид лапок, розміри надрядкових і підрядкових літер, випуски за обріз та можливості експортування, можна змінити в будь-який момент. Після натиснення кнопки «Редагувати монтажні області» це діалогове вікно закривається і активується інструмент керування монтажними областями.

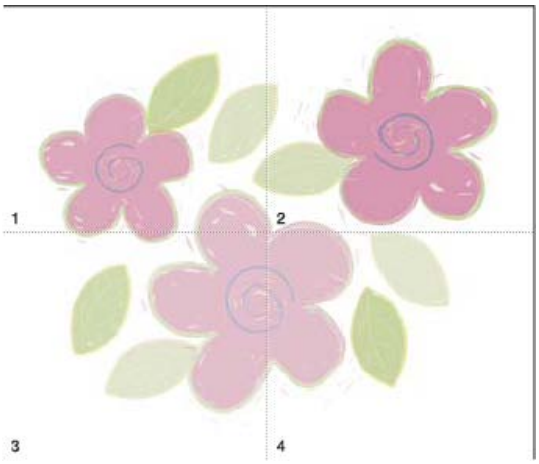
1. Виберіть пункт Налаштування документа з меню «Файл» або натисніть кнопку Налаштування документа на панелі керування. (Кнопка відображається, коли не виділено жодного елемента).
2. Вкажіть потрібні параметри.
3. Якщо потрібно змінити параметри монтажної області (наприклад, щоб змінити книжкову орієнтацію на альбомну), натисніть «Редагувати монтажні області», щоб перейти до режиму редагування монтажних областей.
   Параметр «Імітація кольорового паперу» може бути корисним, якщо ілюстрація призначена для друку на кольоровому папері. Наприклад, якщо ви намалюєте синій об'єкт на жовтому фоні, об'єкт виглядатиме зеленим. Імітація виконується лише тоді, коли сітка прозорості не показується.

Про розбиття для друку

Угору

За замовчуванням Illustrator друкує кожну монтажну область на одному аркуші паперу. Проте, якщо монтажна область більша за розмір паперу в принтері, її можна надрукувати на кількох аркушах.

Розділення монтажної області відповідно до наявного розміру паперу називається розбиттям. Параметри розбиття можна вибрати в розділі «Загальні» діалогового вікна «Друк». Щоб переглянути межі розбиття на друк на монтажній області, виберіть «Перегляд» > «Показати розбиття для друку».



Монтажна область, розбита на кілька сторінок

Якщо розбивати монтажну область на кілька сегментів, сторінки нумеруються зліва направо і зверху вниз, починаючи зі сторінки 1. Номери сторінок показуються на екрані, лише для зручності посилання; вони не друкуються. Номери дають вам змогу друкувати всі сторінки файлу або окремі сторінки.

Збільшення або зменшення

Угору

Є декілька способів масштабування монтажної області.

- Оберіть інструмент «Масштаб» . Вказівник перетворюється на збільшувальне скло зі знаком плюс у центрі. Клацніть у центрі області, яку бажаєте збільшити, або, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть у центрі області, яку бажаєте зменшити. Кожен клац збільшує або зменшує вигляд до попередньо встановленого відсотка.
- Виберіть інструмент «Масштаб» і перетягуйте пунктирний прямокутник, що зветься областю, навколо ділянки, яку ви бажаєте збільшити. Щоб пересунути область по зображенню, утримуйте пропуск і продовжуйте перетягувати, доки область не дістанеться нового місця.
- Виберіть «Перегляд» > Наблизити або «Перегляд» > Віддалити. Кожен клац збільшує або зменшує вигляд до наступного встановленого відсотка.
- Встановіть масштаб в нижньому лівому куті головного вікна або на панелі «Навігатор».
- Щоб показати файл із масштабом 100%, виберіть «Перегляд» > «Справжній розмір» або двічі клацніть інструментом «Масштаб».
- Щоб відобразити виділену монтажну область у вікні, виберіть «Перегляд» > «Монтажна область за розміром вікна» або ж двічі клацніть на інструмент «Рука».
- Щоб переглянути у вікні все, виберіть «Перегляд» > «Усе за розміром вікна».

Угору

Зміна області перегляду

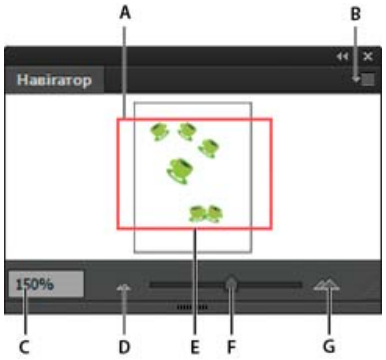
Ви можете вивести на перегляд іншу ділянку монтажної області, виконавши одну з таких дій:

- Виберіть «Перегляд» > «Справжній розмір» для перегляду справжнього розміру всіх монтажних областей.
- Щоб відобразити на екрані всі монтажні області, зменште їх, вибравши з меню «Перегляд» пункт Усе за розміром вікна.
- Щоб збільшити активну монтажну область, виберіть «Перегляд» > «Монтажна область за розміром вікна».
- На панелі «Навігатор» клацніть на ділянці мініатюрного показу, яку ви бажаєте переглянути у вікні ілюстрації. Або перетягніть мале зображення області перегляду (забарвлене поле) в інше місце на мініатюрі.
- Виберіть інструмент «Рука» і перетягніть монтажну область у тому напрямку, куди її треба пересунути.

Угору

Огляд панелі «Навігатор»

Ви можете використовувати панель «Навігатор» («Вікно» > «Навігатор») для швидкої зміни вигляду вашої ілюстрації за допомогою мініатюр. Забарвлене поле у панелі «Навігатор» (що зветься областю перегляду) відповідає поточній видимій ділянці у вікні ілюстрації.



Панель «Навігатор»
***A.** Мініатюра ілюстрації **B.** Меню панелі кнопка **C.** Поле масштабування **D.** Кнопка «Віддалити» **E.** Область перегляду **F.** Шкала налаштовування масштабу **G.** Кнопка «Наблизити»*

Ви можете налаштувати панель «Навігатор» у такий спосіб:

- Щоб відобразити ілюстрацію поза межами монтажної області на панелі «Навігатор», зніміть прапорець «Переглянути тільки вміст монтажної області» в меню панелі.
- Для зміни кольору області перегляду виберіть «Параметри панелі» в меню панелі. Виберіть попередньо налаштований колір з меню «Колір» або двічі клацніть на полі кольору, щоб вибрати особливий колір.
- Щоб показувати пунктирні лінії у документі як суцільні лінії на панелі «Навігатор», виберіть «Параметри панелі» в меню панелі, а потім - «Малювати пунктирні лінії як суцільні».

Угору

Переглянути ілюстрацію у вигляді контурів

За замовчуванням в Adobe Illustrator вся ілюстрація відображається в кольорі. Проте ви можете вибрати варіант відображення ілюстрації лише у вигляді обрисів (або контурів). Перегляд ілюстрації без атрибутів розфарбування прискорює перемальовування екрану під час роботи зі складною ілюстрацією.

У режимі обрисів зв’язані файли за замовчуванням показуються як перекреслені хрест-навхрест прямокутники. Щоб переглянути вміст зв’язаних файлів, виберіть Файл > Налаштування документа і встановіть прапорець «Показувати зображення у вигляді контурів».

- Щоб переглянути всю ілюстрацію у вигляді обрисів, виберіть «Перегляд» > «Обрис». Виберіть «Перегляд» > «Перегляд», щоб повернутися до перегляду ілюстрації в кольорі.
- Щоб переглянути весь матеріал одного шару у вигляді контурів, клацніть, утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), на значку ока біля цього шару на панелі «Шари». Клацніть ще раз, утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), щоб повернутися до перегляду ілюстрації в кольорі. Значок ока порожній у центрі 👁, якщо ввімкнено режим «Обрис», та заповнений 👁, якщо ввімкнено «Перегляд».
- Щоб переглянути всі елементи на невиділених шарах у вигляді контурів, клацніть, утримуючи Alt+Ctrl (Windows) або Option+Command (Mac OS), на значку ока виділеного шару. Або виберіть «Решта в контурах» у меню панелі «Шари».
  Ви можете повернути всі елементи на панелі «Шари» до режиму перегляду, вибравши «Переглянути всі шари» у меню панелі «Шари».

Угору

Використання кількох вікон і виглядів

Ви можете відкрити декілька вікон з одним документом одночасно. Кожне вікно може мати свої налаштування вигляду. Наприклад, ви можете зробити одне вікно дуже збільшеним для тонкої роботи з певними об’єктами, а інше вікно - менш деталізованим, для розташування цих об’єктів на сторінці.

(Windows) Ви можете розташувати кілька відкритих вікон для ваших потреб, скориставшись параметрами в меню «Вікно». «Каскадом» показує вікна у стосі від верхнього лівого до нижнього правого кута екрану; «Плитка» показує вікна зсунутими край до краю; «Впорядкувати значки» впорядковує згорнуті вікна в межах вікна програми.

Альтернативою створенню декількох вікон є створення декількох виглядів. Ви можете створити і зберегти до 25 виглядів кожного документа.

Нижче наведені розбіжності між показом декількох вікон і показом декількох виглядів:

- Вигляди записуються разом із документом, а вікна - ні.
- Вікна можна переглядати одночасно.
- Вигляди можуть з’являтися одночасно лише в тому разі, коли для їх показу відкрито декілька вікон. Зміна вигляду змінює поточне вікно, а не відкриває нове.

Створення нового вікна

❖ Виберіть команду «Вікно» > «Створити вікно».

Створення нового вигляду

❖ Налаштуйте бажаний вигляд, потім виберіть «Перегляд» > «Створити перегляд», введіть назву нового вигляду і клацніть на «OK».

Перейменування або вилучення вигляду

❖ Виберіть «Перегляд» > «Редагувати перегляди».

Перемикання виглядів

❖ Виберіть назву вигляду внизу меню «Перегляд».

Угору

Попередній перегляд ілюстрації на кінцевому носії

Для попереднього перегляду того, як певні елементи ілюстрації виглядатимуть після друку, в Інтернеті або на мобільному пристрої, Illustrator надає такі можливості:

Режим Перегляд накладання кольорів («Перегляд» > «Перегляд накладання кольорів») забезпечує «попередній перегляд фарб», що приблизно показує, як змішування, застосування прозорості й накладання кольорів виглядатимуть після кольороподілу.

Режим перегляду кольороподілу (Вікно > Перегляд кольороподілу) дає можливість переглянути, як будуть виглядати кольори після кольороподілу в надрукованому вигляді.

Режим «Перегляд у вигляді пікселів» («Перегляд» > «Перегляд у вигляді пікселів») приблизно показує, як виглядатиме ілюстрація після растеризації та відкриття в браузері.

Панель «Попередній перегляд зведення» («Вікно» > «Попередній перегляд зведення») підсвічує області ілюстрації, які відповідають певним критеріям зведення, під час збереження та друкування.

Цифрова кольоропроба приблизно показує, як кольори документа виглядатимуть на певному моніторі або іншому вивідному пристрої.

Згладжування надає векторним об’єктам гладкішого вигляду на екрані, дає зрозуміти, як векторна ілюстрація виглядатиме після друку на принтері PostScript®. Згладжування допомагає сприйняттю, оскільки роздільна здатність екрану є відносно обмеженою, а векторну графіку часто друкують з високою роздільною здатністю. Щоб увімкнути згладжування, виберіть «Редагування» > «Параметри» > «Загальні» (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Загальні» (Mac OS), виберіть «Згладжений витвір» і клацніть на «OK».

Device Central («Файл» > «Device Central») дає змогу попередньо переглядати, як документ виглядатиме на конкретному мобільному телефоні чи пристрої.

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Лінійки, сітки, напрямні та мітки кадрування

Використання лінійок
Зміна одиниці вимірювання
Використати сітку
Використання напрямних
Швидкі напрямні
Вимірює відстань між об’єктами
Огляд панелі «Інформація»

Використання лінійок

Угору

Лінійки дозволяють точно розмістити та виміряти об'єкти у вікні ілюстрації або у монтажній області. Точка 0 на кожній лінійці зветься початком відліку лінійки.

Лінійки в Illustrator CS5 схожі на лінійки в інших програмах пакета Creative Suite, наприклад InDesign і Photoshop. У програмі Illustrator передбачено окремі лінійки для документів та монтажних областей. Для поточної роботи можна вибрати лише один із цих варіантів лінійок.

Примітка. *Лінійки вікна називаються загальними лінійками.*
Загальні лінійки з’являються вгорі і ліворуч у вікні ілюстрації. Початок відліку лінійки за замовчуванням знаходиться в верхньому лівому куті вікна ілюстрації.

Лінійки монтажної області з’являються вгорі і ліворуч від активної монтажної області. Початок відліку лінійки монтажної області за замовчуванням знаходиться в верхньому лівому куті монтажної області.

Лінійки монтажних областей і загальні лінійки відрізняються тим, що під час роботи з лінійками монтажних областей початкова точка змінюється залежно від активної монтажної області. До того ж лінійки монтажних областей можуть містити декілька початкових точок. Тому, якщо змінити початкову точку лінійки монтажної області, це не вплине на наявні в монтажних областях заливки візерунком.

За замовчуванням точка відліку загальної лінійки знаходиться в лівому верхньому куті першої монтажної області, а точка відліку лінійки монтажних областей – у лівому верхньому куті відповідної монтажної області.

- Щоб відобразити або приховати лінійки, виберіть у меню «Перегляд» > «Лінійки» > «Показати лінійки» або «Перегляд» > «Лінійки» > «Сховати лінійки».
- Для переходу між лінійками монтажної області й загальними лінійками виберіть у меню «Перегляд» > «Лінійки» > «Змінити лінійки на загальні» або «Перегляд» > «Лінійки» > «Змінити на лінійки монтажних областей». Лінійки монтажних областей відображаються за замовчуванням, тому в підменю «Лінійки» відображається параметр «Змінити лінійки на загальні».
- Щоб відобразити або приховати лінійки для відео, виберіть «Перегляд» > «Лінійки» > «Показати лінійки для відео» або «Перегляд» > «Лінійки» > «Сховати лінійки для відео».
- Щоб змінити початок відліку лінійки, пересуньте вказівник у верхній лівий кут у точку, де лінійки перетинаються, і перетягніть вказівник на місце, де має бути новий початок відліку.

  Коли ви перетягуєте вказівник, перехрещені лінії у вікні та на лінійках показують, як змінюється початок відліку для загальних лінійок.

  Примітка. *Зміна початку відліку загальних лінійок впливає на розбиття візерунків.*
- Щоб відновити стандартний початок відліку лінійок, двічі клацніть на верхньому лівому куті, де лінійки перетинаються.

Відлік системи координат тепер перенесено з першої чверті монтажної області до четвертої. У Illustrator CS5 в разі переміщення вниз збільшується значення координати на осі Y, а в разі переміщення вправо збільшується значення координати на осі X.

Під час збереження документів для попередніх версій Illustrator загальні лінійки зберігають положення, встановлене в цих документах. Незважаючи на те, що початкова точка не переміщається у верхній лівий кут, відлік системи координат переноситься до четвертої чверті.

Зміни відліку системи координат та початкової точки лінійки не застосовуються до сценаріїв – для забезпечення можливості збереження їх у початковому вигляді. Однак, якщо застосувати сценарій для трансформування об'єктів, значення координати Y буде відрізнятися від значення, встановленого в середовищі Illustrator. Наприклад, якщо по осі Y переміститися на 10 кроків вгору (Y= +10), то для такого ж переміщення сценарію по осі Y потрібно переміститися на 10 кроків вниз (Y=-10).

Зміна одиниці вимірювання

Угору

Стандартна одиниця вимірювання в Illustrator – пункт (один пункт дорівнює 0,3528 мм). Ви можете змінити одиницю, яку Illustrator

використовує для загальних вимірювань, обведень і тексту. Ви можете змінити типову одиницю, вводячи значення у полі.

- Щоб змінити стандартні одиниці виміру, виберіть «Редагування» > «Параметри» > «Одиниці виміру» (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Одиниці виміру» (Mac OS), після чого виберіть одиниці для параметрів «Загальні», «Обведення» і «Текст». Якщо в уподобаннях «Текст» вибрано «Показувати параметри тексту для азійських мов», ви також можете вибирати одиницю окремо для азійського тексту.
  Примітка. *Параметр вимірювання «Загальна» впливає на лінійки, вимірювання відстані між точками, пересування і трансформування об'єктів. встановлення сітки, крок сітки, створення форм.*
- Щоб вибрати загальну одиницю вимірювання лише для поточного документа, відкрийте меню «Файл» > діалогове вікно Параметри документа і виберіть потрібну одиницю вимірювання з меню «Одиниці», а потім натисніть кнопку «OK».
- Щоб змінити одиницю вимірювання, коли ви вводите значення у полі, після введеного значення поставте будь-яке з наведених нижче скорочень: дюйм, дюймів, дюймів, міліметрів, міліметрів, мм, Qs (один Q дорівнює 0.25 міліметра), сантиметрів, сантиметрів, см, пунктів, п, пт, пік, пік, піксель, пікселів та пікселів.
  Змішуючи піки і пункти, ви можете вводити такі значення, як XpY, де X і Y - числа у піках і пунктах (наприклад, 12p6 - це 12 пік і 6 пунктів).

Угору

Використати сітку

Сітка з'являється за вашою ілюстрацією у вікні ілюстрації і не друкується.

- Щоб скористатися сіткою, виберіть «Перегляд» > «Показати сітку».
- Щоб сховати сітку, виберіть «Перегляд» > «Сховати сітку».
- Аби прив'язати об'єкти до напрямних, виберіть «Перегляд» > «Прив'язати до сітки», виділіть об'єкт, що його бажаєте перемістити, і перетягніть у потрібному напрямку.

  Коли межі об'єкта наблизяться на 2 пікселі до лінії сітки, об'єкт прив'яжеться до цієї точки.

  Примітка. *Якщо вибрано параметр «Перегляд» > «Перегляд у вигляді пікселів», «Прив'язати до сітки» змінюється на «Прив'язати до пікселя».*
- Щоб встановити проміжок між лініями сітки, стиль сітки (суцільні лінії чи пунктир), колір сітки, чи має сітка з'являтися перед матеріалом чи після, виберіть «Редагування» > «Параметри» > «Напрямні і сітка» (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Напрямні і сітка» (Mac OS).

Угору

Використання напрямних

Напрямні допомагають вам вирівнювати текстові і графічні об'єкти. Ви можете створювати відображення напрямних (прямі вертикальні чи горизонтальні лінії) і напрямні об'єкти (векторні об'єкти, які ви перетворюєте на напрямні). Як і сітка, напрямні не друкуються.

Ви можете вибирати між двома стилями напрямних - суцільними і пунктирними лініями, а також змінювати колір напрямних, використовуючи або попередньо встановлені кольори напрямних або кольори, які ви вибираєте на палітрі кольорів. Типово напрямні не зафіксовані, і ви можете переміщувати, змінювати, вилучати, повертати їх, але можна їх зафіксувати.

- Щоб показати або сховати напрямні, виберіть «Перегляд» > «Напрямні» > «Показувати напрямні» або «Перегляд» > «Напрямні» > «Сховати напрямні».
- Щоб змінити налаштування напрямних, виберіть «Редагування» > «Параметри» > «Напрямні і сітка» (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Напрямні і сітка» (Mac OS).
- Щоб зафіксувати напрямні, виберіть «Перегляд» > «Напрямні» > «Зафіксувати напрямні».

Створення напрямних

1. Якщо лінійки не показуються, виберіть «Перегляд» > «Показати лінійки».
2. Поставте вказівник на ліву лінійку для вертикальної напрямної або на верхню - для горизонтальної.
3. Перетягніть напрямну на потрібне місце.

   Також ви можете перетворити векторні об'єкти на напрямні, виділивши їх і вибравши «Перегляд» > «Напрямні» > «Зробити напрямні».

   Аби спростити роботу з декількома напрямними, перемістіть їх на окремий шар.
4. Якщо потрібно обмежити дію напрямних лише на певну монтажну область, а не на все полотно, виберіть інструмент «Монтажна область» та перетягніть напрямні на потрібну монтажну область.

Переміщення, вилучення і звільнення напрямних

1. Якщо напрямні зафіксовано, виберіть «Перегляд» > «Напрямні» > «Зафіксувати напрямні».
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Пересуньте напрямну перетягуванням або копіюванням.

- Вилучте напрямну, натиснувши Backspace (Windows) або Delete (Mac OS), або вибравши «Редагування» > «Вирізати» чи «Редагування» > «Стерти».
- Вилучіть усі напрямні за раз, вибравши «Перегляд» > «Напрямні» > «Стерти напрямні».
- Звільніть напрямні, перетворивши їх назад на звичайний графічний об'єкт, виділяючи напрямну і вибираючи «Перегляд» > «Напрямні» > «Звільнити напрямні».

Прив’язування об’єктів до опорних точок і напрямних

1. Виберіть «Перегляд > Прив'язка до точки».
2. Виділіть об’єкт, який ви бажаєте перемістити, поставте вказівник точно на точку, яку ви бажаєте вирівняти з опорними точками і напрямними.
   Важливо! *У разі прив’язування до точки вирівнювання залежить від положення вказівника, а не від країв перетягуваного об’єкта.*
3. Перетягніть об'єкт у потрібне місце.

   Коли вказівник стане на відстані до 2 пікселів від опорної точки чи напрямної, він прив’яжеться до точки. Форма вказівника змінюється з залитої стрілки на порожню стрілку після здійснення прив’язування.

Угору

Швидкі напрямні

Швидкі напрямні – це тимчасові напрямні з прив'язкою, які з'являються під час виконання операцій з об'єктами або монтажними областями. Вони допомагають вирівнювати, редагувати та перетворювати об'єкти або монтажні області відносно інших об'єктів або монтажних областей завдяки прив'язці до об'єкта і відображенню значень координат X, Y та відстаней. Можна визначити швидкі напрямні та відображуваний зворотний зв'язок (наприклад мітки вимірювання, виділення об'єкта або мітки), налаштувавши параметр «Швидкі напрямні».

Відео про використання швидких напрямних можна знайти на веб-сайті www.adobe.com/go/lrvid4020_ai_ua.

Використання швидких напрямних

Швидкі напрямні за замовчуванням увімкнені.

1. Щоб увімкнути або вимкнути напрямні, натисніть «Перегляд» > «Швидкі напрямні».
2. Використовувати швидкі напрямні можна різними способами:
   - Створюючи об’єкт за допомогою інструмента пера чи фігури, скористайтеся швидкими напрямними, щоб розставити опорні точки нового об’єкта відносно наявного об’єкта. Або точно розташуйте нову монтажну область відносно іншої монтажної області або об'єкта завдяки швидким напрямним.
   - Під час створення об’єктів за допомогою інструментів пера чи фігури, а також під час виконання перетворень можна скористатися додатковими контрольними напрямними, щоб встановити опорні точки під певними кутами, наприклад 45 або 90 градусів. Ці кути можна вказати в налаштуваннях швидких напрямних.
   - Переміщуючи об'єкт або монтажну область, скористайтеся швидкими напрямними, щоб вирівняти виділений об'єкт або монтажну область відносно інших об'єктів або монтажних областей. Вирівнювання грунтується на геометрії об'єктів та монтажних областей. Напрямні виникають, коли об'єкт наближається до краю або центральної точки інших об'єктів.

     Примітка. *Натисніть клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), щоб скористатися принципом вирівнювання з Illustrator CS3, де використовується центральна точка або край одного об'єкта чи монтажної області.*
   - Коли ви трансформуєте якийсь об’єкт, «швидкі» напрямні з’являються автоматично, аби допомогти у трансформуванні.

   Ви можете змінити те, як і коли з’являються «швидкі» напрямні, встановивши уподобання «Швидкі напрямні».

   Примітка. *Коли ввімкнено «Прив’язувати до сітки» або «Перегляд у вигляді пікселів», ви не можете використовувати швидкі напрямні (навіть якщо виберете команду в меню).*

Параметри «Швидкі напрямні»

Виберіть в меню пункт «Редагування > Налаштування > Швидкі напрямні» (Windows) або «Illustrator > Налаштування > Швидкі напрямні» (Mac OS), щоб встановити такі налаштування:

Колір Визначає розмір напрямних.

Напрямні вирівнювання Відображає напрямні лінії, які утворюються вздовж центру та країв геометричних об'єктів, монтажних областей та обрізу. Вони з'являються, якщо пересувати об'єкти та виконувати операції, зокрема малювати основні форми, за допомогою інструмента «Перо», та трансформувати об'єкти.

Позначки опорної точки/контура Повідомляє про те, коли контури перетинаються та сходяться в опорній точці.

Позначки вимірювань Відображає відомості для різноманітних інструментів (зокрема текстових та інструментів малювання) стосовно поточного розташування курсора, коли курсор встановлюється на опорну точку. Під час створення, виділення, переміщення або перетворення об'єктів відображає зміщення від початкового розташування об'єкта за осями x та y. Якщо за вибраного інструмента

малювання натиснути клавішу Shift, відобразиться початкове місце.

Підсвічування об'єкта Підсвічує об’єкт під вказівником, коли ви перетягуєте вказівник навколо нього. Колір підсвічування збігається з кольором шару об'єкта.

Інструменти трансформування Показує інформацію, коли ви масштабуєте, обертаєте або зсуваєте об’єкти.

Контрольні лінії Напрямні лінії, що відображаються під час створення нових об'єктів. Можна встановити кути, під якими мають рисуватися напрямні лінії від опорних точок сусіднього об’єкта. Ви можете встановити до шести кутів. Введіть значення кута у полі «Кути», виберіть набір кутів зі спливаючого меню «Кути» або виберіть набір кутів зі спливаючого меню і змініть одне із значень у полі, щоб налаштувати набір кутів для своїх потреб. Попередній перегляд відображає ваші налаштування.

Допуск прив'язування Визначає відстань у пунктах, на якій вказівник має знаходитися від іншого об’єкта, аби діяли «швидкі» напрямні.

Угору

Вимірює відстань між об’єктами

Інструмент «Лінійка» розраховує відстань між будь-якими двома точками і показує результат на панелі «Інформація».

1. Візьміть інструмент «Лінійка»  . (Натисніть та утримуйте інструмент «Піпетка», щоб побачити його на панелі «Інструменти».)
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Клацніть на двох точках, щоб виміряти відстань між ними.
   - Клацніть на першій точці і перетягніть на другу точку. Перетягуючи, утримуйте Shift, якщо бажаєте зберігати приріст кута 45° під час повороту.

     На панелі «Інформація» показується відстані по горизонталі і вертикалі від осей *x* і *y*, абсолютні відстані по горизонталі і вертикалі, загальні відстані, виміряний кут.

Угору

Огляд панелі «Інформація»

Ви можете користуватися панеллю «Інформація» («Вікно» > «Інформація»), щоб отримувати відомості про ділянку під вказівником і про виділені об’єкти.

- Коли об’єкт виділено і інструмент виділення активний, на панелі «Інформація» показуються координати *x* і *y* об’єкта, його ширина (*Ш*) і висота (*В*). На значення ширини і висоти впливає параметр «Використовувати межі перегляду» в основних параметрах. Коли вибрано «Використовувати межі перегляду», Illustrator включає ширину обведення (а також інші атрибути, такі як тінь) до розмірів об’єкта. Коли вибрано «Використовувати межі перегляду», Illustrator вимірює лише відстані, визначені векторним контуром об’єкта.
- Коли ви використовуєте інструмент «Перо» або «Градієнт», або коли ви переміщуєте виділення, на панелі «Інформація» показуються зміни x (*Ш*), y (*В*), відстань (*Д*) і кут ∡.
- Коли ви використовуєте інструмент «Масштаб», на панелі «Інформація» показується коефіцієнт збільшення і координати *x* та *y* після того, як ви відпустите кнопку миші.
- Коли ви використовуєте інструмент «Зміна розміру», на панелі «Інформація» відображається зміна відсотків ширини (*Ш*) та висоти (*В*), а після завершення масштабування – нові ширина (*Ш*) і висота (*В*). Коли ви використовуєте інструмент повороту і дзеркального відображення, на панелі «Інформація» показуються координати центра об’єкта і кут повороту ∡ чи дзеркального відображення ∡.
- Коли ви використовує інструмент «Нахил», на панелі «Інформація» показуються координати центра об’єкта, кут нахилу вісі ∡ і величина нахилу ▱.
- Коли ви використовуєте інструмент «Художній пензель», на панелі «Інформація» показуються координати *x* і *y*, а також назва поточного пензля.
- Виберіть «Показувати параметри» в меню панелі або клацніть на подвійній стрілці на вкладці панелі, щоб показати значення кольорів заливки і обведення виділеного об’єкта, назву будь-якого візерунка, градієнта чи відтінку, застосованого до об’єкта.

  Примітка. *Якщо виділено кілька об’єктів, на панелі «Інформація» показуються лише відомості, що є спільними для всіх виділених об’єктів.*

(cc) BY-NC-SR

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Встановлення параметрів

Про параметри
Встановлення параметрів Illustrator
Про зовнішні модулі

Про параметри

Угору

Параметри - це набір уподобань, за якими, на ваш розсуд, має працювати Illustrator; сюди входять уподобання щодо відображення, інструментів, одиниць виміру та експортування. Ваші уподобання записуються у файлі, що називається AIPrefs (Windows) або Уподобання Adobe Illustrator (Mac OS), що зчитується кожного разу, коли запускається Illustrator.

Відкривання діалогового вікна параметрів

1. Виконайте одну з таких дій:
   - У Windows виберіть «Редагування» > «Параметри» > [категорія параметрів].
   - У Mac OS виберіть «Illustrator» > «Параметри» > [категорія параметрів].
   - Зніміть виділення з усіх об'єктів та натисніть кнопку «Параметри» на панелі керування.
2. Щоб переключитися на інший набір уподобань, виконайте одну з таких дій:
   - Виберіть потрібний пункт меню у верхньому лівому куті діалогового вікна «Параметри».
   - Натисніть «Далі» для відображення наступної категорії параметрів або натисніть «Назад» для відображення попередньої категорії.

Скидання усіх налаштувань до заводських

Скидати налаштування до заводських рекомендується у разі збою в роботі програми.

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Під час запуску Illustrator натисніть та утримуйте Alt+Control+Shift (Windows) або Option+Command+Shift (Mac OS). Поточні налаштування буде видалено.
- Видаліть або перейменуйте файл AIPrefs (Windows) чи файл Adobe Illustrator Prefs(Mac OS). Файли з новими налаштуваннями буде створено під час наступного запуску Illustrator.

  Примітка. *Можна безпечно видалити всю теку Adobe Illustrator CS5 Settings. Ця тека містить різні уподобання, які можуть бути регенеровані.*

Встановлення параметрів Illustrator

Угору

Файл параметрів Illustrator керує командами та налаштуваннями панелей в Illustrator. Коли відкривається Illustrator, положення панелей та команд зберігається у файлі параметрів Illustrator. Якщо потрібно відновити параметри за замовчуванням для Illustrator або змінити поточні налаштування, видаліть параметри Illustrator. Illustrator автоматично створює файл параметрів, коли Illustrator перезапускається та коли зберігається файл.

В залежності від того, яка операційна система використовується, файл параметрів Illustrator розташовується в таких місцях:

Примітка. *Назва папки може бути іншою; це залежить від того, яку мовну версію встановлено.*

Mac OS X

```
<startup drive>/Users/<username>/Library/Preferences/Adobe Illustrator CS5 Settings/en_US*/Adobe Illustrator Prefs
```

Windows XP

```
<startup drive>\ Documents and Settings\<username>\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\en_US*\AIPrefs
```

Windows Vista або Windows 7

```
<startup drive>\Users\<username>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\en_US*\AIPrefs.
```

Примітка. *У Windows XP папка даних програми за замовчуванням прихована. Те саме стосується папки AppData у Windows Vista та Windows 7. Щоб зробити цю папку видимою, відкрийте параметри папки на панелі керування та виберіть вкладку перегляду. На панелі додаткових параметрів виберіть пункт Показати приховані файли й теки або «Показати приховані файли, теки та диски».*

Якщо ви не можете знайти файл параметрів, скористайтесь функцією пошуку своєї операційної системи, та виконайте пошук «AIPrefs» (Windows) або «Adobe Illustrator Prefs» (Mac OS).

Угору

Про зовнішні модулі

Зовнішні модулі - це комп'ютерні програми, що додають властивості Adobe Illustrator. Ряд модулів спеціальних ефектів постачається разом із вашою програмою і автоматично встановлюється у теку Plug-ins в теці Illustrator.

Ви можете встановлювати будь-які комерційні модулі, розроблені для Photoshop або Illustrator. Щоб установити зовнішній модуль від Adobe Systems, скористайтеся відповідною програмою установки модуля, якщо вона наявна. У іншому разі перетягніть копію модуля до теки Plug-ins у теці Illustrator. Перезапустіть Illustrator, щоб модулі були активовані. Щоб встановити зовнішній модуль стороннього розробника, виконуйте інструкції з установки, що додаються до модуля.

Примітка. *Відкрита архітектура програми Adobe Illustrator дає змогу розробникам, що не належать до Adobe, створювати функції, доступні з Adobe Illustrator. Якщо ви цікавитеся створенням зовнішніх модулів, сумісних із Adobe Illustrator, дивіться веб-сайт Adobe Systems U.S. за адресою www.adobe.com.*

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Відновлення, відміна та автоматизація

Відміна і поновлення змін
Вертання до останньої записаної версії
Автоматизація завдань

Відміна і поновлення змін

Угору

Команди «Скасувати» і «Повторити» дають вам змогу виконувати операції скасування й поновлення змін для виправлення помилок у роботі. Ви можете скасувати або повторити операцію після того, як ви вибрали команду «Записати» (якщо ви не закривали файл і не відкривали знову).

❖ Виберіть «Редагування» > «Скасувати» або «Редагування» > «Повторити».

Можна скасувати необмежену кількість операцій (залежно від доступної пам'яті), повторюючи команду «Скасувати». Якщо операцію не можна скасувати, команда «Скасувати» затемнена.

Вертання до останньої записаної версії

Угору

Ви можете повернути файл до останньої записаної версії (якщо тільки ви не закривали файл і не відкривали знову). Цю дію не можна скасувати.

❖ Виберіть «Файл »> «Повернути».

Автоматизація завдань

Угору

Графічний дизайн - це сфера діяльності, що відзначається творчістю, але певні аспекти практичної роботи над ілюстрацією можуть раз за разом повторюватися. Насправді ви мабуть помітили, що час, який ви витрачаєте на розміщення і переміщення зображень, виправлення помилок, приготування файлів до друку і показу в Інтернеті, часто забирає час від творчої роботи.

Illustrator надає різноманітні шляхи автоматизації багатьох нудних завдань, які ви маєте робити, залишаючи вам більше часу, щоб зосередитися на творчих аспектах вашої праці.

Дія - це серія завдань, що записуються під час використання програми Illustrator - команди меню, параметри інструментів, виділення об'єктів тощо. Коли ви програєте дію, Illustrator виконує за вас усі записані завдання.

Illustrator надає заздалегідь записані дії, щоб допомогти вам виконувати загальні завдання. Ці дії встановлюються як типовий набір на панелі «Дії», коли ви встановлюєте програму Illustrator.

Сценарій - це серія команд, що наказують вашому комп'ютерові виконати послідовність операцій. Ці операції можуть залучати лише Illustrator або й інші програми, таки як програми текстової обробки, електронні таблиці, програми керування базами даних. Illustrator надає типові сценарії, щоб допомогти вам виконувати загальні завдання. Ви маєте доступ до цих сценаріїв через команду «Файл» > «Сценарії».

Динамічна графіка спрощує спільну працю дизайнерів і розробників за великих обсягів публікацій.

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Файли та шаблони

Про нові профілі документа
Створення нових документів
Про шаблони
Створення нового шаблона
Встановлення налаштувань документа
Відкриття файлу
Перегляд файлів за допомогою Adobe Bridge

Про нові профілі документа

Угору

Документ є простором, в межах якого створюється ілюстрація. У Illustrator ви можете створювати документи, призначені для багатьох типів засобів виводу. (Стосовно інформації про створення документів Illustrator для відео дивіться PDF «Вдосконалення створення відео» за адресою www.adobe.com/go/learn_ai_video_ua.

Ви починаєте роботу з новим документом, обравши новий профіль документа для відповідного способу виводу. Кожний профіль включає попередні налаштування для розмірів, колірного режиму, одиниць, орієнтації, прозорості та роздільної здатності. Усі за замовчуванням використовують одну монтажну область. Наприклад, профіль «Відео та фільм» використовує пікселі, а не пункти, ви можете обрати площу кадрування для конкретного пристрою, наприклад, широкого екрана NTSC DV, й створити документ точно з потрібними розмірами, з направляючими відео, які допомагають у компонуванні та дають змогу досягти найкращого результату.

Якщо ви плануєте виводити ваш файл до принтеру високого рівня, наприклад, відправляти його до типографії, уточніть профіль «Друк» для забезпечення того, аби ваша ілюстрація та будь-які застосовані ефекти мали відповідну роздільну здатність.

Можна вибирати такі профілі:

Документ для друку Використовує розмір листа для монтажної області за замовчуванням, а також надає інші попередні налаштування для вибору розмірів друку. Використовуйте даний профіль, якщо ви плануєте відправляти файл до типографії для друку на принтері високого рівня.

Веб-документ Надає параметри попередніх налаштувань, оптимізовані для виводу в Інтернет.

Документ Flash Catalyst Створює документ FXG в режимі RGB, розмір документа за замовчуванням – 800 x 600 пікселів. Для всіх нових об'єктів документа ввімкнено вирівнювання за піксельною сіткою, для дискретизації растрових ефектів встановлено значення 72 ppi. Також доступні зразки, символи, стилі графіки та пензлі, розроблені з урахуванням особливостей процесів Flash Catalyst і Flash Professional.

Документ для мобільних пристроїв Створює файл малого розміру, адаптований для конкретного мобільного пристрою. Ви можете обрати ваш пристрій з меню «Розмір». Натисніть Device Central, щоб відкрити Adobe Device Central і переглянути документ в інтерфейсі вибраного пристрою.

Документ «Відео та плівка» Містить різні попередньо налаштовані розміри області кадрування спеціально для відео та плівки (зверніть увагу на те, що параметри монтажної області змінюються відповідно до параметра Розмір кадру відповідного профілю). Illustrator створює лише ілюстрації із квадратними пікселями, тому, для коректної інтерпретації розмірів у відеопрограмі, Illustrator настроює значення «Висоти» та «Ширини». Наприклад, якщо ви оберете «Стандартний NTSC DV», Illustrator застосовує розміри 654 x 480, які перетворюються у 740 x 480 у відеопрограмах.

Основний документ CMYK Використовує розмір листа для монтажної області за замовчуванням, а також надає можливість вибору інших розмірів. Використовуйте цей профіль, якщо ви плануєте виводити документ на носіях різного типу. Якщо одним з типів носіїв буде типографія, ви можете схотіти вручну збільшити ефекти створення растру у «Висока».

Основний документ RGB Використовує розмір листа монтажної області за замовчуванням 800x600, а також надає різні попередні налаштування для вибору розмірів спеціально для друку, відео, Інтернету. Не використовуйте даний профіль, якщо ви плануєте відправляти файл до типографії для друку на принтері високого рівня. Використовуйте даний профіль, якщо ви плануєте виводити файл на принтері середнього рівня, розміщувати в Інтернеті, або на різних типах носіїв.

Відео про налаштування нових документів можна знайти на www.adobe.com/go/vid0031_ua.

Додаткові відомості про власних профілів документа можна знайти за адресою www.adobe.com/go/learn_custom_document_profiles_ua.

Відео про створення документів (англійською мовою)

Створення відео (англійською мовою)

Створення нових документів

Угору

Ви можете створювати нові документи Illustrator з новим профілем документа або на основі шаблону. Створення документа з нового профілю надає вам чистий документ з типовими налаштуваннями обраного профілю, кольорами обведення та заливки за замовчуванням,

стилями графіки, пензлями, діями, параметрами перегляду та іншими налаштуваннями. Створення документа на основі шаблону надає вам документ з попередньо налаштованими елементами дизайну та параметрами, такими як мітки кадрування та направляючі, для конкретного типу документів, наприклад, брошур або обкладинок CD.

Ви можете створити новий документ з Екрану привітання, або за допомогою «Файл» > «Створити» або «Файл» > «Device Central» (для виводу на мобільні пристрої). Щоб переглянути екран привітання, виберіть у меню «Довідка» > «Екран привітання».

Відео про налаштування нових документів можна знайти на www.adobe.com/go/vid0031_ua.

Створення нового документа

Почати роботу над новим документом можна з екрана привітання або з меню «Файл».

1. Виконайте одну з таких дій:
   - Якщо Illustrator запущено, виберіть «Файл» > «Створити», після чого зі списку профілів нового документа виберіть потрібний профіль документа.
   - Якщо відкритий екран привітання, клацніть на потрібний профіль документа у списку «Створити...».
   - Якщо Illustratorне відкритий, відкрийте його і виберіть профіль документа зі списку «Створити...» на екрані привітання.

   Примітка. *Для відкриття нового документа безпосередньо з екрана привітання, без відображення діалогового вікна «Новий документ», клацніть, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS).*
2. Введіть назву для документа.
3. Вкажіть кількість монтажних областей у документі та порядок їх розташування на екрані:
   Сіткою, рядками Монтажні області розташовуються на екрані у вказаній кількості рядків. Кількість рядків задається в меню «Рядки». За замовчуванням програма створює для вказаної кількості монтажних областей сітку, максимально наближену до квадратної.

   Сіткою, стовпчиками Монтажні області розташовуються на екрані у вказану кількість стовпчиків. Кількість стовпчиків задається в меню «Стовпчики». За замовчуванням програма створює для вказаної кількості монтажних областей сітку, максимально наближену до квадратної.

   Розтягнути в ряд Монтажні області розташовуються на екрані в один рядок

   Розтягнути в стовпчик Монтажні області розташовуються на екрані в один стовпчик

   Змінити на компонування справа наліво Розташовує кілька монтажних областей у певному форматі рядка чи стовпчика, проте відображає їх справа наліво.
4. Вкажіть стандартну відстань між монтажними областями. Це значення застосовується як для відстані по горизонталі, так і для відстані по вертикалі.
5. Вкажіть стандартний розмір, одиниці вимірювання і загальний макет для всіх монтажних областей.
   Примітка. *В разі потреби монтажні панелі можна буде переміщувати та масштабувати, коли документ буде відкрито.*
6. Зазначте положення обрізки з кожного боку монтажної статті. Щоб користуватися різними значеннями для різних сторін, натисніть піктограму «Блокувати» .
7. Натисніть кнопку «Розширені» для вибору додаткових параметрів.
   Примітка. *Ці налаштування можна змінити після створення документа, вибравши з меню «Файл» пункт Параметри документа і вказавши нові значення параметрів.*
   Колірний режим Встановлює колірний режим для нового документа. Зміна колірного режиму конвертує вміст за замовчуванням (зразки, пензлі, символи, стилі графіки) обраного профілю нового документа у новий колірний режим, що призводить до зміни кольорів. При виконанні змін звертайте увагу на значок попередження.

   Ефекти створення растру Визначає роздільну здатність ефектів створення растру у документі. Зокрема, якщо ви плануєте виводити документ на принтері високого рівня, що має високу роздільну здатність, важливо встановити цей параметр у «Висока». У профілі «Друк» цей параметр встановлений у «Висока» типово.

   Сітка прозорості Визначає параметри для сітки прозорості у документі, який використовує профіль «Відео та фільм».

   Режим перегляду Встановіть режим перегляду за замовчуванням для документа (ви завжди можете змінити його у меню «Перегляд»):
   - «Усталений» – ілюстрація, створена у документі, відображається у векторному вигляді та у повному кольорі. Збільшення або зменшення зберігає гладкість кривих.
   - «У вигляді пікселів» – представляє ілюстрацію у растровому (піксельному) вигляді. Вміст насправді не растеризується, але відображається у такому вигляді, наче його було растеризовано.
   - «Накладання» надає «перегляд фарб», що являє собою наближення до того, як прозорість, накладання та переходи будуть виглядати при виведенні з кольороподілом. (Див. Про накладання).

   Емуляція пристрою Якщо документ створено з використанням профілю для мобільних пристроїв, можна переглянути документ в інтерфейсі мобільного пристрою, вибравши параметр «Емуляція пристрою».

Вирівняти нові об'єкти за піксельною сіткою Якщо ввімкнено цей параметр, усі нові об'єкти буде автоматично вирівняно за піксельною сіткою Цей параметр увімкнено за замовчуванням для документів для Інтернету та пристроїв, оскільки в цих документах важливо, щоб ілюстрація правильно відображалася саме на екрані. Докладніше про це читайте в розділі Створення контурів, вирівняних за піксельною сіткою, для робочих процесів в Інтернеті.

Створення нового документа з шаблону

1. Виконайте одну з таких дій:
   - Виберіть у меню пункт «Файл > Створити з шаблону».
   - Виберіть у меню пункт «Файл > Створити». У діалоговому вікні «Новий документ» натисніть кнопку «Шаблони».
   - Якщо відкритий екран привітання, виберіть пункт «З шаблону» у списку «Створити новий».
2. У діалоговому вікні створення документа за шаблоном знайдіть і виберіть потрібний шаблон та натисніть кнопку «Створити».

Угору

Про шаблони

Шаблони дають змогу створювати нові документи зі спільними загальними параметрами та елементами дизайну. Наприклад, якщо вам потрібно створити серію візитних карток подібного вигляду, ви можете створити шаблон з потрібними розмірами монтажної області, виглядом (наприклад, направляючими) та параметрами друку. Шаблон також містить символи загальних елементів дизайну (наприклад, логотипів) та специфічні набори зразків кольорів, пензлів, стилів графіки.

Illustrator постачається з різноманітними шаблонами, в тому числі і шаблонами для фірмових бланків, візитних карток, конвертів, брошур, поштових карток, листівок, веб-сайтів.

Коли шаблон обрано командою «Створити з шаблону», Illustrator створює новий документ з тим самим вмістом та параметрами документа, взятими з шаблону, але оригінальний шаблон лишається незмінним.

Угору

Створення нового шаблона

1. Відкрийте новий або наявний документ.
2. Налаштуйте документ одним з таких способів:
   - Налаштуйте вікно документа таким чином, як ви хочете, аби виглядав новий документ, який ви створите з шаблону. Це містить рівень масштабування, позицію повзунків прокрутки, початок лінійки, напрямні, сітку, області кадрування, параметри меню «Перегляд».
   - Намалюйте або імпортуйте будь-яку ілюстрацію, яку ви хочете мати у новому документі, створеному на основі шаблону.
   - Видаліть будь-які наявні зразки, стилі, пензлі або символи, які ви не хочете бачити у шаблоні.
   - Створюйте нові зразки, стилі, пензлі або символи, які ви хочете бачити у відповідному шаблоні. Ви також можете імпортувати передналаштування, стилі, пензлі, символи та дії з великої кількості бібліотек, що постачаються з Illustrator.
   - Ви можете створити нові оформлення графіків та додати їх до діалогового вікна «Оформлення графіку». Також можна імпортувати оформлення графіків.
   - Задайте потрібні параметри в діалогових вікнах Параметри документа та «Параметри друку».
3. Виберіть меню «Файл» > Зберегти як шаблон.
4. В діалоговому вікні Зберегти як виберіть місцезнаходження файлу, введіть його ім’я та натисніть «Зберегти».

   Illustrator збереже файл у форматі AIT (шаблон Adobe Illustrator).

Угору

Встановлення налаштувань документа

Стандартні налаштування документа, такі як одиниці вимірювання, відображення прозорої сітки, колір тла і параметри введення тексту – мова, вид лапок, розміри надрядкових і підрядкових літер та можливості експортування, можна змінити в будь-який момент. Після натиснення кнопки «Редагувати монтажні області» це діалогове вікно закривається і активується інструмент керування монтажними областями. За допомогою цієї кнопки можна змінювати монтажні області.

1. Виберіть із меню «Файл» пункт Параметри документа або натисніть кнопку «Параметри документа» на панелі керування (кнопка відображається, коли не виділено жодних елементів).
2. Вкажіть потрібні параметри.

Примітка. *Параметр «Імітація кольорового паперу» може бути корисним, якщо ілюстрація призначена для друку на кольоровому папері. Наприклад, якщо ви намалюєте синій об’єкт на жовтому фоні, об’єкт виглядатиме зеленим. Імітація виконується лише тоді, коли сітка прозорості не показується.*

Для отримання докладнішої інформації про ці параметри дивіться відповідні розділи.

Відкриття файлу

Угору

Можна відкривати як файли, створені у Illustrator, так і сумісні файли, створені в інших програмах.

- Для відкриття наявного файлу оберіть «Файл» > «Відкрити». Виберіть файл та натисніть «Відкрити».
- Для відкриття нещодавно записаного файлу оберіть його з переліку «Відкрити останні» на Екрані привітання, або оберіть «Файл» > «Відкрити останні файли», після чого оберіть файл зі списку.
- Для відкриття та перегляду файлу за допомогою Adobe Bridge виберіть «Файл» > Переглянути в Bridge, щоб відкрити Adobe Bridge. Знайдіть файл і виберіть «Файл» > Відкрити за допомогою > Adobe Illustrator CS5.

Перегляд файлів за допомогою Adobe Bridge

Угору

Adobe® Bridge є міжплатформною програмою, яка інтегрується з компонентами Adobe® Creative Suite® 5 і допомагає знаходити, упорядковувати та переглядати ресурси, потрібні для створення друкованих зображень, а також веб-, відео- та аудіовмісту. Bridge можна запустити з будь-якої програми Creative Suite й використовувати для доступу до ресурсів Adobe та інших типів.

❖ Щоб відкрити Adobe Bridge з Illustrator, виконайте одну з описаних нижче дій.

- Виберіть «Файл» > Переглянути в Bridge.
- Натисніть на значок Adobe Bridge на панелі керування.
- Оберіть з рядка стану «Показати у Bridge».

У Adobe Bridge ви можете виконувати такі дії:

- Управління зображенням, відзнятим матеріалом та аудіофайлами: Перегляд, пошук, сортування та обробка файлів у Bridge без відкриття окремої програми. Ви також можете редагувати метадані файлів, використовувати Bridge для розміщення файлів до ваших документів, проектів або композицій.
- Управління вашими фотографіями: Імпортуйте та редагуйте фотографії з картки вашої цифрової камери, групуйте зв'язані фотографії, виконувати відкриття або імпорт файлів Photoshop® Camera Raw та редагування їхніх параметрів без відкриття Photoshop.
- Виконуйте автоматизовані операцій, такі як команди пакетної обробки.
- Синхронізуйте налаштовування кольорів в усіх компонентах Creative Suite, що підтримують керування кольором.
- Почніть веб-конференцію у реальному часі для спільного перегляду вашого робочого стола та документів.

Інші теми довідки

Adobe Bridge

Підключитися до CS Live

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Імпорт та експорт налаштувань Illustrator CC

Впроваджено у версії 17.1

Імпорт та експорт налаштувань

Експортувати чи імпортувати налаштування програми Illustrator можна за допомогою створення пакетів налаштувань. Оберіть місце розташування, а потім із легкістю експортуйте доступні налаштування Illustrator, що зберігаються на вашому комп'ютері. Далі скопіюйте пакет на інший комп'ютер і імпортуйте їх із пакета до програми Illustrator CC на цьому комп'ютері.

Експорт налаштувань

1. Відкривши програму Illustrator, оберіть команди меню «Редагування» > «Мої параметри» > «Експортувати налаштування».

2. Оберіть місце збереження пакета налаштувань у діалоговому вікні, що з'явиться на екрані.

   Назва створеного пакета налаштувань матиме такий формат: `AI17Settings_дата_час`.

3. Клацніть «ОК», щоб створити пакет налаштувань за вказаним шляхом.

   Створений файл із налаштуваннями можна скопіювати на інший комп'ютер, щоб імпортувати й застосувати ці налаштування до програми Illustrator на цьому комп'ютері.

Імпорт налаштувань

Увага! *Після імпорту налаштувань програму Illustrator буде перезапущено для застосування цих налаштувань. Тому, перш ніж імпортувати налаштування, слід зберегти поточний документ.*

1. Відкривши програму Illustrator, оберіть команди меню «Редагування» > «Мої параметри» > «Імпортувати налаштування».

2. Оберіть файл пакета налаштувань у діалоговому вікні «Імпорт налаштувань», що з'явиться на екрані.

   Назва пакета налаштувань матиме такий формат: `AI17Settings_дата_час`.

3. Клацніть «ОК», щоб імпортувати налаштування.

4. За появи відповідного запиту клацніть зазначені у вікні кнопки, щоб завершити імпорт і перезапустити програму Illustrator.

Зауважте.

- Налаштування неможливо експортувати чи імпортувати між версіями програми Illustrator із різними налаштуваннями мови інтерфейсу.
- Комбінації клавіш неможливо імпортувати за умови копіювання налаштувань з однієї операційної системи до іншої (наприклад, із Windows до Macintosh).

Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Власні панелі інструментів

Впроваджено у версії 17.1

Додавання та видалення інструментів із панелі інструментів
Керування власними панелями інструментів

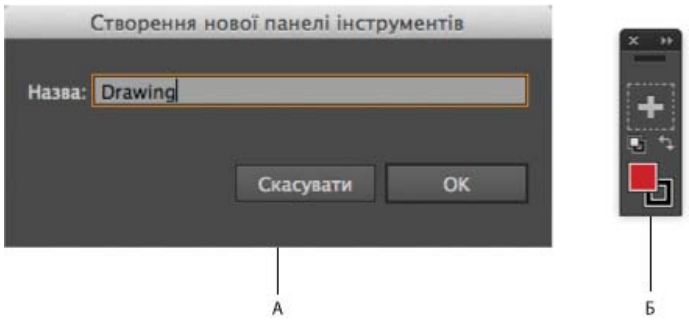
Ця версія програми Illustrator CC дозволяє користувачам створювати власні панелі інструментів. Якщо ви зазвичай працюєте лише з певним набором інструментів, його можна розмістити окремо на власній панелі інструментів.

Додавання та видалення інструментів із панелі інструментів

Угору

1. Відкривши програму Illustrator, оберіть команди меню «Вікно» > «Інструменти» > «Створити власну панель інструментів», після чого вкажіть назву панелі та натисніть «ОК».

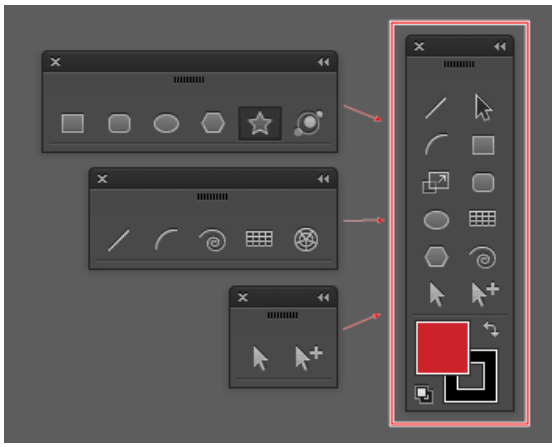
   У результаті цього буде створено й відображено нову панель інструментів.



***А.** Уведіть назву нової панелі інструментів **Б.** Нова панель інструментів, створена з використанням проксі-зображення заливки/обведення за замовчуванням*

***Примітка.** Зразки заливки/обведення додаються до панелі інструментів за замовчуванням. Їх не можна видалити з власної панелі інструментів.*

2. Перетягніть інструмент із існуючої панелі до нової або існуючої власної панелі інструментів. Якщо інструмент є частиною певної групи інструментів, копіювання застосовується до першого розташованого вгорі інструмента. За появи курсору зі значком «плюс» (+) відпустіть кнопку миші.



Інструменти із трьох груп (ліворуч) було додано до нової власної панелі інструментів (праворуч)

За умови перетягування інструмента після появи курсору зі значком скасування дії () додавання чи видалення інструментів не буде виконано.

3. Щоб додати інструмент, що не відображається вгорі групи, виконайте одну з таких дій:

   АБО

   a. Натисніть клавішу Alt/Opt і клацніть необхідну групу інструментів. За допомогою цієї комбінації клавіш можна виконати перехід між усіма інструментами, присутніми в групі.
   b. Коли необхідний інструмент з'явиться вгорі групи, перетягніть його до власної панелі інструментів. За появи курсору зі значком «плюс» (+) відпустіть кнопку миші.
   a. Перетягніть групу інструментів до порожньої ділянки робочого середовища, щоб переглянути її у вигляді стрічки з інструментами.
   b. Обравши необхідний інструмент із цієї стрічки, перетягніть його до нової власної панелі інструментів. За появи курсору зі значком «плюс» (+) відпустіть кнопку миші.

4. Щоб видалити інструмент, перетягніть його із власної панелі інструментів і відпустіть кнопку миші за появи курсору зі значком «мінус» (–).

   Примітка. *Видалити інструмент із панелі інструментів можна лише за наявності відкритого документа.*

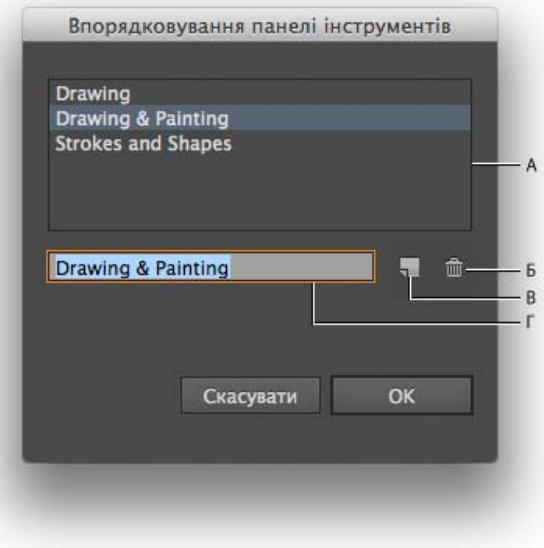
5. Щоб поміняти місцями інструменти всередині власної панелі інструментів, натисніть клавішу Alt / Opt, перетягніть один інструмент поверх іншого (на місці якого слід розташувати цей інструмент) та відпустіть кнопку миші за появи курсору зі значком із двома направленими в протилежні боки стрілками (⇄).

Власна панель інструментів постійно відображається в робочому середовищі, в якому її було створено. За умови переходу до іншого робочого середовища та повернення до початкового зберігаються всі створені панелі інструментів. Їх буде відкрито одразу після повернення до початкового робочого середовища.

Угору

Керування власними панелями інструментів

1. Відкривши програму Illustrator, оберіть команди меню «Вікно» > «Інструменти» > «Впорядковування панелі інструментів».



Дії, доступні для виконання за допомогою діалогового вікна «Впорядковування панелі інструментів»
A. *Перелік власних панелей інструментів* ***B.*** *Видалення виділеної панелі інструментів* ***C.*** *Створення нової панелі інструментів або копіювання виділеної панелі* ***D.*** *Перейменування виділеної панелі інструментів*

2. Виконайте одну з таких дій у діалоговому вікні «Впорядковування панелі інструментів»:

   - **Перейменування**: виділіть у переліку необхідну панель інструментів, укажіть нову назву панелі в текстовому полі, після чого натисніть «ОК».
   - **Створення/копіювання панелі**: виділіть у переліку необхідну панель інструментів, клацніть кнопку копіювання, за необхідності змініть назву панелі, після чого натисніть «ОК». Щоб створити нову панель інструментів, не обирайте в переліку жодної панелі.
   - **Видалення**: виділіть у переліку необхідну панель інструментів, після чого клацніть кнопку «Видалити».

Публікації Twitter™ і Facebook не підпадають під умови ліцензії Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Малювання

Creating arrows and arrowheads in Illustrator (Створення стрілок і наконечників стрілок у Illustrator)
Майкл Джеротт (Michael Jarrott) (31 жовтня 2012)
навчальний матеріал
П'ять способів створення різноманітних стрілок

Основи малювання

Про векторну графіку
Про контури
Про лінії напряму та точки напряму
Визначення вигляду лінії напряму та точки напряму
Визначення уподобань щодо розміру опорної точки
Режими малювання

Рисування та зміна контурів здійснюється за допомогою набору інструментів та методів малювання, спільних для Adobe Illustrator, Adobe® InDesign та Adobe® Photoshop®. У будь-якій із цих програм можна малювати контури, які потім можна легко скопіювати і вставити в іншій програмі. Можна також створювати символи для використання в Adobe Illustrator і в Adobe® Flash® Professional. Перегляньте відео, де у спрощеній формі продемонстрований процес малювання у програмі Illustrator CS 5.

Угору

Про векторну графіку

Векторна графіка (іноді – векторні фігури чи векторні об'єкти) створюється з лінії та кривих, визначених математичними об'єктами, що звуться векторами, які описують зображення за його геометричними характеристиками.

Можна вільно пересувати чи змінювати векторну графіку, не втрачаючи деталей і чіткості, бо вона не залежить від роздільності: вона зберігає чіткі краї в разі зміни розміру, друкуванні на принтері PostScript, записі у PDF-файл, імпортуванні у програми роботи з зображеннями на основі векторної графіки. Як наслідок, векторна графіка є найкращим варіантом для такого художнього матеріалу, як логотипи, що використовуються з різними розмірами на різних носіях виводу.

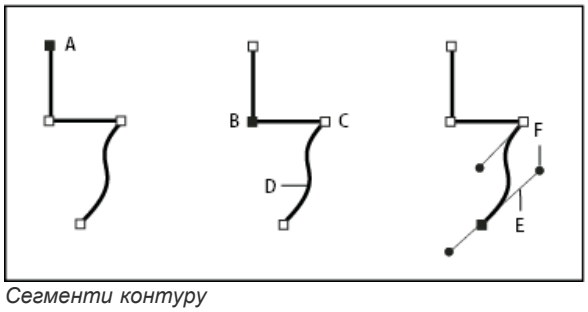
Векторні об'єкти, що їх ви створюєте інструментами малювання та фігур у Adobe Creative Suite, є прикладом векторної графіки. Ви можете скористатися командами «Копіювати» і «Вставити», щоб створити копію векторного об'єкта для інших компонентів Creative Suite.

Угору

Про контури

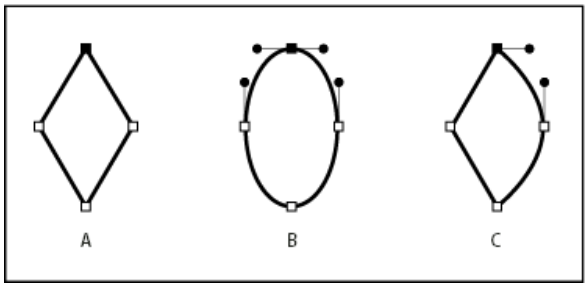
Рисуючи, ви створюєте лінію, що зветься контуром. Контур складається з одного або декількох прямих чи кривих сегментів. Початок і кінець кожного сегменту позначаються опорними точками, які наче шпильки утримують відрізок на місці. Контур може бути закритим і не мати ані початку, ані кінця (наприклад, коло), або відкритим, з чіткими кінцевими точками (наприклад, хвиляста лінія).

Ви можете змінити форму контуру, перетягуючи його опорні точки, напрямні точки на кінцях напрямних ліній, що з'являються на опорних точках, або цілий відрізок контуру.



Сегменти контуру
***A.** Виділена (суцільна) кінцева точка **B.** Виділена опорна точка **C.** Невиділена опорна точка **D.** Кривий сегмент контуру **E.** Лінія напряму **F.** Напрямна точка*

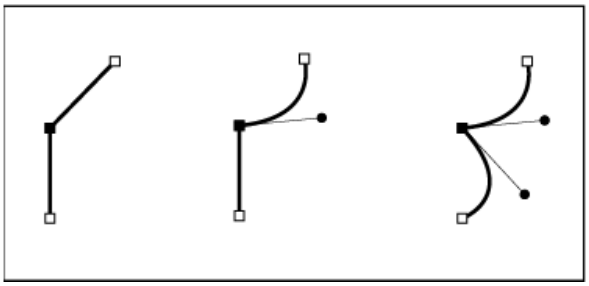
Контури можуть мати опорні точки двох типів: кутові точки та точки згладжування. У кутовій точці контур різко змінює напрям. У точці згладжування сегменти контуру з'єднуються у неперервну криву. Ви можете нарисувати контур, користуючись будь-яким сполученням кутових точок і точок згладжування. Якщо ви поставите точку не того типу, ви завжди можете змінити її.



Точки на контурі

***A.** Чотири кутові точки **B.** Чотири точки згладжування **C.** Сполучення кутових точок і точок згладжування*

Кутова точка може з'єднувати будь-які два прямі чи криві сегменти, тоді як точка згладжування завжди з'єднує два криві сегменти.



Кутова крапка може з'єднувати як прямі, так і криві сегменти.

***Примітка.** Не плутайте кутові крапки і точки згладжування з прямими і кривими сегментами.*

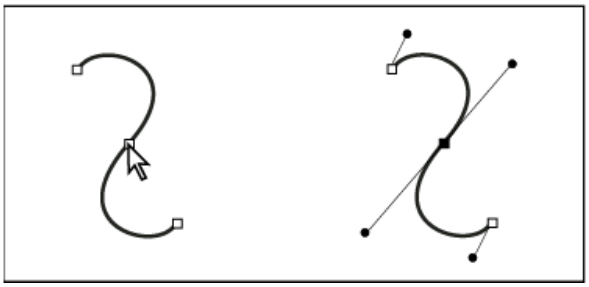
Обрис контуру зветься обведенням. Колір або градієнт, застосований до внутрішньої ділянки відкритого чи закритого контуру, зветься заливкою. Обведення може мати вагу (товщину), колір, пунктирний візерунок (Illustrator та InDesign) або стилізований візерунок (InDesign). Після того, як ви створили контур або фігуру, ви можете змінити характеристики обведення і заливки.

В InDesign кожен контур також має центральну точку, що є центром фігури, але не є частиною справжнього контуру. Ви можете використовувати цю точку для перетягування контуру, вирівнювання з іншими елементами, для вибору всіх опорних точок на ньому. Центральна точка завжди є видимою, її не можна приховати чи вилучити.

Угору

Про лінії напряму та точки напряму

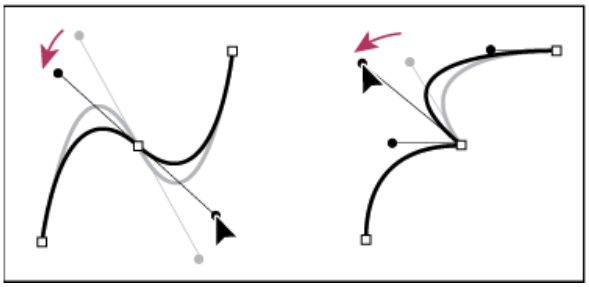
Коли ви вибираєте точку прив'язки, що з'єднує криволінійні сегменти (або вибираєте сам сегмент), у точках прив'язки з'єднувальних сегментів з'являються мітки-маніпулятори напрямку, що складаються з ліній напрямку, що закінчуються у точках напрямку. Кут нахилу та довжина ліній напрямку визначають форму та розмір криволінійних сегментів. Якщо пересунути точки напряму, зміниться форма кривої. Напрямні лінії не показуються на кінцевому виводі.



Після вибору опорної точки (ліворуч) напрямні лінії з'являються на всіх кривих відрізках, приєднаних опорною точкою (праворуч).

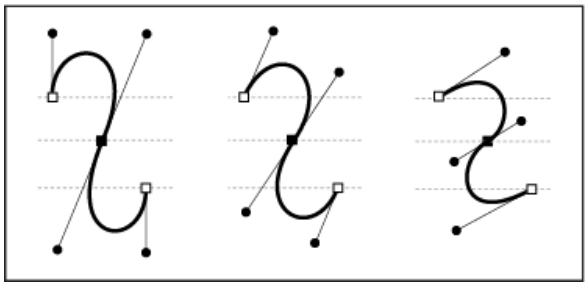
Точка згладжування завжди має дві напрямні лінії, що пересуваються разом як ціле. Коли ви пересуваєте лінію напряму на точці згладжування, криві сегменти обабіч точки налаштовуються одночасно, зберігаючи неперервність кривої в цій опорній точці.

На відміну від неї кутова крапка може мати дві, одну або жодної напрямної лінії залежно від того, чи сполучає вона два, один або не сполучає жоден кривий сегмент. Лінії напряму кутової крапки утримують кут, застосовуючи різні значення кута. Коли ви пересуваєте лінію напряму на кутовій крапці, переміщується лише крива з того ж боку крапки, що й лінія напряму.



Налаштування ліній напряму на точці згладжування (ліворуч) та кутовій крапці (праворуч)

Лінії напряму є завжди дотичними (перпендикулярними до радіуса) до кривої в опорній точці. Кут кожної лінії напряму визначає крутість кривої, а довжина кожної лінії напряму – висоту або глибину кривої.



Пересування та зміна розміру ліній напряму змінює крутість кривих.

Примітка. *В Illustrator ви можете вивести або приховати опорні точки, лінії напряму, точки напряму, вибравши «Вигляд» > «Показати краї» або «Вигляд» > «Сховати краї».*

Угору

Визначення вигляду лінії напряму та точки напряму

При роботі з опорними точками та контурами іноді може виникати потреба побачити лінії напряму (ручки), а іноді може знадобитися працювати з ними. Лінії напряму можна виявити чи приховати для декількох виділених опорних точок. Для однієї опорної точки лінії завжди виявляються.

Можна вказати, виявити чи приховати лінії напряму на основі виділення, або ж встановити уподобання щодо відображення ліній напряму.

Відеоролик щодо встановлення ліній та точок напряму можна побачити за адресою www.adobe.com/go/vid0037_ua.

Показ чи приховання ліній напряму для виділених опорних точок

1. За допомогою інструмента «Часткове виділення» виділіть потрібну опорну точку.
2. На Панелі керування клацніть параметр «Показувати ручки для декількох виділених опорних точок» > або «Приховати ручки для декількох виділених опорних точок» .

Примітка. *Можна також задати уподобання завжди показувати чи завжди приховувати ручки, коли виділено декілька опорних точок.*

Встановлення уподобань відображення точки напряму та лінії напряму

1. Виберіть команду «Редагування» > «Параметри» > «Виділення та відображення прив'язок» (Windows) чи Illustrator > «Параметри» > «Виділення та відображення прив'язок» (Mac OS).
2. В зоні «Показ опорних точок і держаків» вкажіть один з варіантів:

   Держаки Задає відображення кінцевих точок держаків (точок напряму):

   - Відображає точки напряму в вигляді маленьких кілець.
   - Відображає точки напряму в вигляді великих кілець.
   - Відображає точки напряму в вигляді відкритих хрестиків.

   Показувати держаки, коли виділено декілька опорних точок Під час використання інструмента «Часткове виділення» чи «Групове виділення» для виділення об'єкта відображає лінії напряму на всіх вибраних опорних точках. Якщо не вибрати цей варіант, лінії напряму для опорних точок відображаються, тільки якщо на цьому контурі виділена лише одна опорна точка, або якщо виділений сегмент Безьє для лінії напряму, а опорна точка, з якої продовжується лінія напряму, не виділена.

Угору

Визначення уподобань щодо розміру опорної точки

1. Виберіть команду «Редагування» > «Параметри» > «Виділення та відображення прив'язок» (Windows) чи Illustrator > «Параметри» > «Виділення та відображення прив'язок» (Mac OS).
2. В зоні «Показ опорних точок і держаків» вкажіть один з варіантів:

   Опорні точки Визначає відображення опорних точок:

   -  Відображає як виділені, так і не виділені опорні точки в вигляді маленьких крапок.
   -  Відображає виділені опорні точки у вигляді великих крапок, а не виділені опорні точки – в вигляді маленьких крапок.
   -  Відображає як виділені, так і не виділені опорні точки в вигляді великих крапок.

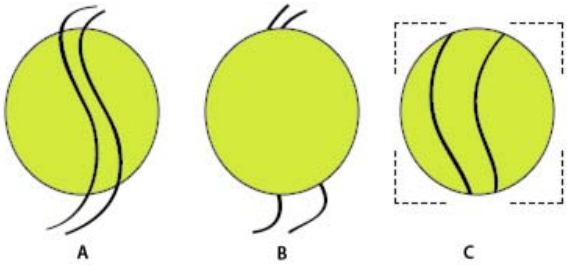
   Виділяти опорні точки підсвіченням при наведенні курсору миші Підсвічує опорну точку, розташовану безпосередньо під курсором миші.

Угору

Режими малювання

Illustrator CS5 пропонує такі режими малювання:

- Звичайне малювання ()
- Малювання позаду ()
- Малювання всередині ()



У разі роботи з об'єктом у режимі «Малювання всередині» з'являється незамкнений пунктирний прямокутник, як на малюнку C.

Режим «Звичайне малювання» є стандартним режимом малювання. Вибрати режими малювання можна на панелі інструментів під інструментом «Піпетка».



Панель «Режими малювання»

Для переходу до режимів малювання користуйтесь панеллю «Режими малювання», що на панелі інструментів, і вибирайте потрібний режим малювання. Для доступу до режимів малювання можна також скористатись комбінацією клавіш Shift+D.

Примітка. *Під час використання функцій вставлення, вставлення в тому ж місці та вставлення в усі монтажні області враховуються режими малювання. Однак режими малювання не впливають на функції «Вставити попереду» та «Вставити позаду».* Відео про використання різних режимів малювання можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid5209_ai_ua.

Режим «Малювання позаду»

Режим «Малювання позаду» дозволяє малювати позаду усіх ілюстрацій на виділеному шарі за відсутності ілюстрації. Якщо не вибрано жодної ілюстрації, новий об'єкт створюється безпосередньо під виділеним об'єктом.

Режим «Малювання позаду» враховується в таких випадках:

- Створення шарів
- Вставляння символів
- Вставляння файлів з меню «Файл»
- Копіювання об'єктів за допомогою перетягування з утримуванням клавіші Alt
- Використання функцій «Вставити в тому ж місці» та «Вставити в усі монтажні області»

Режим «Малювання всередині»

Режим «Малювання всередині» дозволяє малювати всередині виділеного об'єкта. Завдяки режиму «Малювання всередині» немає потреби виконувати багатокрокові операції, наприклад малювання та зміна порядку стекування або малювання, виділення і створення відсічної маски.

Режим малювання всередині стає доступним лише, якщо вибрано один об'єкт (контур, складені контури або текст).

Щоб створити відсічну маску за допомогою режиму «Малювання всередині», виберіть контур, всередині якого потрібно намалювати об'єкт, і перейдіть до режиму «Малювання всередині». У разі переходу до режиму «Малювання всередині» наступні контури будуть обрізатися відповідно до вибраного контуру, поки не буде вибрано режим «Звичайне малювання» (Shift+D або клацання два рази).

Примітка. *Відсічні маски, створені за допомогою режиму «Малювання всередині» (на відміну від створених за допомогою параметрів «Об'єкт > «Відсічна маска» > «Створити»), зберігаються у відсічному контурі.*

Інші теми довідки

Трасування ілюстрації за допомогою швидкого трасування або шарів шаблонів

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Малювання за допомогою інструмента «Перо», «Олівець» або «Відблиск»

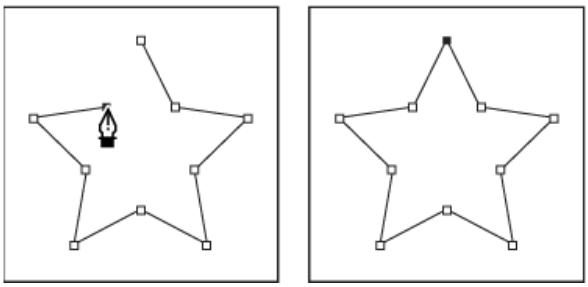
Малювання інструментом «Перо»
Малювання інструментом «Олівець»
Малювання відблисків

Угору

Малювання інструментом «Перо»

Малювання прямих відрізків ліній інструментом «Перо»

Найпростіший контур, який ви можете нарисувати інструментом «Перо» – це пряма лінія: для цього слід клацнути інструментом «Перо», щоб створити дві опорні точки. Продовжуючи клацати, ви створюєте контур із відрізків прямих ліній, що з'єднуються кутовими точками.



Клацання інструментом «Перо» створює прямі відрізки.

1. Візьміть інструмент «Перо».
2. Поставте інструмент «Перо» на те місце, де ви бажаєте розпочати прямий відрізок, і клацніть, щоб поставити першу опорну точку (не перетягуйте курсор).
   Примітка. *Перший нарисований відрізок не буде видимий, доки ви не клацнете, щоб створити другу опорну точку. (Виберіть параметр «Гумова стрічка» у Photoshop, щоб попередньо переглянути відрізки контурів). Також, якщо з'являється лінія напряму, це означає, що ви випадково перетягнули вказівник інструмента «Перо»; виберіть «Правка» > «Відмінити» і клацніть знову.*
3. Клацніть знову на місці, де бажаєте закінчити відрізок (клацніть, утримуючи Shift, щоб зберегти кут відрізка кратним 45°).
4. Продовжуйте клацати, щоб поставити опорні точки для додаткових прямих відрізків.

   Остання додана опорна точка завжди показується суцільним квадратиком на знак того, що вона виділена. Визначені до цього опорні точки стають порожніми, їх виділення знімається, щойно ви додаєте нові опорні точки.
5. Замкніть контур в той чи інший спосіб:
   - Щоб замкнути контур, поставте інструмент «Перо» на першу (порожню) опорну точку. Маленьке коло з'являється поряд із вказівником інструменту «Перо», якщо його розташовано правильно. Клацніть або перетягніть вказівник, щоб замкнути контур.

     Примітка. *Щоб закрити контур в InDesign, ви також можете виділити об'єкт і вибрати «Об'єкт» > «Контури» > «Закрити контур».*
   - Щоб залишити контур відкритим, клацніть, утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), будь-де поза всіма об'єктами.

     Щоб залишити контур відкритим, можна також взяти інший інструмент або вибрати «Виділити» > «Зняти виділення» у програмі Illustrator або «Правка» > «Зняти все виділення» у програмі InDesign. У програмах InDesign або Illustrator також можна просто натиснути клавішу Enter або Return, щоб залишити контур відкритим.

Малювання кривих інструментом «Перо»

Ви створюєте криву, додаючи опорну точку, де крива змінює напрямок, або перетягуючи вказівник за лінією напряму, що утворює форму кривої. Довжина і нахил лінії напряму визначає форму кривої.

Криві легше редагувати, і ваша система може показувати і друкувати їх швидше, якщо ви рисуєте їх з якнайменшою кількістю опорних точок. Якщо використовувати забагато точок, це може спричинити зайві вигини кривої. Натомість рисуйте, розставляючи опорні точки далеко одна від одної, і навчіться утворювати форму кривої, регулюючи довжину і кут ліній напряму.

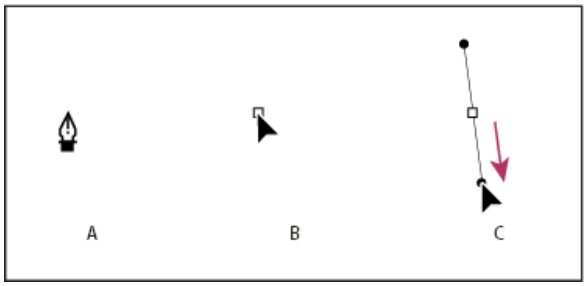
1. Візьміть інструмент «Перо».
2. Поставте інструмент «Перо» на місце, де ви бажаєте розпочати криву, і утримуйте натиснутою кнопку миші.

З'являється перша опорна точка, і вказівник інструменту «Перо» змінюється на стрілку. (У Photoshop вказівник змінюється лише після того, як ви почнете перетягувати).

3. Перетягніть, щоб встановити крутість створюваного відрізка кривої, потім відпустіть кнопку миші.

   Загалом подовжуйте лінію напряму приблизно на третину відстані до наступної опорної точки, що її плануєте поставити. (Ви можете відрегулювати лінію напряму пізніше з одного чи двох боків).

   Утримуйте клавішу Shift, щоб обмежити інструмент кратно 45°.

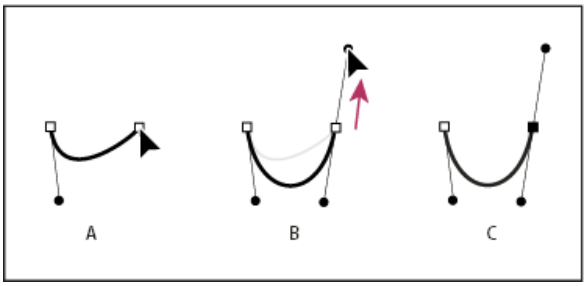


Малювання першої точки кривої

***A.** Розміщення інструмента «Перо» **B.** Починайте перетягувати (з натиснутою кнопкою миші) **C.** Перетягування для подовження ліній напряму*

4. Поставте інструмент «Перо» там, де ви бажаєте закінчити відрізок кривої, і зробіть одне з наведеного нижче:

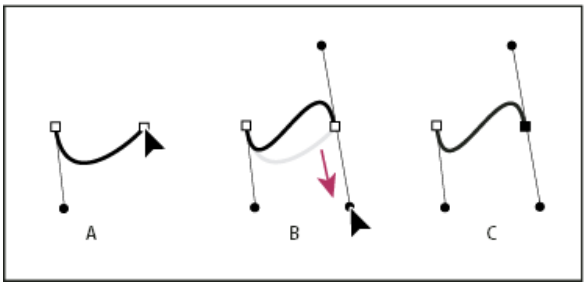
   - Щоб створити криву C-форми, перетягуйте у напрямку, протилежному до попередньої лінії напряму. Потім відпустіть кнопку миші.



Малювання другої точки кривої

***A.** Починайте перетягувати другу точку згладжування **B.** Перетягуйте далі від попередньої лінії напряму, створюючи криву C-форми **C.** Результат після того, як ви відпустите кнопку миші*

   - Щоб створити криву S-форми, перетягуйте у тому ж напрямку, що й напрямок попередньої лінії напряму. Потім відпустіть кнопку миші.



Малювання кривої S-форми

***A.** Починайте перетягувати нову точку згладжування **B.** Перетягуйте у тому самому напрямку, що й напрямок попередньої лінії, створюючи криву S-форми **C.** Результат після того, як ви відпустите кнопку миші*

   - *(Лише Photoshop) Щоб різко змінити напрямок кривої, відпустіть кнопку миші, а потім, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягніть точку напряму в напрямку кривої. Відпустіть кнопку Alt (Windows) або Option (Mac OS) і кнопку миші, поставте вказівник там, де бажаєте закінчити відрізок, потім тягніть вказівник у протилежному напрямку, щоб закінчити відрізок кривої.*

5. Продовжуйте перетягувати вказівник інструменту «Перо» з іншого місця, щоб створити серію згладжених кривих. Зверніть увагу, що ви ставите опорні точки на початку та в кінці кожної кривої, але не на верхівці кривої.
   Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягуйте лінії напряму, щоб відірвати їх від опорної точки.
6. Замкніть контур в той чи інший спосіб:

   - Щоб замкнути контур, поставте інструмент «Перо» на першу (порожню) опорну точку. Маленьке коло з'являється поряд із

вказівником інструменту «Перо», якщо його розташовано правильно. Клацніть або перетягніть вказівник, щоб замкнути контур.

Примітка. *Щоб закрити контур в InDesign, ви також можете виділити об'єкт і вибрати «Об'єкт» > «Контури» > «Закрити контур».*

- Щоб залишити контур відкритим, клацніть, утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), будь-де поза всіма об'єктами.

  Щоб залишити контур відкритим, можна також взяти інший інструмент або вибрати «Виділити» > «Зняти виділення» у програмі Illustrator або «Правка» > «Зняти все виділення» у програмі InDesign.

Для перегляду відеосюжету про використання інструмента «Перо» у програмі Illustrator перейдіть на веб-сторінку за адресою http://www.adobe.com/go/vid0037_ua.

Зміна місць опорних точок у ході рисування

❖ Клацнувши мишею, щоб створити опорну точку, не відпускаючи кнопку, натисніть пропуск і перетягніть вказівник, щоб переставити опорну точку.

Закінчення рисування контуру

❖ Закінчуйте контур у той чи інший спосіб:

- Щоб закрити контур, поставте інструмент «Перо» на першу (порожню) опорну точку. Маленьке коло з'являється поряд із вказівником інструменту «Перо», якщо його розташовано правильно. Клацніть або перетягніть вказівник, щоб замкнути контур.

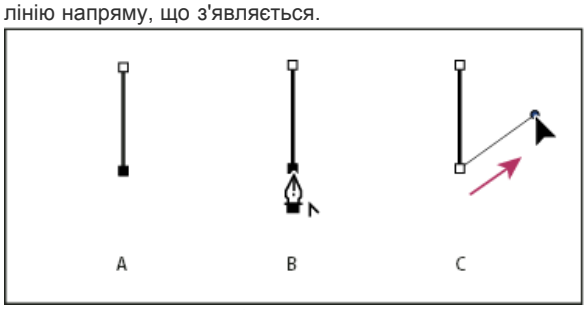
  Примітка. *Щоб закрити контур в InDesign, ви також можете виділити об'єкт і вибрати «Об'єкт» > «Контури» > «Закрити контур».*

- Щоб залишити контур відкритим, клацніть, утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), будь-де поза всіма об'єктами.

Щоб залишити контур відкритим, можна також взяти інший інструмент або вибрати «Виділити» > «Зняти виділення» у програмі Illustrator або «Правка» > «Зняти все виділення» у програмі InDesign. У програмі InDesign також можна просто натиснути клавішу Enter або Return, щоб залишити контур відкритим.

Малювання прямих ліній з переходом у криву

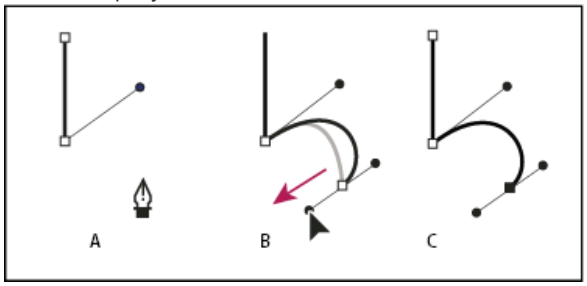
1. За допомогою інструмента «Перо» клацніть дві кутові точки у двох місцях, щоб створити прямий відрізок.
2. Помістіть інструмент «Перо» на виділену кінцеву точку. В Illustrator та InDesign поряд із інструментом «Перо» з'являється значок перетворення точки, коли ви ставите його правильно (у Photoshop поряд із інструментом «Перо» з'являється маленька діагональна лінія або коса риска). Щоб встановити нахил кривого відрізка, що його ви створюватимете далі, клацніть опорну точку та перетягніть лінію напряму, що з'являється.



Малювання прямого відрізка після кривого (частина 1)

A. *Прямий відрізок завершено* ***B.*** *Поставте «Перо» на кінцеву точку (значок перетворення точки з'являється лише в Illustrator та InDesign)* ***C.*** *Перетягування точки напряму*

3. Поставте перо там, де ви бажаєте мати наступну опорну точку, потім клацніть (і перетягніть, якщо треба) на новій опорній точці, щоб закінчити криву.

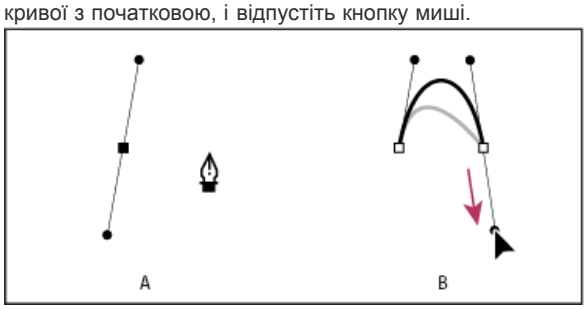


Малювання прямого відрізка після кривого (частина 2)

A. *Розміщення інструмента «Перо»* ***B.*** *Перетягування лінії напряму* ***C.*** *Новий кривий відрізок закінчено*

Малювання кривих з переходом у пряму лінію

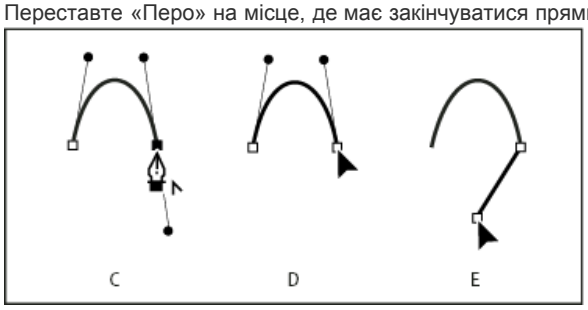
1. Виберіть інструмент «Перо» і перетягніть мишу, щоб створити першу точку згладжування на криволінійному відрізку, після чого відпустіть кнопку миші.
2. Перемістіть інструмент «Перо» в точку, де повинен закінчуватися відрізок кривої, перетягніть мишу, щоб з'єднати кінцеву точку кривої з початковою, і відпустіть кнопку миші.



Малювання кривого відрізка після прямого (частина 1)

***A.** Створення першої точки згладжування кривого відрізка завершено, і «Перо» ставиться на кінцеву точку* ***B.** Перетягування для закінчення кривої*

3. Помістіть інструмент «Перо» на виділену кінцеву точку. Значок перетворення точки з'являється поряд із вказівником інструмента «Перо», якщо його розташовано правильно. Клацніть на опорній точці, щоб перетворити точку згладжування на кутову.
4. Переставте «Перо» на місце, де має закінчуватися прямий відрізок, і клацніть, щоб закінчити прямий відрізок.



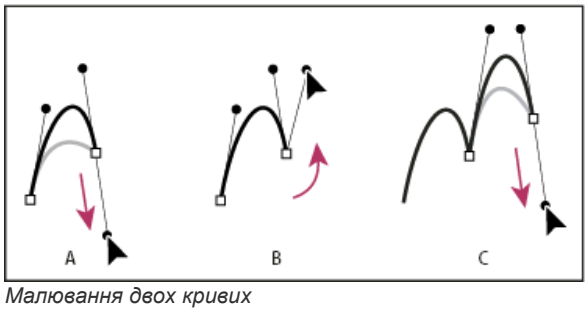
Малювання кривого відрізка після прямого (частина 2)

***C.** Поставте «Перо» після наявної кінцевої точки* ***D.** Клацніть на кінцевій точці* ***E.** Клацніть на наступній кутовій точці*

Малювання двох криволінійних сегментів, поєднаних під кутом

1. Інструментом «Перо» перетягніть вказівник, щоб створити першу точку згладжування кривого відрізка.
2. Переставте «Перо» і перетягніть вказівник, щоб створити криву з другою точкою згладжування, потім, натиснувши і тримаючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягніть лінію напряму до її протилежного кінця, щоб задати нахил наступної кривої. Відпустіть клавішу і кнопку миші.

   Ця процедура перетворює точку згладжування на кутову, розділяючи лінії напряму.
3. Переставте «Перо» на те місце, де бажаєте закінчити другий кривий відрізок, і перетягніть вказівник на нову точку згладжування, щоб закінчити другий кривий відрізок.



Малювання двох кривих

***A.** Перетягування нової точки згладжування* ***B.** Натискання Alt/Option, щоб розділити лінії напряму під час перетягування, та відведення лінії напряму* ***C.** Результат після перенесення і перетягування утретє*

Угору

Малювання інструментом «Олівець»

Малювання інструментом «Олівець»

Інструмент «Олівець» працює переважно однаково в Adobe Illustrator та InDesign. Він дає вам змогу малювати відкриті та закриті контури так, ніби ви малюєте олівцем на папері. Він є найзручнішим для швидкого ескізу або щоб створити вигляд, ніби намальовано від руки.

Намалювавши контур, ви можете одразу змінити його, якщо треба.

Опорні точки встановлюються, коли ви малюєте інструментом «Олівець»; ви не визначаєте, де їх ставити. Проте ви можете налаштувати їх після того, як накреслите контур. Число поставлених опорних точок визначається довжиною та складністю контуру, а також параметрами допуску у діалоговому вікні «Уподобання інструменту «Олівець». Ці параметри регулюють, наскільки чутливим є інструмент «Олівець» до руху миші або стилуса графічного планшета.

Для перегляду відеосюжету про використання інструмента «Олівець» у програмі Illustrator перейдіть на веб-сторінку за адресою http://www.adobe.com/go/vid0039_ua.

Малювання контурів довільної форми інструментом «Олівець»

1. Виділіть інструмент «Олівець» .
2. Поставте інструмент там, де бажаєте, щоб розпочинався контур, і перетягуйте, щоб його намалювати. Інструмент «Олівець» відображає маленький хрестик (x), щоб позначити малювання контуру довільної форми.

   Коли ви перетягуєте вказівник, за ним слідує пунктирна лінія. Опорні точки з'являються на обох кінцях контуру та у різних місцях на ньому. Контур приймає поточні атрибути обведення і заливки, і залишається виділеним за замовчуванням.

Малювання закритих контурів інструментом «Олівець»

1. Виділіть інструмент «Олівець».
2. Поставте інструмент там, де бажаєте, щоб розпочинався контур, і починайте перетягувати, щоб намалювати його.
3. Після того, як ви почнете перетягування, натисніть і утримуйте Alt (Windows) або Option (Mac OS). Інструмент «Олівець» показує маленьке коло (а в InDesign – суцільну гумку) на знак того, що ви створюєте закритий контур.
4. Коли контур набуде бажаного розміру і форми, відпустіть кнопку миші (але не клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS)). Після того, як контур закриється, відпустіть клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS).

   Вам не треба розміщувати курсор на початковій точці контуру для того, щоб створити закритий контур; якщо ви відпустите кнопку миші в іншому місці, інструмент «Олівець» закриє фігуру, створивши найкоротшу можливу лінію до вихідної точки.

Редагування контурів інструментом «Олівець»

Ви можете редагувати будь-який контур інструментом «Олівець» і додавати довільні лінії і фігури будь-якої форми.

Додавання до контура інструментом «Олівець»

1. Виділіть контур, що існує.
2. Виділіть інструмент «Олівець».
3. Поставте кінчик олівця на одну з кінцевих точок контура.

   Ви побачите, що знаходитеся достатньо близько до кінцевої точки, коли маленький хрестик біля кінчика олівця зникне.

4. Перетягніть вказівник, щоб продовжити контур.

З'єднування двох контурів інструментом «Олівець»

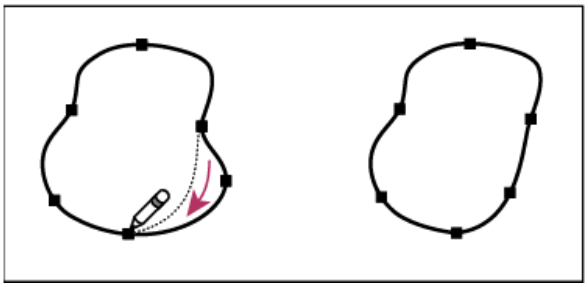
1. Виділіть обидва контури (утримуючи Shift, клацніть або перетягніть вказівник інструменту «Виділення» навколо двох контурів).
2. Виділіть інструмент «Олівець».
3. Поставте вказівник на те місце, де ви бажаєте розпочати один контур, починайте перетягувати вказівник до іншого.
4. Після того, як ви почнете перетягувати вказівник, натисніть і утримуйте Ctrl (Windows) або Command (Mac OS). Інструмент «Олівець» показує маленький символ злиття на знак того, що ви додаєте новий контур до того, що існує.
5. Перетягніть вказівник на кінцеву точку другого контуру, відпустіть кнопку миші, а потім відпустіть клавішу Ctrl або Command.
   Примітка. *Для кращого результату перетягуйте вказівник з одного контуру на другий так, наче ви просто продовжуєте їх у тому напрямку, в якому вони були створені.*

Перемальовування контурів інструментом «Олівець»

1. Виберіть контур, який бажаєте змінити.
2. Поставте інструмент «Олівець» на контур або поряд із ним, щоб перемалювати.

   Ви побачите, що знаходитеся достатньо близько до контуру, коли маленький хрестик біля кінчика інструменту зникне.

3. Перетягуйте інструмент, доки контур не набуде бажаної форми.



Застосування інструменту «Олівець» для редагування закритої фігури

Примітка. *Залежно від того, де ви починаєте перемальовувати контур, і в якому напрямку ви тягнете вказівник, ви можете стикнутися з неочікуваними наслідками. Наприклад, ви можете ненавмисно зробити закритий контур відкритим, відкритий – закритим, або втратити частину фігури.*

Параметри інструменту «Олівець»

Двічі клацніть інструмент «Олівець», щоб налаштувати будь-який з наведених нижче параметрів:

Точність Регулює, наскільки ви маєте пересунути мишу або стилус до того, як нова опорна точка буде додана до контуру. Що вище значення, то гладкішим і менш складним є контур. Що нижче значення, то більше крива слідуватиме за рухом вказівника, що дасть різкіші краї. Точність може знаходитися в діапазоні від 0,5 до 20 пікселів.

Плавність Регулює величину згладжування, що застосовується під час користування інструментом. Плавність може змінюватися в межах від 0 до 100%. Що вище значення, то більш згладженим є контур. Що нижче значення, то більше кутових точок створюється, і то більше нерівностей лінії зберігається.

Залити нові штрихи олівця (Лише Illustrator) Застосовує заливку до штрихів олівця, намальованих після вибору цього параметра, але не до існуючих штрихів олівця. Не забудьте вибрати заливку перед тим, як наносити штрихи олівцем.

Зберігати виділене Визначає, чи зберігати контур, виділений після того, як ви його намалювали. Цей варіант є виділеним за замовчуванням.

Редагувати виділені контури Визначає можливість змінювати або сполучати вибраний контур, знаходячись на певній відстані від нього (визначається наступним параметром).

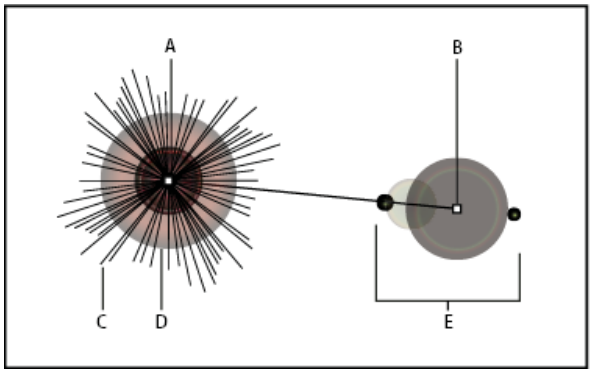
У межах: _ пікселів Визначає, як близько ваша миша чи стилус повинні бути до наявного контуру для того, щоб редагувати його інструментом «Олівець». Цей параметр доступний, лише коли вибрано параметр «Редагувати виділені контури».

Угору

Малювання відблисків

Інструмент «Відблиск» створює об'єкти відблисків зі світлим центром, галом, променями та кільцями. Цей інструмент потрібен для створення ефекту, подібного до відблиску об'єктива фотоапарата.

Відблиски містять центральну ручку та кінцеву ручку. Ручки служать для розташування відблиску та його кілець. Центральна ручка розташована в яскравому центрі відблиску — з цієї точки починається контур відблиску.



Компоненти відблиску

A. *Центральна ручка* ***B.*** *Кінцева ручка* ***C.*** *Промені (для чіткості показані чорним кольором)* ***D.*** *Гало* ***E.*** *Кільце*

Щоб дізнатися більше про створення та редагування відблисків, див. відповідну тему у веб-довідці.

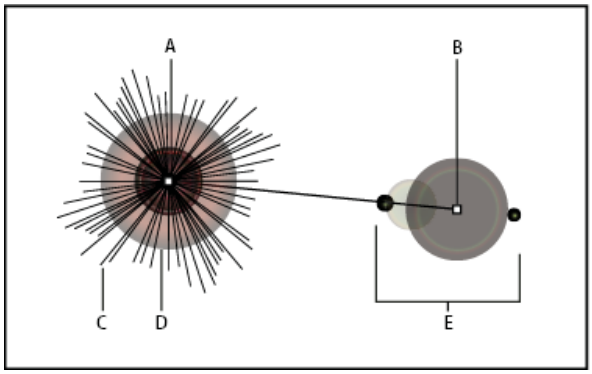
Важливо! *Повну оновлену довідку можна знайти в Інтернеті. Програма не виявила з'єднання з Інтернетом. Щоб отримати повний опис цієї теми, натисніть на посилання, наведене нижче, або виконайте пошук у довідці за адресою community.adobe.com/help.*

Створення відблиску

Інструмент «Відблиск» створює об'єкти відблисків зі світлим центром, галом, променями та кільцями. Цей інструмент потрібен для створення ефекту, подібного до відблиску об'єктива фотоапарата.

Відблиски містять центральну ручку та кінцеву ручку. Ручки служать для розташування відблиску та його кілець. Центральна ручка

розташована в яскравому центрі відблиску — з цієї точки починається контур відблиску.



Компоненти відблиску

***A.** Центральна ручка **B.** Кінцева ручка **C.** Промені (для чіткості показані чорним кольором) **D.** Гало **E.** Кільце*

Створення стандартного відблиску

1. Виділіть інструмент «Відблиск» .
2. Натисніть клавішу Alt (Windows) чи Option (Mac OS) та клацніть мишею в точці, де має бути розташована центральна ручка відблиску.

   Часто відблиски виглядають найкращим чином, коли наносяться на наявні об'єкти.

Малювання відблиску

1. Виділіть інструмент «Відблиск».
2. Натисніть кнопку миші, щоб розмістити центральну ручку відблиску, потім перетягніть, щоб задати розмір центру, розмір гало та кут повороту променів.

   Перш ніж відпустити кнопку миші, натисніть клавішу Shift, щоб обмежити розташування променів під кутом. Щоб додати чи видалити промені, натисніть клавішу «Стрілка вгору» чи «Стрілка вниз». Щоб утримати на місці центр відблиску, натисніть клавішу Ctrl (Windows) чи Command (Mac OS).
3. Якщо потрібні центр, гало та промені, відпустіть кнопку миші.
4. Щоб додати до відблиску кільця та розмістити кінцеву ручку, ще раз натисніть кнопку миші і протягніть вказівник.

   Перш ніж відпустити кнопку миші, натисніть клавішу «Стрілка вгору» чи «Стрілка вниз», щоб додати чи видалити кільця. Натисніть клавішу «тильда» (~), щоб розташувати кільця за випадковим законом.
5. Коли кінцева ручка буде в потрібному положенні, відпустіть кнопку миші.

   Кожний елемент відблиску (центр, гало, кільця та промені) заповнений кольором з різними параметрами непрозорості.

Створення відблиску за допомогою діалогового вікна «Параметри інструмента «Відблиск»

1. Виділіть інструмент «Відблиск» та клацніть там, де слід розмістити центральну ручку відблиску.
2. У діалоговому вікні «Параметри інструмента «Відблиск» задайте один з наступних варіантів та натисніть кнопку «OK».
   - Вкажіть загальний діаметр, непрозорість та яскравість центра відблиску.
   - Задайте «Ріст» гало в процентах від загального розміру, а також розкид гало (0 – чітке, а 100 – розкидане).
   - Якщо відблиск має містити промені, виділіть «Промені» та вкажіть кількість променів, найдовший промінь (в процентах від середнього) та розкид променів (0 – чіткі, а 100 – розкидані).
   - Якщо відблиск повинен містити кільця, виділіть «Кільця» та вкажіть відстань контуру між середньою точкою гало (центральною ручкою) та центральною точкою найвіддаленішого кільця (кінцевою ручкою), кількість кілець, найбільше кільце (в процентах від середнього кільця) та напрям кута кілець.

Редагування відблиску

Виконайте одну з таких дій:

- Виділіть відблиск та двічі клацніть мишею значок інструмента «Відблиск», щоб відкрити діалогове вікно «Параметри інструмента «Відблиск». Змініть параметри в діалоговому вікні.

  Щоб повернутися до вихідних параметрів відблиску, утримуйте натиснутою клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) і натисніть кнопку «Відновити».

- Виділіть відблиск та інструмент «Відблиск». Протягніть кінцеву точку—або від центральної, або від кінцевої ручки,—щоб змінити довжину чи напрям відблиску.
- Виділіть відблиск та виберіть команду «Об'єкт» > «Розгорнути». Тоді елементи відблиску можна буде редагувати подібно до елементів накладання.

Інші теми довідки

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Малювання простих ліній та форм

Малювання прямих ліній інструментом «Відрізок лінії»
Малювання прямокутників та квадратів
Вказання радіусу заокруглення для прямокутника з заокругленими кутами
Малювання еліпсів
Малювання багатокутників
Малювання зірок
Малювання дуг
Малювання спіралей
Малювання сіток

Малювання прямих ліній інструментом «Відрізок лінії»

Угору

Інструмент «Відрізок лінії» призначений для малювання одного відрізка прямої за раз. Відеоролик про застосування інструмента «Відрізок лінії» можна побачити за адресою www.adobe.com/go/vid0036_ua.

1. Виділіть інструмент «Відрізок лінії» .
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Розташуйте вказівник у бажаній початковій точці лінії та протягніть його до бажаної кінцевої точки.
   - Клацніть у бажаній початковій точці лінії і задайте довжину та кут лінії. Якщо лінію треба заповнити поточним кольором заливки, виділіть варіант «Фарбувати лінії у колір фону». Потім натисніть кнопку «OK».

Малювання прямокутників та квадратів

Угору

1. Виділіть інструмент «Прямокутник» або «Прямокутник з округленими кутами» .
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб намалювати прямокутник, протягніть вказівник по діагоналі, поки прямокутник не досягне бажаного розміру.
   - Щоб намалювати квадрат, утримуйте клавішу Shift і протягніть вказівник по діагоналі, поки квадрат не досягне бажаного розміру.
   - Щоб створити квадрат чи прямокутник з використанням значень, клацніть у точці бажаного розташування верхнього лівого кута. Задайте ширину та висоту (а для прямокутника з заокругленими кутами - ще й радіус кута), та натисніть OK.

Відеоролик щодо використання інструментів фігур можна побачити за адресою www.adobe.com/go/vid0036_ua. Приклад створення малюнків будівель за допомогою інструментів для створення фігур можна знайти за адресою www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_shapes_ua.

Вказання радіусу заокруглення для прямокутника з заокругленими кутами

Угору

Радіус заокруглення визначає округлість кутів прямокутника. Можна змінити стандартне значення радіусу, що застосовується для всіх нових прямокутників, або ж можна змінювати значення радіусу окремо для кожного намальованого прямокутника.

- Для зміни стандартного радіуса округлення виберіть команду «Редагування» > «Параметри» > «Загальні» (Windows) чи «Illustrator» > «Параметри» > «Загальні» (Mac OS), та введіть нове значення величини «Радіус округлення». Є інший спосіб: виділіть інструмент «Прямокутник з округленими кутами», клацніть вікно документа та введіть нове значення величини «Радіус округлення». Стандартний радіус стосується лише нових прямокутників з округленими кутами, а не наявних.
- Щоб змінити радіус кута, під час протягування з застосуванням інструмента «Прямокутник з заокругленими кутами» натисніть клавішу «Стрілка вгору» чи «Стрілка вниз». Коли радіус досягне бажаного значення, відпустіть цю клавішу.
- Для створення прямих кутів під час протягування з застосуванням інструмента «Прямокутник з округленими кутами» натисніть клавішу «Стрілка ліворуч».
- Для найбільшого округлення кутів під час протягування з застосуванням інструмента «Прямокутник з округленими кутами» натисніть клавішу «Стрілка вправо».

Примітка. *Намалювавши прямокутник із заокругленими кутами, ви вже не зможете змінити радіус заокруглення. Якщо знадобиться змінити радіус заокруглення, намалюйте звичайний прямокутник і виберіть меню «Ефект» > «Перетворити на форму» > «Прямокутник із заокругленими кутами», а потім укажіть параметри прямокутника із заокругленими кутами. Щоб змінити радіус*

заокруглення або інші параметри, змініть параметри ефектів із панелі «Вигляд».

Угору

Малювання еліпсів

1. Виберіть інструмент «Еліпс»  . Клацніть і втримуйте інструмент «Прямокутник», щоб переглянути та вибрати інструмент «Еліпс». Докладніше про вибір інструментів див. у розділі Вибір інструмента.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Перетягніть вказівник по діагоналі, поки не одержите еліпс бажаного розміру.
   - Клацніть мишею в точці, де має бути верхній лівий кут описаного прямокутника еліпса. Введіть висоту та ширину еліпса та натисніть кнопку «OK».

     Примітка. *Щоб створити коло, утримуйте клавішу Shift, а якщо вказуються розміри, можна одразу після вводу значення «Ширина» клацнути слово «Висота», щоб скопіювати це значення в поле «Висота».*

Відеоролик щодо використання інструментів фігур можна побачити за адресою www.adobe.com/go/vid0036_ua.

Угору

Малювання багатокутників

1. Виділіть інструмент «Багатокутник»  .
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Перетягніть вказівник по діагоналі, поки не одержите багатокутник бажаного розміру. Протягніть вказівник по колу, щоб обернути багатокутник. Натисніть клавіші «Стрілка вгору» чи «Стрілка вниз», щоб додати чи видалити сторони багатокутника.
   - Клацніть мишею в точці, де має бути розміщений центр багатокутника. Задайте радіус і кількість сторін багатокутника та натисніть кнопку «OK».

Трикутники теж є багатокутниками! Трикутник можна намалювати так само, як будь-який інший багатокутник.

Відеоролик щодо використання інструментів фігур можна побачити за адресою www.adobe.com/go/vid0036_ua.

Угору

Малювання зірок

1. Виділіть інструмент «Зірка»  .
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Перетягніть вказівник по діагоналі, поки не одержите зірку бажаного розміру. Протягніть вказівник по колу, щоб обернути зірку. Натисніть клавіші «Стрілка вгору» чи «Стрілка вниз», щоб додати чи видалити вершини зірки.
   - Клацніть мишею в точці, де має бути розміщений центр зірки. В пункті «Радіус 1» задайте радіус від центру зірки до її внутрішніх вершин. В пункті «Радіус 2» задайте радіус від центру зірки до її зовнішніх вершин. В пункті «Кількість вершин» задайте, скільки вершин повинна мати зірка. Потім натисніть кнопку «OK». Під час малювання зірки використовуйте стрілки вгору та вниз для збільшення або зменшення кількості променів зірки.

Відеоролик щодо використання інструментів фігур можна побачити за адресою www.adobe.com/go/vid0036_ua.

Угору

Малювання дуг

1. Виділіть інструмент «Дуга»  .
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Розташуйте вказівник у бажаній початковій точці дуги та протягніть його до бажаної кінцевої точки.
   - Клацніть мишею в точці, де має починатися дуга. У діалоговому вікні клацніть квадрат на локаторі початкової точки  , щоб визначити точку, з якої починається малювання дуги. Потім задайте один з наступних варіантів та натисніть кнопку «OK».
     Довжина, вісь X Визначає ширину дуги.

     Довжина, вісь Y: Вказує висоту дуги.

     Текст Визначає, чи має об'єкт бути відкритим, чи замкнутим контуром.

     База вздовж Вказує напрям дуги. Виберіть вісь X чи Y, залежно від того, чи основа дуги має розміщуватися вздовж горизонтальної (*x*), чи вертикальної (*y*) осі.

     Нахил Вказує напрям нахилу дуги. Для одержання увігнутого (всередину) нахилу введіть від'ємне значення. Для одержання вигнутого (всередину) нахилу введіть додатнє значення. При нульовому нахилі утворюється пряма лінія.

     Фарбувати дугу кольором заливки Заливає дугу поточним кольором заливки.

Примітка. *Щоб побачити динамічний перегляд дуги під час встановлення параметрів, двічі клацніть інструмент «Дуга» на панелі «Інструменти».*

Відеоролик щодо використання інструментів фігур можна побачити за адресою www.adobe.com/go/vid0036_ua.

Угору

Малювання спіралей

1. Виділіть інструмент «Спіраль» .
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Протягніть вказівник, поки не одержите спіраль бажаного розміру. Протягніть вказівник по колу, щоб обернути спіраль.
   - Клацніть мишею в точці, де має починатися спіраль. У діалоговому вікні задайте один з наступних варіантів та натисніть кнопку «OK».
     Радіус Задає відстань від центру до зовнішньої точки спіралі.

     Згасання Задає, наскільки меншим є наступний виток відносно попереднього.

     Число сегментів Задає, скільки сегментів має спіраль. Кожний повний виток складається з чотирьох сегментів.

     Стиль Вказує напрям спіралі.

Відеоролик щодо використання інструментів фігур можна побачити за адресою www.adobe.com/go/vid0036_ua.

Угору

Малювання сіток

Інструменти для малювання сіток дозволяють швидко малювати прямокутні та полярні сітки. Інструмент «Прямокутна сітка» створює прямокутні сітки заданого розміру з указаною кількістю розділювачів. Інструмент «Полярна сітка» створює концентричні кола заданого розміру та вказану кількість розділювачів.

Малювання прямокутних сіток

1. Виділіть інструмент «Прямокутна сітка» .
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Перетягніть вказівник, поки не одержите сітку бажаного розміру.
   - Клацніть, щоб задати опорну точку сітки. У діалоговому вікні клацніть квадрат на локаторі початкової точки , щоб визначити точку, з якої починається малювання сітки. Потім задайте один з наступних варіантів та натисніть кнопку «OK».
     Усталений розмір Задає ширину та висоту всієї сітки.

     Горизонтальні розділювачі Задає кількість горизонтальних розділювачів, які мають бути розташовані між верхнім та нижнім краями сітки. Значення «Нахил» визначає, наскільки горизонтальні розділювачі відхиляються до верхнього чи нижнього краю сітки.

     Вертикальні розділювачі Задає кількість розділювачі, які мають бути розташовані між лівим та правим краями сітки. Значення «Нахил» визначає, наскільки вертикальні розділювачі відхиляються до лівого чи правого краю.

     Використовуйте зовнішній прямокутник в якості кадру Заміняє верхній, нижній правий та лівий сегменти окремим прямокутним об'єктом.

     Фарбувати сітку у колір заливки Заливає сітку поточним кольором заливки (інакше, заливка відсутня).

Малювання кільцевих (полярних) сіток

1. Виділіть інструмент «Полярна сітка» .
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Перетягніть вказівник, поки не одержите сітку бажаного розміру.
   - Клацніть, щоб задати опорну точку сітки. У діалоговому вікні клацніть квадрат на локаторі початкової точки , щоб визначити точку, з якої починається малювання сітки. Потім задайте один з наступних варіантів та натисніть кнопку «OK».
     Усталений розмір Задає ширину та висоту всієї сітки.

     Концентричні розділювачі Задає кількість концентричних кільцевих розділювачів, які слід розмістити на сітці. Значення «Нахил» визначає, наскільки концентричні розділювачі відхиляються до середини чи зовнішнього краю сітки.

     Радіальні розділювачі Задає кількість радіальних розділювачів, які мають бути розташовані між центром та окружністю сітки. Значення «Нахил» визначає, наскільки радіальні розділювачі сітки відхиляються проти годинникової стрілки чи за нею.

     Створити складений контур з еліпсів Перетворює концентричні кола в окремі складені контури і заливає будь-яке інше коло.

Фарбувати сітку у колір заливки Заливає сітку поточним кольором заливки (інакше, заливка відсутня).

Інші теми довідки

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Редагування контурів

Виділення контурів, відрізків і опорних точок
Додавання та видалення опорних точок
Оптимізація та спрощення контурів
Перетворення точок згладжування на кутові точки та навпаки
Стирання ілюстрації
Розділити контур

Угору

Виділення контурів, відрізків і опорних точок

Перед тим, як ви зможете змінювати форму та редагувати контур, вам потрібно виділити опорні точки, відрізки шляху, або те і друге.

Виділення опорних точок

- Якщо ви бачите всі точки, ви можете клацати на них інструментом «Часткове виділення» . Клацайте, утримуючи Shift, щоб виділити декілька точок.
- Візьміть інструмент «Часткове виділення» і перетягніть вказівник, обводячи опорні точки. Утримуючи Shift, перетягніть вказівник навколо додаткових опорних точок, щоб виділити їх.
- Переконайтеся, що контур, який містить опорні точки, не виділено. Пересувайте інструмент «Часткове виділення» по опорній точці, доки вказівник не перетвориться на порожній квадратик, і клацніть опорну точку. Утримуючи Shift, клацайте додаткові опорні точки для їх видалення.
- (Лише Illustrator) Візьміть інструмент «Ласо» і перетягніть вказівник навколо опорних точок. Утримуючи Shift, перетягніть вказівник навколо додаткових опорних точок, щоб виділити їх.

Вибір відрізків контуру

Виконайте одну з наведених нижче дій.

- Візьміть інструмент «Часткове виділення» і клацніть в межах 2 пікселів від відрізка, або натягніть область виділення на частину відрізка. Утримуючи Shift, клацніть або перетягніть вказівник навколо додаткових відрізків контуру, щоб виділити їх.
- (Лише Illustrator) Візьміть інструмент «Ласо» і перетягніть вказівник навколо відрізків контуру. Утримуючи Shift, перетягніть вказівник навколо додаткових відрізків контуру, щоб виділити їх.

Виділення всіх опорних точок і відрізків на контурі

1. Візьміть інструмент «Часткове виділення» або в Illustrator – інструмент «Ласо».
2. Перетягніть вказівник навколо усього контуру.

   Якщо контур залито, ви також можете клацнути всередині нього інструментом «Часткове виділення», щоб виділити всі опорні точки.

Копіювання контуру

❖ Виділіть контур або відрізок інструментом «Виділення» або «Часткове виділення» і зробіть одне з наведеного нижче:

- Скористайтеся стандартними функціями меню, щоб копіювати й вставляти контури, переносячи їх із однієї програми до іншої.
- Натиснувши й утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягніть контур у потрібне місце, потім відпустіть кнопку миші і клавішу Alt/Option.

Угору

Додавання та видалення опорних точок

Додавання опорних точок може надати додаткові можливості з керування контуром чи навіть розширення відкритого контуру. Однак, краще не додавати більше точок, ніж це необхідно. Контур, який має менше точок, легше піддається редагуванню, відображенню та друку. Видаливши непотрібні точки, можна спростити контур. Додавання та видалення опорних точок у програмах Adobe діє подібним чином.

Панель «Інструменти» містить три інструменти для додавання та видалення точок: інструмент «Перо» , інструмент «Додавання опорної точки» та інструмент «Видалення опорної точки» . Крім того, Панель керування має кнопку «Видалити виділені опорні точки» .

За замовчуванням інструмент «Перо» змінюється на «Додавання опорної точки» при розміщенні його над виділеним контуром або на

«Видалення опорної точки» при розміщенні його над опорною точкою.

Примітка. *Не користуйтеся для видалення опорних точок клавішами Delete та Backspace чи командами «Редагування» > «Вирізати» та «Редагування» > «Стерти»: ці клавіші та команди видаляють точку та відрізки ліній, з'єднані з цією точкою.*

Додайте чи видаліть опорні точки

1. Виділіть контур, який потрібно змінити.
2. Щоб додати опорну точку, виділіть інструмент «Перо» чи «Додавання опорної точки», розташуйте вказівник над сегментом контуру та клацніть кнопкою миші.
3. Щоб видалити опорну точку, виконайте одну з таких дій:
   - За допомогою інструмента «Часткове виділення» виділіть точку та натисніть кнопку «Видалити виділені опорні точки» на Панелі керування.
   - Виділіть інструмент «Перо» чи «Видалення опорної точки», розташуйте вказівник над опорною точкою та клацніть її.

Знайдіть і видаліть невикористані опорні точки

Невикористані опорні точки - це окремі точки, не з'єднані з іншими опорними точками. Доброю звичкою є знаходити й видаляти невикористані опорні точки.

1. Зніміть виділення з усіх об'єктів.
2. Виберіть команду «Виділення» > «Об'єкт» > «Ізольовані точки».
3. Виберіть команди «Редагування» > «Вирізання» чи «Редагування» > «Очистити», або натисніть на клавіатурі клавіші Delete чи Backspace.

Вимкнення чи тимчасове блокування автоматичного перемикання інструмента «Перо»

Можливе автоматичне перемикання інструмента «Перо» на інструмент «Додавання чи видалення опорної точки».

- Щоб тимчасово заблокувати перемикання, утримуйте клавішу Shift, розміщуючи інструмент «Перо» над виділеним контуром чи опорною точкою. Це корисно, коли розпочинається малювання нового контуру на вершині наявного контуру. Щоб клавіша Shift не обмежувала інструмент «Перо», відпустіть її, перш ніж відпустити кнопку миші.
- Щоб вимкнути перемикання, виберіть команду «Редагування» > «Параметри» > «Загальні» (Windows) чи «Illustrator» > «Параметри» > «Загальні» (Mac OS), та виділіть пункт «Вимкнути автоматичне додавання/видалення».

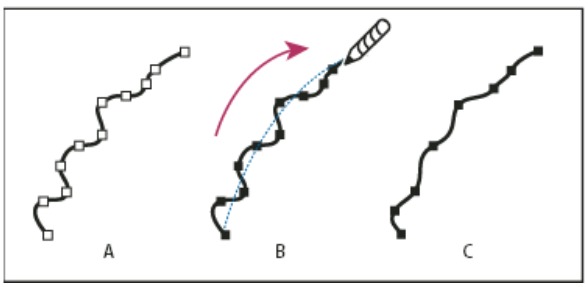
Угору

Оптимізація та спрощення контурів

Усунувши зайві опорні точки, можна оптимізувати вигляд контурів, а також спростити їх.

Оптимізація контурів

1. Виділіть об'єкт.
2. Виділіть інструмент «Згладжування» .
3. Перетягніть інструмент по довжині сегмента контуру, який треба згладити.
4. Продовжуйте згладжування, поки мазок чи контур досягне бажаної гладкості.



Використання інструмента «Згладжування»
A. *Початковий контур* ***B.*** *Перетягування інструмента «Згладжування» уздовж контуру* ***C.*** *Результат*

5. Щоб змінити ступінь згладжування, двічі клацніть інструмент «Згладжування» і задайте такі параметри:

   Точність Контролює те, як необхідно перемістити мишу або перо, перед тим як Illustrator додасть нову опорну точку до контуру. Наприклад, значення точності 2,5 означає, що рухи інструмента, менші за 2,5 пікселів, не реєструються. Точність може різнитися від 0,5 до 20 пікселів; чим більше значення, тим гладший та менш складний контур.

Плавність Визначає плавність, якої Illustrator надає контуру під час застосування цього інструмента. Плавність може мати значення від 0% до 100%; чим більше її значення, тим плавнішим є контур.

Спрощення контурів

Спрощення контуру усуває зайві опорні точки без зміни форми контуру. Усунення непотрібних опорних точок спрощує ілюстрацію, зменшує розмір файлу та прискорює відображення та друк.

1. Виділіть об'єкт.
2. Виберіть команду «Об'єкт» > «Шлях» > «Спрощення».
3. Задайте «Точність кривої», щоб визначити допуск, з яким спрощений контур може повторювати початковий контур.

   Виділіть «Перегляд», щоб відобразити спрощений контур та видати кількість точок в початковому та спрощеному контурах.

4. Виділіть додаткові параметри і натисніть кнопку «OK»:

   Точність кривої Введіть значення від 0% до 100%, щоб задати, наскільки точно спрощений контур має повторювати початковий контур. Чим більший процент, тим більше залишається точок, і тим точніший збіг. Будь-які наявні опорні точки окрім кінцевих точок кривої та кутових точок, ігноруються (якщо не введено величини «Межі кутів»).

   Межі кутів Введіть значення від 0 до 180°, щоб визначити плавність кутів. Якщо кут кутової точки менше від межі кутів, кутова точка не змінюється. Ця функція допомагає зберігати гостроту кутів навіть при малих значеннях параметра «Точність кривої».

   Прямі лінії Створює прямі лінії між початковими опорними точками об'єкта. Якщо кути в кутових точках перевищують вказані в пункті «Межі кутів», ці кутові точки усуваються.

   Показати цільовий документ Показує початковий контур за спрощеним.

Усереднення положення опорних точок.

1. Виділіть дві чи більше опорних точок (на одному чи на різних контурах).
2. Виділіть команду «Об'єкт» > «Шлях» > «Усереднення».
3. Виберіть, чи слід здійснювати усереднення лише вздовж горизонтальної осі (x), лише вздовж вертикальної осі (y) чи вздовж обох осей, та натисніть кнопку «OK».

Угору

Перетворення точок згладжування на кутові точки та навпаки

Можливе перетворення точок згладжування на кутові точки і навпаки. За допомогою параметрів Панелі керування можна швидко перетворити декілька опорних точок. Інструмент «Перетворення опорних точок» дозволяє вибрати перетворення лише однієї сторони точки, і, перетворивши точку, можна точно змінити криву.

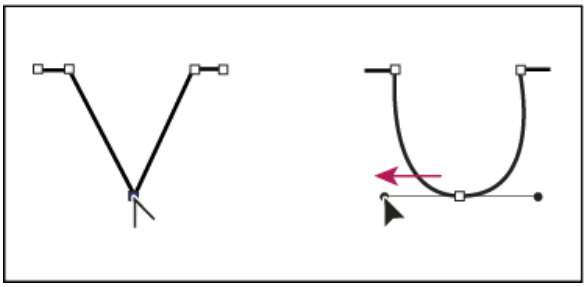
Перетворення однієї чи декількох опорних точок за допомогою Панелі керування

Для використання параметрів перетворення опорних точок на Панелі керування, слід виділити лише відповідні опорні точки, а не весь об'єкт. Якщо виділяється декілька об'єктів, один з них має бути виділений лише частково. При виділенні цілих об'єктів параметри Панелі керування змінюються на такі, що впливають на цілий об'єкт.

1. Щоб перетворити одну чи декілька кутових точок на точки згладжування, виділіть ці точки та натисніть кнопку «Перетворити вибрані опорні точки на точки згладжування» на Панелі керування.
2. Щоб перетворити одну чи декілька точок згладжування на кутові точки, виділіть ці точки та натисніть кнопку «Перетворити вибрані опорні точки на кутові точки» на Панелі керування.

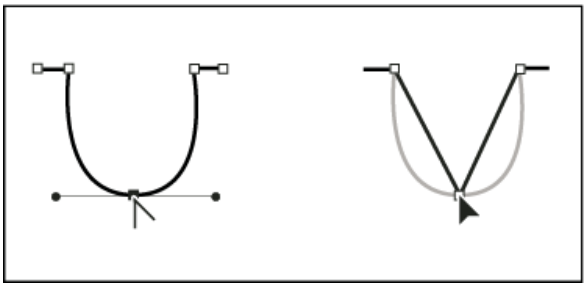
Точне перетворення опорної точки за допомогою інструмента «Перетворення опорної точки»

1. Виділіть цілий контур, який треба змінити, щоб можна було побачити всі опорні точки.
2. Виділіть інструмент «Перетворення опорної точки».
3. Наведіть інструмент «Перетворення опорної точки» на опорну точку, яку потрібно перетворити, і виконайте одну з наступних дій:
   - Щоб перетворити кутову точку на точку згладжування, перетягніть точку напряму з кутової точки.



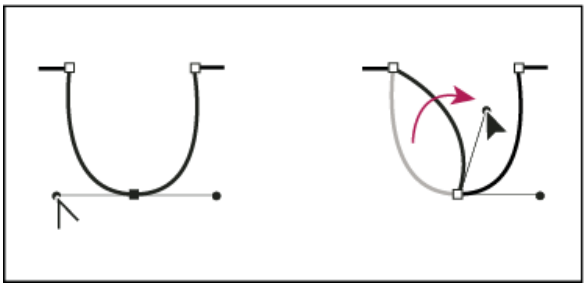
Витягання точки напряму з кутової точки для створення точки згладжування

- Для перетворення точки згладжування на кутову точку без ліній напряму, клацніть точку згладжування.



Виділення точки згладжування для створення кутової точки

- Для перетворення точки згладжування на кутову точку з лініями напряму, потягніть мишею будь-яку з точок напряму.



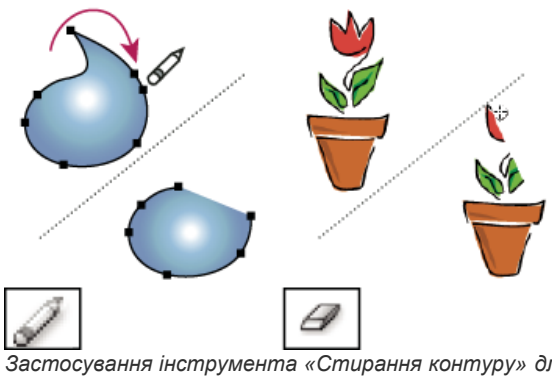
Перетворення точки згладжування на кутову точку

- Для перетворення кутової точки без ліній напряму на кутову точку з незалежними лініями напрями спершу витягніть з кутової точки точку напряму, тобто перетворіть кутову точку на точку згладжування з лініями напряму. Відпустіть лише кнопку миші (не відпускайте жодну з клавіш, які були натиснуті для активації інструмента «Перетворення опорної точки»), а потім потягніть мишею будь-яку з точок напряму.

Угору

Стирання ілюстрації

Частини ілюстрації можна видалити інструментом «Стирання контуру», інструментом «Гумка» чи копіювальним пером Вакома. Інструмент «Стирання контуру» дозволяє видаляти частини контуру, проводячи вздовж контуру. Цей інструмент корисний, коли треба обмежити ділянку видалення сегментом контуру, наприклад, стороною трикутника. Інструмент «Гумка» та гумка на основі копіювального пера Вакома дозволяє стирати будь-яку частину ілюстрації, незалежно від структури. Інструмент «Гумка» можна застосовувати на контурах, складених контурах, контурах всередині груп «Швидка заливка» та відсічних контурах.



Застосування інструмента «Стирання контуру» для видалення частин контуру (зліва). Застосування інструмента «Гумка» для видалення згрупованого об'єкта (справа).

Відеоролик про застосування інструмента «Гумка» можна побачити за адресою www.adobe.com/go/vid0036_ua.

Видалення частини контуру за допомогою інструмента «Стирання контуру»

1. Виділіть об'єкт.
2. Виділіть інструмент «Стирання контуру» .
3. Перетягніть інструмент уздовж сегмента контуру, який треба видалити. Щоб досягти найкращих результатів, протягніть його єдиним плавним рухом.

Стирання об’єктів за допомогою інструмента «Гумка»

1. Виконайте одну з таких дій:
   - Для видалення окремих об'єктів виділіть ці об'єкти чи відкрийте їх в ізольованому режимі.
   - Щоб видалити об'єкт на ілюстрації, не виділяйте жодного об'єкта.

   Якщо виділених об'єктів немає, інструмент «Гумка» видаляє все підряд в усіх шарах.
2. Виділіть інструмент «Гумка» .
3. (За потребою) Двічі клацніть інструмент «Гумка» та задайте параметри.
4. Протягніть його по області, яку потрібно стерти. Керувати інструментом можна за допомогою таких дій:
   - Щоб прив'язати інструмент «Гумка» до вертикалі, горизонталі чи діагоналі, перетягуйте інструмент, натиснувши клавішу Shift.
   - Щоб створити помітку навколо зони та видалити все у цій зоні, перетягуйте інструмент, натиснувши клавішу Alt (Windows) чи Option (Mac OS). Щоб обмежити помітку квадратом, перетягуйте інструмент, натиснувши клавіші Alt та Shift (Windows) чи Option та Shift (Mac OS).

Видалення об'єктів за допомогою гумки на основі копіювального пера Вакома

При перемиканні копіювального пера автоматично активізується інструмент «Гумка». При зворотному перемиканні копіювального пера активізується інструмент, який діяв до нього.

❖ Переверніть копіювальне перо та перетягніть інструмент по ділянці, яку треба стерти.

Щоб розширити контур видалення, натискайте сильніше. (Може виникнути потреба спочатку вибрати параметр «Натиск» у вікні параметрів інструмента «Гумка».)

Параметри інструмента «Гумка»

Параметри інструмента «Гумка» можна змінити, двічі клацнувши цей інструмент на Панелі керування.

Примітка. *В будь-який час можна змінити його діаметр: для збільшення слід натискати клавішу [, а для зменшення –].*

Кут Визначає кут повороту інструмента. Перетягніть стрілку в перегляді або введіть значення в текстовому полі «Кут».

Округлість Визначає округлість інструмента. Перетягуйте чорну точку на попередньому перегляді від центра чи до центра, або введіть значення в текстовому полі «Округлість». Чим вище значення, то більша округлість.

Діаметр Визначає діаметр інструмента. Скористайтеся бігунком «Діаметр» або введіть значення в текстовому полі «Діаметр».

Спливаючий список справа від кожного параметра дозволяє керувати зміною форми інструмента. Виберіть один з наступних параметрів:

Зафіксований Використовується незмінний кут, округлість чи діаметр.

Випадковий Використовує відхилення у куті, округлості чи діаметрі. Введіть значення в текстове поле «Відхилення», щоб вказати діапазон, в межах якого можуть змінюватися характеристики пензля. Наприклад, коли значення діаметра дорівнює 15, а значення варіації - 5, діаметр може складати 10, 20 або будь-яке значення між ними.

Натиск Відрізняється за кутом, округлістю чи діаметром на підставі натиску на перо. Цей параметр найзручніше використовувати під час використання з діаметром. Цей параметр є доступним лише за наявності графічної таблиці. Введіть значення в текстове поле «Варіація», щоб вказати вихідне значення, у якому характеристики пензля можуть варіюватися. Наприклад, коли значення округлості дорівнює 75%, а значення варіації - 25%, найлегкішим обведенням буде 50%, а найсильнішим - 100%. Чим світліший натиск, тим загостреніший мазок.

Копіювальне коліщатко Діаметр змінюється відповідно до дій з копіювальним коліщатком.

Нахил Відрізняється за кутом, округлістю чи діаметром на підставі нахилу пера. Цей параметр найзручніше використовувати під час використання з округлістю. Він доступний, лише якщо у вас є графічний планшет, що може визначати напрямок, у якому нахиляється ручка.

Місцеположення Відрізняється за кутом, округлістю чи діаметром на підставі натиску на перо. Цей параметр найкорисніший при застосуванні для керування кутом каліграфічних пензлів, особливо при застосуванні художніх пензлів. Він доступний, лише якщо у вас є графічний планшет, що може визначати близькість ручки до вертикалі.

Поворот Змінюється за кутом, округлістю чи діаметром на підставі повороту кінчика пера. Цей параметри найзручніший під час використання для контролю кута каліграфічних пензлів, особливо, якщо ви використовуєте такий пензель як рівний. Його використання можливе тільки за наявності графічного планшета, який може реєструвати такий тип повороту.

Угору

Розділити контур

Можна поділити контур у будь-якій опорній точці або вздовж певного сегмента. При поділі контуру слід мати на увазі наступне:

- Якщо потрібно поділити закритий контур на два відкриті контури, слід виконати розріз у двох точках контуру. Якщо розрізати закритий контур лише в одному місці, утвориться один розірваний контур.
- Будь-які контури, утворені в результаті поділу, успадковують параметри початкового контуру, як-от товщину лінії та колір заповнення. Параметр «Вирівнювання обведення» автоматично відновлено на значення «По центру».

1. (За потребою) Виділіть контур, щоб побачити його наявні опорні точки.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Виділіть інструмент «Ножиці» та клацніть контур у точці, де його потрібно поділити. Якщо контур поділений посередині сегмента, з'являться дві нові кінцеві точки, розташовані одна над одною, і одна з кінцевих точок виділена.
   - Виділіть опорну точку, в якій потрібно поділити контур, та натисніть кнопку «Поділити контур в виділених опорних точках» на Панелі керування. При поділі контуру в опорній точці над початковою опорною точкою з'являється нова опорна точка і одна опорна точка виділяється.
3. За допомогою інструмента «Часткове виділення» налаштуйте нову опорну точку чи сегмент контуру.

Примітка. *Об'єкт можна поділити на окремі складові поверхні інструментом «Ніж» (поверхнею називається область, не розділена відрізком лінії).*

Інші теми довідки

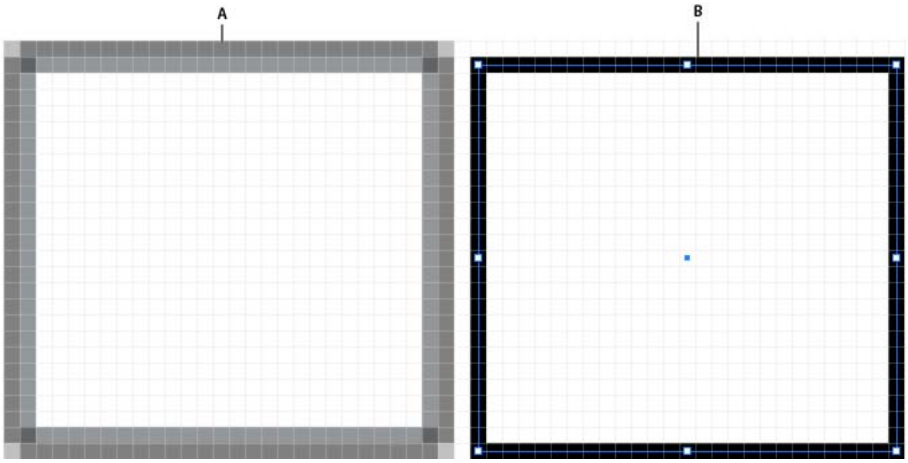
(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Створення контурів, вирівняних за піксельною сіткою, для робочих процесів в Інтернеті

Вирівнювання нових об'єктів за піксельною сіткою
Вирівнювання наявних об'єктів за піксельною сіткою
Вирівнювання символів за піксельною сіткою
Перегляд піксельної сітки
Збереження виділених фрагментів
Параметри згладжування

Вирівнювання за піксельною сіткою передбачає вирівнювання вертикальних і горизонтальних контурів об'єкта за піксельною сіткою. Контури об'єкта зберігають цю властивість під час внесення змін. Будь-який вертикальний або горизонтальний контур об'єкта вирівнюється за піксельною сіткою, якщо для нього встановлено параметр вирівнювання.



Ілюстрація, яка містить об'єкти з вирівнюванням за піксельною сіткою та без вирівнювання
***A.** Об'єкт не вирівняно за піксельною сіткою **B.** Об'єкт вирівняно з піксельною сіткою*

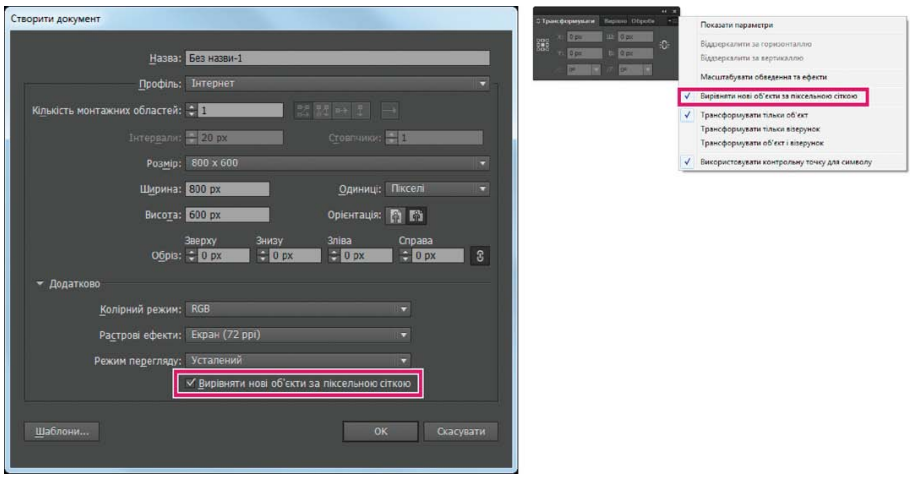
Відео про створення контурів, вирівняних за піксельною сіткою, для робочих процесів в Інтернеті можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid5201_ai_ua.

Угору

Вирівнювання нових об'єктів за піксельною сіткою

Параметр «Вирівняти нові об'єкти за піксельною сіткою» доступний у додаткових параметрах діалогового вікна «Створення документа».

Цей параметр доступний також у випадному меню панелі «Трансформування».



Параметр «Вирівняти нові об'єкти за піксельною сіткою» у меню панелі «Трансформування»

У разі вибору цього параметра усі новостворені об'єкти вирівнюватимуться за піксельною сіткою за замовчуванням. Для нових документів, створених на основі профілю веб-документа, цей параметр встановлено за замовчуванням.

Чіткий вигляд обведень, вирівняних за піксельною сіткою, зберігається під час растеризації, лише якщо значення дискретизації становить 72 ppi. Якщо вибрано інше значення дискретизації, вигляд таких обведень може бути результатом згладжування.

Об'єкти, які вирівняно за піксельною сіткою, але які не мають прямих вертикальних або горизонтальних відрізків, не змінюються внаслідок вирівнювання за піксельною сіткою. Наприклад, прямокутник, нахилений під кутом, не має прямих вертикальних або горизонтальних відрізків, тому його контури не змінюються в разі встановлення параметра вирівнювання за піксельною сіткою.

Примітка. *Характеристики документа і стан вирівнювання об'єктів за піксельною сіткою зберігаються у файлі .ai.*

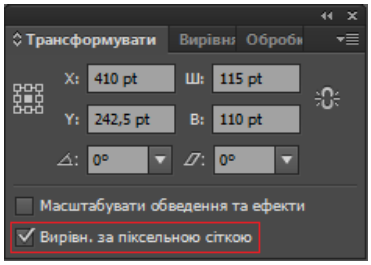
Додаткові відомості щодо вирівнювання символів за піксельною сіткою читайте у розділі Вирівнювання символів за піксельною сіткою.

Угору

Вирівнювання наявних об'єктів за піксельною сіткою

Якщо під час роботи з об'єктом вибрано параметр «Вирівняти за піксельною сіткою», його контури вирівнюються у разі будь-яких змін. Наприклад, у разі переміщення або зміни об'єкта, вирівняного за піксельною сіткою, цей об'єкт вирівнюється відповідно до своїх нових координат.

Щоб вирівняти поточний об'єкт за піксельною сіткою, виберіть потрібний об'єкт і встановіть прапорець «Вирівняти за піксельною сіткою» внизу на панелі «Трансформування».



Параметр «Вирівняти за піксельною сіткою» на панелі «Трансформування»

Якщо вибрати цей параметр, вертикальні та горизонтальні сегменти контурів об'єкта зміщуються. Завдяки цьому контури стають чіткими по всій ширині та в усіх точках. Значення ширини обведення об'єктів, для яких встановлено цей параметр, завжди буде представлено цілим числом.

Якщо в документ, для якого вибрано параметр «Вирівняти нові об'єкти за піксельною сіткою», вставити об'єкти без вирівнювання, ці об'єкти не буде автоматично вирівняно за піксельною сіткою. Для вирівнювання таких об'єктів за піксельною сіткою виберіть потрібний об'єкт, після чого на панелі «Трансформування» виберіть параметр «Вирівняти за піксельною сіткою». Неможливо вирівняти за піксельною сіткою такі об'єкти як растри, растрові ефекти і текстові об'єкти, оскільки вони не мають справжніх контурів.

Виділення об'єктів, не вирівняних за піксельною сіткою

Щоб виділити об'єкти, виберіть «Виділити» > «Об'єкт» > «Не вирівняні за піксельною сіткою».

Угору

Вирівнювання символів за піксельною сіткою

Для створення символів, вирівняних за піксельною сіткою, у діалоговому вікні «Параметри символу» виберіть параметр «Вирівняти за піксельною сіткою». Символи, вирівняні за піксельною сіткою, залишаються вирівняними в усіх точках монтажної області в їх поточному розмірі.

Примітка. *Масштабований символ може мати нечіткі контури, навіть якщо його вирівняно за піксельною сіткою.*

Додаткові відомості щодо вирівнювання за піксельною сіткою читайте у розділі Створення контурів, вирівняних за піксельною сіткою, для робочих процесів в Інтернеті.

Якщо кнопка «Скидання» на панелі керування активна, це означає, що символ змінено і його розмір відрізняється від поточного розміру.

Угору

Перегляд піксельної сітки

Щоб переглянути піксельну сітку, у режимі «Перегляд у вигляді пікселів» збільште масштаб перегляду до 600% або більше.

Щоб встановити параметри для перегляду піксельної сітки, у діалоговому вікні «Параметри» виберіть розділ «Напрямні та сітка». Виберіть параметр «Відображати піксельну сітку (у масштабі понад 600%)», якщо його ще не вибрано.

Угору

Збереження виділених фрагментів

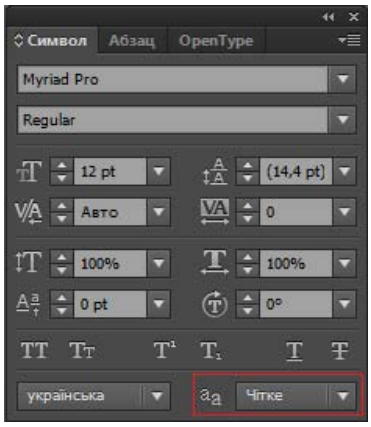
Щоб зберегти лише виділені фрагменти ілюстрації, натисніть «Файл» > «Зберегти виділені фрагменти».

Параметри згладжування

Згладжування тексту

У Illustrator на панелі «Символ» подано такі параметри згладжування тексту:

- Немає
- Чітке
- Тверде
- Масивне



Параметри згладжування тексту на панелі «Символ»

Кожний текстовий блок може мати власні параметри згладжування тексту. Ці атрибути згладжування тексту зберігаються як частина документа. Ці параметри підтримуються також для збереження документа у форматах PDF, AIT та EPS. Параметри згладжування тексту можна експортувати у формат PSD або імпортувати з файлу такого формату.

Під час експортування у формат BMP, PNG, Targa, JPEG або TIFF у випадному списку із параметрами згладжування доступні такі параметри: «Немає», «Оптимізовано для об'єкта» та «Оптимізовано для тексту».

- Параметр «Оптимізовано для об'єкта» дозволяє виконувати растеризацію зображення для будь-якого з цих форматів так само, як і в попередніх версіях. Однак, в цьому випадку параметри згладжування тексту не застосовуються під час растеризації ілюстрації.
- Для параметра «Оптимізовано для тексту» додано нові налаштування згладжування текстових рамок під час растеризації.

Ці параметри доступні в діалоговому вікні «Збереження для Інтернету».

(cc) BY-NC-SR

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Налаштування відрізків контуру

Переміщення прямих відрізків
Налаштування довжини або кута нахилу прямих відрізків
Налаштування положення або форми кривих відрізків
Вилучення відрізка
Подовження відкритого контура
З'єднування двох відкритих контурів
Об'єднання двох кінцевих точок
Об'єднання двох або кількох контурів
Переміщення та підштовхування опорних точок або відрізків за допомогою клавіатури
Розтягування частин контуру без спотворення загальної форми

Редагування сегментів контурів в усіх програмах Adobe відбувається подібним чином. Редагувати сегмент контуру можна в будь-який час, але редагування наявних сегментів дещо відрізняється від їхнього створення. Редагуючи сегменти, майте на увазі такі поради:

- Якщо опорна точка з'єднує два сегменти, пересування цієї опорної точки завжди призводить до зміни обох сегментів.
- Малюючи інструментом «Перо», натисніть клавішу Ctrl (Windows) чи Command (Mac OS), щоб тимчасово активувати останній використаний інструмент виділення (Illustrator) чи інструмент часткового виділення (InDesign та Photoshop), щоб можна було налаштувати раніше намальовані сегменти.
- Намалювавши спочатку точку згладжування інструментом «Перо», можна змінити довжину лінії напряму по обидва боки цієї точки, перетягнувши точку напряму. Однак, під час редагування наявної точки згладжування за допомогою інструмента «Часткове виділення» довжина лінії напряму змінюється лише з боку перетягування.

До початку сторінки

Переміщення прямих відрізків

1. Інструментом «Часткове виділення» виділіть відрізок, який необхідно налаштувати.
2. Перетягніть відрізок на нове місце.

До початку сторінки

Налаштування довжини або кута нахилу прямих відрізків

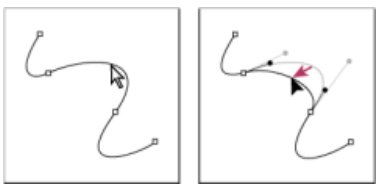
1. Інструментом «Часткове виділення» виділіть опорну точку на відрізку, який потрібно налаштувати.
2. Перетягніть опорну точку у потрібне місце. Перетягуючи, утримуйте Shift, якщо бажаєте зберігати приріст кута 45° під час повороту.

В Illustrator та InDesign, якщо ви просто намагаєтеся зробити прямокутник ширшим чи вужчим, легше виділити його інструментом «Виділення» і змінити розміри, скориставшись держаками по боках рамки розміру.

До початку сторінки

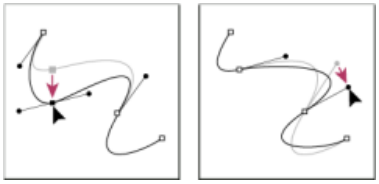
Налаштування положення або форми кривих відрізків

1. Інструментом «Часткове виділення» виділіть кривий відрізок або опорну точку на одному з кінців кривого відрізка. З'являються лінії напряму, якщо вони є. (Деякі криві відрізки використовують лише одну лінію напряму).
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб налаштувати положення відрізка, перетягніть його. Перетягуючи, утримуйте Shift, якщо бажаєте зберігати приріст кута 45° під час повороту.



Клацніть, щоб виділити кривий відрізок. Потім перетягніть його, щоб налаштувати.

   - Щоб налаштувати форму відрізка з будь-якого боку виділеної опорної точки, перетягніть опорну точку або точку напряму. Перетягуючи, утримуйте Shift, якщо бажаєте зберігати приріст кута 45° під час повороту.



Перетягніть опорну точку або точку напряму.

Примітка: *Також ви можете застосувати трансформацію, наприклад, масштабування чи обертання, до відрізка або опорної точки.*

До початку сторінки

Вилучення відрізка

1. Інструментом «Часткове виділення» виділіть відрізок, який необхідно видалити.
2. Щоб видалення виділений відрізок, натисніть клавішу Backspace (Windows) або Delete (Mac OS). Повторне натискання Backspace або Delete стирає решту контуру.

До початку сторінки

Подовження відкритого контура

1. Поставте вказівник інструмента «Перо» на кінцеву точку відкритого контуру, що його бажаєте подовжити. Вказівник змінить форму, коли буде розташований точно на кінцевій точці.
2. Клацніть на кінцевій точці.
3. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб створити кутову точку, поставте інструмент «Перо» на місце, де бажаєте закінчити новий відрізок, і клацніть. Якщо ви подовжуєте контур, що закінчується точкою згладжування, новий відрізок буде викривлений наявною лінією напряму.

   Примітка: *В Illustrator, якщо ви подовжуєте контур, що закінчується точкою згладжування, новий відрізок буде прямий.*

   - Щоб створити точку згладжування, поставте інструмент «Перо» на місце, де бажаєте закінчити новий кривий відрізок, і перетягніть вказівник.

До початку сторінки

З'єднування двох відкритих контурів

1. Поставте вказівник інструменту «Перо» на кінцеву точку відкритого контуру, що його бажаєте приєднати до іншого контуру. Вказівник змінить форму, коли буде розташований точно на кінцевій точці.
2. Клацніть на кінцевій точці.
3. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб приєднати один контур до другого відкритого контура, клацніть кінцеву точку цього другого контура. Коли інструмент «Перо» знаходитиметься точно на кінцевій точці другого контуру, поряд із вказівником з'явиться маленький символ злиття .
   - Щоб з'єднати новий контур з наявним, нарисуйте новий контур поряд із наявним, потім пересуньте «Перо» на кінцеву точку (невиділену) наявного контура. Клацніть на цій кінцевій точці, коли побачите маленький символ з'єднання поряд із вказівником.

У програмі InDesign для об'єднання контурів можна також використовувати панель «Обробка контурів». Щоб закрити відкритий контур, виберіть необхідний контур за допомогою інструмента виділення і натисніть кнопку «Закрити контур» на панелі «Обробка контурів». Для закриття двох кінцевих точок між двома контурами виберіть контури та натисніть кнопку «Приєднати контур» Кнопку «Приєднати контур» можна використати повторно для приєднання другої кінцевої точки.

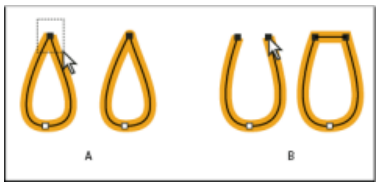
До початку сторінки

Об'єднання двох кінцевих точок

1. Виділіть кінцеві точки.

   Якщо кінцеві точки співпадають (одна поверх другої), перетягніть область виділення над ними обома чи навколо них, щоб виділити ці кінцеві точки.

2. Натисніть кнопку «З'єднати виділені кінцеві точки» на панелі керування.



Об'єднання кінцевих точок
***A.** Виділення та об'єднання кінцевих точок, що співпадають **B.** Виділення та об'єднання кінцевих точок, що не співпадають*

***Примітка:** В Illustrator CS5 для з'єднання відкритих контурів використовуються лише кутові стики.*

До початку сторінки

Об'єднання двох або кількох контурів

Illustrator CS5 містить функцію з'єднання двох або більше відкритих контурів. Щоб з'єднати один або більше відкритих контурів, відкрийте інструментом виділення контур та натисніть команди Об'єкт > Контур > З'єднати. Також це можна зробити за допомогою комбінації клавіш Ctrl+J (Windows) або Cmd+J (Mac).

Якщо опорні точки контурів не накладаються, програма Illustrator додасть відрізок лінії між ними, щоб сполучити контури. Якщо потрібно з'єднати більше ніж два контури, Illustrator спершу знаходить і сполучає контури, у яких крайні точки лежать найближче одна до одної. Потім програма повторює цю операцію, поки всі контури не буде з'єднано. Якщо вибрано лише один контур для з'єднання, він перетвориться на закритий.

***Примітка:** У цьому процесі деякі складні особливості стилю об'єкта може бути втрачено.*

Отриманий у результаті з'єднання контур матиме вигляд контуру, розташованого найвище серед усіх виділених.

Функція з'єднування працює лише під час кутового з'єднання, незалежно від того, чи ви виберете точки прив'язки чи цілий контур. Щоб вибрати кутове або плавне з'єднання точок прив'язки, що накладаються, використовуйте комбінацію клавіш Ctrl+Shift+Alt+J (Windows) або Cmd+Shift+Option+J (Mac OS).

До початку сторінки

Переміщення та підштовхування опорних точок або відрізків за допомогою клавіатури

1. Виділіть опорну точку або відрізок контуру.

   ***Примітка:** У Photoshop ви можете у такий спосіб переміщувати лише опорні точки.*

2. Клацніть або натисніть будь-яку клавішу зі стрілкою на клавіатурі, аби пересунути об'єкт на 1 піксель за напрямком стрілки.

Якщо ви триматимете клавішу Shift, об'єкт пересуватиметься на 10 пікселів за раз.

***Примітка:** В Illustrator та InDesign ви можете змінити відстань підштовхування, змінивши уподобання «Крок клавіатури». Якщо ви змінили типовий крок, утримання Shift збільшуватиме пересування вдесятеро.*

До початку сторінки

Розтягування частин контуру без спотворення загальної форми

1. Виділіть весь контур.
2. Виділіть інструмент «Зміна фігури» (розташований в одній групі з інструментом «Зміна розміру»).
3. Розташуйте курсор над опорною точкою чи сегментом контуру, який має діяти як фокальна точка (тобто точка, яка притягує виділені сегменти контуру), та клацніть на ній.

   Якщо клацнути сегмент контуру, до контуру додається виділена опорна точка, оточена квадратом.

4. Натиснувши клавішу Shift, клацніть інші опорні точки чи сегменти контуру, які мають виконувати роль фокальних точок. Можна виділити необмежену кількість опорних точок чи сегментів контуру.
5. Перетягніть виділені опорні точки, щоб налаштувати контур.

Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

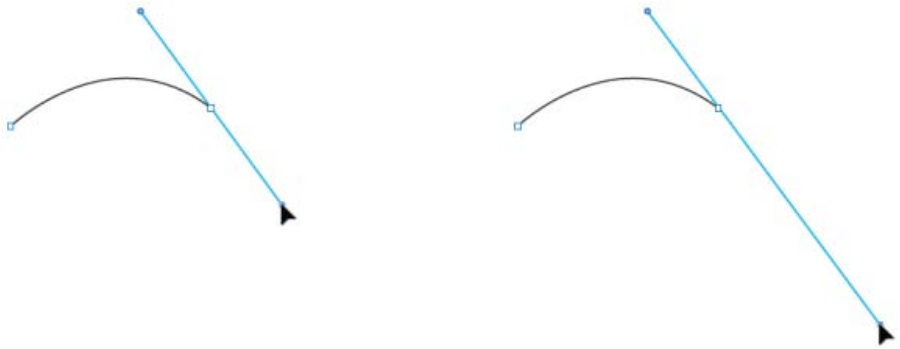
Удосконалення для роботи з опорними точками

Впроваджено в Illustrator CC 2014

До інтерфейсу програми було включено кілька вдосконалень, які забезпечують ширший функціонал і можливості точнішого керування під час роботи з опорними точками та відповідними держаками. Більшість удосконалень не впливає на наявні робочі процеси та методики роботи.

Перетягування держаків різного розміру (під час роботи з інструментом «Перо»)
Незафіксовані держаки (під час роботи з інструментом «Опорна точка»)
Деактивація прив'язування держаків
Кращі характеристики керування для замикання контуру
Змінення місця розташування опорної точки сегмента, що замикає контур
Усунення попередження інструмента «Опорна точка»

Перетягування держаків різного розміру (під час роботи з інструментом «Перо»)

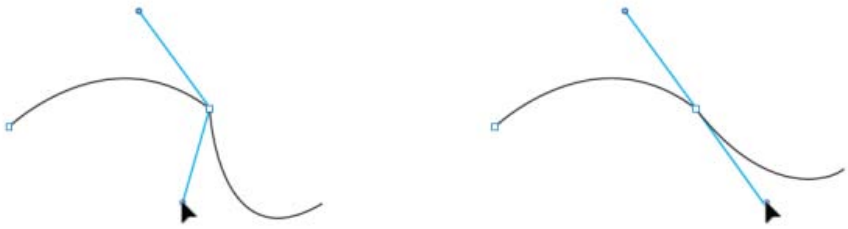


***(ліворуч)** Протилежні держаки однакові за довжиною та зафіксовані.*
***(праворуч)** Натиснувши клавішу Cmd/Ctrl, довжину держаків можна змінювати під час перетягування*

У попередніх випусках Illustrator CC, якщо точка згладжування малювалася за допомогою інструмента «Перо», протилежні держаки завжди були однаковими за довжиною та синхронізованими попарно.

Удосконалення: в Illustrator CC 2014 натисніть клавішу Cmd/Ctrl під час перетягування точки згладжування, щоб змінити довжину кожного держака окремо (зі збереженням їхньої парної синхронізації). Головною перевагою цього вдосконалення є точніший контроль над створенням наступного сегмента кривої.

Незафіксовані держаки (під час роботи з інструментом «Опорна точка»)



***(ліворуч)** Держаки точки кута не зафіксовано*
***(праворуч)** Обравши інструмент «Опорна точка», натисніть клавішу Opt/Alt, щоб зафіксувати протилежні держаки для малювання плавної кривої*

Зазвичай скасування парної синхронізації держаків дозволяло створювати кутові точки контуру. А для того, щоб перетворити цю точку на точку згладжування, було передбачено два описані далі способи.

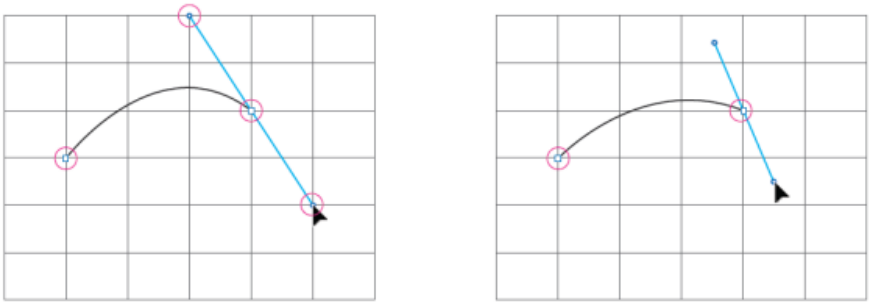
- Перетворення вибраних опорних точок на точки згладжування (на панелі керування).

- Повторне перетягування держаків за допомогою інструмента «Опорна точка».

Обидві ці техніки впливають на вихідну криву, і вона може виглядати не так, як раніше.

Удосконалення: в Illustrator CC 2014 виберіть інструмент «Опорна точка», натисніть Opt/Alt і клацніть будь-який із держаків, щоб попарно синхронізувати протилежні держаки та перетворити точку на точку згладжування. Таким чином можна намалювати наступний сегмент плавної кривої, не пошкоджуючи протилежний сегмент.

Деактивація прив'язування держаків

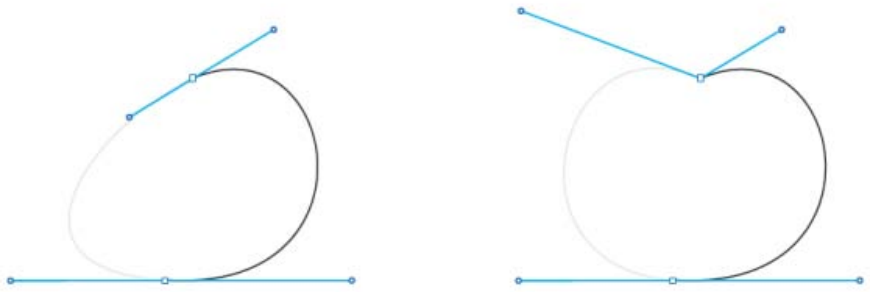


***(ліворуч)** Опорні точки та держаки прив'язано до контрольної точки*
***(праворуч)** Опорні точки прив'язано, а держаки ні*

Ця функція актуальна для випадків, коли було активовано будь-який параметр прив'язування (до пікселя, сітки чи точки). Наприклад, за активації режиму перегляду у вигляді пікселів функція «Прив'язати до пікселя» активується автоматично. Це обмежує малювання контуру, оскільки опорні точки та держаки прив'язуються до пікселів.

Удосконалення: в Illustrator CC 2014 опорні точки продовжуватимуть підпорядковуватися правилам прив'язки, але держаки буде звільнено від таких обмежень. Таким чином, відтепер забезпечується можливість кращого керування сегментами кривої, навіть за ввімкнення параметра прив'язування до пікселя, сітки чи точки.

Кращі характеристики керування для замикання контуру

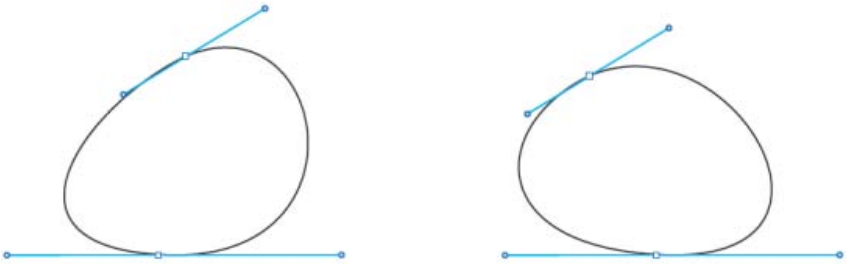


***(ліворуч)** Сегменти плавного контуру з початковими точками обмежують можливості замикання контурів*
***(праворуч)** Натиснувши клавішу Opt/Alt, можна скасувати фіксацію держаків кінцевої опорної точки та відкоригувати контур необхідним чином.*

У попередніх версіях Illustrator у контурах, що починаються з точки, яка є опорною точкою, було неможливо коригувати замикаючу криву під час замикання контуру. Але це було можливо, якщо початкова точка останнього сегмента контуру була кутовою. Однак дизайнери, що використовують стилус під час роботи, зазвичай працюють з опорним точками плавних сегментів контуру (оскільки рівень чутливості екрана пристрою до стилусу недостатній і зробити влучний дотик доволі складно).

Удосконалення: в Illustrator CC 2014 натисніть Opt/Alt і скасуйте парну синхронізацію держаків замикаючої опорної точки. Тепер замикаючу криву можна більш точно відкоригувати.

Змінення місця розташування опорної точки сегмента, що замикає контур



***(ліворуч)** Змінення місця розташування за допомогою клавіші пробілу неможливе*
***(праворуч)** Натисніть клавішу пробілу під час замикання контуру, щоб перемістити опорні точки останнього сегмента.*

Змінення розташування опорної точки за допомогою клавіші пробілу можливе в багатьох ділянках інтерфейсу користувача. Це можливе під час здійснення таких дій, як перетягування фігури, масштабування шляхом перетягування, вибір інструмента «Перо» та ін. Однак ця функція не працювала під час спроб замкнути контур.

Удосконалення: в Illustrator CC 2014 можна змінювати положення замикаючої опорної точки натисненням клавіші пробілу. Це забезпечує можливості кращого контролю над початковою та останньою кривими контуру.

Усунення попередження інструмента «Опорна точка»



Відтепер попередження більше не відображатиметься, щоб не переривати робочий процес

Під час роботи з інструментом «Опорна точка» дуже важливо чітко та обережно розташовувати точки та виділяти держаки (або опорні точки). Раніше за клацання в будь-якому іншому місці документа відображалося наведене вище попередження.

Удосконалення: в Illustrator CC 2014 це попередження усунуто. У випадку неправильного клацання з вибраним контуром чи опорною точкою не відбувається жодних змін. Метою цієї зміни є скасування одного клацання мишею для усунення попередження. А це означає, що під час робочого процесу розробки дизайну буде на одне переривання менше.

(cc) BY-NC-SA Публікації Twitter™ і Facebook не підпадають під умови ліцензії Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Попередній перегляд еластичного контуру для інструмента «Перо»

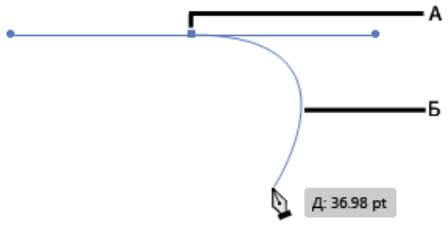
Впроваджено в Illustrator CC 2014

Раніше під час використання інструмента «Перо» нерідко було важко спрогнозувати точний вигляд контуру без розташування опорної точки на монтажній області. Починаючи з Illustrator CC 2014 інструмент «Перо» відображає попередній перегляд контуру, який буде намальовано від попередньої точки прив'язки до поточного положення вказівника.

1. За допомогою інструмента «Перо» один раз клацніть по монтажній області, щоб намалювати точку згладжування, а потім потягніть мишу, щоб створити держаки, як необхідно.

   За малювання точки згладжування за допомогою інструмента «Перо» протилежні держаки завжди однакові за довжиною та синхронізовані. Натисніть Cmd / Ctrl під час перетягування держаків точки згладжування, Щоб створити держаки, неоднакові за довжиною (на їх синхронізацію це не впливає).

2. Відпустіть кнопку миші. Коли вказівник миші переміщається по монтажній області, відображається контур, який показує, що буде намальовано, якщо встановити опорну точку в тому місці, де наразі перебуває вказівник миші.



***А.** Перша опорна точка та її держаки **В.** Зображення попереднього перегляду еластичного контуру між першою опорною точкою та вказівником миші*

3. Якщо відображений контур попереднього перегляду співпадає з тим, що потрібно намалювати, клацніть у цьому місці мишею, і Illustrator намалює відповідний контур.

***Примітка.** Щоб приховати зображення попереднього перегляду контуру під час використання інструмента «Перо», натисніть клавішу Esc.*

Увімкнення та вимкнення функції попереднього перегляду

1. Відкрийте діалогове вікно *параметрів* (Ctrl + K)
2. Перейдіть на вкладку *відображення виділень і опорних точок*
3. Установіть або видаліть позначку напроти пункту *ввімкнення еластичного контуру для інструмента «Перо»*.

(cc) BY-NC-SA Публікації Twitter™ і Facebook не підпадають під умови ліцензії Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Удосконалений інструмент «Олівець»

Оновлення в Illustrator CC 2014

Інструмент «Олівець»
Інструмент «Згладжування»

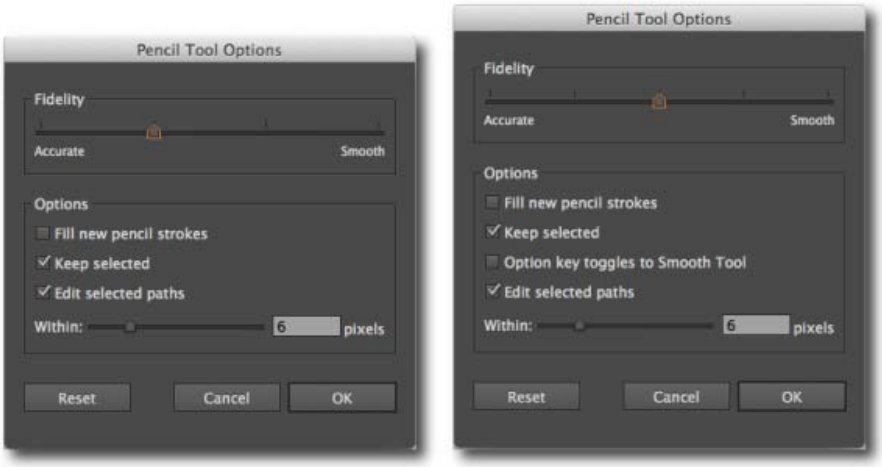
Інструмент «Олівець» було вдосконалено для забезпечення кращого припасування кривих, автоматичного замикання контурів, а також малювання сегментів прямих ліній з обмеженням чи без.

Угору

Інструмент «Олівець»

Стилі

Двічі клацніть значок інструмента «Олівець» на панелі інструментів , щоб відкрити діалогове вікно параметрів інструмента «Олівець». Для повзунка параметра «Точність» передбачено чотири позначки, що дозволяють налаштувати точність малювання контуру. Крайня зліва позначка («Чіткий контур») забезпечує малювання якомога чіткішого контуру. Крайня позначка справа («Згладжений контур») дозволяє намалювати дуже м'який контур. Обирайте позначку відповідно до своїх потреб.



***(ліворуч)** Illustrator CC (v17.x)*
***(праворуч)** Illustrator CC 2014 (додаткове налаштування точності, позначка для активації функції клавіші Option)*

Додаткова позначка шкали точності (впроваджено в Illustrator CC 2014)

Починаючи з Illustrator CC 2014, шкала точності має 5 позначок. Додаткову позначку (максимальної точності) шкали було впроваджено для забезпечення можливості максимально точного малювання контуру. Додаткове значення також з'явилося в діалогових вікнах інструмента «Згладжування», інструмента «Пензель», інструмента «Пензель "Ляпка"».

Клавіша Alt вмикає можливість використання інструмента «Згладжування» (впроваджено в Illustrator CC 2014)

Якщо цей параметр активовано, натиснення клавіші Alt (у Mac – клавіші Option) під час використання інструмента «Олівець» або інструмента «Пензель» дозволяє перейти до інструмента «Згладжування».

Автоматичне замикання контурів

Курсор замикання контуру ( ) відображається, коли кінцеві точки намальованого контуру знаходяться на близькій відстані та в межах установленого діапазону пікселів одна від одної. Якщо відпустити в такому випадку кнопку миші, контур буде автоматично замкнено.

Кількість пікселів визначається за допомогою діалогового вікна «Параметри інструмента «Олівець» > у полі «Всередині».

Малювання сегментів прямого контуру з обмеженням чи без

Інструмент «Олівець» можна використовувати для малювання сегментів прямого контуру з обмеженням чи без. Під час малювання сегмента прямого контуру відображається відповідний курсор ( ).

Сегменти прямого контуру з обмеженням Натисніть і утримуйте клавішу Shift, після чого почніть малювати сегменти прямого контуру за допомогою інструмента «Олівець» з обмеженням 0, 45 або 90 градусів.

Сегменти прямого контуру без обмеження Натисніть і утримуйте клавішу Alt/Opt, щоб почати малювання сегментів прямого контуру без обмежень. Однак, для малювання ламаного контуру слід зробити таке:

1. Намалюйте сегмент лінії.
2. Виконайте одну з таких дій:
   a. **Утримуючи клавішу Shift або Alt/Opt**, помістіть вказівник на кінцеву точку контуру. Після появи курсору продовження контуру ( ) клацніть кнопкою миші та намалюйте ще одну лінію.
   b. **Утримуючи натисненою кнопку миші**, відпустіть і натисніть клавішу Shift або Alt/Opt і намалюйте наступний сегмент.

Продовження контуру

Курсор продовження контуру ( ) відображається у випадку, коли вказівник миші знаходиться в межах установленого діапазону пікселів від кінцевої точки.

Кількість пікселів визначається за допомогою діалогового вікна «Параметри інструмента "Олівець"» > у полі «Всередині».

Об'єднання контурів

Для об'єднання контурів виконайте такі дії:

1. Виділіть контури, які необхідно об'єднати.
2. Подовжте один контур і підведіть його ближче до іншого контуру.
3. Після появи курсору об'єднання контурів ( ) відпустіть кнопку миші, щоб об'єднати контури.

Угору

Інструмент «Згладжування»

Стилі

Двічі клацніть значок інструмента «Згладжування» на панелі інструментів , щоб відкрити діалогове вікно параметрів інструмента «Згладжування». Повзунок параметра «Точність» також передбачено і для інструмента «Згладжування».



(ліворуч) *Illustrator CC (v17.x)*
(праворуч) *Illustrator CC 2014 (додаткове налаштування точності)*

Примітка. *Інструмент «Згладжування» більше не можна застосовувати за допомогою утримування клавіші Alt/Opt під час використання інструмента «Олівець».*

Інструменти «**Художній пензель» та «Пензель "Ляпка"»**

У діалогових вікнах параметрів інструментів «Художній пензель» та «Ляпка» також передбачено повзунки з чотирма позначками.

(cc) BY-NC-SA Публікації Twitter™ і Facebook не підпадають під умови ліцензії Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Використання інструмента трасування зображень

Використання інструмента трасування зображень
Параметри трасування
Звільнення об'єкта трасування

Коли потрібно створити новий малюнок на основі наявної ілюстрації, можна виконати її трасування. Наприклад, графічний об’єкт можна створити на основі малюнка олівцем на папері. Або ж ви можете імпортувати збережене в іншій графічній програмі растрове зображення та виконати його трасування.

Найлегше виконати трасування графічного документа, відкривши чи помістивши файл в Illustrator та виконавши автоматичне трасування за допомогою команди «Трасування зображення».

Деякі стилі трасування надають попередньо задані параметри трасування для конкретних типів ілюстрацій. Наприклад, під час трасування зображення, яке використовуватиметься в якості технічного креслення, виберіть стиль «Технічний малюнок». Усі параметри трасування зміняться на оптимальні для трасування технічного малюнка.

Більш того, користувач має можливість контролювати рівень деталізації та заливки результатів трасування та навіть зберігати ці параметри як власний стиль для використання у майбутньому.

Див. відео Трасування зображень у Illustrator CS6 на сайті Adobe TV (англ. мовою).

До уваги користувачів Illustrator CS5 та більш ранніх версій програми: використовуйте функцію швидкого трасування для перетворення зображення на векторну ілюстрацію. Див. ***Трасування ілюстрації за допомогою швидкого трасування або шарів шаблонів****.*



Перед трасуванням бітового зображення за допомогою команди трасування та після нього

Угору

Використання інструмента трасування зображень

1. Відкрийте або помістіть бітове зображення, яке використовуватиметься у якості вихідного.
2. Виділивши вихідне зображення, виконайте одну з таких дій:
   - Виберіть «Об’єкт» > «Трасування зображення» > та виконайте трасування із параметрами за замовчуванням.
   - Виберіть «Вікно» > «Трасування зображення» та виберіть один із попередньо визначених стилів шляхом натискання значків вгорі панелі.
   - Виберіть «Вікно» > «Трасування зображення» та виберіть стиль або задайте параметри трасування. Для одночасного перегляду змін активуйте на панелі трасування функцію «Перегляд».

     Можна також використати кнопку трасування на панелі керування або вибрати стиль, натиснувши кнопку стилів трасування .
3. (Додатково) Налаштувати результати трасування можна за допомогою панелі трасування зображення («Вікно» > «Трасування зображення»).
4. Для редагування векторної графіки в ручному режимі виберіть «Об’єкт» > «Трасування зображення» > «Розширити та перетворити об’єкт трасування на контури».

Угору

Параметри трасування

Стиль Вказання стилю трасування. Для збереження поточних налаштувань у вигляді певного стилю, а також для видалення та перейменування наявних стилів натисніть значок меню.

Примітка: *Редагування та видалення стандартних стилів (стандартні стилі взято в квадратні дужки [ ]) неможливе. Однак, можна створити копію стандартного стилю, придатну для редагування. Для цього слід виділити стиль та натиснути кнопку «Створити».*

Перегляд Відображає певний вигляд об'єкта трасування. Об'єкт трасування складається з двох основних компонентів: оригінального вихідного зображення та результату трасування (який являє собою векторне зображення). Отже можна вибрати, як саме відображатиметься зображення: як вихідне зображення, контури або в іншому вигляді. Натисніть значок «Око», щоб переглянути утворене зображення як накладання поверх вихідного зображення.

Режим Вказання колірного режиму для результатів трасування.

Палітра Вказує палітру для утворення трасування у кольорі чи в шкали сірого з вихідного зображення. (Цей варіант можливий, лише коли Режим встановлений у стан «Кольоровий» чи «Шкала сірого».)

Для активації функції Illustrator з автоматичного визначення кольорів під час трасування виберіть параметр «Автоматично». Щоб використати зразки документа в якості палітри для трасування, виберіть параметр «Бібліотека документів».

Параметри кольорів Параметри кольорів, що відображаються на панелі, залежать від налаштувань параметрів «Режим» та «Палітра»:

> **Кольори** Вказує кольори, які будуть застосовані під час обробки результату трасування. За умови активації параметра «Бібліотека документів» у якості палітри можна вибрати певний зразок для визначення кольору. (Цей варіант можливий, лише коли для налаштування «Режим» вибрано параметр «Колір».)
>
> **Градації сірого** Вказує кількість відтінків сірого, які будуть застосовані під час обробки результату трасування у градаціях сірого кольору. (Цей варіант можливий, лише коли для налаштування «Режим» вибрано параметр «Градації сірого».)
>
> **Поріг** Вказує значення для утворення чорно-білого результату трасування з вихідного зображення. Усі пікселі, світліші від порогового значення, перетворюються на білі, а темніші від нього - на чорні. (Цей варіант можливий, лише коли Режим встановлений у стан «Чорно-білий».)

Контури Задає відстань між трасованою формою та оригінальною піксельною формою. Чим менші значення, тим точніше відповідність контуру, а чим більші, тим менша точність.

Кути Визначає ступінь різкості кутів. Вище значення цього параметра забезпечує більшу кількість кутів в утвореному зображенні.

Шум Визначає ділянку у пікселях, яка не підлягає трасуванню. Встановлення вищого значення для цього параметра дозволяє зменшити кількість шумів в утвореному зображенні.

Метод Визначає метод трасування. Вибір методу стикування дозволяє створити вирізані контури, у той час як накладання контурів створює контури, розташовані один над іншим.

Заливки Створення областей із заливкою в результатах трасування.

Обведення Створення контурів із обведенням в результатах трасування.

> **Обведення** Задає максимальну ширину штрихів, яку можна наносити на оригінальні зображення. Штрихи, товщина яких перевищує максимальну, стають окресленими зонами в результаті трасування.

Прив'язати криві до ліній Налаштування заміни дещо викривлених ліній прямими.

Ігнорувати білий Встановлення цієї позначки дозволяє замінити ділянки білого на ділянки без застосування заливки.

Активуйте функцію перегляду на панелі трасування для перегляду результатів зміни поточних налаштувань.

Угору

Звільнення об'єкта трасування

Якщо потрібно скасувати трасування, але зберегти початкове розміщене зображення, можна звільнити об'єкт трасування.

1. Виділіть об'єкт трасування.
2. Виберіть команду «Об'єкт» > «Трасування зображення» > «Звільнити».

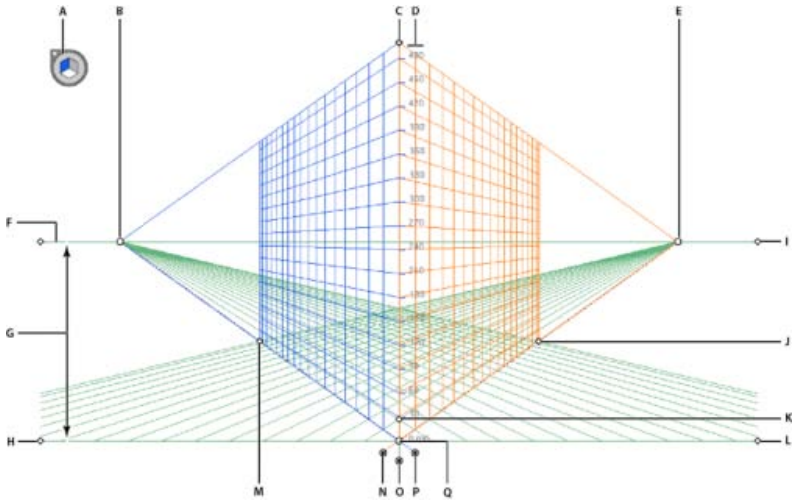
Ключові слова: трасування зображення, трасування,

Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Про сітку перспективи

Для ввімкнення перегляду в документі сітки двоточкової перспективи (цей варіант використовується за замовчуванням), виконайте одну з цих дій:

- Клацніть «Перегляд» > «Сітка перспективи» > «Показати сітку».
- Щоб відобразити сітку перспективи, натисніть Ctrl+Shift+I (Windows) або Cmd+Shift+I (Mac OS). Та сама комбінація клавіш використовується і для приховання сітки.
- Виберіть на панелі інструментів інструмент сітки перспективи.



Сітка перспективи
***A.** Віджет вибору площини **B.** Ліва точка виправлення перспективи **C.** Обмежувач висоти сітки **D.** Лінійка сітки перспективи **E.** Права точка виправлення перспективи **F.** Лінія горизонту **G.** Висота горизонту **H.** Нульовий рівень**I.** Рівень горизонту **J.** Обмежувач сітки **K.** Розмір клітинки сітки **L.** Нульовий рівень **M.** Обмежувач сітки **N.** Держак правої площини сітки **O.** Держак горизонтальної площини сітки **P.** Держак лівої площини сітки **Q.** Вихідна точка*

Набір інструментів сітки перспективи включає інструмент сітки перспективи та інструмент вибору перспективи .

Інструмент сітки перспективи можна вибрати на панелі інструментів або за допомогою комбінації клавіш Shift+P. Коли вибрано інструмент сітки перспективи, на екрані відображаються:

- Засоби регулювання лівої та правої площин сітки (див. розділ Налаштування точок виправлення перспективи, площин сітки, висоти горизонту, розміру клітинки сітки та розміру сітки)
- Лінія висоти горизонту (див. розділ Точне переміщення перпендикулярно до площини)
- Вказівники положення лівої та правої вертикальних площин
- Засоби керування виглядом клітинки сітки
- Регулятор розміру клітинки сітки
- Вихідна точка
- Лівий та правий віджети нульового рівня, за допомогою яких можна переміщати сітку (див. розділ Переміщення сітки перспективи)

Окрім того, коли вибрано інструмент сітки перспективи, також з'являється віджет вибору площини. Цей віджет можна використовувати для вибору активної площини сітки. Активна площина сітки перспективи – це площина, на якій намальований об'єкт відображатиметься так, як його бачив би глядач у цій частині загального плану.



Віджет вибору площини
***A.** Ліва площина сітки **B.** Немає активної площини **C.** Права площина сітки **D.** Горизонтальна площина сітки*

Відео про визначення сітки перспективи можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid5205_ai_ua.

Віджет можна розмістити в будь-якому з чотирьох кутів екрану, а також можна налаштувати відображення його на екрані, коли ввімкнено сітку перспективи. Щоб встановити ці параметри, двічі клацніть на інструменті сітки перспективи на панелі інструментів. У діалоговому вікні параметрів сітки перспективи можна вибрати такі параметри:

Відображати віджет активної площини Цей варіант є виділеним за замовчуванням. Якщо зняти цей прапорець, віджет не відображатиметься разом із сіткою перспективи.

Розташування віджета Віджет можна розмістити в лівому верхньому, правому верхньому, лівому нижньому або правому нижньому куті екрана.

Якщо вибрано інструмент вибору перспективи, на екрані відображаються засоби керування лівою, правою та горизонтальною сітками. Інструмент вибору перспективи можна вибрати на панелі інструментів або за допомогою комбінації клавіш Shift+V. Інструмент вибору перспективи дозволяє такі дії:

- перенесення об'єктів, тексту та символів на площину в перспективі;
- вибір активної площини за допомогою клавіш швидкого вибору;
- переміщення, зміна розміру, копіювання об'єктів у просторі в перспективі;
- переміщення об'єктів перпендикулярно до поточної площини перспективи, створення копій цих об'єктів. (див. розділ Точне переміщення перпендикулярно до площини)

Коли використовується інструмент вибору перспективи, активну площину сітки перспективи можна визначити за вказівником миші.

Активна площина	Вказівник
Ліва площина сітки	
Права площина сітки	
Горизонтальна площина сітки	

Інструмент вибору перспективи прив'язує об'єкти до сітки активної площини під час переміщення, зміни розміру, копіювання об'єктів у перспективі та застосування перспективи до об'єктів. Об'єкти прив'язуються до ліній сітки, коли відстань між ними менша, ніж 1/4 розміру клітинки сітки.

Увімкнути або вимкнути прив'язування можна за допомогою меню «Перегляд» > «Сітка перспективи» > «Прив'язати до сітки».

Цей параметр увімкнено за замовчуванням.

Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Використання інструмента швидкого трасування | CS5 та більш ранні версії

Трасування ілюстрації
Параметри трасування
Зміна відображення об'єкта трасування
Налаштування результату трасування об'єкта
Вказання кольорів, що використовуються для трасування
Застосування стилю трасування
Перетворення об'єкта трасування на об'єкт «Швидка заливка»
Звільнення об'єкта трасування
Трасування ілюстрації вручну за допомогою шарів шаблонів

До початку сторінки

Трасування ілюстрації

Якщо потрібно створити новий малюнок на основі наявної ілюстрації, можна виконати її трасування. Наприклад, можна створити графік на основі ескізу, виконаного олівцем на папері, чи на основі растрового зображення, збереженого в іншій графічній програмі. Для цього треба перенести графік в Illustrator та виконати його трасування.

Найлегше виконати трасування графічного документа, відкривши чи помістивши файл в Illustrator та виконавши автоматичне трасування за допомогою команди «Швидке трасування». При цьому можливе керування рівнем деталізації та ходом трасування. Одержавши задовільні результати трасування, можна перетворити трасування в векторні контури чи об'єкт «Швидка заливка».

До уваги користувачів CS6: використовуйте функцію трасування зображень для перетворення об'єкта на векторну ілюстрацію. Див. статтю з Illustrator CS6 ***Використання інструмента трасування зображень.***



Перед трасуванням бітового зображення за допомогою команди «Швидке трасування» та після нього

Автоматичне трасування ілюстрації за допомогою швидкого трасування

1. Відкрийте чи помістіть файл, який слід використовувати в якості початкового зображення для трасування.
2. Виділивши вихідне зображення, виконайте одну з наступних дій:
   - Щоб виконати трасування зображення із застосуванням якогось стилю трасування, оберіть «Стилі трасування» та натисніть кнопку «Параметри» ▼ на панелі керування й виберіть стиль.
   - Щоб виконати трасування зображення із застосуванням стандартних параметрів трасування, клацніть «Швидке трасування» на панелі керування або виберіть «Об'єкт» > «Швидке трасування» > «Виконати».
   - Щоб перед трасуванням зображення визначити параметри трасування, натисніть кнопку «Стилі та параметри трасування» ▼ на панелі керування й виберіть «Параметри трасування». Є інший спосіб: виберіть команду «Об'єкт» > «Швидке трасування» > «Параметри трасування». Задайте параметри трасування та натисніть кнопку «Трасування».
3. (За потребою) Налаштуйте результати трасування.
4. (За потребою) Перетворіть трасування на контури чи на об'єкт «Швидка заливка».

До початку сторінки

Параметри трасування

Стиль Вказання стилю трасування.

Режим Вказання колірного режиму для результатів трасування.

Поріг Вказує значення для утворення чорно-білого результату трасування з вихідного зображення. Усі пікселі, світліші від порогового значення, перетворюються на білі, а темніші від нього - на чорні. (Цей варіант можливий, лише коли Режим встановлений у стан «Чорно-білий».)

Палітра Вказує палітру для утворення трасування у кольорі чи в шкали сірого з вихідного зображення. (Цей варіант можливий, лише коли Режим встановлений у стан «Кольоровий» чи «Шкала сірого».)

Щоб Illustrator зміг визначити кольори у трасуванні, виділіть режим «Автоматичний». Щоб застосовувати для трасування власну палітру, виділіть назву бібліотеки зразків. (Щоб бібліотека зразків з'явилася в меню «Палітра», вона має бути відкрита.)

Макс. кількість кольорів Вказує максимальну кількість кольорів, які застосовуються в кольоровому результаті чи в результаті, представленому в шкалі сірого. (Цей варіант можливий, лише коли Режим встановлений у стан «Кольоровий» чи «Шкала сірого», а панель встановлена в автоматичний режим.)

Виведення у зразки Створення нового зразка на панелі «Зразки» для кожного кольору, одержаного в результаті трасування.

Розмиття Розмиття оригінального зображення перед створенням результату трасування. Виділіть цей варіант, щоб зменшити маленькі завади та згладити загострені краї в результатах трасування.

Зміна роздільної здатності Змінює роздільну здатність вихідного зображення на вказану роздільну здатність, перш ніж створити результати трасування. Цей варіант корисний для прискорення процесу трасування великих зображень, але може призвести до погіршення результатів.

***примітка**: змінена роздільна здатність не зберігається під час створення стилю.*

Заливки Створення областей із заливкою в результатах трасування.

Обведення Створення контурів із обведенням в результатах трасування.

Макс. товщина штриха Задає максимальну ширину штрихів, яку можна наносити на оригінальні зображення. Штрихи, товщина яких перевищує максимальну, стають окресленими зонами в результаті трасування.

Мінімальна довжина штриха Задає мінімальну довжину штрихів, яку можна наносити на оригінальні зображення. Штрихи, довжина яких менша від мінімальної, не включаються в результат трасування.

Підгонка контуру Задає відстань між трасованою формою та оригінальною піксельною формою. Чим менші значення, тим точніше відповідність контуру, а чим більші, тим менша точність.

Мінімальна область Визначає найменший штрих оригінального зображення, який підлягає трасуванню. Наприклад, значення 4 означає, що штрихи, менші від 2 x 2 пікселів, будуть опускатися з результатів трасування.

Величина кута Визначення різкості повороту оригінального зображення, яка вважається опорною точкою кута в результаті трасування. Додаткову інформацію щодо різниці між кутовою опорною точкою та опорною точкою згладжування див. на сторінці Про контури.

Растр Визначає спосіб відображення бітових компонентів об'єкта трасування. Цей параметр перегляду не зберігається у складі стилю трасування.

Вектор Визначає, як відображати результат трасування. Цей параметр перегляду не зберігається у складі стилю трасування.

Виділіть команду «Перегляд» у діалоговому вікні «Параметри трасування», щоб переглянути результат поточних параметрів. Щоб встановити стандартні параметри трасування, зніміть виділення усіх об'єктів, перш ніж відкрити діалогове вікно «Параметри трасування». Натисніть «Встановити стандартні», після того, як закінчите налаштовувати параметри.

Відео щодо використання швидкого трасування можна знайти на www.adobe.com/go/vid0043_ua. Посібник з інформацією про налаштування параметрів швидкого трасування для забезпечення оптимальних результатів можна знайти за адресою www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_livetrace_ua.

До початку сторінки

Зміна відображення об'єкта трасування

Об'єкт трасування складається з двох основних компонентів: оригінального вихідного зображення та результату трасування (який являє собою векторне зображення). За замовчуванням, видимим є лише результат трасування. Однак, можна змінити відображення як вихідного зображення, так і результату трасування, щоб якнайліпше задовольняти потреби користувача.

1. Виділіть об'єкт трасування.

   За замовчуванням усі об'єкти трасування на панелі «Шари» називаються «Трасування».

2. Виконайте одну з таких дій:

   - Щоб змінити відображення результатів трасування, натисніть кнопку «Векторний вигляд» на панелі керування, виберіть «Об'єкт» > «Швидке трасування» та оберіть параметр відображення: «Без результату трасування», «Результат трасування», «Контури» та «Контури з результатом трасування».
   - Щоб змінити відображення вихідного зображення, натисніть кнопку «Растровий вигляд» на панелі керування, виберіть

«Об'єкт» > «Швидке трасування» та оберіть параметр відображення: «Без зображення», «Вихідне зображення», «Налаштоване зображення» (відображає зображення з усіма налаштуваннями, застосованими під час трасування) чи «Прозоре зображення».

***примітка**: для перегляду вихідного зображення слід спочатку встановити для параметра «Векторний вигляд» значення «Без результату трасування» чи «Контури».*

До початку сторінки

Налаштування результату трасування об'єкта

Виконавши трасування об'єкта, можна налаштувати результати в будь-який час.

1. Виділіть об'єкт трасування.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Встановіть основні параметри на Панелі керування.
   - Натисніть кнопку «Діалогове вікно параметрів трасування» на панелі керування, щоб переглянути всі параметри трасування. Є інший спосіб: виберіть команду «Об'єкт» > «Швидке трасування» > «Параметри трасування». Налаштуйте параметри і натисніть кнопку «Трасування».

   Для швидкої зміни результатів трасування скористайтеся стилями трасування.

До початку сторінки

Вказання кольорів, що використовуються для трасування

1. Створіть бібліотеку зразків, яка містить кольори, які слід застосовувати для трасування.
2. Переконайтеся, що бібліотека зразків відкрита, та натисніть кнопку «Діалогове вікно параметрів трасування» на панелі керування. Є інший спосіб: виберіть команду «Об'єкт» > «Швидке трасування» > «Параметри трасування».
3. Виділіть у меню «Палітра» назву бібліотеки зразків та натисніть кнопку «Трасування».

Також див.

- Створення бібліотеки зразків

До початку сторінки

Застосування стилю трасування

Стилі трасування надають попередньо описані параметри трасування для конкретних типів ілюстрацій. Наприклад, при трасуванні зображення, яке використовуватиметься в якості технічного креслення, виберіть стиль «Технічний малюнок». Усі параметри трасування зміняться на оптимальні для трасування технічного малюнка: колір чорно-білий, розмиття нульове, ширина штриха 3 пікселі і т. ін.

Зазначення стилю

- Виберіть команду «Об'єкт» > «Швидке трасування» > «Параметри трасування». (Є інший спосіб: виділіть об'єкт трасування та натисніть кнопку «Діалогове вікно параметрів трасування» на панелі керування.) Встановіть параметри трасування для цього стилю та натисніть кнопку «Зберегти стиль». Введіть назву стилю й натисніть кнопку «OK».
- Виберіть команду «Редагування» > «Стилі трасування». Натисніть кнопку «Створити», задайте параметри трасування для стилю та натисніть кнопку «Готово».

  ***Підказка**: щоб створити новий стиль на основі вже наявного, виділіть стиль та натисніть кнопку «Створити».*

Редагування та видалення стилю

1. Виберіть команду «Редагування» > «Стилі трасування».
2. Виділіть стиль та натисніть кнопку «Редагувати» або «Видалити».

   ***Примітка:** Редагування та видалення стандартних стилів (стандартні стилі взято в квадратні дужки [ ]) неможливе. Однак, можна створити копію стандартного стилю, придатну для редагування. Для цього слід виділити стиль та натиснути кнопку «Створити».*

Спільне використання стилів з іншими користувачами

1. Виберіть команду «Редагування» > «Стилі трасування».
2. Виконайте одну з таких дій:

- Натисніть кнопку «Експорт», щоб зберегти стилі в файл.
- Натисніть кнопку «Імпорт», щоб завантажити стилі з файлу.

До початку сторінки

Перетворення об'єкта трасування на об'єкт «Швидка заливка»

Одержавши задовільні результати трасування, можна перетворити трасування на контури чи об'єкт «Швидка заливка». Цей останній крок дозволяє працювати з трасуванням так само, як з будь-якою іншою векторною ілюстрацією. Після перетворення об'єкта трасування вже не можна налаштовувати параметри трасування.

1. Виділіть об'єкт трасування.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб перетворити трасування на контури, натисніть кнопку «Розгортання» на Панелі керування або виберіть команду «Об'єкт» > «Швидке трасування» > «Розгортання». Застосовуйте цей спосіб, якщо працюватимете з компонентами трасованої ілюстрації як з окремими ілюстраціями. Результуючі контури групуються разом.
   - Щоб перетворити трасування на контури під час збереження поточних параметрів дисплею, виберіть команду «Об'єкт» > «Швидке трасування» > «Розгортання в натуральному вигляді». Наприклад, якщо параметри відображення результату трасування встановлені на «Контури», то розгорнені контури будуть представлені лише контурами (а не заливкою і не штрихами). Крім того, образ трасування з поточними параметрами відображення зберігається та групується з розгорненими контурами. Користуйтеся цим способом, якщо потрібно зберегти трасоване зображення в якості керівництва для розгорнених контурів.
   - Щоб перетворити трасування на об'єкт «Швидка заливка», натисніть кнопку «Швидка заливка» на панелі керування або виберіть команду «Об'єкт» > «Швидка заливка» > «Перетворити на швидку заливку». Скористайтеся цим методом, якщо треба за допомогою інструмента «Швидка заливка» застосувати заливку та штрихи до трасованої ілюстрації.

Для створення трасування та перетворення об'єкта трасування одним кроком, виберіть команду «Об'єкт» > «Швидка заливка» > «Створити та розгорнути об'єкт» або «Об'єкт» > «Швидка заливка» > «Створити та перетворити на швидку заливку».

Відео щодо трасування можна знайти на www.adobe.com/go/vid0043_ua.

Також див.

- Основи малювання
- Про швидку заливку

До початку сторінки

Звільнення об'єкта трасування

Якщо потрібно скасувати трасування, але зберегти початкове розміщене зображення, можна звільнити об'єкт трасування.

1. Виділіть об'єкт трасування.
2. Виберіть команду «Об'єкт» > «Швидке трасування» > «Звільнити».

До початку сторінки

Трасування ілюстрації вручну за допомогою шарів шаблонів

Шари шаблонів являють собою заблоковані, недруковані шари, які можна застосовувати для ручного трасування зображень. Шари шаблонів пригашені на 50%, тому будь-які контури, намальовані перед цим шаром, легко помітні. Створити шари шаблонів можна шляхом розміщення зображення або з наявних шарів.

1. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб помістити зображення в якості шару шаблона для трасування, виберіть команду «Файл» > «Помістити», виділіть файл EPS, PDF чи файл растрового зображення, який треба трасувати, виберіть «Шаблон» та клацніть «Помістити». Під поточним рівнем на панелі з'явиться новий рівень шаблона.
   - Для трасування наявного зображення переконайтеся, що зображення розташоване у власному шарі. Після цього двічі клацніть панель «Шари», виділіть команду «Шаблон» та натисніть кнопку «OK». Можна зробити інакше: виділити шар та вибрати команду «Шаблон» з меню панелі.

   Значок із оком замінюється значком шаблона, і шаблон блокується.
2. Виконайте трасування файлу за допомогою інструмента «Перо» чи «Олівець».

3. Щоб заховати шар шаблона, виберіть команду «Перегляд» > «Заховати шаблон». Щоб побачити його знов, виберіть команду «Перегляд» > «Показати шаблон».

4. Щоб перетворити рівень шаблона на звичайний рівень, двічі клацніть рівень шаблона на панелі «Рівні», зніміть виділення «Шаблон» та натисніть кнопку «OK».

(cc) BY-NC-SA Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Малювання об'єктів у перспективі

Вступ до малювання об'єктів у перспективі
Стилі сітки перспективи
Малювання об'єктів у перспективі
Додавання об'єктів до перспективи
Відділення об'єктів зі збереженням перспективи
Застосування перспективи до об’єктів
Виділення об'єктів у перспективі
Трансформування об'єктів
Додавання тексту та символів у перспективі
Параметри сітки перспективи

Вступ до малювання об'єктів у перспективі

Угору

Завдяки новому набору функцій, призначених для відтворення зображення згідно законів перспективи, у Illustrator CS5 можна легко малювати в перспективі або переносити на перспективу готову ілюстрацію.

Сітка перспективи дозволяє приблизно представити об'ємне зображення на площині так, як його сприймає людське око. Це може бути, наприклад, дорога або рейки залізничної колії, які наче змикаються або зникають на горизонті.

Для полегшення малювання в перспективі Illustrator пропонує такі можливості:

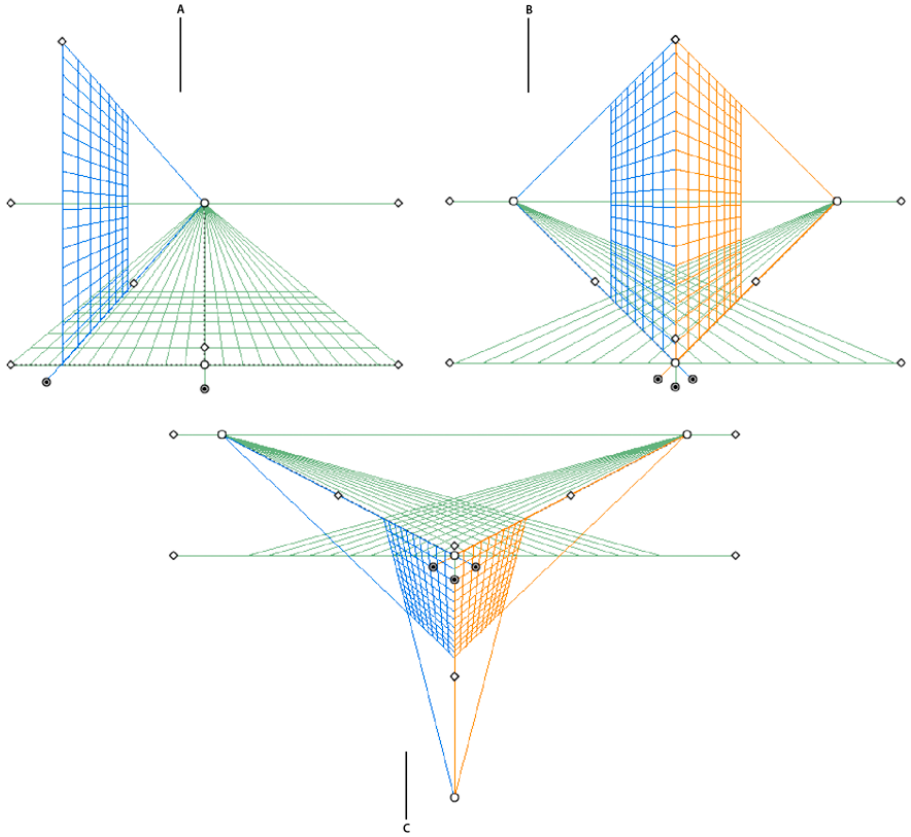
- Інструменти для визначення та редагування одно-, дво- та триточкової перспективи в документі.
- Інтерактивне керування різними параметрами визначення перспективи.
- Створення об'єктів безпосередньо в перспективі.
- Перенесення наявних об'єктів на перспективу.
- Трансформування об'єктів у перспективі (переміщення та масштабування).
- Створення копій об'єктів та їх переміщення в напрямку, перпендикулярному до поточної площини (перпендикулярне переміщення).
- Визначення робочих об'єктів та малювання об'єктів у перспективі з указанням їхніх реальних розмірів.

Відео про малювання в перспективі можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid5205_ai_ua.

Стилі сітки перспективи

Угору

У Illustrator передбачено стилі одно-, дво- та триточкової перспективи



Стилі сітки перспективи

***A.** Одноточкова перспектива **B.** Двоточкова перспектива (встановлено за замовчуванням) **C.** Триточкова перспектива*

Для вибору одного із стандартних стилів сітки перспективи виберіть у меню «Перегляд» > «Сітка перспективи», а тоді виберіть потрібний стиль.

Визначення стилів сітки

Для вказання налаштувань сітки виберіть «Перегляд» > «Сітка перспективи» > «Визначення сітки». У діалоговому вікні «Визначення сітки перспективи» можна налаштувати такі параметри стилю:

Ім'я Якщо потрібно зберегти новий стиль, виберіть у випадному списку «Назва» варіант «Власний».

Текст Можна вибрати один із типів стилю: «Одноточкова перспектива», «Двоточкова перспектива» та «Триточкова перспектива».

Одиниці Вибір одиниць вимірювання розмірів сітки. Можна вибрати сантиметри, дюйми, пікселі або пункти.

Масштаб Виберіть масштаб відображення сітки або вкажіть власне співвідношення вимірів монтажної області та реального світу. Щоб вказати власний масштаб, виберіть параметр «Власний». У діалоговому вікні «Власний масштаб» вкажіть співвідношення пропорцій монтажної області та реального світу.

Крок сітки («Лінія сітки через кожні») Цей параметр визначає розмір клітинок сітки.

Кут огляду Уявіть собі куб, розташований на площині відображення (у цьому випадку – на екрані комп'ютера) таким чином, що жодна його грань не є паралельною до цієї площини. Кут огляду – це кут між площиною відображення і гранню цього уявного куба, яку ми бачимо справа. Таким чином, кут огляду визначає положення лівої та правої точок виправлення перспективи відносно глядача. Кут огляду 45° означає, що обидві точки будуть рівновіддалені від точки огляду. Якщо кут огляду більше 45°, ліва точка виправлення перспективи буде більш віддалена від точки огляду, ніж права, і навпаки.

Відстань огляду Відстань між глядачем та зображенням у перспективі.

Висота горизонту Серед параметрів стилю можна вказати висоту лінії горизонту (рівень очей глядача). Висота лінії горизонту вимірюється від нульового рівня і відтворюється швидкими напрямними.

Третя точка виправлення перспективи Цей параметр доступний, якщо вибрано тип «Триточкова перспектива». Координати X та Y точки можна вказати в відповідних полях.

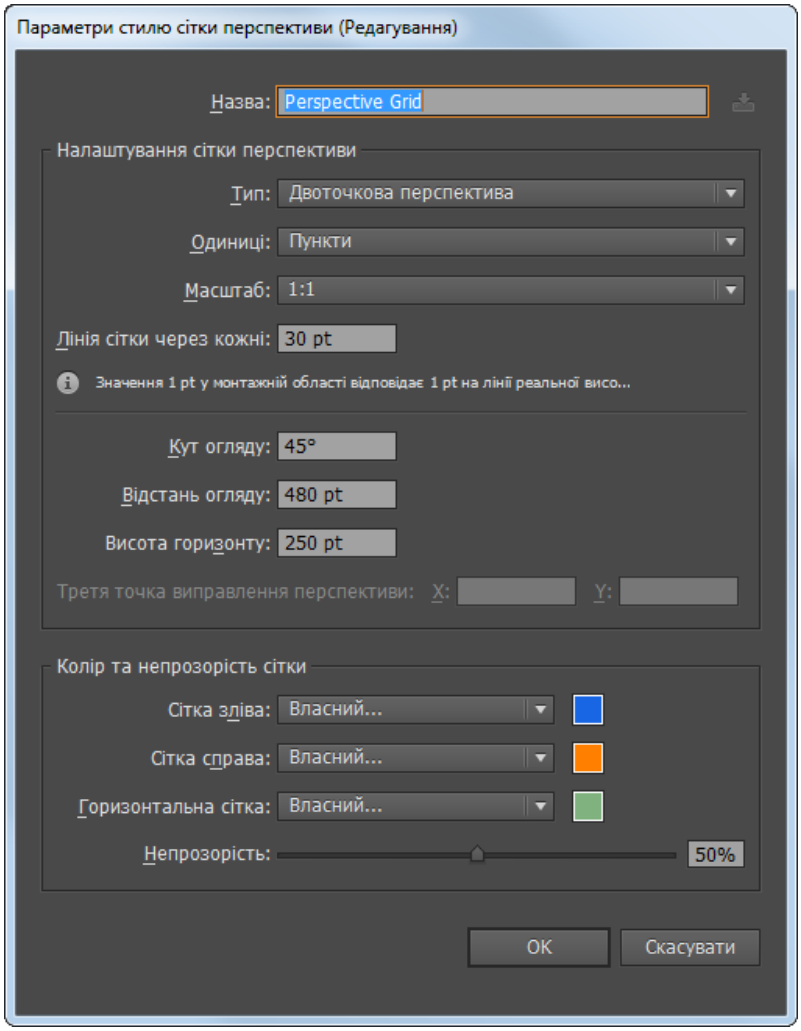
Щоб змінити кольори лівої, правої та горизонтальної сіток, виберіть потрібні кольори в випадних меню «Сітка зліва», «Сітка справа» та «Горизонтальна сітка». Також можна вибрати власний колір за допомогою покажчика кольорів.

Параметр непрозорості сітки можна змінити перетягуванням повзунка «Непрозорість».

Щоб зберегти поточні налаштування сітки як стиль, натисніть кнопку «Зберегти стиль».

Редагування, видалення, імпортування та експортування стилів сітки

Для редагування стилів сітки перспективи виберіть у меню «Редагування» > «Стилі сітки перспективи». У діалоговому вікні «Стилі сітки перспективи» виберіть стиль, який потрібно змінити, і натисніть «Редагування».



Діалогове вікно параметрів стилю сітки перспективи

Діалогове вікно «Параметри стилю сітки перспективи» відкриється в режимі редагування. Введіть нові налаштування сітки та натисніть ОК, щоб зберегти нові налаштування.

Ви не можете вилучати стилі за замовчуванням. Щоб видалити власний стиль, натисніть кнопку «Вилучити» в діалоговому вікні стилів сітки перспективи.

У Illustrator також можна імпортувати та експортувати стилі, створені користувачами. Щоб експортувати власний стиль, натисніть кнопку «Експорт» у діалоговому вікні стилів сітки перспективи. Щоб імпортувати стиль, натисніть кнопку «Імпорт».

Переміщення сітки перспективи

У документі Illustrator можна створити лише одну сітку. Коли вибрано інструмент сітки перспективи, сітку можна переміщувати між різними монтажними областями за допомогою віджета нульового рівня.

Примітка. *Для цього потрібно вибрати інструмент сітки перспективи, оскільки віджет нульового рівня не відображатиметься, якщо цей інструмент не вибрано.*

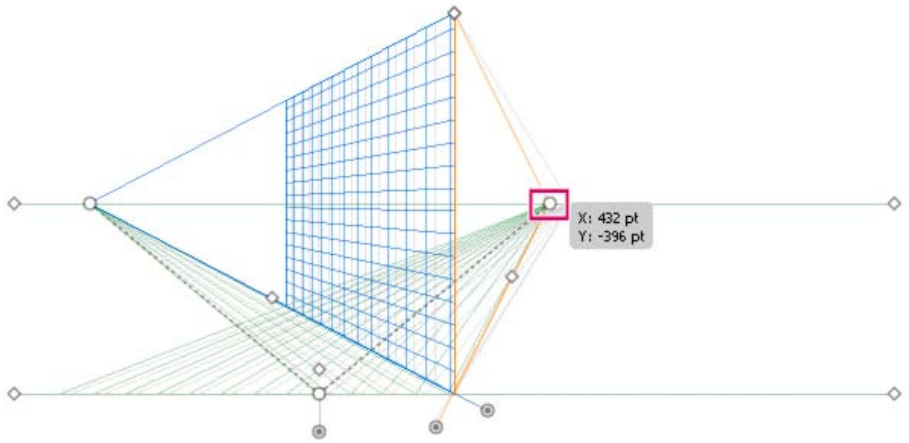
Щоб перемістити сітку перспективи, виконайте такі дії:

1. Виберіть інструмент сітки перспективи на панелі інструментів або натисніть комбінацію клавіш Shift+P.
2. Клацніть на лівому або правому віджеті нульового рівня та перетягуйте його. Якщо навести вказівник миші на точку нульового рівня, вказівник зміниться на .

Налаштування точок виправлення перспективи, площин сітки, висоти горизонту, розміру клітинки сітки та розміру сітки

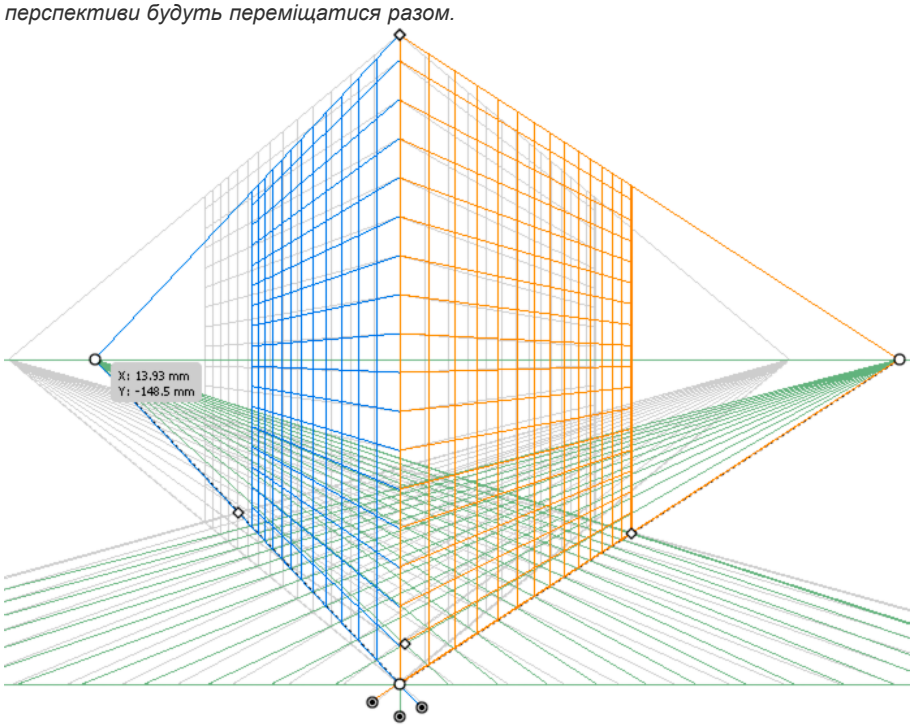
За допомогою відповідних віджетів можна вручну переміщувати точки виправлення перспективи, регулювати положення площин сітки, змінювати висоту горизонту та розмір клітинок. Однак ці віджети доступні лише тоді, коли вибрано інструмент сітки перспективи.Для зміни положення лівої та правої точок виправлення перспективи користуйтесь відповідними віджетами. Зверніть увагу, що коли ви наводите вказівник миші на точки виправлення перспективи, він змінюється на вказівник із двосторонньою стрілкою ( ).

Примітка. *Якщо під час переміщення третьої точки виправлення перспективи у 3-точковій перспективі натиснути клавішу Shift, рух точки обмежиться лише вертикальною віссю.*



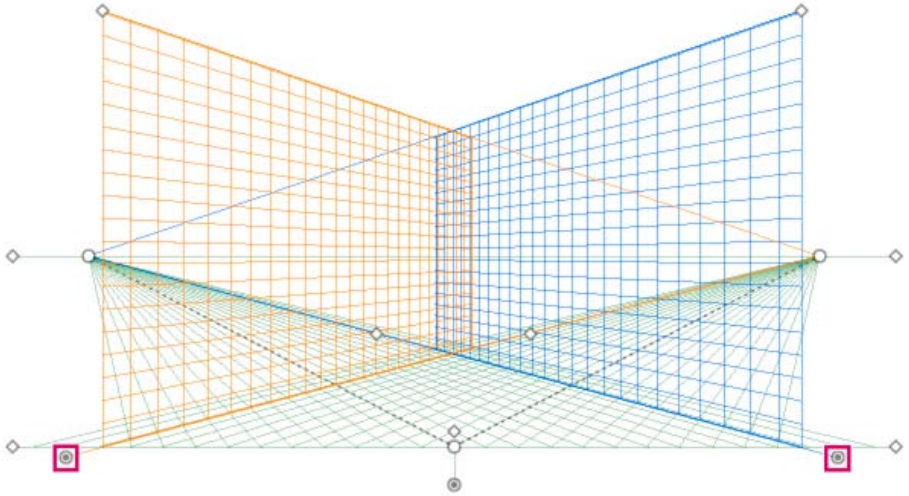
Переміщення правої точки виправлення двоточкової перспективи

Примітка. *Якщо вибрати в меню «Перегляд» > «Сітка перспективи» > «Заблокувати стаціонарні точки», точки виправлення перспективи будуть переміщатися разом.*



Одночасне переміщення обидвох точок виправлення перспективи, коли точку огляду заблоковано.

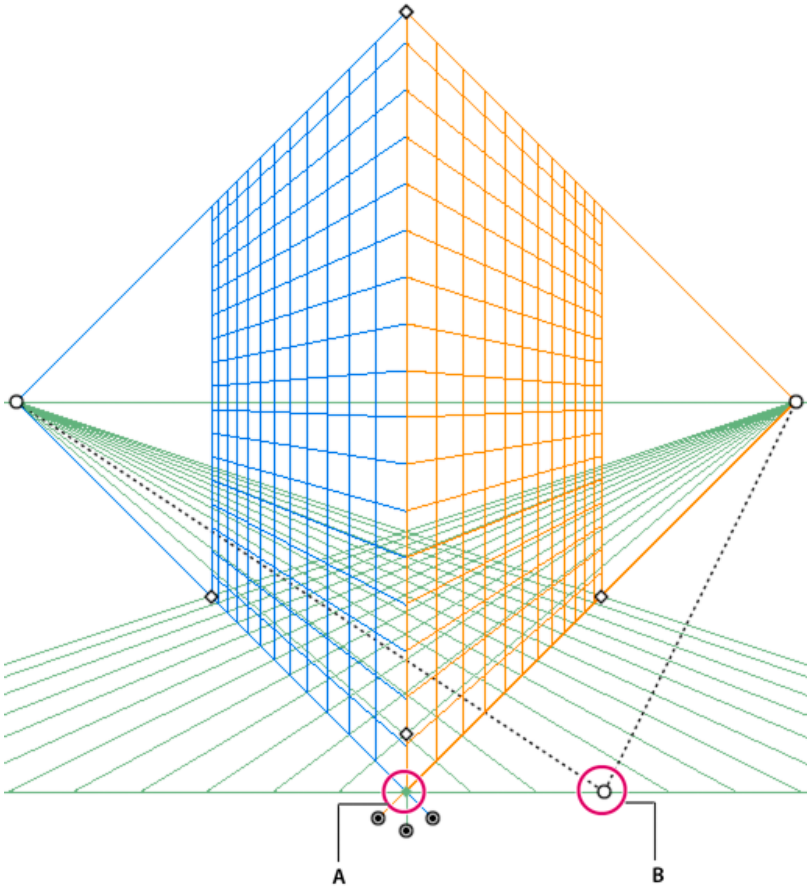
Так само за допомогою відповідних віджетів можна змінювати положення лівої, правої та горизонтальної площин сітки. Коли ви наводите вказівник миші на віджети керування сіткою, він змінюється на вказівник із двосторонньою стрілкою (↔ або ↕). Якщо під час переміщення площини перспективи утримувати клавішу Shift, рух площини обмежиться лише межами клітинок сітки.



Переміщення лівої та правої сітки у двоточковій перспективі

Якщо змістити вихідну точку, зміняться координати X та Y горизонтальної площини, а також координати X вертикальних площин. Коли ввімкнено сітку і вибрано об'єкт у перспективі, координати X та Y, що відображаються на панелях Трансформування та Інформація, змінюються під час зміщення вихідної точки. Зміни відліку координат можна також побачити, намалювавши об'єкт одним із інструментів з групи прямокутника або лінії та натиснувши Shift, коли відповідна площина сітки активна. Якщо навести вказівник миші на вихідну точку, вказівник зміниться на .

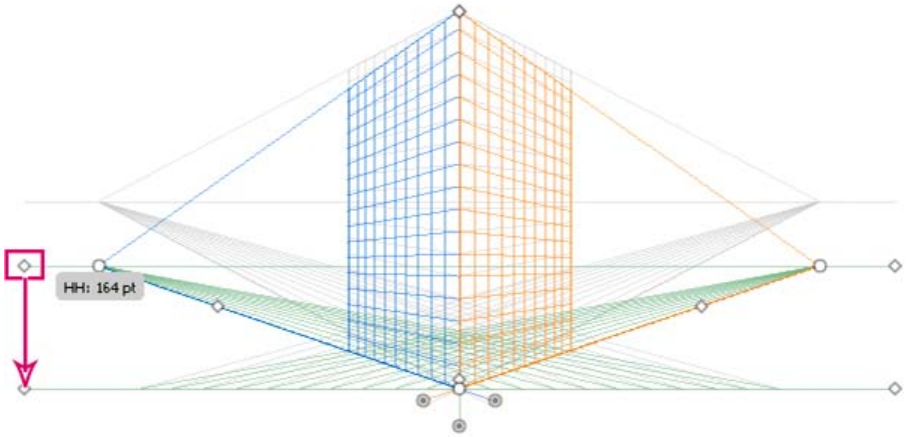
Примітка. *Якщо пересунути вихідну точку лінійки, можна буде побачити точку огляду.*



Переміщення вихідної точки лінійки, щоб побачити точку огляду

A. *Точка огляду* ***B.*** *Зміщена вихідна точка лінійки*

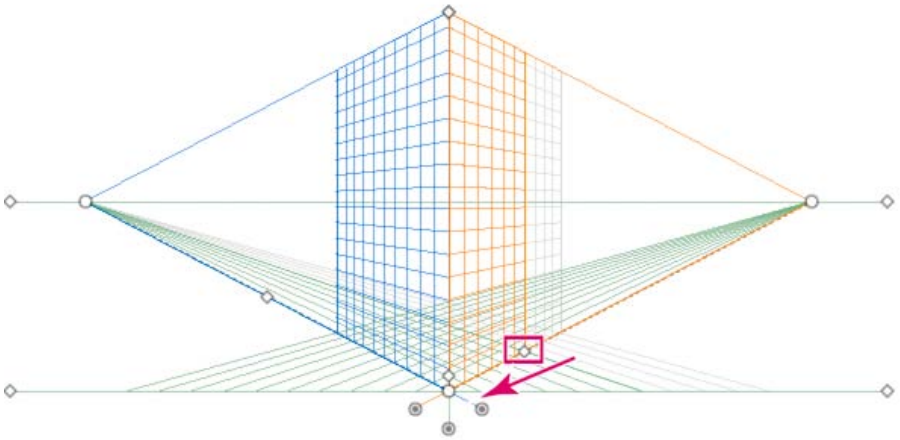
Регулюючи рівень висоти горизонту, можна налаштувати рівень очей глядача. Якщо навести вказівник миші на лінію горизонту, він змінюється на вказівник із вертикальною двосторонньою стрілкою .



Регулювання висоти горизонту в двоточковій перспективі

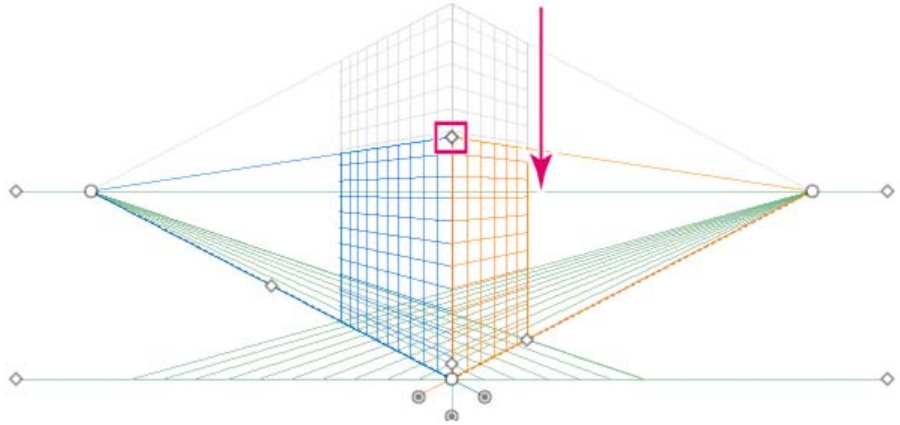
Переміщуючи обмежувач сітки, можна змінити розмір сітки на площинах. Якщо навести вказівник миші на віджет обмежувача сітки, вказівник зміниться на .

Примітка. *Лінії сітки відображаються тоді, коли між ними зазор щонайменше в 1 піксел. Поступово збільшуючи масштаб сітки, можна побачити більше ліній сітки в області, ближчій до точки виправлення перспективи.*



Переміщення правого обмежувача сітки двоточкової перспективи в напрямку від точки виправлення перспективи

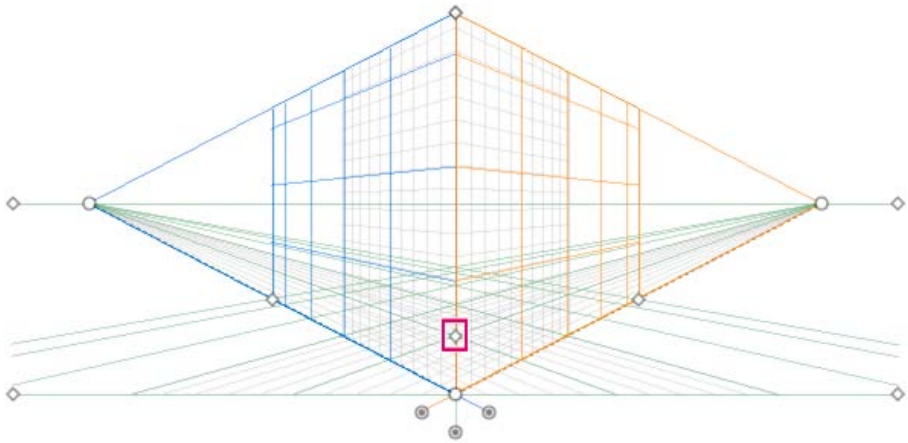
Також можна змінити висоту сітки, переміщуючи вертикальний обмежувач сітки.



Переміщення вертикального обмежувача сітки для зменшення висоти сітки

Для збільшення або зменшення розміру клітинки сітки використовуйте віджет розміру клітинки. Якщо навести вказівник миші на віджет розміру клітинки, вказівник зміниться на ▸▫.

Примітка. *Якщо збільшити розмір клітинок сітки, кількість їх зменшується.*



Збільшення розміру клітинки шляхом пересування віджета розміру клітинки

Угору

Малювання об'єктів у перспективі

Для малювання об'єктів у перспективі ввімкніть відображення сітки та використовуйте інструменти з групи прямокутника або лінії. Коли вибрано один із інструментів групи прямокутника або лінії, можна переключитися на інструмент вибору перспективи, натиснувши клавішу Cmd (Mac OS) або Ctrl (Windows).

Також, коли вибрано один із цих інструментів, можна вибрати активну площину за допомогою гарячих клавіш: 1 (ліва площина), 2 (горизонтальна площина), 3 (права площина).

Примітка. *Інструмент «Відблиск» не підтримується в перспективі.*

Для вирівнювання об'єкта відносно інших об'єктів під час малювання в перспективі, скористайтеся швидкими напрямними. Вирівнювання відбувається з урахуванням геометрії об'єктів у перспективі. Напрямні виникають, коли об'єкт наближається до краю або однієї з опорних

точок інших об'єктів.

Використовуючи інструменти групи прямокутника або лінії (всі, окрім інструмента «Відблиск»), можна вказувати числові значення розмірів об'єктів. Висоту та ширину об'єкта вказується в такий самий спосіб, як це робиться в звичайному режимі малювання, проте об'єкт буде створено в перспективі. Числа в цьому випадку відповідатимуть реальним розмірам об'єктів.

Примітка. *Під час малювання в перспективі можна використовувати стандартні допоміжні комбінації для малювання об'єктів, наприклад перетягування з утримуванням клавіші Shift чи клавіші Alt (Windows) або Option (Mac OS).*

Під час малювання в перспективі об'єкти може бути прив'язано до ліній сітки активної площини. Прив'язання об'єкта до лінії сітки відбувається, коли відстань між ними менша, ніж 1/4 розміру клітинки сітки.

Увімкнути або вимкнути прив'язування до сітки можна за допомогою меню «Перегляд» > «Сітка перспективи» > «Прив'язати до сітки». За замовчуванням цей параметр увімкнено.

Відео про малювання ілюстрацій в перспективі можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid5211_ai_ua.

Угору

Додавання об'єктів до перспективи

Якщо об'єкти вже створено, у Illustrator є можливість перенести ці об'єкти на активну площину сітки перспективи.

Щоб додати об'єкт до лівої, правої або горизонтальної сітки, виконайте такі дії:

1. Виберіть активну площину, на яку потрібно перенести об'єкт. Активну площину можна вибрати за допомогою гарячих клавіш 1, 2 або 3, а також клацанням на відповідній грані куба у віджеті сітки перспективи.
2. Виберіть у меню «Об'єкт» > «Перспектива «> «Прикріпити до активної площини».

Примітка. *Внаслідок використання функції прикріплення до активної площини вигляд об'єкта не змінюється.*

Відео про проектування малюнка на площину в перспективі можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid5212_ai_ua.

Угору

Відділення об'єктів зі збереженням перспективи

Якщо потрібно відділити об'єкт від сітки, зберігаючи його вигляд у перспективі, виберіть у меню «Об'єкт» > «Перспектива «> «Звільнити із збереженням перспективи». Вибраний об'єкт буде відділено від площини сітки перспективи, до якої він був прикріплений, і його можна буде використовувати як звичайний елемент ілюстрації.

Примітка. *Внаслідок використання функції звільнення із збереженням перспективи вигляд об'єкта не змінюється.*

Угору

Застосування перспективи до об’єктів

Якщо перенести наявний об'єкт на площину перспективи, вигляд і масштаб цього об'єкта зміниться. Щоб перенести об'єкти на площину перспективи, виконайте такі дії:

1. Виберіть об'єкт за допомогою інструмента вибору перспективи.
2. Виберіть активну площину, на якій потрібно розмістити об'єкт, за допомогою віджета вибору площини або гарячих клавіш: 1 (ліва площина), 2 (горизонтальна площина), 3 (права площина).
3. Перетягніть об'єкт у потрібне місце.

Угору

Виділення об'єктів у перспективі

Для виділення об'єктів у перспективі використовується інструмент вибору перспективи. Інструмент вибору перспективи дозволяє виділяти об'єкти за допомогою прямокутної області відповідно до налаштувань активної площини.

Можна перемикати режими виділення між звичайним виділенням та виділенням у перспективі, уже почавши перетягування інструментом вибору перспективи і натискаючи гарячі клавіші 1, 2, 3 та 4 для вибору площини сітки.

Угору

Трансформування об'єктів

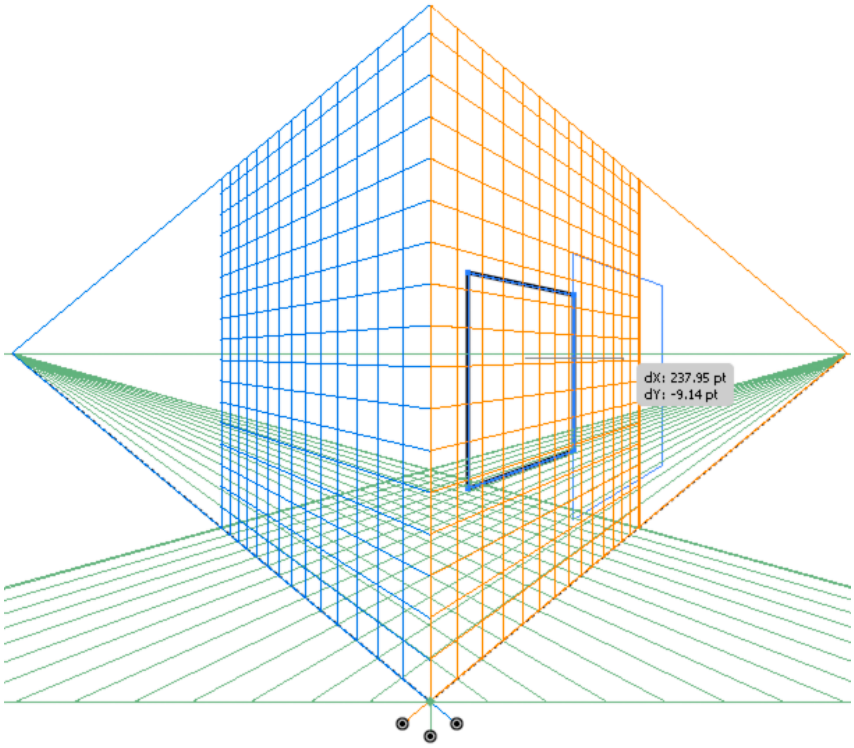
Переміщення об'єктів

Для переміщення об'єктів у перспективі, виберіть інструмент вибору перспективи (Shift+V), а тоді переміщуйте об'єкти клавішами зі стрілками або перетягнуйте їх за допомогою миші.

Примітка. *Якщо під час перетягування об'єктів натиснути одну з гарячих клавіш вибору площини, площина перетягуваних об'єктів зміниться відповідно.*

Також можна переміщувати об'єкти перпендикулярно до поточної площини розташування об'єкта. Цей метод може бути корисним для створення паралельних об'єктів, наприклад протилежних стін кімнати. Для переміщення таким чином виконайте такі дії:

1. Виберіть об'єкт за допомогою інструмента вибору перспективи.
2. Утримуючи клавішу з цифрою 5 на клавіатурі, перетягуйте об'єкт у потрібне місце. У такий спосіб об'єкт буде розташовано паралельно до його початкового розташування. Якщо під час переміщення разом із клавішею 5 утримувати натиснутою клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), об'єкт буде скопійовано в нове місце без зміни вихідних параметрів об'єкта. Якщо вибрано режим «Малювання позаду», у результаті такої дії новий об'єкт буде створено за початковим об'єктом.



Переміщення прямокутника перпендикулярно до площини його розташування

Примітка. *Під час переміщення перпендикулярно до площини клавіші зі стрілками не діють.*

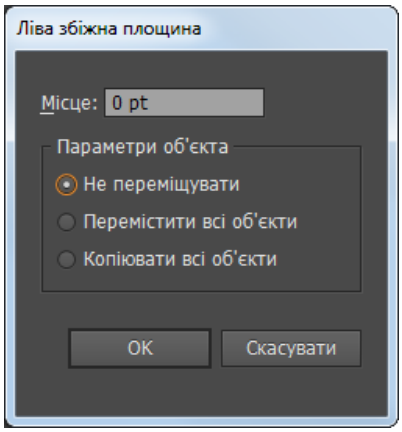
Щоб скопіювати об'єкт, перетягніть його, утримуючи натиснутою клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS). Для переміщення об'єкта в перспективі строго за однією з осей перетягуйте його, утримуючи клавішу Shift. Якщо потрібно вказати точне розташування для переміщення об'єкта перпендикулярно до площини його розташування, зверніться до розділу Точне переміщення перпендикулярно до площини.

Для переміщення об’єктів у перспективі можна також скористатися функцією повторного трансформування («Об’єкт» > «Трансформувати» > «Трансформувати знову») або комбінацією клавіш Ctrl+D (Windows) чи Cmd+D (Mac OS). Ця функція також діє для переміщення перпендикулярно до поточної площини.

Примітка. *Гарячі клавіші для перпендикулярного переміщення (5) та для вибору площини під час малювання чи переміщення об'єктів (1, 2 та 3) працюють лише на основній клавіатурі і не працюють на додатковій цифровій клавіатурі.*

Точне переміщення перпендикулярно до площини

Для точного переміщення об'єктів перпендикулярно до поточної площини двічі клацніть на віджеті потрібної площини, вибравши попередньо інструмент вибору перспективи. Наприклад, двічі клацніть на віджеті правої площини, щоб викликати діалогове вікно параметрів правої збіжної площини.



Вказання параметрів для переміщення всіх об'єктів перпендикулярно до площини на вибраній площині сітки

Якщо потрібно скористатися точним переміщенням усіх об'єктів перпендикулярно до площини, виконайте такі дії:

1. У полі «Місце» вкажіть нове розташування площини, до якої потрібно перемістити об'єкти. За замовчуванням у цьому діалоговому вікні відображається поточне розташування площини, що містить об'єкти.
2. Для об'єктів можна вибрати такі параметри переміщення:

   Не переміщувати Якщо вибрано цей варіант, під час переміщення сітки об'єкти переміщено не буде.

   Перемістити всі об'єкти Із цим параметром усі об'єкти, які містить дана площина, буде переміщено разом із сіткою.

   Копіювати всі об'єкти Із цим параметром усі об'єкти на площині буде скопійовано до нового розташування площини.

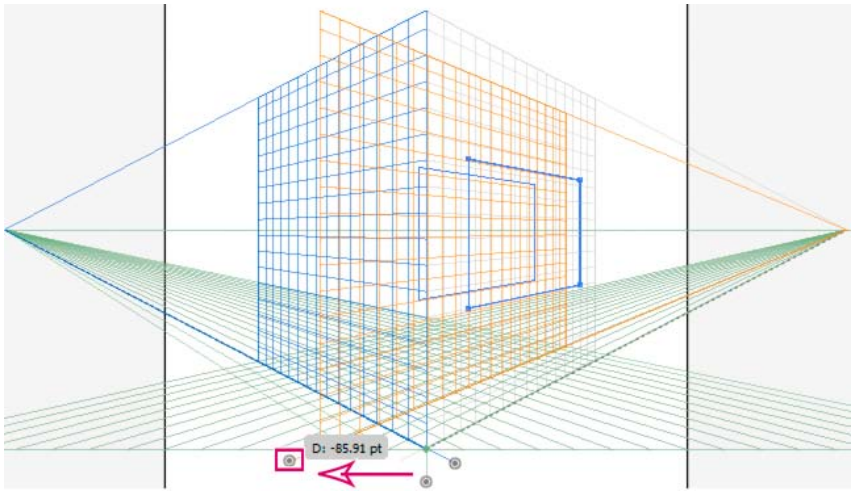
   Для точного переміщення вибраних об'єктів перпендикулярно до поточної площини виберіть потрібні об'єкти та двічі клацніть на віджеті відповідної площини. У цьому випадку на екрані з'явиться таке діалогове вікно:

Переміщення по вертикалі перетягуванням площин сітки

Переміщувати об'єкти перпендикулярно до площини також можна перетягуванням сітки площини за допомогою елементів управління сіткою площини. Під час переміщення об'єкта перпендикулярно до площини об'єкт буде розташовано паралельно до його початкового розташування.

Щоб перемістити об'єкт паралельно до його початкового розташування:

1. Виберіть інструмент вибору перспективи на панелі інструментів або натисніть Shift+V.
2. Утримуйте клавішу Shift та перетягуйте площину сітки, яка містить потрібний об'єкт.



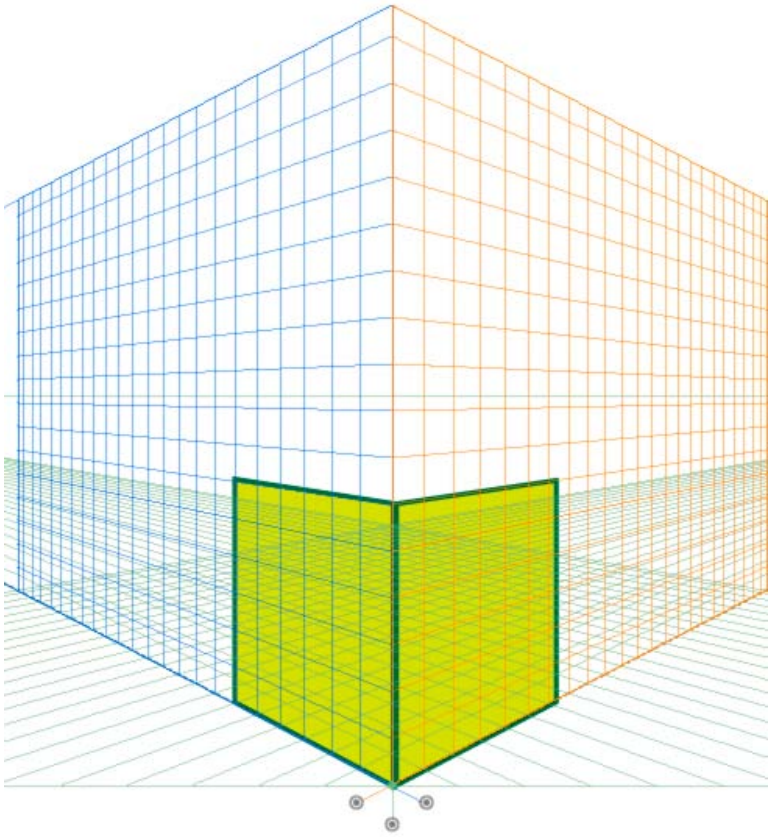
Переміщення прямокутника перпендикулярно до площини шляхом пересування правої площини сітки

Щоб створити копію об'єкта паралельно до його початкового розташування:

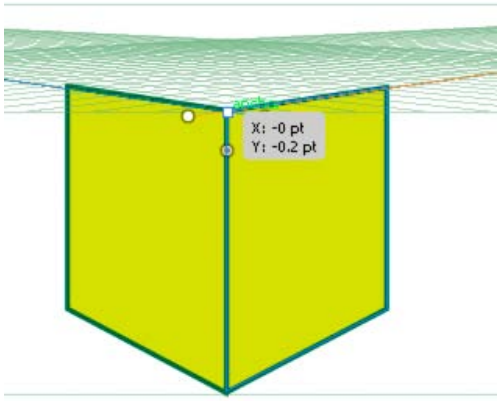
1. Виберіть інструмент вибору перспективи на панелі інструментів або натисніть Shift+V.
2. Натисніть клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) і перетягніть площину сітки з потрібним об'єктом.

Автоматичне розміщення площини

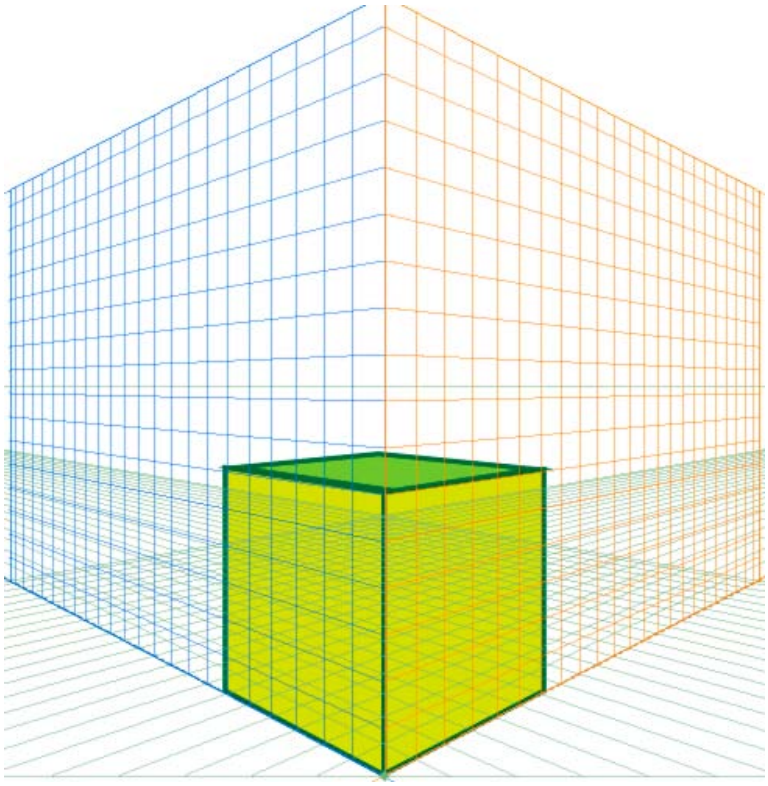
Функція автоматичного розміщення площини дозволяє створювати об'єкти, підставляючи значення висоти або глибини об'єкта за припущенням. Наприклад, щоб намалювати куб, потрібно знати висоту його верхньої грані. Завдяки функції автоматичного розміщення площини положення горизонтальної площини у сітці перспективи регулюється автоматично, відповідно до висоти верхньої грані куба.



Дві грані куба



Якщо за допомогою інструмента вибору перспективи вибрати горизонтальну площину сітки, навести курсор на опорну точку та натиснути Shift, положення горизонтальної площини буде змінено відповідно до висоти лівої грані куба. Інші площини сітки тимчасово приховуються.



Після створення верхньої грані куба за допомогою інструмента «Прямокутник» сітку знову буде відображено в її початковому стані

Перед тим, як малювати або вставляти об'єкти, слід отримати значення висоти одним із цих способів:

- З інших об'єктів, навівши курсор на одну з опорних точок (для висвітлення мітки опорної точки) і натиснувши Shift для тимчасового приховання інших площин.
- За допомогою ліній сітки, навівши курсор на місце перехрещення ліній і натиснувши клавішу Shift. Вибір площини на цій стадії призведе до відповідного зміщення цієї площини.

Коли об'єкт намальовано або вставлено, режим підставлення значення буде вимкнено, і всі площини повернено до звичайного режиму відображення.

Використовуючи функцію автоматичного розміщення площини, можна тимчасово прибрати активну площину, навівши курсор миші на опорну точку або на точку перетину ліній сітки та натиснувши клавішу Shift.

Параметри автоматичного розміщення площини можна налаштувати в діалоговому вікні параметрів сітки перспективи. Для виклику цього діалогового вікна двічі клацніть на значку інструмента сітки перспективи.

Переміщення площини для об'єднання об'єкта

Якщо потрібно намалювати або перенести на сітку перспективи об'єкти з таким самим значенням висоти або глибини, що має певний наявний об'єкт, виділіть наявний об'єкт у перспективі та виберіть у меню «Об'єкт» > «Перспектива» > «Пересунути площину для співпадіння з об'єктом», щоб розмістити відповідні площини сітки в потрібному положенні висоти чи глибини. Після цього можна малювати або переносити на сітку перспективи нові об'єкти.

Масштабування об'єктів у перспективі

Для масштабування об'єктів у перспективі використовується інструмент вибору перспективи. Основні принципи масштабування об'єктів у перспективі:

- Масштабування об'єкта відбувається лише в площині його розміщення. Під час масштабування об'єкта висота об'єкта чи відстань до нього змінюється відповідно до площини розміщення об'єкта, а не поточної чи активної площини.
- Масштабування одночасно кількох об'єктів можливе лише в межах однієї площини. Наприклад, якщо вибрано декілька об'єктів на правій та на лівій площинах сітки, масштабування буде застосовано до тих об'єктів, що лежать в одній площині з об'єктом, рамку розміру якого було вибрано для масштабування.
- Масштабування об'єктів, які було переміщено перпендикулярно до площини, відбувається в площині розміщення об'єкта, а не в поточній чи активній площині.

Угору

Додавання тексту та символів у перспективі

Безпосереднє додавання тексту та символів на площину сітки перспективи неможливе. Проте, можна перенести текст або символи на

сітку перспективи, попередньо створивши їх у звичайному режимі.

Щоб перенести текст або символи на сітку перспективи, виконайте такі дії:

1. Увімкніть сітку перспективи, виділіть наявний текстовий об'єкт або символ за допомогою інструмента вибору перспективи та перетягніть його в потрібне місце на активній площині.
2. Для редагування тексту скористайтесь відповідною кнопкою на панелі керування або виберіть у меню «Об'єкт» > «Перспектива» > «Редагування тексту». Також можна редагувати текст у режимі ізоляції або двічі клацнувши на текстовому об'єкті.



Панель керування та параметри редагування тексту
***A.** Редагування тексту **B.** Редагування перспективи **C.** Ізолювання виділеного об'єкта*

Для редагування символів також скористайтесь кнопкою на панелі керування або виберіть у меню «Об'єкт» > «Перспектива» > «Редагувати символ». Також можна редагувати символ у режимі ізоляції або двічі клацнувши на самому символі.

Назва функції редагування на панелі керування змінюється в залежності від того, чи для редагування вибрано текстовий об'єкт чи символ.

Зразок символу в перспективі – це те саме, що й розтягнений зразок символу. Визначення символу можна редагувати так само, як визначення символу для зразка плаского символу. Однак визначення символу не може містити типи ілюстрацій, що не підтримуються в перспективі, наприклад растрові (зображення), ілюстрації стороннього походження, конвертного, успадкованого типів та сітчасті градієнти.

***Примітка.** Функції, такі як заміна символу, розірвання зв'язку під час розтягування зразка символу та скасування змін, не працюють для символів у перспективі.*

Замість заміни зразка символу можна виконати перетягування зразка символу в перспективі з утриманням клавіші Alt (Windows) чи Option (Mac OS) і залишити його замість символу на панелі «Символ». Однак, перш ніж замінити зразок символу, створіть його копію, адже у випадку перетягування зразка символу попередній зразок символу видаляється з документа без можливості відновлення.

Редагування та зміна параметрів тексту відбувається в такий самий спосіб, як і в звичайному режимі. Детальніше про це читайте в розділі Створення тексту.

Угору

Параметри сітки перспективи

Налаштувати вигляд сітки перспективи можна за допомогою меню «Перегляд» > «Сітка перспективи». Можна вибрати такі параметри:

Показати лінійки Цей параметр відображає поділки лінійки лише на лінії реальної висоти. Крок поділок визначається параметром кроку сітки («Лінії сітки через кожні»).

Прив'язати до сітки Цей параметр дозволяє прив'язувати об'єкти до ліній сітки під час перенесення на сітку перспективи, переміщення, масштабування або малювання в перспективі.

Заблокувати сітку Цей параметр блокує сітку, роблячи неможливим її переміщення чи змінення в інший спосіб за допомогою інструмента сітки перспективи. У цьому випадку можна змінювати лише видимість сітки та положення площин.

Заблокувати точку огляду Коли заблоковано точку огляду, переміщення однієї точки виправлення перспективи спричиняє одночасне переміщення іншої. Коли цей параметр не вибрано, обидві точки виправлення перспективи можна переміщувати незалежно одну від одної, при цьому положення точки огляду також змінюється.

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

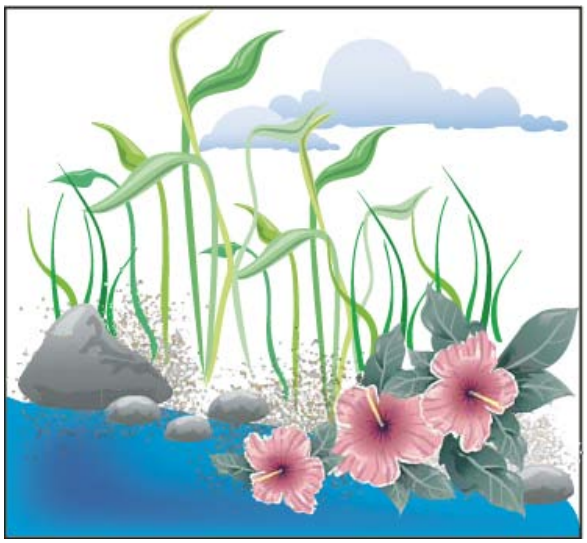
Інструменти для роботи з символами та набори символів

Опис наборів символів
Створення наборів символів
Зміна зразків символу в наборі символів
Параметри інструментів для роботи з символами

Опис наборів символів

Угору

Набір символів називається група зразків символів, створена за допомогою інструмента «Розпилення символів». Застосовуючи інструмент «Розпилення символів» з одним символом, а потім з іншим, можна створювати змішані набори зразків символів.



Ілюстрація, створена за допомогою інструментів для роботи з символами

При роботі з наборами символів слід мати на увазі, що інструменти для роботи з символами впливають лише на символ (символи), виділені на панелі «Символи». Наприклад, при створенні змішаного набору символів, який представляє луку з травою та квітами, можна змінити орієнтацію тільки трави, виділивши символ трави на панелі «Символи» та застосувавши інструмент «Обертання символів». Щоб змінити розмір трави та квітів, виділіть на панелі «Символи» обидва ці символи та скористайтесь інструментом «Розмір символів».

Примітка. *Якщо в монтажній області виділено мішаний набір символів, на панелі «Символи» автоматично виділяється зразок символу, доданий до набору останнім.*

Створення наборів символів

Угору

Інструмент «Розпилення символів» діє подібно до розпилювача частинок, дозволяючи водночас додавати в монтажну область велику кількість однакових об'єктів. Наприклад, розпиленням символів можна додати сотні листків трави, польових квітів, бджіл чи сніжинок.

Розпилення зразків символів на ілюстрації

1. Виділіть символ на панелі «Символи», а потім виділіть інструмент «Розпилення символів» .
2. Клацніть мишею або протягніть її вказівник там, де мають розміщатися зразки символів.

Додавання чи видалення зразків символів з наявного набору

1. Виділіть наявний набір символів.
2. Виділіть інструмент «Розпилення символів» та символ на панелі «Символи».
3. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб додати зразки символів, клацніть мишею або протягніть її вказівник там, де мають з'являтися нові зразки.
   - Щоб видалити зразки символів, утримуйте клавішу Alt (Windows) чи Option (Mac OS) та клацніть мишею або протягніть її вказівник там, де треба видалити зразки.

Угору

Зміна зразків символу в наборі символів

Для зміни зразків символу в наборі слід застосовувати інструменти для роботи з символами. Наприклад, щоб зразки символів виглядали реалістичніше, можна розпилити їх по більшій площі, застосувавши інструмент «Ущільнення символів» або поступово відтінивши їхній колір.

Хоча інструменти для роботи з символами можна застосовувати щодо окремих зразків символів, найефективнішим є їх застосування на наборах символів. При роботі з окремими зразками символів більшість завдань легко виконати за допомогою інструментів та команд, які застосовуються для роботи зі звичайними об'єктами.

Зміна порядку стекування зразків символів у наборі

1. Виділіть інструмент «Зсув символів» .
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб перемістити зразки символів, протягніть вказівник миші в напрямі, куди треба перемістити зразки символу.
   - Щоб перемістити символи вперед, натисніть клавішу Shift і клацніть зразок символу.
   - Щоб перемістити символи назад, утримуючи клавішу Alt (Windows) чи Option (Mac OS), натисніть клавішу Shift і клацніть зразок символу.

Збирання чи розкидання зразків символів

1. Виділіть інструмент «Ущільнення символів» .
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Клацніть мишею або протягніть її вказівник там, де треба стягнути символи один до одного.
   - Утримуйте клавішу Alt (Windows) чи Option (Mac OS) та клацніть мишею або протягніть її вказівник там, де зразки символів треба відштовхнути один від одного.

Зміна розміру зразків символів

1. Виділіть інструмент «Розмір символів» .
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Клацніть мишею або протягніть її вказівник там, де треба збільшити розмір зразків символів.
   - Утримуйте клавішу Alt (Windows) чи Option (Mac OS) та клацніть мишею або протягніть її вказівник там, де треба зменшити розмір зразків символів.
   - Щоб під час зміни розміру зберегти густину розташування зразків символів, під час клацання чи протягування вказівника миші слід утримувати клавішу Shift.

Обертання зразків символів

1. Виділіть інструмент «Обертання символів» .
2. Клацніть мишею або протягніть її вказівник там, де потрібно змінити орієнтацію зразків символів.

Вітражування зразків символів

Вітражування зразка символу змінює відтінок у напрямі відтінку кольору, зберігаючи початкове свічення. (Працює аналогічно до методу забарвлення «Відтінки й тіні» тонувальних пензлів.) Цей метод використовує свічення початкового кольору та колірний тон кольору забарвлення для створення кінцевого кольору. Тому кольори з дуже високим чи дуже низьким свіченням змінюються дуже мало, а чорно-білі об'єкти не змінюються взагалі.

Для забарвлення, яке стосуватиметься також чорно-білих об'єктів, скористайтеся інструментом «Стилі символів» з графічним стилем, в якому використовується потрібний колір заливки.

1. Виділіть на Панелі керування колір заливки, який має використовуватися в якості кольору забарвлення.
2. Виділіть інструмент «Вітражування символів» та виконайте одну з наступних дій:
   - Клацніть мишею або протягніть її вказівник по зразках символів, які слід вітражувати кольором забарвлення. Ступінь забарвлення поступово збільшується, і колір зразка символу поступово змінюється на колір забарвлення.
   - Щоб зменшити ступінь забарвлення та сильніше відтворити початковий колір символу, клацаючи мишею чи протягуючи її вказівник, утримуйте клавішу Alt (Windows) чи Option (Mac OS).

- Щоб не змінювати ступінь забарвлення, поступово змінюючи колір зразків символів на колір забарвлення, клацаючи мишею чи протягуючи її вказівник, утримуйте клавішу Shift.

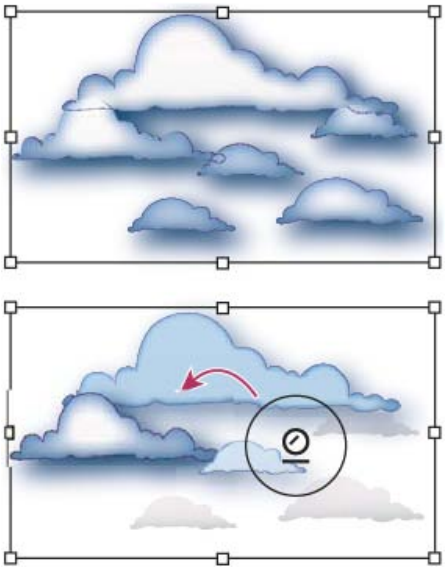
  Примітка. *Використання інструмента «Вітражування символів» призводить до збільшення обсягу файлу та зменшення швидкодії. Коли має значення пам'ять чи розмір файлу для експорту в Flash/SVG, не користуйтеся цим інструментом.*

Налаштування прозорості зразків символів

1. Виділіть інструмент «Прозорість символів» .
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Клацніть мишею або протягніть її вказівник там, де потрібно підвищити прозорість символу.
   - Утримуйте клавішу Alt (Windows) чи Option (Mac OS) та клацніть мишею або протягніть її вказівник там, де треба зменшити прозорість символу.

Застосування стилю графіки до зразків символів

Інструмент «Стиль символу» дозволяє застосовувати чи забирати стиль графіки від зразка символу. Можна керувати кількістю та розташуванням нанесення. Наприклад, можна нанести стиль поступово, щоб деякі стилі символу виявляли цей стиль повністю, а інші частково.



Стиль графіки, застосований повністю (згори), порівняно зі стилем графіки, застосованим частково (знизу).

Під час застосування будь-якого інструмента для роботи з символами можна переходити до інструмента «Стиль символу», клацнувши стиль на панелі «Стилі графіки».

1. Виділіть інструмент «Стиль символів» .
2. Виділіть стиль на панелі «Стилі графіки» та виконайте одну з таких дій:
   - Клацніть мишею або протягніть її вказівник там, де слід застосувати стиль до набору символів. Ступінь застосування стилю до зразків символів зростає, і стиль поступово змінюється.
   - Щоб зменшити ступінь застосування стилю та сильніше відтворити початковий стиль, клацаючи мишею чи протягуючи її вказівник, утримуйте клавішу Alt (Windows) чи Option (Mac OS).
   - Щоб зберегти незмінним ступінь застосування стилю, поступово змінювати стиль зразка символу на виділений стиль, слід, клацаючи мишею чи протягуючи її вказівник, утримувати клавішу Shift.

     Примітка. *Дуже важливо виконати дії 1 та 2 у вказаному порядку. Якщо стиль виділено, коли виділений інструмент, не призначений для роботи з символами, стиль буде негайно застосований до всього виділеного набору стилів символів.*

Угору

Параметри інструментів для роботи з символами

Доступ до параметрів інструментів для роботи з символами здійснюється подвійним клацанням інструмента для роботи з символами на панелі «Інструменти».

В верхній частині діалогового вікна розташовані загальні параметри, наприклад діаметр, інтенсивність та щільність. В нижній частині діалогового вікна розташовані параметри, притаманні інструмента. Щоб перейти до параметрів іншого інструмента, клацніть у діалоговому вікні значок того інструмента.

Загальні параметри Незалежно від того, який інструмент для роботи з символами виділено, у верхній частині діалогового вікна

«Параметри інструментів для роботи з символами» розташовані «Загальні параметри».

Діаметр Задає розмір пензля інструмента.

В будь-який момент під час роботи з інструментом для роботи з символами, натискайте клавішу [для його збільшення чи] для його зменшення.

Інтенсивність Задає швидкість зміни (вищі значення відповідають вищим швидкостям). Інакше, якщо замість значення «Інтенсивність» використовується вхід з планшета чи пера, виділіть варіант «Використовується натиск пера».

Щільність набору символів Задає ступінь близькості набору символів (вищі значення призводять до більшої щільності розташування зразків символів). Цей параметр стосується цілого набору символів. Якщо виділено набір символів, щільність змінюється для всіх зразків символів у цьому наборі, а не лише для новостворених зразків.

Метод Задає спосіб налаштування зразків символів інструментами «Ущільнення символів», «Розмір символів», «Вітражування символів», «Екранування символів» та «Стиль символів».

Щоб поступово налаштовувати символи відносно положення вказівника, виділіть варіант «Визначає користувач». Щоб налаштовувати символи за випадковим законом в зоні під курсором, виділіть варіант «Випадково». Щоб поступово згладжувати параметри символів, виділіть варіант «Середнє».

Показати розмір пензля і інтенсивність При користуванні інструментом відображає розмір.

Параметри «Розпилення символів» Параметри «Розпилення символів» («Ущільнення», «Розмір», «Вітражування», «Екранування» та «Стиль») розташовані в діалоговому вікні «Параметри інструментів для роботи з символами» лише в разі виділення інструмента «Розпилення символів». Вони керують додаванням нових зразків символів до наборів символів. Кожен з цих параметрів може мати два значення:

Середній Для додавання нового символу з середнім значенням наявних зразків символу в межах радіуса пензля. Наприклад, зразок, який додається в області, де середній наявний зразок символу має прозорість 50%, матиме прозорість 50%. а зразок, який додається в області, де символів нема, буде непрозорим.

Примітка. *Параметр «Середній» бере до уваги лише зразки в радіусі пензля інструмента «Розпилення символів», який встановлюється параметром «Діаметр». Щоб бачити радіус під час роботи, виділіть варіант «Показати розмір пензля і інтенсивність».*

Визначає користувач Щоб застосувати до кожного параметра конкретні попередньо налаштовані значення: «Ущільнення» (щільність) задається на основі початкового розміру символу; «Розмір» використовує початковий розмір символу; «Нахил» використовує напрям руху миші (якщо миша нерухома, без орієнтації); «Екранування» використовує непрозорість 100%; і «Стиль» використовує поточний стиль.

Параметри «Розмір символів» Параметри «Розмір символу» розташовані в «Загальних параметрах» діалогового вікна «Параметри інструментів для роботи з символами», тільки коли виділено інструмент «Розмір символів».

Зміна розмірів із збереженням пропорцій Змінюючи розміри, зберігайте однорідність форми кожного зразка символу.

Змінити розмір зі зміною щільності Віддаляє зразки символів випадку збільшення їх масштабу та зближує у випадку зменшення.

Інші теми довідки

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Символи

Про символи
Огляд панелі «Символи»
Контрольні точки символів
Розміщення або створення символу
Додавання підшарів для символів
Застосування 9-фрагментного масштабування
Робота зі зразками символів
Редагування чи перевизначення символу
Бібліотеки символів

Про символи

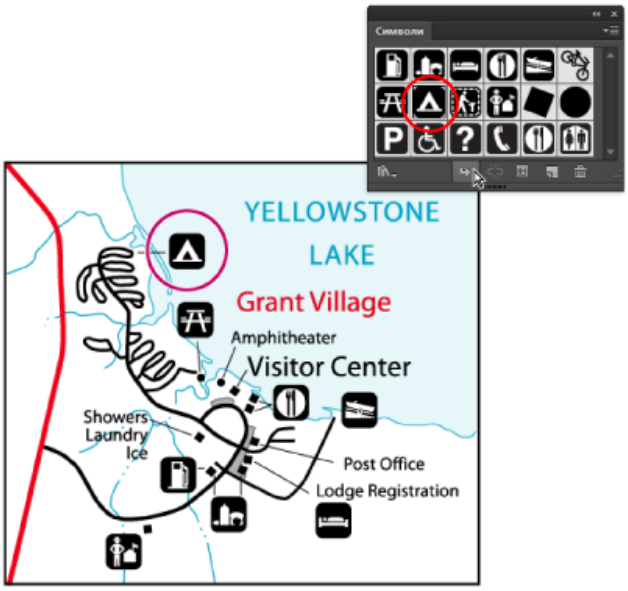
Угору

Символ є створеним об'єктом, який можна повторно використовувати в документі. Наприклад, при створенні символу з квітки можна багато раз додати до ілюстрації зразки цього символу, насправді не додаючи цього складного об'єкта багато раз. Кожний зразок символу пов'язаний з символом на панелі символів або з бібліотекою символів. Застосування символів може зекономити час і значно зменшити розмір файлів.

Символи також передбачає прекрасну підтримку експорту SWF та SVG. При експорті у Flash можна задати тип символу «Відеокліп». Увійшовши у Flash, можна в разі потреби задати інший тип. В Illustrator можна також вказати 9-фрагментне масштабування для відповідного масштабування символів у разі їх використання для компонентів інтерфейсу користувача.

Примітка. *Інформацію з застосування символів у Flash див. у Довідці з Flash. Відео про ефективне використання символів можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid5204_ai_ua.*

Розмістивши символ, можна редагувати зразки символів в монтажній області, і, якщо треба, повторно визначити оригінальний символ шляхом редагування. Інструментарій для роботи з символами дозволяє додавати й редагувати одразу багато зразків.



Ілюстрація зі зразками символів

Огляд панелі «Символи»

Угору

Для керування символами для документа можна використовувати панель «Символи» («Вікно» > «Символи») чи Панель керування. Панель «Символи» містить ряд попередньо встановлених символів. Можна додавати символи з бібліотек символів або бібліотек, створених користувачем. Відомості про використання попередньо налаштованих символів див. у розділі Бібліотеки символів.

Зміна відображення символів на панелі

1. Виділіть параметр перегляду в меню панелі: «Перегляд мініатюр» для відображення мініатюр, «Маленькі мініатюри та назви» для відображення списку іменованих символів з маленькими мініатюрами, або «Великі мініатюри та назви» для відображення списку

іменованих символів з великими мініатюрами.

2. Перетягніть символ на інше місце. Коли у потрібному місці з'явиться чорна лінія, відпустіть кнопку миші.
3. Виберіть із меню панелі пункт Сортувати за іменем, щоб відображати список символів у алфавітному порядку.

Копіювання символу на панелі

Копіювання символу на панелі «Символи» – простий спосіб створення нового символу на основі наявного.

Щоб скопіювати символ, на панелі «Символи» виберіть потрібний символ, після чого на цій панелі виберіть параметр «Дублювати символ» або перетягніть потрібний символ на кнопку «Створити символ».

Примітка. *Якщо на монтажній області потрібно створити копію зразка символу, наприклад, якщо символ масштабовано і обернено, а потрібно додати інший зразок символу з тими самими параметрами масштабування і обертання, скопіюйте цей зразок (див. Робота зі зразками символів).*

Перейменування символу

1. Щоб перейменувати символ, виділіть цей символ на панелі «Символи», виберіть з меню панелі команду «Параметри символу» та введіть в діалоговому вікні «Параметри символу» нове ім'я символу.
2. Щоб перейменувати зразок символу, виділіть примірник символу у графічному документі та введіть нове ім'я в полі «Ім'я примірника» на Панелі керування.

Угору

Контрольні точки символів

Принцип застосування точки реєстрації символів в Illustrator такий самий, як і в Adobe Flash Professional. Контрольна точка є вихідною точкою для зразка визначення символу. Завдяки цій можливості Illustrator та Flash краще взаємодіють між собою.

Під час створення символу можна вибрати контрольну точку з-поміж 8 точок вздовж периметра рамки символу та центральної точки рамки. Контрольна точка позначається хрестоподібним значком у режимі редагування символів або в звичайному режимі, коли виділено зразок символу. У режимі ізоляції ілюстрацію можна прив'язати до контрольної точки.

У випадному меню панелі «Трансформування» параметр «Використовувати контрольну точку для символу» встановлено за замовчуванням. Координати контрольної точки відображаються на панелі «Трансформування», якщо виділено зразок символу. Усі видозміни зразків певного символу відбуваються відносно контрольної точки зразка визначення цього символу.

Перетворення, застосовані до зразка символу, можна скасувати за допомогою функції «Скинути трансформування». Додаткові відомості читайте у розділі Скасування змін.

Угору

Розміщення або створення символу

Поміщення символу

1. Виділіть символ на панелі «Символи» чи в бібліотеці символів.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Натисніть кнопку «Помістити зразок символу» на панелі «Символи», щоб помістити зразок у центрі поточної видимої області вікна документа.
   - Перетягніть символ в монтажну область, де він має бути.
   - Виберіть команду «Помістити зразок символу» в меню панелі «Символи».

     Примітка. *Одиничний символ, поміщений в будь-якому місці графічного документа (не такий, що існує лише на панелі), називається зразком.*

Створення символу

1. Виділіть ілюстрацію, яка буде використовуватися як символ.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Натисніть на кнопку «Створити символ» на панелі «Символи».
   - Перетягніть ілюстрацію на панель «Символи».
   - Виберіть з меню панелі команду «Створити символ».

Примітка. *За замовчуванням виділена ілюстрація стає зразком нового символу. Якщо не треба створювати ілюстрацію у якості зразка, натисніть при створенні нового символу клавішу Shift. Крім того, якщо при створенні нового символу не потрібно відкривати діалогове вікно «Створити символ», натисніть при створенні нового символу клавішу Alt (Windows) чи Option*

(Mac OS). Тоді Illustrator застосує до цього символу стандартне ім'я, наприклад, New Symbol 1.

3. У діалоговому вікні «Параметри символу» введіть ім'я символу.
4. Виберіть тип символу «Кінофрагмент» або «Графіка». Якщо передбачається експорт символу у Flash, виконайте такі дії:
   - Виділіть тип «Відеокліп». «Кінофрагмент» є типом символу за замовчуванням у Flash або Illustrator.
   - Вкажіть на сітці суміщення місце, де слід встановити опорну точку символу. Місце встановлення опорної точки впливає на розташування символу в екранних координатах.
   - Якщо у Flash треба застосовувати 9-фрагментне масштабування, виділіть команду «Увімкнути напрямні для 9-фрагментного масштабування».
5. Щоб прив'язати символ до піксельної сітки, встановіть прапорець «Вирівняти за піксельною сіткою». Для отримання додаткових відомостей читайте розділ Вирівнювання символів за піксельною сіткою.

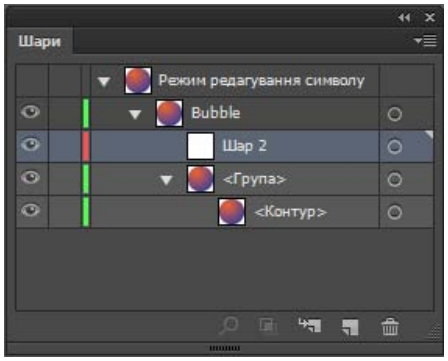
Символи можна створювати з більшості об'єктів, у т.ч. контурів, складених контурів, текстових об'єктів, растрових зображень, сіткових об'єктів та груп об'єктів. Однак, символ неможливо створити зі зв'язаного малюнка чи деяких груп, наприклад, груп графіків.

Примітка. *Відеоролик щодо ефективного застосування символів між Illustrator та Flash можна знайти за адресою www.adobe.com/go/vid0198_ua.*

Угору

Додавання підшарів для символів

Символи тепер передбачають власну ієрархію шарів, яка зберігається після розгортання символів. Підшари для символів можна створювати в режимі редагування символів.



Створення підшарів для символів у режимі редагування

Параметр «Вставляти на попередні шари» активується у разі вставляння вмісту в режимі редагування символів.

Угору

Застосування 9-фрагментного масштабування

9-фрагментне масштабування (масшабування за 9 фрагментами) можна використовувати для компонентного масштабування стилів графіки та символів для відеофрагментів. Цей тип масштабування дозволяє створювати символи для відеокліпів, які масштабуються відповідно до компонентів інтерфейсу користувача, на відміну від звичайного масштабування, яке застосовується до графічних об'єктів і елементів оформлення.

Символ ділиться на дев'ять ділянок згідно накладеної сітки, і кожна з цих ділянок масштабується окремо. Для забезпечення цілісного сприйняття символу кути не масштабуються; масштабується решта ділянок зображення (на відміну від розтягування) у бік меншого чи більшого розміру.

Сітка 9-фрагментного масштабування видима лише в режимі ізоляції. За замовчуванням напрямні сітки розташовані через 25% (або 1/4) ширини та висоти символу від його краю та мають вигляд пунктирних ліній, які накладаються на символ.

Примітка. *Інформацію з застосування 9-фрагментного масштабування у Flash див. у Довідці з Flash. Відео про використання 9-фрагментного масштабування в Illustrator можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid5210_ai_ua.*

У Illustrator для символів, які передбачають обертання, нахил та складне трансформування, можна створити сітку з розбиттям на 9 фрагментів. Під час масштабування символу усі дев'ять фрагментів символу можна масштабувати окремо.

Увімкнення 9-фрагментного масштабування

1. Виділіть символ у монтажній області чи на панелі «Символи» та виберіть з панелі меню «Параметри символів».
2. У діалоговому вікні «Параметри символів» виберіть тип «Кінофрагмент» або «Графіка», а потім виберіть «Увімкнути напрямні для масштабування за 9 фрагментами».

Примітка. *Цей параметр можна також увімкнути в діалоговому вікні «Параметри символів» при створенні нового символу.*

Редагування сітки 9-фрагментного масштабування для символу

1. Для редагування сітки 9-фрагментного масштабування для символу відкрийте символ в ізольованому режимі, виконавши одну з таких дій:
   - Двічі клацніть символ на панелі «Символи».
   - Виділіть символ на панелі «Символи» та виберіть команду «Редагувати символ» у меню панелі.
2. Для редагування сітки масштабування для зразка символу відкрийте цей зразок в ізольованому режимі, виконавши одну з таких дій:
   - Двічі клацніть зразок символу в монтажній області.
   - Виділіть зразок символу в монтажній області та клацніть команду «Редагувати символ» на Панелі керування.
3. Перемістіть вказівник на будь-якій з чотирьох напрямних. Коли курсор зміниться на курсор переміщення, перетягніть напрямну.

   Примітка. *Масштабування відбуватиметься, навіть коли відвести напрямну за мені символу (розділюючи таким чином символ менш ніж на 9 фрагментів). Символ масштабується відповідно до фрагменту, в який він потрапляє.*
4. Вийдіть з режиму ізоляції, натиснувши кнопку «Вихід з режиму ізоляції» в верхньому лівому куті монтажної області чи на панелі керування .

Угору

Робота зі зразками символів

Зразки символів можна пересувати, масштабувати, повертати, розрізати (чи нахиляти) або ж віддзеркалювати таким самим чином, як і інші об'єкти. Також можна виконувати будь-яку операцію з панелей «Прозорість», «Вигляд» та «Графічні стилі» та застосовувати будь-який ефект з меню «Ефекти». Однак, якщо потрібно змінити окремі компоненти зразка символу, спочатку слід розгорнути його. Розгортання розриває зв'язок між символом та зразком цього символу та перетворює зразок на звичайну ілюстрацію.

Відеокліп щодо виділення та вирівнювання об'єктів, у т.ч. символів, можна знайти за адресами www.adobe.com/go/vid0034_ua та www.adobe.com/go/vid0035_ua.

Примітка. *Функції Заміна зразка символу іншим символом, розірвання зв'язку у випадку Розгортання зразка символів та Скасування змін не працюють для символів у перспективі.*

Зміна зразків символів

Змінивши зразок символу, можна перевизначити початковий символ у панелі «Символи». У разі перевизначення початкового символу нове визначення одержать всі наявні зразки символів.

1. Виділіть зразок символу.
2. Натисніть кнопку «Розірвати зв'язок з символом» на панелі «Символи» чи на Панелі керування.
3. Відредагуйте ілюстрацію.
4. (За потребою) виконайте одну з таких дій:
   - Щоб замінити вихідний символ відредагованим варіантом, перетягніть модифікований символ, натиснувши клавішу Alt (Windows) чи Option (Mac OS), поверх старого символу в панелі «Символи». Символ замінюється на панелі «Символи» та оновлюється в поточному файлі.
   - Щоб створити новий символ з відредагованого варіанту, перетягніть модифікований символ на панель «Символи» чи натисніть «Новий символ» на панелі «Символи».

Розгортання зразка символів

1. Виділіть один або кілька зразків.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Натисніть кнопку «Розірвати зв'язок із символом» на панелі «Символи» чи на Панелі керування, або виберіть команду «Розірвати зв'язок із символом» в меню панелі.
   - Виберіть команду «Об'єкт» > «Розгортання» та натисніть кнопку «OK» у діалоговому вікні «Розгортання».

   Illustrator розміщує компоненти зразка символу в групі. Після розгортання можна редагувати ілюстрацію.

Копіювання зразка символу в монтажній області

Якщо здійснене масштабування, обертання, розрізання (чи нахил) або віддзеркалення зразка символу, і треба додати ще декілька зразків з тими самими змінами, скопіюйте модифікований зразок.

1. Виділіть зразок символу.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Перетягніть зразок символу в інше місце монтажної області, утримуючи клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS).

- Скопіюйте та вставте зразок символу.

Примітка. *Якщо потрібно скопіювати символ на панель «Символи», наприклад, створити новий символ на основі наявного, слід копіювати символ, а не зразок. (Див. Огляд панелі «Символи».)*

Заміна зразка символу іншим символом

1. Виділіть зразок символу в монтажній області.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Виберіть новий символ у меню на Панелі керування.
   - Виділіть новий символ на панелі «Символи» та виберіть команду «Замінити символ» у меню панелі «Символи».

Примітка. *Ця функція не працює для символів у перспективі. Див. Додавання тексту та символів у перспективі.*

Виділення всіх зразків у документі

Виділіть символ на панелі «Символи», а потім виберіть команду «Виділити всі зразки» з меню панелі.

Скасування змін

Щоб скасувати будь-які зміни символів, виберіть потрібний символ і на панелі керування натисніть кнопку «Скидання». Можна також вибрати команду «Скинути трансформування» у випадному меню панелі «Символи».

Угору

Редагування чи перевизначення символу

Редагувати символ можна шляхом зміни ілюстрації символу чи шляхом перевизначення символу, замінюючи його новою ілюстрацією. Редагування чи перевизначення символу змінює вигляд символу на панелі «Символи», а також усіх зразків символів в монтажній області.

Редагування символу

1. Щоб відкрити символ в ізольованому режимі, виконайте одну з наступних дій:
   - Виділіть зразок символу та натисніть кнопку «Редагування символу» на Панелі керування. Коли відкриється вікно «Попередження», натисніть кнопку «OK».
   - Двічі клацніть зразок символу. Коли відкриється вікно «Попередження», натисніть кнопку «OK».
   - Двічі клацніть символ на панелі «Символи». В центрі монтажної області з'явиться тимчасовий зразок символу.
2. Відредагуйте ілюстрацію.
3. Вийдіть з режиму ізоляції, натиснувши кнопку «Вихід з режиму ізоляції»  , що у верхньому лівому куті монтажної області або на панелі керування,  чи клавішу Esc на клавіатурі.

   Символ можна також вирівняти за піксельною сіткою. Для отримання додаткових відомостей читайте розділ Вирівнювання символів за піксельною сіткою.

Перевизначте символ іншою ілюстрацією

1. Виділіть ілюстрацію, яку слід використати для перевизначення наявного символу. Переконайтеся, що виділено оригінальну ілюстрацію, а не зразок символу.
2. Клацніть на панелі «Символи» той символ, який треба перевизначити, і виберіть у меню панелі команду «Перевизначити символ».

Примітка. *Виділена ілюстрація автоматично стає зразком символу. Якщо виділена ілюстрація не має стати зразком символу, натисніть під час вибору команди «Перевизначити символ» у меню панелі клавішу Shift.*
Якщо вам не вдається знайти меню панелі, див. Використання меню панелей.

Угору

Бібліотеки символів

Бібліотеки символів являють собою колекції наперед визначених символів. Після відкриття бібліотека символів з'являється на новій панелі (не в панелі «Символи»).

Бібліотека символів дозволяє виділяти, сортувати й переглядати символи так само, як це робиться на панелі «Символи». Однак додавати, видаляти чи редагувати елементи у них неможливо.

Відкриття бібліотек символів

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть пункт «Вікно» > «Бібліотеки символів» > [символ].

- Виберіть команду «Відкрити бібліотеку символів» у меню панелі «Символи», і зі списку, що з'явиться, виберіть бібліотеку.
- Натисніть кнопку «Меню бібліотек символів» на панелі «Символи» та виберіть у списку, що з'явиться, бібліотеку.

Щоб відкривати бібліотеку автоматично під час запуску Illustrator, виберіть у меню панелі бібліотеки команду «Постійно».

Переміщення символів з бібліотеки на панель «Символи»

Символ автоматично додається до панелі «Символи» завжди, коли використовується в документі.

✥ Клацніть символ у бібліотеці.

Створення бібліотек символів

1. Щоб додати усі символи з бібліотеки, натисніть Shift та виберіть усі символи, після чого виберіть у меню «Бібліотека символів» пункт «Додати до символів». Додайте символи, які мають входити до бібліотеки, до меню «Символи» та видаліть усі непотрібні символи.

   Щоб виділити всі символи, які не використовуються в документі, виберіть з меню панелі «Символи» пункт Виділити всі, що не використовуються.

2. Виберіть команду «Зберегти бібліотеку символів» у меню панелі «Символи».
3. Збережіть нову бібліотеку в стандартній теці «Символи». Назва бібліотеки автоматично відображається в меню, заданому користувачем, в меню «Бібліотеки символів» та «Відкрити бібліотеку символів».

   Якщо зберегти бібліотеку в іншій теці, можна відкрити її, вибравши в меню панелі «Символи» команду «Відкрити бібліотеку символів» > «Інша бібліотека». Коли бібліотека відкрита таким чином, вона з'явиться в підменю «Бібліотеки символів» разом з іншими бібліотеками.

Імпорт бібліотеки символів з іншого документа.

1. Виберіть команду «Вікно» > «Бібліотеки символів» > «Інша бібліотека» або виберіть «Відкрити бібліотеку символів» у меню панелі «Символи».
2. Виділіть файл, з якого потрібно імпортувати символи, і натисніть кнопку «Відкрити».

   Символи з'являться на панелі бібліотеки символів (не на панелі «Символи»).

Інші теми довідки

(cc) BY-NC-SR

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Автоматичне створення кутів | Illustrator CC

Огляд
Автоматичне створення кутів

Огляд

Угору

Для створення візерунку пензля необхідні кілька фрагментів зображення. Такі фрагменти утворюють бокові частини, внутрішні та зовнішні кути, початкові та кінцеві сегменти візерунку. У програмі Ilustrator CC було вдосконалено технологію створення кутових сегментів для візерункових пензлів.

Щоб скористатися цією інноваційною функцією, необхідно спершу вибрати зображення, яке слід використати в якості бокового сегмента. Під час перетягування бокового сегмента до панелі пензлів (F5) для створення візерункового пензля програма Illustrator використовує цей сегмент для автоматичного створення ще чотирьох сегментів. Ці чотири автоматично створені сегменти забезпечують генерування бездоганних кутів.

У діалоговому вікні параметрів візерункового пензля можна активувати попередній перегляд, у результаті чого зміни зовнішнього вигляду пензля можна переглядати одночасно з вибором параметрів. Можна також змінювати сегменти (автоматичні/вихідної графіки/зразків візерунків) та переглядати зміни зовнішнього вигляду мазків пензля. Це діалогове вікно також дозволяє зберігати вихідні чи автоматично створені кутові сегменти як зразки візерунку.

Програма пропонує чотири типи кутів для автоматичного створення:

Автоматично центровані Боковий сегмент розтягується вздовж контуру кута із центром посередині кута.

Автоматично узгоджені Кілька копій бокового сегмента розтягуються вздовж контуру кута, при чому край кожної копії є видимим із кожного боку кута. При чому використовується технологія згинання для розтягування сегментів і надання їм необхідної форми.

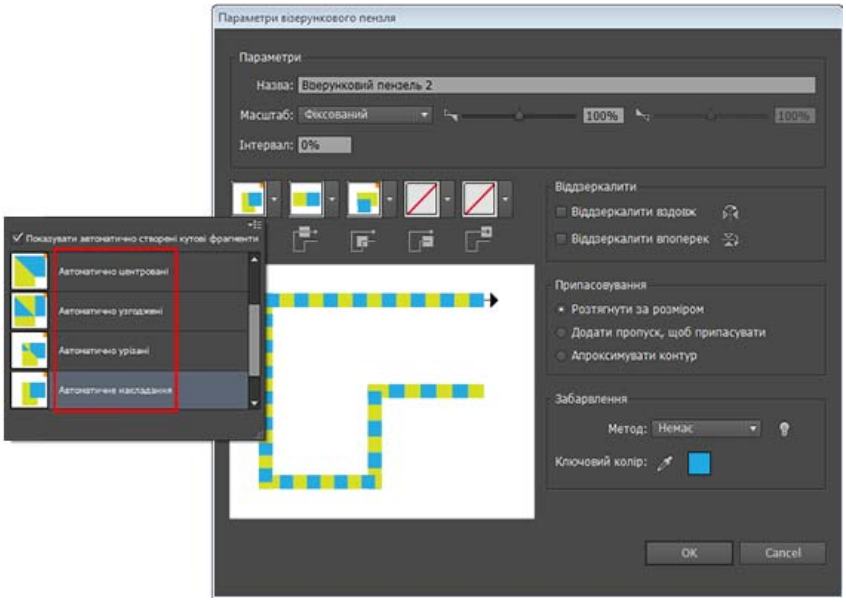
Автоматично урізані Боковий сегмент обрізається за діагоналлю, а його межі стикуються із межами інших сегментів, що нагадує кути дерев'яної рамки для картини.

Автоматичне накладання Кілька копій сегментів накладаються на місці для утворення кута.

Автоматичне створення кутів

Угору

1. У програмі Illustrator у якості бокового сегмента можна використовувати власноруч намальоване чи вбудоване зображення.
2. Перетягніть зображення до панелі пензлів. (F5)
3. Виберіть тип пензля, який слід створити (візерунковий пензель).
4. У діалоговому вікні параметрів візерункового пензля виберіть спосіб створення зовнішнього, бокового та внутрішнього кутових сегментів, а також початкового та кінцевого сегментів.



A. *Червоною рамкою позначені параметри автоматичного створення кутів.*

(cc) BY-NC-SA Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Колір

Про колір

Про кольори у цифровій графіці
Колірні моделі RGB, CMYK, HSB і Lab
Градації сірого
Колірні простори та охоплення

Застосування кольорів до ілюстрацій є звичайним завданням Adobe Illustrator, яке, тим не менш, вимагає певних знань про колірні моделі та режими. Застосовувати до ілюстрації колір необхідно з огляду на кінцевий носій, на якому буде надрукована ілюстрація. Лише таким чином можна вибрати відповідну колірну модель та визначення кольорів. Такі багатофункціональні панелі програми Illustrator, як «Зразки» та «Довідник кольорів», а також діалогове вікно «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації» дозволяють легко експериментувати та застосовувати кольори.

Колірні моделі використовуються для опису кольорів, які ми бачимо та з якими працюємо в цифровій графіці. Кожна колірна модель, наприклад, RGB, CMYK чи HSB, представляє різні способи опису та класифікації кольорів. Колірні моделі використовують числові значення для представлення видимого спектра кольорів. Колірний простір являє собою різновид колірної моделі та має особливе охоплення (діапазон) кольорів. Наприклад, колірна модель RGB містить декілька колірних просторів: Adobe® RGB, sRGB та Apple® RGB. Хоча кожен із цих колірних просторів визначає колір за допомогою одних і тих же трьох вісей (R, G та B), їх охоплення різняться.

Про кольори у цифровій графіці

Угору

Колірні моделі використовуються для опису кольорів, які ми бачимо та з якими працюємо в цифровій графіці. Кожна колірна модель, наприклад, RGB, CMYK чи HSB, представляє різні способи опису та класифікації кольорів. Колірні моделі використовують числові значення для представлення видимого спектра кольорів. Колірний простір являє собою різновид колірної моделі та має особливе охоплення (діапазон) кольорів. Наприклад, колірна модель RGB містить декілька колірних просторів: Adobe® RGB, sRGB та Apple® RGB. Хоча кожен із цих колірних просторів визначає колір за допомогою одних і тих же трьох вісей (R, G та B), їх охоплення різняться.

Під час роботи з кольорами у графічному зображенні ви насправді регулюєте числові значення у файлі. Досить легко уявляти число у вигляді кольору, але ці числові значення не є безумовними кольорами - вони несуть колірне значення тільки у колірному просторі пристрою, який виводить колір.

Оскільки кожен пристрій має свій колірний простір, він може відтворювати кольори тільки у власному охопленні. При переміщенні зображення з одного пристрою на інший кольори зображення можуть змінитися, тому що кожен пристрій інтерпретує значення RGB чи CMYK відповідно до свого власного колірного простору. Наприклад, неможливо досягти повної відповідності кольорів, що відображаються на моніторі, та кольорів на роздруківці з настільного принтера. Принтер працює у колірному просторі CMYK, тоді як монітор - у колірному просторі RGB. Їхні охоплення різняться. Деякі кольори, створені фарбами, неможливо відобразити на моніторі, так само, як і деякі відображені на моніторі кольори неможливо відтворити за допомогою фарб на папері.

Хоча досягти повної відповідності усіх кольорів на різних пристроях неможливо, ви можете використати керування кольором, щоб переконатися, що більшість кольорів однакові або достатньо схожі, щоб не порушувати цілісності зображення.

Про керування кольором у програмах Adobe

Синхронізація параметрів кольорів у програмах Adobe

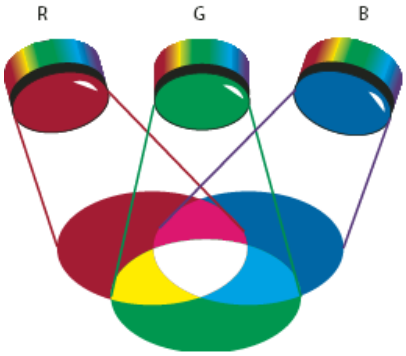
Колірні моделі RGB, CMYK, HSB і Lab

Угору

RGB

Великий відсоток кольорів видимого спектра можна відтворити, змішуючи світло червоного, зеленого та синього (RGB) кольорів у різних пропорціях та з різною інтенсивністю. У місцях накладання цих кольорів утворюється блакитний, пурпуровий та жовтий.

RGB називаються адитивними кольорами, тому що білий колір створюється додаванням R, G та B — тобто усе світло відображається назад в око. Адитивні кольори використовуються для освітлення, а також на екранах телевізорів та моніторах комп'ютерів. Наприклад, ваш монітор створює кольори шляхом пропускання світла крізь червоний, зелений та синій шари люмінофора.



Адитивні кольори (RGB)
***R.** Червоний **G.** Зелений **B.** Синій*

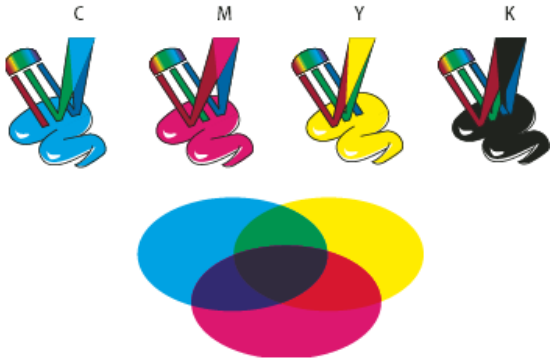
Ви можете працювати зі значеннями кольорів, використовуючи колірний режим RGB, що базується на колірній моделі RGB. У режимі RGB кожен з компонентів RGB може мати значення від 0 (чорний) до 255 (білий). Наприклад, яскравий червоний колір може мати такі значення: R - 246, G - 20, B - 50. Якщо всі три компоненти матимуть рівні значення, результатом буде відтінок сірого. Якщо всі компоненти матимуть значення 255, результатом буде чистий білий, якщо 0 - чистий чорний.

У програмі Illustrator також наявний змінений режим RGB (називається Кольори Web RGB), який містить лише прийнятні для використання в Інтернеті кольори RGB.

CMYK

На відміну від колірної моделі RGB, у якій для створення кольору використовується джерело світла, колірна модель CMYK ґрунтується на властивостях поглинання світла фарбами, якими виконується друк на папері. Коли біле світло потрапляє на напівпрозорі фарби, частина спектра поглинається. Колір, що не був поглинутий, відображається назад в око.

Результатом комбінування чистої блакитної (C), пурпурової (M) та жовтої (Y) фарб стане чорний колір через поглинання або субтракцію всіх кольорів. Саме з цієї причини ці кольори називаються субтрактивними. Чорна (K) фарба додається для збільшення щільності тіні. (Літеру K почали використовувати тому, що чорний є “ключовим” кольором для суміщення інших кольорів, а також тому, що літера B вже використовується на позначення синього кольору). Комбінування цих фарб для відтворення кольорів носить назву чотирьохфарбовий друк.



Субтрактивні кольори (CMYK)
***C.** Блакитний **M.** Пурпуровий **Y.** Жовтий **K.** Чорний*

Ви можете працювати зі значеннями кольорів, використовуючи режим CMYK, що базується на колірній моделі CMYK. У режимі CMYK кожна тріадна фарба CMYK може мати значення від 0 до 100%. Найсвітлішим кольорам надається невелике відсоткове значення кольорів тріадних фарб, темнішим кольорам - більше відсоткове значення. Наприклад, яскравий червоний може містити 2% блакитного, 93% пурпурового, 90% жовтого та 0% чорного кольорів. В об'єктах CMYK низьке відсоткове значення фарби ближче до білого, а високе відсоткове значення - ближче до чорного.

Використовуйте CMYK під час підготовки документа до друку з використанням тріадних фарб.

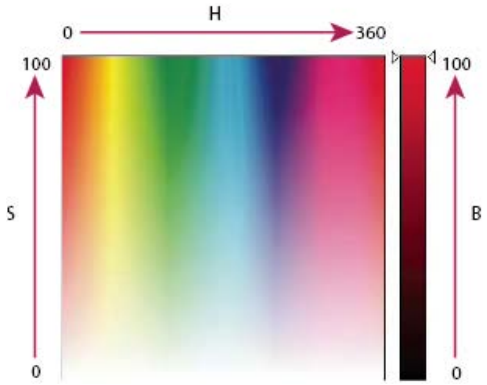
HSB

Виходячи з особливостей сприйняття кольору людиною, HSB-модель описує три основні характеристики кольору:

Колірний тон Колір, що відбивається від об'єкта або проходить крізь нього. Вимірюється як місце на стандартному колірному колі, що виражається у градусах від 0° до 360°. Зазвичай колірний тон ототожнюється із назвою кольору, наприклад, червоний, помаранчевий або зелений.

Насиченість Насиченість або чистота кольору (іноді називається колірність). Насиченість являє собою обсяг сірого пропорційно до колірного тону, що визначається у процентах від 0% (сірий) до 100% (повністю насичений колір). На стандартному колірному колі насиченість збільшується від центра до краю.

Яскравість Відносна яскравість або темність кольору, як правило, визначається у процентах від 0% (чорний) до 100% (білий).



Колірна модель HSB

***H.** Колірний тон **S.** Насиченість **B.** Яскравість*

Lab

Колірна модель системи CIE Lab ґрунтується на сприйнятті кольору людиною. Це одна з кількох колірних моделей, розроблених Міжнародною комісією з освітлення (CIE, Commission Internationale d'Eclairage), яка займається створенням стандартів для всіх видів світла.

Числові значення у Lab визначають усі кольори, які бачить людина з нормальним зором. Оскільки Lab радше описує вигляд кольору, ніж надає відомості щодо кількості певної фарбувальної речовини, необхідної пристрою (наприклад, монітору, настільному принтеру чи цифровій камері) для виводу кольору, Lab вважається апаратно-незалежною колірною моделлю. Системи управління кольором використовують Lab як посилання на колір для його надійного трансформування з одного колірного простору в інший.

У програмі Illustrator модель Lab можна використовувати для створення, відображення та виводу зразків плашкових кольорів. Однак, створювати документи у режимі Lab неможливо.

Угору

Градації сірого

У режимі градацій сірого для відтворення об'єкта використовуються відтінки чорного. Кожен об'єкт у градаціях сірого має значення яскравості від 0% (білий) до 100% (чорний). Зображення, отримані з чорно-білих сканерів або сканерів, що працюють у градаціях сірого, зазвичай відображаються у градаціях сірого.

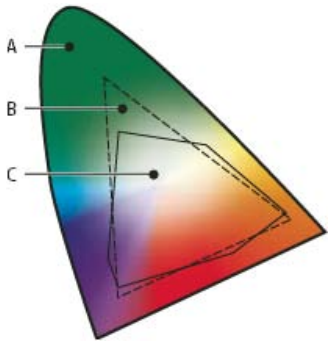
Режим градацій сірого також дозволяє перетворити кольорову ілюстрацію на високоякісну чорно-білу. У такому випадку Adobe Illustrator відкидає всю інформацію про кольори вихідної ілюстрації; рівні сірого (тіні) перетворених об'єктів відображають свічення вихідних об'єктів.

Під час перетворення об'єктів у градаціях сірого на RGB, значення кольору для кожного об'єкта призначається, ґрунтуючись на попередньому значенні сірого. Об'єкти в градаціях сірого також можна перетворювати на об'єкти CMYK.

Угору

Колірні простори та охоплення

Колірний простір - це діапазон кольорів видимого спектра. Колірний простір також може бути різновидом колірної моделі. Adobe RGB, Apple RGB та sRGB є прикладами різних колірних просторів, що ґрунтуються на одній колірній моделі.



Охоплення різних колірних просторів

***A.** Візуальне охоплення **B.** Колірний простір RGB **C.** Колірний простір CMYK*

Діапазон кольорів, які входять до колірного простору, називається охопленням. Різні пристрої (монітор комп'ютера, сканер, настільний принтер, друкарська машина, цифрова камера), які використовуються в процесі роботи, працюють з різними колірними просторами, кожен з яких має своє охоплення. Деякі кольори, що знаходяться в охопленні монітора комп'ютера, виходять за межі охоплення струминного принтера і навпаки. Колір, який неможливо відтворити на пристрої, вважається таким, що виходить за межі колірного простору цього пристрою. Іншими словами, цей колір знаходиться за межами охоплення.

Також див.

Можливі причини розбіжності кольорів

Інші теми довідки

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Вибір кольорів

Про вибір кольорів
Огляд палітри кольорів
Вибір кольорів за допомогою палітри кольорів
Огляд панелі «Колір»
Вибір кольорів за допомогою панелі «Колір»

Про вибір кольорів

Угору

Кольори для ілюстрації можна вибирати з різноманітних інструментів, панелей та діалогових вікон Illustrator. Спосіб вибору кольору залежить від потреб роботи з ілюстрацією. Наприклад, якщо потрібно використати спеціальні кольори, схвалені компанією, ви вибиратимете кольори із схваленої компанією бібліотеки кольорів. Якщо необхідно, щоб ваші кольори збігалися з кольорами на інший ілюстрації, можна використати піпетку або палітру кольорів та ввести точні значення кольорів.

Для вибору кольору можна використовувати будь-яку з наведених нижче функцій:

Панель «Зразки» та панелі бібліотек зразків Дозволяє вибирати окремі кольори та групи кольорів. Колір можна вибрати з наявних зразків та бібліотек або створити власний. Крім того, ви можете імпортувати бібліотеки.

Палітра кольорів Дозволяє візуально вибирати кольори з відображеного спектра, вручну визначати кольори шляхом введення відповідних значень у текстові поля, а також вибирати з-поміж наведених зразків кольорів.

Інструмент «Піпетка» Дозволяє шляхом клацання на ілюстрації вибирати зразки кольору.

Панель «Колір» Дозволяє використовувати спектр кольорів, повзунки для встановлення значення кожного окремого кольору (наприклад, повзунок для блакитного кольору), а також текстові поля для введення значень кольорів. З панелі «Колір» можна вказувати кольори заливки та обведення. За допомогою меню панелі «Колір» можна вибирати інверсні та додаткові кольори для поточного кольору заливки та пензля, а також створювати зразки з вибраного кольору.

Панель «Довідник кольорів» Дозволяє вибрати одне із запропонованих правил гармонії та створити групу кольорів, використовуючи вибраний основний колір. Ви також можете створювати варіації кольорів, використовуючи відтінки та тіні, теплі та холодні або чіткі та приглушені кольори. З цієї панелі можна відкрити групу кольорів у діалоговому вікні «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації».

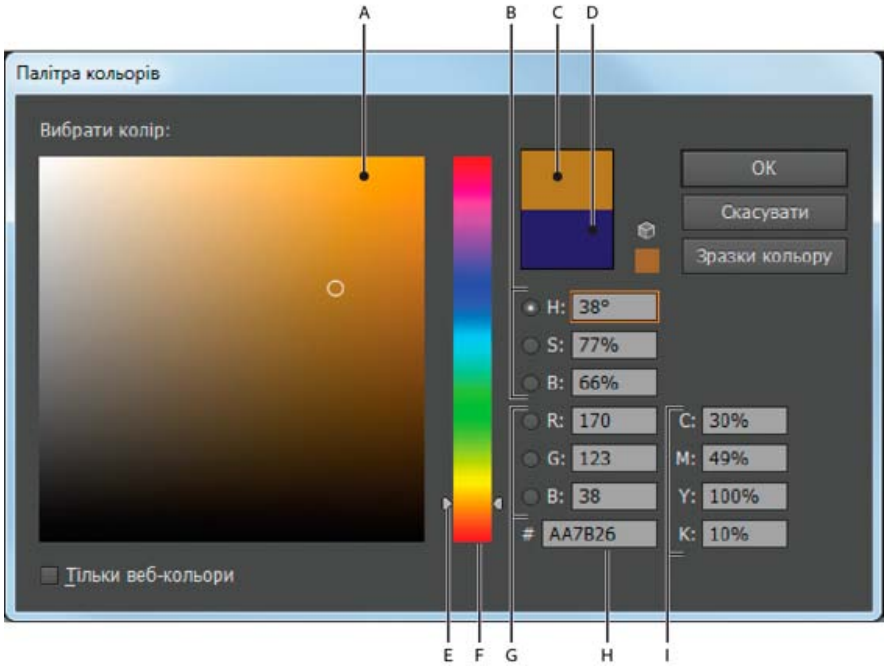
Діалогове вікно «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації» Частина цього діалогового вікна містить засоби для точного визначення або налаштування кольорів для групи кольорів або ілюстрації. В іншій частині вікна розташовані засоби, що дають змогу змінити кольори всієї ілюстрації, використовуючи задану групу кольорів, зменшити насиченість кольорів ілюстрації або перетворити колірний простір для виведення.

Команда «Додати вибрані кольори» або кнопка Створити групу кольорів Дозволяє створити групу кольорів, що міститиме кольори з вибраної ілюстрації. Ці команда та кнопка знаходяться на панелі «Зразки».

Огляд палітри кольорів

Угору

Палітра кольорів дозволяє вказувати колір заливки або обведення об'єкта шляхом вибору з колірного поля та спектра, вказування цифрових значень кольорів або натискання на зразку.



Палітра кольорів

***A.** Поле кольору **B.** Значення кольорів HSB **C.** Прямокутник нового кольору **D.** Прямокутник початкового кольору **E.** Колірний повзунок **F.** Спектр кольорів **G.** Значення кольорів RGB **H.** Шістнадцяткове колірне значення **I.** Значення кольорів CMYK*

Відображення палітри кольорів

❖ Двічі клацніть на полі вибору кольору заливки чи обведення на панелі «Інструменти» або «Колір».

Зміна спектра кольорів, відображеного на палітрі кольорів

❖ Натисніть на літері: H (Колірний тон), S (Насиченість), B (Яскравість), R (Червоний), G (Зелений) або B (Синій).

Відображення лише придатних для Інтернету кольорів

Придатні для Інтернету кольори - це кольори, що використовуються усіма веб-браузерами, незалежно від платформи.

❖ Виберіть «Тільки веб-кольори».

Перегляд зразків кольорів замість спектра кольорів

❖ Натисніть «Зразки кольорів». Для повернення до відображення спектра кольорів натисніть «Колірні моделі».

Угору

Вибір кольорів за допомогою палітри кольорів

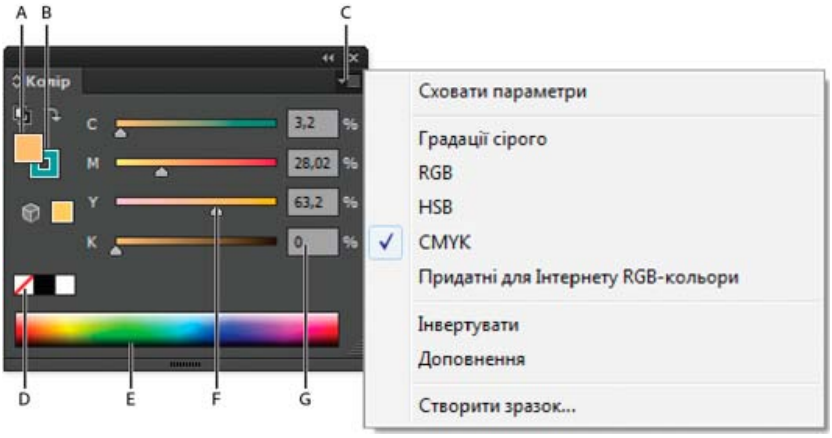
Виконайте одну з таких дій:

1. Натисніть або перетягніть всередину спектра кольорів. Кругла позначка показує положення кольору в спектрі.
2. Перетягніть трикутники вздовж повзунка кольору або натисніть всередині повзунка кольору.
3. Введіть значення у будь-яке з текстових полів.
4. Натисніть «Зразки кольорів», виберіть зразок та натисніть «OK».

Угору

Огляд панелі «Колір»

Панель «Колір» («Вікно > Колір») використовується для вибору кольору заливки та обведення об'єкта, а також для редагування та змішування кольорів. Значення кольорів на панелі «Колір» можуть відображатися з використанням різних колірних моделей. За замовчуванням на панелі «Колір» є видимими лише найбільш часто використовувані параметри.



Панель «Колір»

***A.** Колір заливки **B.** Колір обведення **C.** меню панелі **D.** Поле «Немає» **E.** Шкала спектра кольорів **F.** Колірний повзунок **G.** Текстове поле для компонента кольору*

Зміна колірної моделі

❖ У меню панелі виберіть «Градації сірого», «RGB», «HSB», «CMYK» або «Кольори Web RGB».

Відображення всіх параметрів панелі

❖ У меню панелі виберіть «Показати параметри». В іншому випадку, натисніть на подвійному трикутникові на закладці панелі, щоб переглянути розміри відображення.

Угору

Вибір кольорів за допомогою панелі «Колір»

1. У меню панелі виберіть необхідний колірний режим. Вибраний режим впливає тільки на відображення панелі «Колір» і не змінює колірний режим документа.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Перетягніть або клацніть на повзункові.
   - Утримуючи Shift, перетягніть повзунок кольору, щоб відповідно до нього перемістити й інші повзунки (крім повзунків HSB). Це дозволяє зберегти той же колір, але додати інший відтінок або змінити інтенсивність.
   - Введіть значення у будь-яке з текстових полів.
   - Натисніть на шкалі спектра кольорів внизу панелі. Щоб не вибрати жодного кольору, натисніть на поле «Немає» з лівого боку колірної шкали; для вибору білого кольору натисніть зразок білого у правому верхньому куті колірної шкали; для вибору чорного кольору натисніть чорний зразок у правому нижньому куті колірної шкали.

Інші теми довідки

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Створення та використання зразків

Про зразки
Огляд панелі зразків
Використання бібліотек зразків
Додавання кольорів з ілюстрації до панелі «Зразки»
Спільне з іншими програмами використання зразків
Імпортування зразків з іншого документа
Створення зразків кольору
Керування зразками

Про зразки

Угору

Зразки - це вибрані кольори, відтінки, градієнти та візерунки, яким було призначено назви. Пов'язані з документом зразки з'являються на панелі «Зразки». Зразки можуть відображатись окремо або групами.

Ви можете відкривати бібліотеки зразків з інших документів Illustrator та різноманітних колірних систем. Бібліотеки зразків з'являються на окремих панелях і не зберігаються разом із документом.

Панель «Зразки» та панелі бібліотек зразків можуть містити наступні типи зразків:

Тріадні кольори Тріадний колір друкується за допомогою комбінації чотирьох стандартних тріадних фарб: блакитної, пурпурової, жовтої та чорної. За замовчуванням Illustrator визначає нові зразки як тріадні кольори.

Глобальні тріадні кольори Глобальний колір під час редагування автоматично оновлюється по всій ілюстрації. Усі плашкові кольори є глобальними; проте, тріадні кольори можуть бути як глобальними, так і локальними. Зразки глобальних кольорів можна визначити за значком (коли на панелі відображаються лише назви) або за трикутником у нижньому куті (коли на панелі відображаються мініатюри).

Плашкові кольори Плашковий колір - це попередньо змішана фарба, що використовується замість або на додачу до тріадних фарб CMYK. Зразки плашкових кольорів можна визначити за значком (коли на панелі відображаються лише назви) або за крапкою в нижньому куті (коли на панелі відображаються мініатюри).

Градієнти Градієнт - це градуйований перехід двох або більше кольорів або відтінків одного чи різних кольорів. Кольори градієнтів можна визначати у палітрах CMYK та RGB або як спеціальний колір. У разі збереження градієнта як зразка, рівень прозорості, застосований до певного вузла градієнта, зберігається. Значення ексцентриситету та кутів для еліптичних градієнтів (отриманих внаслідок зміни ексцентриситету або кутів радіального градієнта) не будуть збережені.

Візерунки Візерунки - це повторювані (розбиті на сегменти) контури, складені контури, текст із чистою заливкою або без заливки.

Немає Зразок «Немає» видаляє з об'єкта заливку або обведення. Цей зразок неможливо редагувати та видаляти.

Суміщення Зразок кольору суміщення - це вбудований зразок, який дозволяє друкувати залиті чи обведені ним об'єкти на кожному кольороподілі з принтера PostScript. Наприклад, мітки суміщення використовують колір суміщення для точного вирівнювання друкарських форм у друкарській машині. Цей зразок неможливо видалити.

Примітка. *Якщо колір суміщення використати для тексту, а потім виконати поділ кольорів у файлі та надрукувати документ, текст може не зареєструватись належним чином і чорна фарба може виявитись забрудненою. Щоб цього уникнути, використовуйте для тексту чорну фарбу.*

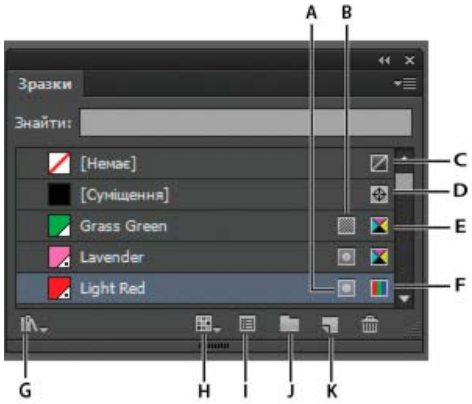
Групи кольорів Групи кольорів можуть містити тріадні, плашкові та глобальні тріадні кольори. Не можуть містити візерунки, градієнти, порожній зразок («Немає»), та зразок суміщення. Можна створювати групи кольорів на основі гармонії, використовуючи панель «Довідник кольорів» або діалогове вікно «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації». Щоб включити наявні зразки до групи кольорів, виберіть зразки та клацніть по піктограмі Створити групу кольорів на панелі «Зразки». Визначити групу кольорів можна за наявністю значка теки .

На панелі «Зразки» також можна створювати відтінки. Відтінок - це глобальний тріадний або плашковий колір зі зміненою інтенсивністю. Відтінки одного кольору пов'язані між собою. Тому, якщо ви зміните колір зразка відтінку, всі пов'язані зразки відтінків (та об'єкти, намальовані за допомогою цих зразків) також змінять колір, однак, значення відтінків залишаться незмінними. Відтінки можна визначити за відсотковими значеннями (коли на панелі «Зразки» відображаються лише назви)

Огляд панелі зразків

Угору

Панель «Зразки» («Вікно > Зразки») використовується для управління усіма кольорами, градієнтами та візерунками документа. Будь-якому з цих елементів можна дати назву та зберегти його для миттєвого доступу. Якщо заливка або обведення виділеного об'єкта містить колір, градієнт, візерунок або відтінок, застосований з панелі «Зразки», буде виділено відповідний зразок на панелі «Зразки».



Панель «Зразки» з маленькими мініатюрами та назвами

***A.** Плашковий колір **B.** Глобальні параметри кольору **C.** Заливка або обведення типу «Немає» **D.** Зразок суміщення (друкується на всіх формах) **E.** Символ CMYK (коли документ відкрито в режимі CMYK) **F.** Символ RGB (коли документ відкрито в режимі RGB) **G.** Кнопка «Меню бібліотеки зразків» **H.** Кнопка «Показати меню категорій зразків» **I.** Кнопка «Параметри зразків» **J.** Кнопка Створити групу кольорів **K.** Кнопка «Створити зразок»*

Зміна відображення зразків

❖ З меню панелі «Зразки» виберіть параметр вигляду: «Маленькі мініатюри», «Середні мініатюри», «Великі мініатюри», «Маленькі мініатюри та назви» або «Великі мініатюри та назви».

Відображення одного типу зразків та приховування інших

❖ Натисніть кнопку «Показати категорії зразків» та виберіть з наступного: «Показати всі зразки», «Показати зразки кольорів», «Показати зразки градієнтів», «Показати зразки візерунків» або «Показати групи кольорів».

Вибір усіх зразків, що не використовуються в ілюстрації

Якщо на панелі «Зразки» необхідно відображати лише кольори, що використовуються в документі, можна вибрати усі зразки, що не використовуються, та видалити їх.

❖ З меню панелі «Зразки» виберіть пункт Виділити всі, що не використовуються.

Вибір групи кольорів

- Для вибору всієї групи натисніть на значку групи кольорів .
- Щоб вибирати зразки всередині групи, натискайте на окремих зразках.

***Примітка.** Для редагування вибраної групи кольорів натисніть кнопку «Редагувати групу кольорів» , попередньо пересвідчившись, що жодна ілюстрація не виділена, або двічі клацніть на папці групи кольорів. Для редагування вибраної групи кольорів із застосуванням змін до виділеної ілюстрації натисніть кнопку «Редагувати або застосувати кольори» або двічі клацніть на папці групи кольорів. Докладніші відомості дивіться у розділі Редагування кольорів у діалоговому вікні «Редагувати кольори».*

Вибір зразка за назвою

❖ У меню панелі «Зразки» виберіть «Показати поле пошуку». Введіть першу літеру (або літери) назви зразка в текстове поле «Пошук» у верхній частині панелі.

***Примітка.** Ця процедура не працює для двобайтових символів.*

За допомогою цього способу можна також вибрати зразок PANTONE®, ввівши номер PANTONE.

Переміщення зразків у групу кольорів

1. Перетягуйте окремі зразки кольорів до теки наявної групи кольорів.
2. Виберіть кольори, які слід включити до нової групи, та натисніть кнопку Створити групу кольорів .

Зміна порядку зразків

Порядок розташування окремих зразків або зразків, що належать до групи кольорів, можна змінити.

❖ Виконайте одну з таких дій:

- З меню панелі «Зразки» виберіть пункт Сортувати за іменами або Сортувати за категоріями. Ці команди застосовуються тільки до окремих зразків і не впливають на розташування зразків у межах групи кольорів.
- Перетягніть зразок на нове місце.

Угору

Використання бібліотек зразків

Бібліотеки зразків - це набори попередньо визначених кольорів, що включають такі бібліотеки фарб, як PANTONE, HKS, Trumatch, FOCOLTONE, DIC, TOYO, та тематичні бібліотеки тонів на зразок «Камуфляж», «Природа», «Грецькі» та «Дорогоцінне каміння».

Коли ви відкриєте бібліотеку зразків, вона з'явиться на новій панелі (а не на панелі «Зразки».) Вибір, сортування та перегляд зразків у бібліотеці зразків здійснюється таким же чином, як і на панелі «Зразки». Однак, на панелі бібліотеки зразків ви не можете додавати, видаляти або редагувати зразки.

Щоб бібліотека зразків з'являлась щоразу під час запуску Illustrator, в меню панелі бібліотеки зразків виберіть «Постійно».

Відкривання бібліотеки кольорів

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть «Вікно > Бібліотеки зразків > [назва бібліотеки]».
- У меню панелі «Зразки» виберіть «Відкрити бібліотеку зразків > [назва бібліотеки]».
- На панелі «Зразки» натисніть кнопку «Меню бібліотек зразків» та виберіть необхідну бібліотеку зі списку.

Примітка. *Бібліотеки кольорів PANTONE знаходяться у підпапці «Колірні книги» («Бібліотеки зразків» > «Колірні книги» > «PANTONE»...).*

Створення бібліотеки зразків

Бібліотеку зразків можна створити шляхом збереження поточного документа як бібліотеки зразків.

1. Відредагуйте зразки на панелі «Зразки» таким чином, щоб на ній залишилися лише ті зразки, які необхідно додати до бібліотеки.
2. Виберіть «Зберегти бібліотеку зразків» з меню панелі «Зразки».

   Щоб видалити всі зразки, що не використовуються в документі, виберіть Виділити всі, що не використовуються з меню панелі «Зразки» та натисніть кнопку «Видалити зразок» .

Редагування бібліотеки зразків

1. Виберіть «Файл > Відкрити», знайдіть та відкрийте файл необхідної бібліотеки. За замовчуванням файли бібліотек зразків зберігаються в папці Illustrator/Presets/Swatches.
2. Відредагуйте кольори на панелі «Зразки» та збережіть внесені зміни.

Переміщення зразків з бібліотеки зразків на панель «Зразки»

Виконайте одну з таких дій:

- Перетягніть один або більше зразків з панелі бібліотеки зразків на панель «Зразки».
- Виділіть зразки, які необхідно додати, та в меню панелі бібліотеки виберіть «Додати до зразків».
- Застосуйте зразок до об'єкта в документі. Якщо зразок є зразком глобального або плашкового кольору, він буде автоматично доданий до панелі «Зразки».

Угору

Додавання кольорів з ілюстрації до панелі «Зразки»

Ви можете автоматично додати до панелі «Зразки» усі кольори з вибраної ілюстрації або документа. Illustrator знайде кольори, яких іще немає на панелі «Зразки», перетворить тріадні кольори у глобальні та додасть їх до панелі як нові зразки.

Під час автоматичного додавання кольорів до панелі «Зразки» додаються усі наявні в документі кольори, крім таких:

- Кольори всередині непрозорих масок (коли ви не перебуваєте в режимі редагування непрозорої маски)
- Інтерпольовані кольори в переходах
- Кольори у пікселях зображення
- Кольори шкали колірного охоплення
- Кольори об'єктів, що знаходяться усередині складених фігур та не є видимими

Якщо ви зміните градієнтну заливку, заливку візерунком або однакові зразки символу на новий глобальний колір, цей колір буде додано як новий зразок, а зразок початкового кольору буде збережено.

Додавання всіх кольорів документа

❖ Переконайтеся, що нічого не виділено, та виберіть команду «Додати використані кольори» в меню панелі «Зразки».

Додавання кольорів з вибраної ілюстрації

❖ Виділіть об'єкти, що містять кольори, які необхідно додати до панелі «Зразки», та виконайте одну з наступних дій:

- У меню панелі «Зразки» виберіть «Додати виділені кольори».
- Натисніть кнопку Створити групу кольорів на панелі «Зразки». У діалоговому вікні, що з'явиться, вкажіть параметри.

  Кольори впорядковуються і зберігаються за правилом «Відтінок вперед».

Угору

Спільне з іншими програмами використання зразків

Забезпечити спільне використання чистих зразків, створених у Photoshop, Illustrator та InDesign, можна, зберігши бібліотеку зразків для обміну. Кольори відображатимуться однаково в усіх програмах, в яких синхронізовано відповідні параметри кольорів.

Примітка. *За допомогою панелі Kuler або веб-сайту kuler можна створювати та обмінюватися зразками колірних груп. (Див. Створення колірних тем за допомогою Kuler.)*

1. На панелі «Зразки» створіть зразки тріадних та плашкових кольорів для спільного користування та видаліть зразки, які не будуть спільно використовуватись.

   Примітка. *Неможливе спільне використання програмами зразків таких типів: візерунки, градієнти та зразок суміщення з програми Illustrator або InDesign; посилання на кольори з книжки, HSB, XYZ, двофарбові зразки, зразки монітора RGB, зразки непрозорості, зразки фарб та webRGB з Photoshop. Під час збереження зразків для спільного використання ці типи зразків автоматично виключаються.*

2. У меню панелі «Зразки» виберіть «Зберегти зразки для спільного використання», потім збережіть бібліотеки зразків у легкодоступному місці.

   Важливо! *Коли завантажується бібліотека, яка містить зразки з ідентичними назвами, визначення зразків з ідентичними назвами перезаписуються. Переконайтеся, що назви зразків унікальні.*

3. Завантажте бібліотеку зразків на панель «Зразки» для Photoshop, Illustrator або InDesign.

Угору

Імпортування зразків з іншого документа

Ви маєте можливість імпортувати всі або окремі зразки з іншого документа.

- Щоб імпортувати всі зразки з іншого документа, виберіть «Вікно > Бібліотеки зразків > Інша бібліотека» або з меню панелі «Зразки» виберіть «Відкрити бібліотеку зразків > Інша бібліотека». Виберіть файл, з якого необхідно імпортувати зразки, та натисніть «Відкрити». Імпортовані зразки з'являться на панелі бібліотеки зразків (але не на панелі «Зразки»).
- Щоб імпортувати окремі зразки з іншого документа, скопіюйте та вставте у свій документ об'єкти, до яких застосовано необхідні зразки. Імпортовані зразки з'являться на панелі «Зразки».

Примітка. *Якщо імпортовані зразки плашкових кольорів або загальних тріадних кольорів мають такі ж назви, як уже наявні в документі зразки, але відрізняються від них значеннями кольору, виникає конфлікт зразків. У випадку виникнення конфліктів плашкових кольорів зберігаються значення кольорів наявних зразків, тоді як імпортовані зразки автоматично об'єднуються із наявними. У разі виникнення конфліктів тріадних кольорів, з'являється діалогове вікно «Конфлікт зразків», а значення кольорів поточних зразків автоматично зберігаються. Можна вибрати «Додати зразки» і зберегти імпортовані зразки, додавши цифри до конфліктних назв, або «Об'єднати зразки» і продовжувати використовувати значення кольорів наявних зразків.*

Угору

Створення зразків кольору

Можна створювати зразки мішаних кольорів, спеціальних кольорів або градієнтів кольору.

Визначення плашкових і тріадних кольорів

Створення зразка мішаного кольору

1. Виберіть необхідний колір за допомогою палітри кольорів чи панелі «Колір» або виділіть об'єкт, що містить бажаний колір.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Перетягніть колір з панелі «Інструменти» або панелі «Колір» на панель «Зразки».
   - На панелі «Зразки» натисніть кнопку «Створити зразок» або виберіть пункт «Створити зразок» в меню панелі. У діалоговому вікні, що з'явиться, виберіть «Глобальний», якщо необхідно, щоб зразок мав глобальні параметри кольору. Визначте додаткові параметри зразка і натисніть кнопку «OK». (Див. Параметри зразка).

Створення зразків градієнту

1. Створіть градієнт за допомогою панелі «Градієнт» або виділіть об'єкт, що містить потрібний градієнт.

2. Виконайте одну з таких дій:
   - Перетягніть градієнтну заливку із фрагмента «Заливка» на панелі інструментів або панелі кольорів на панель «Зразки».
   - Відкрийте меню градієнта на панелі «Градієнт» (поруч із областю відображення градієнта) і клацніть по значку Зберегти в бібліотеку зразків .
   - На панелі «Зразки» натисніть кнопку «Створити зразок» або виберіть пункт «Створити зразок» в меню панелі. У діалоговому вікні, що з'явиться, введіть назву зразка та натисніть «OK». (Див. Параметри зразка).

Створення зразків плашкових кольорів

1. Виберіть необхідний колір за допомогою палітри кольорів чи панелі «Колір» або виділіть об'єкт, що містить бажаний колір.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), перетягніть колір з панелі «Інструменти» або панелі «Колір» на панель «Зразки».
   - На панелі «Зразки», утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), натисніть кнопку «Створити зразок» або виберіть пункт «Створити зразок» в меню панелі. У діалоговому вікні, що з'явиться, виберіть значення «Плашковий колір» для параметра «Тип кольору». Визначте додаткові параметри зразка та натисніть кнопку «OK». (Див. Параметри зразка).

Створення зразка за допомогою панелі «Довідник кольорів».

1. Виберіть кольори в меню «Правила гармонії» на панелі «Довідник кольорів».
2. Внизу на панелі «Довідник кольорів» натисніть кнопку «Зберегти групу кольорів на панелі «Зразки» .

Угору

Керування зразками

На панелі зразків можна копіювати, групувати, заміняти, об'єднувати та видаляти зразки. Можна також вказувати параметри зразка, такі як назва, тип кольору, колірний режим або спосіб відображення для попереднього перегляду.

Створення дублікатів зразків

1. Виберіть один або більше зразків, для яких необхідно створити дублікати.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Виберіть «Створити дублікат зразка» з меню панелі «Зразки».
   - Перетягніть зразки на кнопку «Створити зразок» на панелі «Зразки».

Створення груп зразків

Якщо необхідно, щоб певні кольори з'являлись на панелі «Зразки» разом, створіть групу кольорів. Наприклад, можна створити групу з кольорів, вибраних на панелі «Довідник кольорів». Під час збереження групи кольорів у діалоговому вікні «Редагувати кольори» ця група автоматично зберігається як група кольорів на панелі «Зразки». Ви також маєте можливість вручну створити групу з будь-якого набору зразків чистих кольорів.

1. Виділіть один або кілька зразків на панелі «Зразки».
2. Натисніть кнопку Створити групу кольорів або виберіть пункт Створити групу кольорів з меню панелі.

Заміна, об'єднання або видалення зразків

- Щоб замінити зразок, натисніть та утримуйте Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягніть колір або градієнт з панелі «Колір», панелі «Градієнт», об'єкта або панелі «Інструменти» на панель «Зразки» на місце того зразка, який необхідно замінити.

  Заміна наявного кольору, градієнта або візерунка на панелі «Зразки» призведе до глобальної заміни кольору, градієнта чи візерунка об'єктів, до яких було застосовано відповідний зразок. Виключення становлять тріадні кольори, для яких у діалоговому вікні «Параметри зразка» не було вибрано параметр «Глобальний».
- Щоб об'єднати кілька зразків, виділіть два або більше зразки та виберіть «Об'єднати зразки» з меню панелі «Зразки». Назва та значення кольору першого виділеного зразка замінить всі інші вибрані зразки.
- Для видалення виділіть один або більше зразків. Виберіть «Видалити зразок» з меню панелі, натисніть кнопку «Видалити зразок» або перетягніть виділені зразки на кнопку «Видалити зразок».

  Коли ви видалите плашковий чи глобальний тріадний колір (або візерунок чи градієнт, що містить такий колір), усі об'єкти, до яких було застосовано цей колір, будуть натомість використовувати еквівалент тріадного кольору, що не є глобальним.

Параметри зразка

Щоб визначити параметри зразка, двічі клацніть на наявному зразку або виберіть «Створити зразок» з меню панелі «Зразки».

Назва зразка Дозволяє визначити назву зразка на панелі «Зразки».

Тип кольору Дозволяє визначити, чи є зразок тріадним або плашковим кольором.

Глобальний Дозволяє створити зразок глобального тріадного кольору.

Колірний режим Дозволяє вказати колірний режим зразка.

Після вибору бажаного колірного режиму можна використовувати повзунки кольору для налаштування кольору. Якщо ви виберете колір, що не входить до кольорів, придатних для Інтернету, з'явиться сигнальний куб  . Натисніть на кубі, щоб вибрати найближчий придатний для Інтернету колір (відображається праворуч від куба). Якщо ви виберете колір, що знаходиться за межами охоплення, з'явиться сигнальний трикутник  . Натисніть на трикутнику, щоб вибрати найближчий еквівалент CMYK (відображається праворуч від трикутника).

Попередній перегляд Дозволяє відобразити коригування кольору на об'єктах, до яких було застосовано зразок.

Інші теми довідки

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Групи кольорів (гармонії)

Про групи кольорів
Огляд панелі «Довідник кольорів»
Огляд діалогового вікна «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації»
Створення груп кольорів
Редагування кольорів у діалоговому вікні «Редагувати кольори»
Призначення кольорів до ілюстрації
Зменшення кількості кольорів у вашій ілюстрації

Про групи кольорів

Угору

Група кольорів - це засіб організації кольорів, що дає змогу групувати пов'язані зразки кольору на панелі «Зразки». Крім того, група кольорів може містити колірні гармонії, створені за допомогою діалогового вікна «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації» або панелі «Довідник кольорів». Групи кольорів можуть містити лише чисті кольори: плашкові, тріадні або глобальні. Градієнти та візерунки групувати не можна.

За допомогою панелі «Довідник кольорів» або діалогового вікна «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації» можна створювати гармонійні групи кольорів. Використовуючи будь-яку з функцій, ви можете вибрати правило гармонії та миттєво створити систему кольорів, що ґрунтуватиметься на вибраному кольорі. Наприклад, виберіть правило гармонії «Монохромність», щоб створити групу кольорів одного колірного тону, але з різними рівнями насиченості. Правила гармонії «Висока контрастність» або «Пентаграма» дозволяють створити групу контрастних кольорів для досягнення більшого візуального ефекту.

Якщо ви бажаєте опублікувати свої колірні гармонії для спільного використання, створити групи кольорів поза Illustrator або просто отримати трохи натхнення, виберіть у меню послідовність «Вікно» > «Розширення» > «Kuler» і перегляньте наявні колірні гармонії.

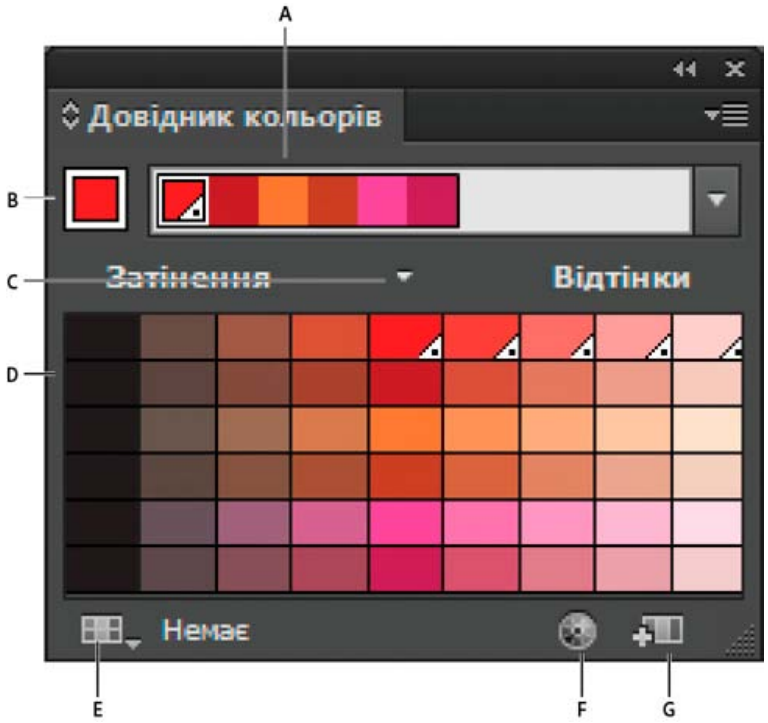
Докладнішу інформацію можна знайти на веб-сайті, присвяченому Kuler: http://kuler.adobe.com/.

Огляд панелі «Довідник кольорів»

Угору

Використовуйте панель «Довідник кольорів» як джерело ідей щодо поєднання кольорів під час створення ілюстрації. Панель «Довідник кольорів» пропонує кольори, що гармонійно поєднуються з поточним кольором, вибраним на панелі «Інструменти». Ці кольори можна використовувати в елементах ілюстрації, редагувати в діалоговому вікні «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації» або зберігати як зразки чи групи зразків на панелі «Зразки».

Керувати кольорами, згенерованими на панелі «Довідник кольорів», можна різними способами. Зокрема, можна змінювати правило гармонії, регулювати тип варіації (світліші/темніші або яскравіші/тьмяніші) або визначати кількість відображуваних варіантів кольору. ***Важливо!*** *Якщо ви виділите ілюстрацію та натиснете на варіацію кольору, колір виділеної ілюстрації зміниться таким же чином, як і при натисканні на зразок на панелі «Зразки».*



***A.** Меню «Правила гармонії» та група активного кольору **B.** Визначено як основний колір **C.** Активні кольори **D.** Колірні варіації **E.** Обмежує кольори вказаною бібліотекою зразків **F.** Команда «Редагувати кольори» або «Редагувати або застосувати кольори» (залежно від виділеної області; відкриває вибрані кольори в діалоговому вікні «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації»). **G.** Збереження групи до панелі «Зразки»*

***Примітка.** Для редагування вибраної групи кольорів переконайтеся, що в ілюстрації немає виділених елементів, і натисніть кнопку «Редагувати кольори» . Для редагування вибраної групи кольорів із застосуванням змін до виділеної ілюстрації натисніть кнопку «Редагувати або застосувати кольори» . Докладніші відомості дивіться у розділі Редагування кольорів у діалоговому вікні «Редагувати кольори».*

Відео щодо використання панелі «Довідник кольорів» для пошуку та створення колірних рішень можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/vid0058_ua.

Вибір типу варіації для кольорів, що відображаються на панелі

❖ Виберіть одну з наступних варіацій з меню панелі «Довідник кольорів»:

Показати «Відтінки/Затінення» Додає чорний колір до варіацій, що знаходяться ліворуч, та білий - до варіацій праворуч

Показати «Теплі/Холодні» Додає червоний колір до варіацій, що знаходяться ліворуч, та синій - до варіацій праворуч

Показати «Чіткі/Приглушені» Зменшує насиченість у напрямку сірого для варіацій, що знаходяться ліворуч, та збільшує насиченість у напрямку сірого для варіацій праворуч

***Примітка.** Якщо ви використовуєте плашкові кольори, використовуйте лише варіацію «Відтінки/тіні» та вибирайте кольори з боку відтінків (правий бік) сітки варіацій. Усі інші варіації призведуть до перетворення плашкових кольорів у тріадні.*

Вказування кількості та діапазону колірних варіацій що відображаються на панелі

1. Виберіть «Параметри довідника кольорів» з меню панелі «Довідник кольорів».
2. Вкажіть кількість кольорів, які повинні з'являтись праворуч та ліворуч від кожного кольору у створеній групі кольорів. Наприклад, виберіть 6, щоб для кожного кольору відображалися шість темніших та шість світліших відтінків.

   Початкові кольори завжди відображаються в центрі панелі, на них вказує маленький трикутничок зверху. Різні варіації знаходяться ліворуч та праворуч від початкового кольору.
3. Перетягуйте повзунок «Діапазон» вліво для зменшення діапазону відхилення, або вправо - для збільшення.

   Зменшення діапазону призведе до створення кольорів, що є більше схожими на оригінальні.



Регулювання діапазону колірних варіацій

Угору

Огляд діалогового вікна «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації»

Назва цього діалогового вікна може змінюватися залежно від контексту.

Коли виділено будь-який елемент ілюстрації і це діалогове вікно відкривається натисненням піктограми на панелі керування чи панелях «Зразки» або «Довідник кольорів», або послідовністю команд «Редагувати» > «Редагувати кольори» > «Перефарбувати ілюстрацію» в меню, діалогове вікно називатиметься «Зміна кольорів ілюстрації», і в ньому відображатимуться вкладки «Призначення» та «Редагування».

Коли не виділено жодного елемента ілюстрації і це діалогове вікно відкривається натисненням піктограми на панелі керування чи панелях «Зразки» або «Довідник кольорів», діалогове вікно називатиметься «Редагувати кольори», і в ньому відображатиметься тільки вкладка «Редагування».

Незалежно від заголовка діалогового вікна, в його правій частині завжди відображаються групи кольорів для поточного документа і дві стандартні групи кольорів: Кольори для друку і Відтінки сірого Ці групи кольорів можна вибрати та використовувати в будь-який момент.



Створення або редагування груп кольорів, а також призначення кольорів за допомогою діалогового вікна «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації».

***A.** Створення та редагування групи кольорів на закладці «Редагування» **B.** Призначення кольорів на закладці «Призначення» **C.** Вибір групи кольорів зі списку «Групи кольорів»*

За допомогою параметра «Зміна кольорів ілюстрації» у нижній частині діалогового вікна можна здійснювати попередній перегляд кольорів на виділеній ілюстрації та вказати, чи потрібно змінити кольори ілюстрації відповідним чином після закриття діалогового вікна.

Основні області діалогового вікна:

Редагування Використовуйте закладку «Редагування» для створення нових або редагування наявних груп кольорів. Використовуйте

меню правил гармонії та колірне коло для експериментування з колірними гармоніями. Колірне коло показує, яким чином пов'язані кольори гармонії, а колірні шкали дозволяють бачити та керувати значеннями окремих кольорів. Крім того, ви маєте можливість регулювати яскравість, додавати та видаляти кольори, зберігати групи кольорів та здійснювати попередній перегляд кольорів на виділеній ілюстрації.

Призначити Використовуйте закладку «Призначити» для перегляду та контролювання способу, в який кольори з групи кольорів замінюють початкові кольори ілюстрації. Ви можете призначати кольори лише у випадку, коли в документі виділено ілюстрацію. Ви можете вказати, які нові кольори замінять певні поточні кольори, чи будуть збережені плашки та у який спосіб відбуватиметься заміна кольорів (наприклад, кольори можна замінити повністю або замінити тільки колірний тон, залишивши яскравість). Використовуйте закладку «Призначення» для керування способом заміни кольорів ілюстрації кольорами поточної групи або для зменшення кількості кольорів на поточній ілюстрації.

Групи кольорів Містить перелік усіх груп кольорів для відкритого документа (ті ж групи кольорів з'являються і на панелі «Зразки»). У цьому діалоговому вікні можна редагувати, видаляти та створювати нові групи кольорів, використовуючи список «Групи кольорів». Усі внесені вами зміни відображаються на панелі «Зразки». Виділена група кольорів позначає групу, яка на даний момент редагується. Ви можете вибрати будь-яку групу кольорів та відредагувати її або використати для зміни кольорів виділеної ілюстрації. Під час збереження група кольорів додається до цього списку.

Відео про створення, редагування та експериментування з групами кольорів у діалоговому вікні «Редагувати кольори/Зміна кольорів ілюстрації» можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_ua. Відео про інтегрування колірних гармоній у смарт-об'єкти у Photoshop та InDesign можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/vid0191_ua. Переглянути приклад зміни ілюстрації в яскравих кольорах на ілюстрацію в кольорах градації сірого можна за адресою www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_ua.

Відкрийте діалогове вікно «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації»

❖ Відкрити діалогове вікно «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації» можна одним із перелічених нижче способів:

через команду меню «Редагувати > Редагувати кольори > Зміна кольорів ілюстрації» або «Зміна кольорів згідно стилю» Використовуйте ці команди, коли необхідно редагувати кольори у виділеній ілюстрації.

за допомогою кнопки «Зміна кольорів ілюстрації» на панелі керування Використовуйте цю кнопку, коли необхідно редагувати кольори у виділеній ілюстрації за допомогою діалогового вікна «Зміна кольорів ілюстрації». Ця кнопка доступна, коли виділена ілюстрація містить два або більше кольорів.

Примітка. *Редагування кольорів у такий спосіб є дуже зручним для глобального налаштування кольорів ілюстрації, під час створення якої не використовувались глобальні кольори.*

за допомогою кнопки «Редагувати кольори» або «Редагувати або застосувати кольори» на панелі «Довідник кольорів» Використовуйте цю кнопку, коли необхідно редагувати кольори на панелі «Довідник кольорів» або застосувати зміни кольорів на цій панелі до виділеної ілюстрації.

за допомогою кнопки «Редагувати групу кольорів» або «Редагувати або застосувати групу кольорів» на панелі «Зразки» Використовуйте цю кнопку, коли необхідно редагувати кольори у вибраній групі або застосувати зміни кольорів у цій групі до виділеної ілюстрації. Можна також відкрити діалогове вікно, двічі клацнувши на групі кольорів на панелі «Зразки»

Робота зі списком «Група кольорів»

- Щоб відобразити або приховати список «Група кольорів», клацніть на піктограмі «Приховати місце збереження групи кольорів» праворуч у діалоговому вікні «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації». Щоб знову відобразити список, ще раз клацніть на цій піктограмі.
- Щоб додати до цього списку нову групу кольорів, створіть або змініть групу кольорів, а потім клацніть по значку Створити групу кольорів. Нова група кольорів з'явиться у списку.
- Щоб редагувати групу кольорів, виділіть її у списку, клацнувши на ній. На вкладці «Редагування» внесіть зміни до групи кольорів, потім натисніть кнопку «Зберегти зміни до групи кольорів».
- Щоб видалити групу кольорів, виділіть її та клацніть по значку Видалити групу кольорів.

Угору

Створення груп кольорів

Створювати групи кольорів можна за допомогою панелі «Довідник кольорів» або у діалоговому вікні «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації». Можна також створювати та поширювати свої групи кольорів на веб-сайті Adobe Kuler (www.kuler.adobe.com).

Відео про використання панелі «Довідник кольорів» для пошуку та створення колірних рішень можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/vid0058_ua. Відео про створення, редагування та експериментування з групами кольору в діалоговому вікні «Живий колір» можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_ua.

Створення групи кольорів на панелі «Довідник кольорів»

Переконайтеся, що під час встановлення основного кольору не виділено жодного елемента ілюстрації. В іншому випадку, виділений елемент змінить свій колір на основний.

1. Відкрийте панель «Довідник кольорів» та виконайте одну з наступних дій, щоб встановити основний колір для колірної гармонії:
   - Натисніть на зразкові кольору на панелі «Зразки».

Натисніть на кольорі на панелі «Колір». (Панель «Колір» можна витягнути, щоб мати змогу використовувати її разом із панеллю «Довідник кольорів».)

- Двічі клацніть «Колір заливки» на панелі «Інструменти» та виберіть колір у палітрі кольорів.
- Використовуючи піпетку, клацніть на елемент ілюстрації необхідного кольору.
- Виділіть ілюстрацію, що містить необхідний колір, та натисніть на значку «Встановити поточний колір як основний» .
- Натисніть на варіації кольору на панелі «Довідник кольорів», потім натисніть на значку «Встановити поточний колір як основний» .

2. Виберіть правило з меню «Правила гармонії».

   Примітка. *Щоб обмежити кольори бібліотекою зразків, натисніть кнопку «Обмежує групу кольорів кольорами в бібліотеці зразків» та виберіть бібліотеку зі списку.*

3. Щоб зберегти колірну групу або окремий колір на панель «Зразки», слід виконати одну із вказаних дій:

   - Для збереження поточної колірної групи на панелі «Довідник кольорів» натисніть кнопку «Зберегти групу кольорів на панелі "Зразки"» .
   - Щоб зберегти одну або більше колірних варіацій як окремі зразки, перетягніть кольори з панелі «Довідник кольорів» до панелі «Зразки».
   - Щоб зберегти кілька колірних варіацій як групу, виберіть їх на панелі «Довідник кольорів» та натисніть кнопку «Зберегти групу кольорів на панелі "Зразки"» .

   Щоб дати новій групі назву, виберіть потрібну групу на панелі «Зразки» та виберіть пункт «Параметри групи кольорів» в меню панелі.

   Примітка. *Щоб завантажити свій зразок групи кольорів на веб-сайт Kuler, виберіть зразок і виберіть в меню команду «Вікно > Розширення > Kuler». У діалоговому вікні обміну з веб-сайтом Kuler клацніть на піктограму «Завантажити на веб-сайт» . Щоб мати можливість завантажувати свої зразки на веб-сайт Kuler, потрібно попередньо зареєструватися на цьому веб-сайті.*

4. Щоб застосувати колір із групи кольорів до елемента своєї ілюстрації, виділіть потрібний елемент і клацніть на колір на панелі «Довідник кольорів».

   Примітка. *Щоб застосувати певний колір до всіх елементів у згрупованому об'єкті, виберіть об'єкт, виберіть у меню команду Редагувати > Перефарбувати ілюстрацію і встановіть відповідні налаштування в діалоговому вікні «Зміна кольорів ілюстрації». (Див. Призначення кольорів до ілюстрації).*

Створення групи кольорів у діалоговому вікні «Редагувати кольори»

У діалоговому вікні «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації» група кольорів створюється шляхом вибору основного кольору та правила гармонії. Правило гармонії, ґрунтуючись на основному кольорі, створює кольори для групи кольорів. Наприклад, якщо вибрано блакитний колір для основи та правило гармонії «Додатковий колір», група кольорів створюється з використанням кольору для основи — блакитного — та його додаткового кольору, червоного.

У той час, як ви продовжуватимете маніпулювати кольорами на колірному колі, вибране правило гармонії буде й надалі керувати кольорами, що генеруються для групи. Щоб вимкнути правило гармонії та вільно редагувати кольори, натисніть кнопку «Роз'єднати» .

1. Відкрийте діалогове вікно «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації» і виберіть колірну гармонію в меню «Правила гармонії» (за потреби).

   Примітка. *Щоб обмежити кольори бібліотекою зразків, натисніть кнопку «Обмежує групу кольорів кольорами в бібліотеці зразків» та виберіть бібліотеку зі списку.*

2. Якщо відображаються колірні шкали, натисніть піктограму «Колірне коло», щоб натомість відобразити колірне коло.
3. Встановіть основний колір, виконавши одну з наступних дій:

   - Перетягніть маркер основного кольору (найбільший маркер кольору з подвійним кільцем) на потрібне місце на колірному колі, щоб вибрати основний колір.
   - Відрегулюйте положення повзунків кольору в нижній частині діалогового вікна.

4. Виберіть нове правило гармонії або необхідним чином перемістіть маркери кольору.
5. Для попереднього перегляду нових кольорів на виділеній ілюстрації натисніть «Зміна кольорів ілюстрації».

   Примітка. *Параметр «Зміна кольорів ілюстрації» змінить кольори виділеної ілюстрації, коли ви натиснете «OK», щоб закрити діалогове вікно. Якщо ви не бажаєте змінювати кольори ілюстрації, перед натисканням «OK» переконайтеся, що цей параметр вимкнено.*

6. Введіть назву в поле «Назва», що знаходиться праворуч від меню «Правила гармонії», та клацніть по значку Створити групу кольорів .

   Примітка. *Якщо значок Створити групу кольорів не відображається, клацніть по значку «Показати місце збереження групи*

кольорів» .

7. Щоб зберегти нову групу кольорів на панелі «Зразки», натисніть «OK» та закрийте діалогове вікно «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації».

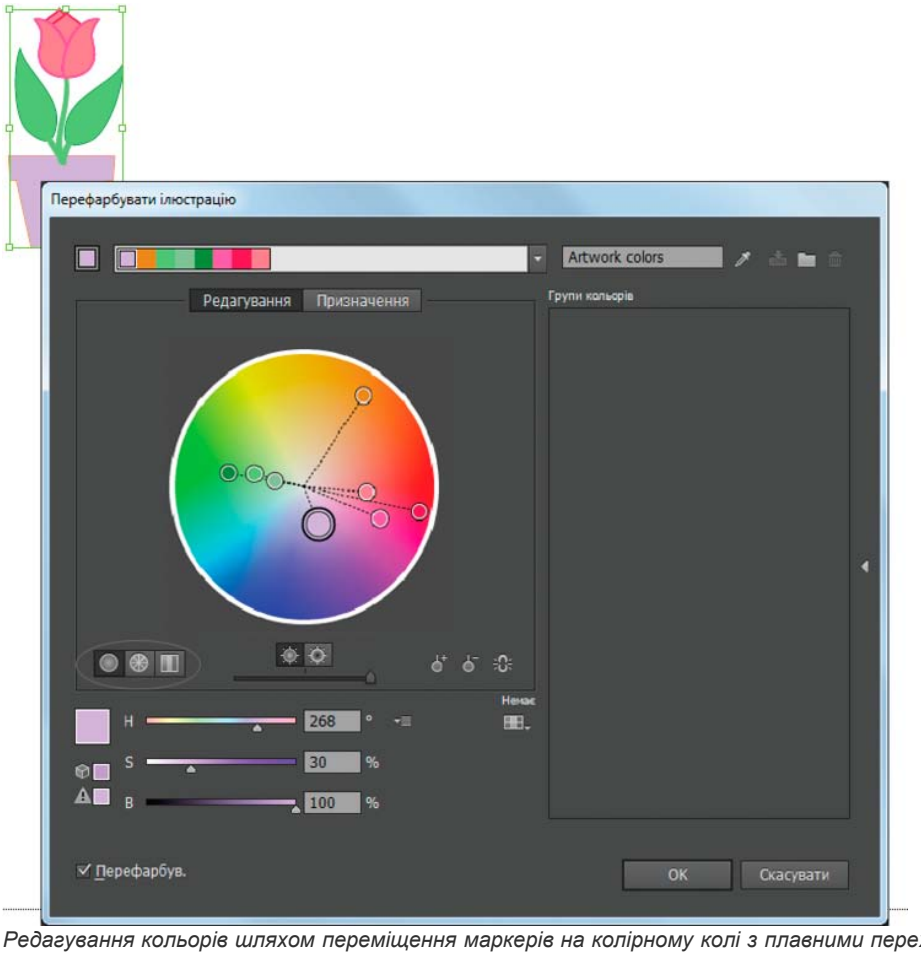
Примітка. *Групу кольорів також можна створити за допомогою панелі «Довідник кольорів». (Див. Створення групи кольорів на панелі «Довідник кольорів».)*

Угору

Редагування кольорів у діалоговому вікні «Редагувати кольори»

Редагування кольорів у діалоговому вікні «Редагувати кольори / Перефарбувати ілюстрацію» – це зручний спосіб глобальної зміни кольорів у виділеній ілюстрації. Він особливо корисний, якщо під час створення ілюстрації не використовувались глобальні кольори. Ви можете редагувати кольори та групи кольорів у діалоговому вікні «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації» та застосовувати внесені зміни до виділеної ілюстрації або зберігати змінені кольори для використання в подальшому.

Під час редагування кольорів можна використовувати колірне коло з плавними переходами, сегментоване колірне коло або колірні шкали.



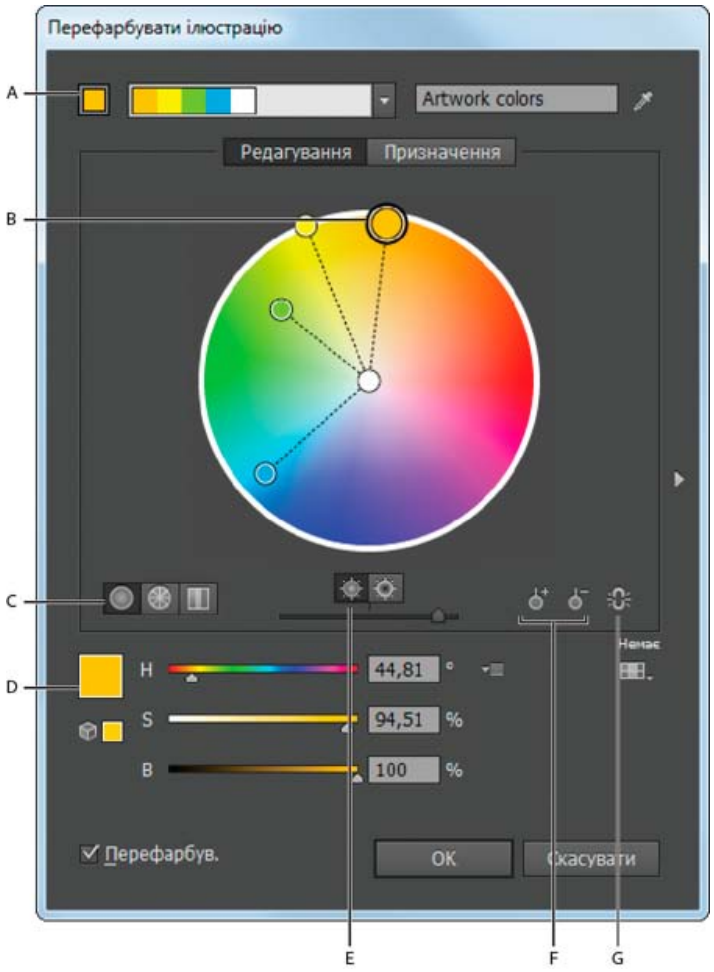
Редагування кольорів шляхом переміщення маркерів на колірному колі з плавними переходами

Колірне коло з плавними переходами Відображає колірний тон, насиченість та яскравість на плавному неперервному колі. Кожен колір поточної групи кольорів відображається всередині кола. Це коло дозволяє з високою точністю вибирати з великої кількості кольорів, проте побачити окремі кольори може бути важко, оскільки кожен піксель має різний колір.

Сегментоване колірне коло Відображає кольори як набір кольорових сегментів. Це коло дозволяє легко розрізнити окремі кольори, але не надає такого широкого вибору кольорів, як неперервне коло.

Колірні шкали Відображають лише кольори з групи кольорів. Кольори відображаються як суцільні прямокутники, кожен із яких можна вибирати та редагувати окремо. Порядок відображення кольорів у цьому вікні можна змінити, перетягуючи прямокутники кольорів праворуч або ліворуч. Клацнувши на колір правою кнопкою миші, можна викликати контекстне меню, за допомогою якого можна видалити колір, встановити його як основний, змінити тінь або замінити його на інший колір, вибраний із палітри кольорів.

Відео про створення, редагування та експериментування з групами кольорів можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_ua. Переглянути приклад зміни ілюстрації в яскравих кольорах на ілюстрацію в кольорах градації сірого можна за адресою www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_ua.



***A.** Основний колір, як він відображається у меню «Правила гармонії» **B.** Основний колір, як він відображається на колірному колі **C.** Параметри відображення кольору **D.** Колір виділеного маркера кольору або колірної шкали **E.** Відображення насиченості та колірного тону на колі **F.** Додавання та вилучання маркерів кольору **G.** Роз'єднання кольорів гармонії*

Збереження змін у групі кольорів

Перш ніж починати редагувати групи кольорів, дізнайтеся, як правильно зберігати внесені зміни, щоб не втратити безповоротно свою улюблену групу кольорів. Є два варіанти збереження змін: можна записати відредаговану групу кольорів замість початкової або створити нову групу кольорів зі змінами, зберігаючи початкову групу без змін.

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Щоб залишити початкову групу незмінною та зберегти зміни як нову групу кольорів, клацніть по значку Створити групу кольорів у верхній частині діалогового вікна «Редагувати кольори/Зміна кольорів ілюстрації».
- Щоб зберегти зміни у початковій групі кольорів (у цьому разі початкові значення буде втрачено), натисніть кнопку «Зберегти зміни до групи кольорів».

Редагування групи кольорів за допомогою колірного кола

1. Якщо потрібно, виберіть потрібну групу кольорів в області збереження груп кольорів у діалоговому вікні «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації».
2. Якщо ви вибрали об'єкт в монтажній області, натисніть «Зміна кольорів ілюстрації» для попереднього перегляду кольорів на ілюстрації. Якщо ви не бажаєте змінювати кольори ілюстрації, зніміть виділення з параметра «Зміна кольорів ілюстрації» перед закриванням діалогового вікна або закрийте вікно за допомогою кнопки «Скасувати».

   ***Примітка.** Щоб редагувати кольори виділеної ілюстрації, натисніть «Отримати кольори з виділеної ілюстрації».*
3. Щоб обмежити кольори бібліотекою зразків, натисніть кнопку «Обмежити групу кольорів кольорами, наявними в бібліотеці зразків» та виберіть бібліотеку зі списку.
4. Щоб змінити основний колір на інший колір із поточної групи, клацніть правою кнопкою миші на потрібний колір у колірному колі або на колірній шкалі та виберіть пункт «Встановити як основний колір». Можна також клацнути на потрібний колір в області активних кольорів і клацнути на піктограму «Встановити поточний колір як основний» ліворуч від області активних кольорів.
5. Щоб змінити колір, перетягуйте маркер по колірному колу. Якщо увімкнено гармонію, під час перетягування одного маркера, згідно

правила гармонії, будуть рухатися й інші. Якщо гармонію не увімкнено, переміщуватиметься лише той маркер, який ви перетягуєте.

Під час редагування можна виконувати наступні дії:

a. Для зміни колірного тону переміщуйте маркер по колірному колу. Для зміни насиченості або яскравості переміщуйте маркер всередину або до зовнішніх країв кола.

b. Щоб додати колір, клацніть правою кнопкою миші на місці в колірному колі, де потрібно додати колір, і виберіть пункт Додати новий колір.

c. Щоб видалити колір, клацніть правою кнопкою миші на маркері кольору (або лінії маркера) у колірному колі та виберіть пункт «Видалити колір».

d. Щоб змінити колір за допомогою палітри кольорів, клацніть на кольорі правою кнопкою миші та виберіть пункт «Палітра кольорів».

e. Щоб обмежити переміщення маркера рухом тільки в одному напрямку, під час перетягування утримуйте натиснутою клавішу Shift.

f. Щоб замість колірного тону та яскравості на колірному колі відображались колірний тон та насиченість, натисніть кнопку «Відобразити насиченість та колірний тон на колі» . Ця кнопка знаходиться відразу під колірним колом і дозволяє переключатись між двома виглядами.

g. Щоб змінити значення кольору вручну, клацніть на маркер кольору або клацніть на потрібний колір в області активних кольорів. Для редагування значень кольору використовуйте повзунки або текстові поля для вводу значень кольору, що знаходяться під колірним колом.

h. Щоб змінити насиченість та яскравість кольору на колі, клацніть правою кнопкою миші на маркері та виберіть пункт «Вибрати затінення». У вікні, що з'явиться, клацніть на потрібний колір.

6. Клацніть по значку Створити групу кольорів , щоб зберегти зміни як нову групу кольорів, зберігши вихідну групу незмінною. Щоб замінити вихідну групу кольорів на відредаговану, клацніть на піктограмі «Зберегти зміни до групи кольорів» .

Примітка. *Щоб переконатись, що кольори знаходяться в межах охоплення або є безпечними для використання в Інтернеті, вибирайте маркер кожного кольору та натискайте кнопки «За межами охоплення» або «За межами веб-палітри» , відповідно.*

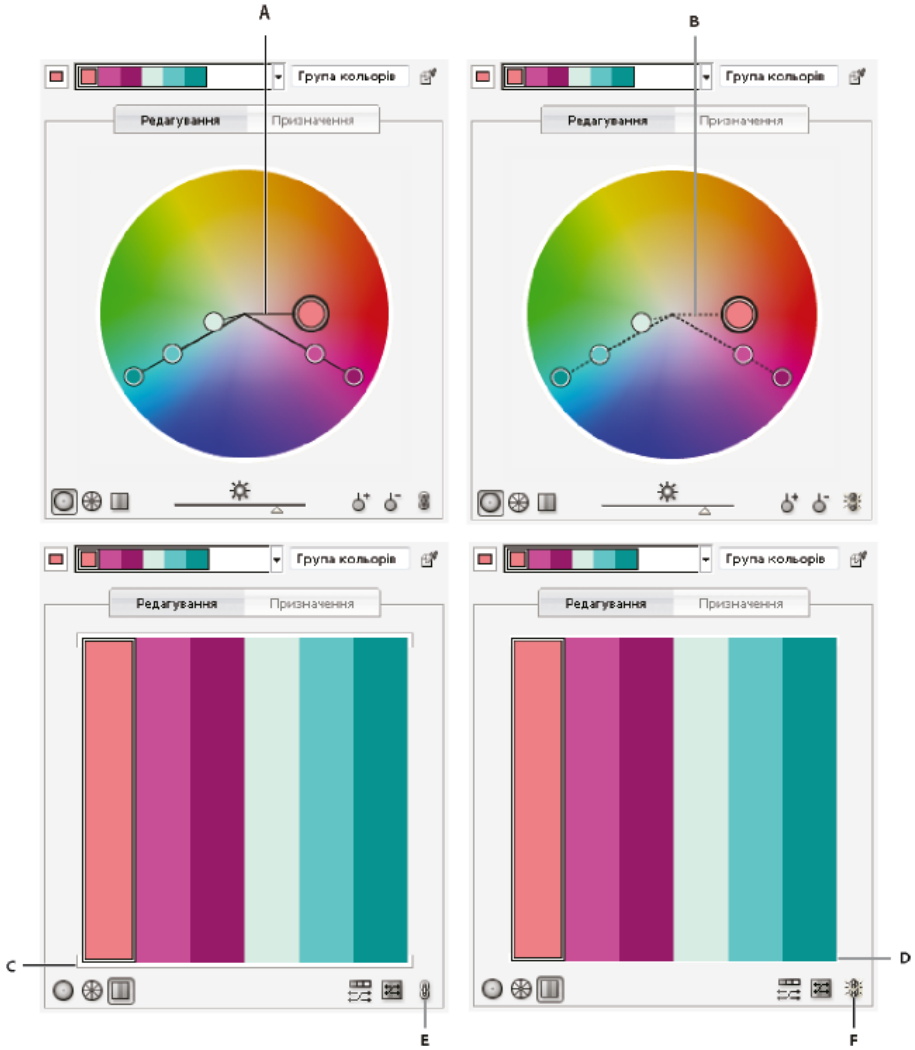
Зміна порядку кольорів у групі

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Перетягніть колір ліворуч або праворуч у меню «Активні кольори».
- Перетягніть колір ліворуч або праворуч у вікні колірної шкали.

Редагування окремого кольору в групі кольорів

Якщо для створення групи кольорів було використано правило гармонії, кольори у групі є пов'язаними за замовчуванням. Коли кольори у групі по'язані, редагування одного кольору призводить до зміни інших кольорів згідно правила гармонії. Щоб відредагувати один колір, не змінюючи інші, від'єднайте маркери кольору від правила гармонії.



***A.** Вигляд колірного кола для пов'язаних кольорів **B.** Вигляд колірного кола для роз'єднаних кольорів **C.** Вигляд колірних шкал для пов'язаних кольорів **D.** Вигляд колірних шкал для роз'єднаних кольорів **E.** Кольори пов'язані, натисніть, щоб роз'єднати **F.** Кольори роз'єднані, натисніть, щоб пов'язати*

1. У діалоговому вікні «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації» виберіть групу кольорів, яку необхідно відредагувати, та натисніть «Редагувати».
2. Клацніть на піктограмі «Роз'єднати кольори гармонії» .
3. На колірному колі або на колірній шкалі виконайте одну з перелічених нижче дій.
   - Перетягніть маркер кольору, який потрібно відредагувати, на новий колір.
   - Клацніть на колірну шкалу або маркер кольору, який потрібно змінити, і вручну встановіть значення кольору.
   - Двічі клацніть (або клацніть правою кнопкою миші) на потрібний колір або на його маркер і виберіть новий колір з палітри кольорів.
   - Клацніть правою кнопкою миші на маркері кольору або колірній шкалі та виберіть нове затінення.
4. Щоб знову пов'язати кольори для забезпечення переміщення маркерів відповідно до визначеного правила гармонії, натисніть кнопку «Зв'язати кольори гармонії».

Редагування кольорів у групі за допомогою палітри кольорів

Для зміни кольорів у групі можна використовувати палітру кольорів.

1. У діалоговому вікні «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації» виконайте одну з перелічених нижче дій.
   - Двічі клацніть (або клацніть правою кнопкою миші) на маркер у колірному колі та виберіть пункт «Палітра кольорів».
   - Двічі клацніть на колірній шкалі.
   - Натисніть на зразкові кольору, що знаходиться ліворуч від повзунків кольору.
2. Збережіть виконане редагування одним із наступних способів:

- Щоб зберегти відредаговані кольори як нову групу, введіть нову назву у відповідне текстове поле, що знаходиться у верхній частині діалогового вікна, а потім натисніть кнопку «Створити групу кольорів» .
- Щоб зберегти відредаговані кольори до групи початкових кольорів, натисніть кнопку «Зберегти зміни до групи кольорів» .

Довільна зміна порядку кольорів або їх насиченості та яскравості

У діалоговому вікні «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації» можна експериментувати з довільними варіаціями поточної групи кольорів за допомогою кнопок «Довільно призначити яскравість та насиченість» та «Довільно змінити порядок кольорів».

1. Виберіть групу кольорів у діалоговому вікні «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації».
2. Натисніть «Редагувати», потім натисніть «Відобразити колірні шкали» або натисніть «Призначити».
3. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб перемішати порядок розташування елементів у поточній групі кольорів, натисніть кнопку «Випадкова зміна послідовності кольорів» . Використовуйте цю кнопку під час зміни кольорів ілюстрації, щоб швидко переглянути варіанти зміни кольорів ілюстрації з використанням поточної групи кольорів.
   - Щоб довільно змінити яскравість і насиченість поточної групи кольорів, але зберегти колірні тони, натисніть «Довільна зміна насиченості та яскравості» .

Глобальне редагування насиченості, яскравості, температури або свічення

1. Виберіть команду «Редагувати» в діалоговому вікні «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації».
2. Натисніть кнопку «Колірний режим» та виберіть «Глобальне налаштування».
3. Змініть значення для «Насиченість», «Яскравість», «Температура» та «Свічення».

   Примітка. *Якщо кольори було обмежено бібліотекою зразків, будь-які налаштування будуть також обмежуватись кольорами бібліотеки.*

Додавання або видалення кольорів з групи

1. Виберіть команду «Редагувати» в діалоговому вікні «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації».
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб додати колір до групи, клацніть правою кнопкою миші на місці у колірному колі, де потрібно додати колір, і виберіть пункт Додати новий колір. Якщо клацнути на лінії маркера наявного кольору, новий маркер рухатиметься разом із цим маркером.
   - Щоб видалити колір, клацніть правою кнопкою миші на прямокутнику кольору або на його маркері та виберіть пункт «Видалити колір». Маркер основного кольору видалити неможливо.

     Примітка. *На колірному колі можна також скористатися кнопкою засобу додавання кольорів або кнопкою засобу видалення кольорів і потім клацнути на колір, який потрібно додати або видалити.*
   - Щоб видалити колір із групи у списку груп кольорів, розкрийте групу кольорів, клацніть правою кнопкою миші на зразок кольору, який потрібно видалити, і виберіть пункт «Видалити колір».

Видалення групи кольорів

❖ Виберіть групу кольорів у списку «Групи кольорів» та натисніть кнопку «Видалити» . Або клацніть на групі правою кнопкою миші та виберіть пункт «Видалити групу кольорів».

Призначення кольорів до ілюстрації

Угору

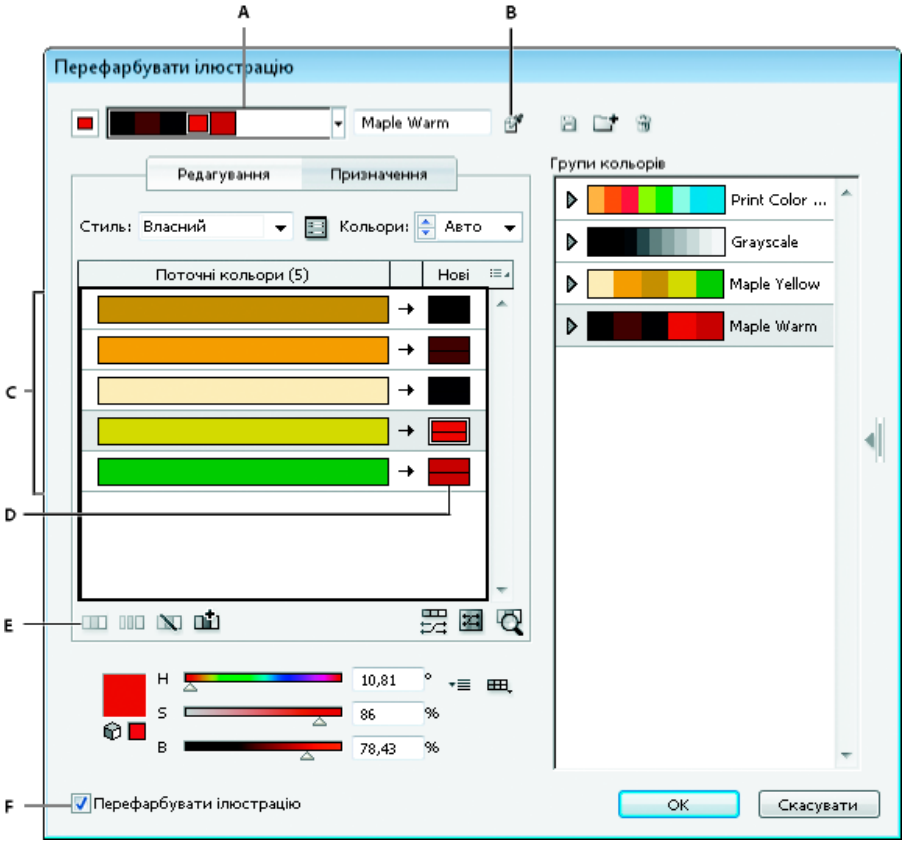
На вкладці «Призначення» діалогового вікна «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації» можна призначати кольори з групи кольорів до вибраної ілюстрації. Кольори можна призначити в один із наступних способів:

- Призначайте нові кольори до ілюстрації, використовуючи групу кольорів зі списку «Групи кольорів».
- Призначайте нові кольори до ілюстрації за допомогою нової групи кольорів, вибраної з меню «Правила гармонії».
- Перепризначте кольори поточної ілюстрації між собою. Натиснувши кнопку «Отримати кольори з виділеної ілюстрації» , можна скасувати зміни, внесені в діалоговому вікні «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації», і повернути кольори ілюстрації до вихідних значень.



Початкові кольори ілюстрації (згори), призначення нових кольорів шляхом вибору групи кольорів зі списку «Група кольорів» (по центру) та призначення нових кольорів шляхом створення нової групи кольорів за допомогою меню «Правила гармонії» (внизу).

Використання стовпчиків «Поточні кольори» та «Нові» дозволяє контролювати процес призначення кольорів. Якщо ви виберете параметр «Зміна кольорів ілюстрації», кольори виділеної ілюстрації будуть змінені на кольори активної групи згідно до збірок стовпчиків.



***A.** Активна група кольорів **B.** «Отримати кольори з виділеної ілюстрації» **C.** Кольори з виділеної ілюстрації **D.** Нові кольори з активної групи кольорів **E.** Параметри для роботи з цілими рядками **F.** «Зміна кольорів ілюстрації»*

Відео про призначення кольорів можна переглянути за адресою: www.adobe.com/go/vid0061_ua.

Призначення нових кольорів до виділеної ілюстрації

1. Виділіть ілюстрацію, колір якої необхідно змінити.
2. Виберіть «Редагувати > Редагувати кольори > Зміна кольорів ілюстрації».

   Відкриється діалогове вікно «Зміна кольорів ілюстрації», де в обох стовпчиках області «Призначення» будуть відображені вихідні кольори ілюстрації.
3. Якщо необхідно призначити кольори з групи кольорів, виконайте одну з наступних дій:
   a. Виберіть групу кольорів зі списку «Групи кольорів».
   b. Створіть групу кольорів, вибравши нове правило гармонії в меню «Правила гармонії».

      Примітка. *Якщо ви створили групу кольорів, можна натиснути кнопку «Редагувати» для точного регулювання кольорів, а потім натиснути кнопку «Призначити». Або, якщо необхідно відрегулювати кілька кольорів у виділеній ілюстрації, виділіть потрібний колір та редагуйте його за допомогою колірних повзунків.*
4. Для попереднього перегляду внесених до ілюстрації змін кольору натисніть «Зміна кольорів ілюстрації».
5. Для виконання повторного призначення кольорів виконайте одну з наступних дій:
   - Щоб призначити поточний колір іншому кольору, перетягуйте поточний колір вгору або вниз по стовпчику «Поточні кольори», доки він не опиниться поряд із новим потрібним кольором.

     Якщо рядок містить кілька кольорів і ви бажаєте перемістити їх усі, натисніть на кнопку вибору ліворуч від рядка та перетягуйте рядок угору або вниз.
   - Щоб призначити новий колір іншому рядкові поточних кольорів, перетягуйте новий колір угору або вниз у стовпчику «Нові». (Щоб додати новий колір або видалити колір зі стовпчика «Нові», клацніть правою кнопкою миші у списку нових кольорів і виберіть пункт Додати новий колір або «Видалити колір».)
   - Щоб змінити колір у стовпчику «Нові», клацніть на кольорі правою кнопкою миші та виберіть пункт «Палітра кольорів».
   - Щоб виключити рядок поточних кольорів з процесу повторного призначення, натисніть стрілку → між стовпчиками. Щоб включити його знову, натисніть тире.
   - Щоб виключити окремий колір із процесу перепризначення, клацніть на кольорі правою кнопкою миші та виберіть пункт «Виключити кольори», або клацніть на піктограмі .
   - Щоб виконати довільне повторне призначення кольорів, натисніть кнопку «Довільно змінити порядок кольорів» . Нові кольори в довільному порядку перемістяться на різні ряди поточних кольорів.
   - Щоб додати рядок до стовпчика поточних кольорів, клацніть правою кнопкою миші та виберіть пункт «Додати новий рядок», або клацніть на піктограмі .
6. Щоб розділити чи об'єднати кольори у рядку «Поточні кольори», виконайте одну з дій, перелічених нижче.
   - Щоб розділити кольори на різні рядки, виділіть блок кольорів, який потрібно перемістити, клацніть правою кнопкою миші та виберіть пункт «Розділити кольори на різні рядки», або клацніть на піктограмі .
   - Щоб об'єднати кольори в один рядок, виділіть декілька кольорів, утримуючи клавішу Shift, потім клацніть правою кнопкою миші та виберіть пункт «Об'єднати кольори в один рядок», або клацніть на піктограмі .
7. Щоб змінити рівень білого/чорного в нових кольорах, клацніть на трикутник праворуч від нового кольору (або клацніть правою кнопкою миші на колір та виберіть пункт «Метод колоризації») і виберіть потрібний параметр. Виберіть «Застосувати до всіх», якщо необхідно застосувати однаковий параметр до всіх нових кольорів у групі.

   Примітка. *Параметри «Відтінки та тіні» та «Зсув колірного тону» доступні лише у випадку, коли не було вибрано збереження плашкових кольорів.*
8. Натисніть «OK» для зміни кольорів ілюстрації. Якщо ви не бажаєте змінювати кольори ілюстрації, натисніть кнопку «Скасувати» або зніміть прапорець у полі «Зміна кольорів ілюстрації» та натисніть «OK».

Довільна зміна насиченості та яскравості усіх кольорів

1. Якщо необхідно, виділіть об'єкт та виберіть «Редагувати > Редагувати кольори > Зміна кольорів ілюстрації».
2. У діалоговому вікні «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації» натисніть кнопку «Довільно змінити насиченість та яскравість» .

   Примітка. *Також під час редагування групи кольорів у вікні «Колірні шкали» можна змінити насиченість та яскравість.*

Перегляд початкових кольорів ілюстрації під час призначення нових кольорів

Під час перефарбування виділених елементів ілюстрації початкові кольори замінюються на кольори з вибраної групи кольорів. Для призначення нових кольорів може бути корисним переглянути місця, де в ілюстрації використовується початковий колір (зі стовпчика «Поточні кольори»). Це особливо актуально у випадку, коли ілюстрація дуже деталізована або містить велику кількість початкових кольорів.

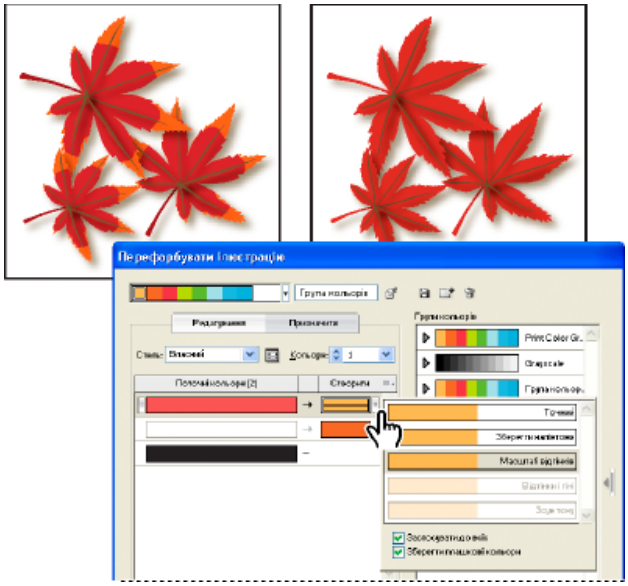
1. Якщо необхідно, виділіть об'єкт та виберіть «Редагувати > Редагувати кольори > Зміна кольорів ілюстрації».
2. У діалоговому вікні «Зміна кольорів ілюстрації» натисніть кнопку «Шляхом натискання на кольорі згори знаходити його в ілюстрації» , потім клацніть на кольорі у стовпчику «Поточні кольори».

   Область ілюстрації, в якій використовується вибраний колір, з'явиться у монтажній області у повному кольорі, в той час як інші області виділеної ілюстрації будуть затемнені.
3. Знову натисніть на значку, щоб відобразити ілюстрацію в повному кольорі.

Угору

Зменшення кількості кольорів у вашій ілюстрації

Зменшення кольорів для виводу, перетворення кольорів у градації сірого або обмеження кольорів бібліотекою кольорів часто є необхідними під час створення ілюстрації, призначеної для друку на багатьох типах носіїв. За допомогою діалогового вікна «Зміна кольорів ілюстрації» можна легко зменшити кількість кольорів у ілюстрації. Для зменшення кількості кольорів можна використовувати стандартні стилі, наприклад, для швидкого перетворення кольорів ілюстрації в градації сірого можна використати стиль «Ілюстрація в градаціях сірого».



Зменшення кількості кольорів у виділеній ілюстрації до двох

Швидке зменшення кількості кольорів за допомогою стилю

Зменшення кількості кольорів за допомогою стилю - це швидкий та зручний спосіб обмеження кольорів ілюстрації певною кількістю або бібліотекою зразків.

1. Виділіть ілюстрацію, для якої необхідно зменшити кількість кольорів.
2. Виберіть «Редагувати > Редагувати кольори > Зміна кольорів згідно зі стилем» та виберіть параметр стилю.
3. Виконайте одну з таких дій:
   - Якщо кольори необхідно обмежити бібліотекою зразків, натисніть кнопку бібліотеки , виберіть потрібну бібліотеку та натисніть «OK».
   - Якщо ви не бажаєте обмежувати кольори бібліотекою зразків, натисніть «OK».

   Буде відкрито діалогове вікно «Зміна кольорів ілюстрації». У стовпчику «Нові» відображатиметься кількість кольорів, вибраних як стиль, плюс чорний. Нові кольори беруться з вихідної ілюстрації.
4. Якщо необхідно, призначте початкові кольори новим кольорам.
5. Переконайтеся, що параметр «Зміна кольорів ілюстрації» вибрано, та натисніть «OK».

Зменшення кольорів ілюстрації за допомогою власних параметрів

1. Виділіть ілюстрацію, колір якої необхідно змінити.

2. Виберіть «Редагувати > Редагувати кольори > Зміна кольорів ілюстрації».

   Буде відкрито діалогове вікно «Зміна кольорів ілюстрації». У стовпчику «Нові» відобразяться усі кольори з виділеної ілюстрації.

3. Щоб мати змогу використовувати інші кольори, виберіть або створіть групу кольорів.
4. У меню «Кольори» виберіть кількість, до якої необхідно зменшити кількість кольорів ілюстрації.
5. Натисніть кнопку «Параметри зменшення кількості кольорів» , визначте будь-які з наступних параметрів та натисніть «OK»:

   Стиль Дозволяє вказати стиль колірного завдання, включаючи кількість використовуваних кольорів та оптимальні параметри для цього завдання. Якщо ви виберете стиль, а потім зміните один з його параметрів, стиль зміниться на Власний.

   Кольори Дозволяє вказати кількість нових кольорів, до якої необхідно зменшити кількість поточних кольорів.

   Обмежити бібліотекою Дозволяє вказати бібліотеку зразків, з якої будуть братись усі кольори.

   Сортувати Дозволяє визначити, яким чином початкові кольори сортуватимуться у стовпчику «Поточні кольори».

   Метод тонування Дозволяє визначити типи варіацій, дозволені для нових кольорів.

   - «Точний» точно замінює кожен поточний колір вказаним новим кольором.
   - «За шкалою відтінків» (стандартний параметр) замінює найтемніший поточний колір на вказаний новий. Інші кольори поточні кольори у рядку замінюються на пропорційно світліший відтінок.
   - «Збереження відтінків» - це те саме, що й «За шкалою відтінків» для кольорів, що не є глобальними. Для плашкових або глобальних кольорів, цей параметр застосовує відтінок поточного кольору до нового кольору. Використовуйте «Збереження відтінків», коли всі поточні кольори у рядку є відтінками одного або схожого глобального кольору. Для досягнення найкращого результату разом із параметром «Збереження відтінків» використовуйте «Об'єднання відтінків».
   - Відтінки та тіні - замінює поточний колір з середньою яскравістю або рівнем темряви на вказаний новий колір. Поточні кольори з яскравістю, більшою за середню, замінюються на пропорційно світліший відтінок нового кольору. Поточні кольори з яскравістю, меншою за середню, замінюються шляхом додавання чорного до нового кольору.
   - Зсув колірного тону - визначає найтиповіший колір у рядку «Поточні кольори» як ключовий та точно замінює ключовий колір на новий. Інші поточні кольори замінюються на кольори, що відрізняються від нового кольору за яскравістю, насиченістю та колірним тоном таким же чином, як і поточні кольори відрізняються від ключового кольору.

   Об'єднання відтінків Дозволяє відібрати усі відтінки одного глобального кольору в один рядок «Поточні кольори», навіть якщо кількість кольорів не зменшується. Використовуйте цей параметр лише у випадку, коли виділена ілюстрація містить глобальні або плашкові кольори, застосовані у відтінках менше 100%. Для досягнення найкращого результату, використовуйте цей параметр разом із методом забарвлення «Збереження відтінків».
   Примітка. *Навіть якщо «Об'єднання відтінків» не вибрано, під час зменшення кількості кольорів спершу відбувається об'єднання відтінків одного глобального кольору, а потім - об'єднання різних кольорів, що не є глобальними.*

   Зберегти Дозволяє визначити, чи зберігатимуться білий, чорний або сірий кольори під час остаточного зменшення кількості кольорів. Якщо колір визначено як такий, що зберігається, у стовпчику «Поточні кольори» він відображатиметься як виключений рядок.

6. Якщо необхідно, призначте поточні кольори новим кольорам.
7. Переконайтеся, що параметр «Зміна кольорів ілюстрації» вибрано, та натисніть «OK».

Інші теми довідки

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Створення колірних тем за допомогою Kuler

Про Kuler
Перегляд та використання тем

Про Kuler

Угору

Панель Kuler™ — це портал для пошуку груп кольорів або тем, створених онлайн-спільнотою дизайнерів. За її допомогою можна переглядати тисячі інших тем на веб-сайті Kuler та завантажувати деякі з них для редагування або додавання до власних проектів. Панель Kuler можна також використовувати для обміну темами із спільнотою Kuler, завантажуючи свої теми на веб-сайт.

Панель Kuler доступна у програмах Adobe Photoshop® CS5, Adobe Flash® Professional CS5, Adobe InDesign® CS5, Adobe Illustrator® CS5 та Adobe Fireworks® CS5. Панель відсутня у французькій версії цих програм.

Відеоролик з інформацією про панель Kuler можна переглянути на веб-сторінці за адресою www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_ua.

Статтю про можливості веб-сайту Kuler та поради щодо роботи з кольорами можна переглянути у блозі Veerle Pieters на веб-сайті http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_Kuler_update_and_color_tips/.

Перегляд та використання тем

Угору

Для перегляду тем у режимі онлайн необхідне підключення до мережі Інтернет.

Пошук і перегляд тем

1. Натисніть Вікно > Розширення > Kuler.
2. У полі «Пошук» вкажіть назву теми, її тег або ім'я автора.

   Примітка. *Під час пошуку використовуйте тільки текстові символи (Aa-Zz, 0-9).*
3. Для фільтрації результатів пошуку виберіть параметр у спливаючому меню над результатами.
4. Щоб переглянути наступний або попередній набір тем, внизу на панелі «Kuler» натисніть «Попередній набір тем» або «Наступний набір тем».
5. Щоб оновити на екрані поточні теми спільноти Kuler, внизу на панелі «Kuler» натисніть «Оновити теми зі спільноти Kuler».

Перегляд тем на веб-сайті Kuler

1. Серед результатів пошуку виберіть тему.
2. Клацніть по трикутнику справа від теми та виберіть Онлайн-перегляд на панелі Kuler.

Збереження частого пошуку

1. У першому випадному меню, що під полем пошуку, виберіть варіант «Особливий вибір».
2. У діалоговому вікні, що відкриється, вкажіть критерії пошуку та натисніть «Зберегти».

Коли вам знадобиться виконати пошук, виберіть його у першому спливаючому меню.

Для видалення збереженого пошуку виберіть параметр «Власний» у спливаючому меню та видаліть потрібні параметри пошуку.

Додавання теми до панелі «Зразки» в Illustrator

✥ Виберіть тему і внизу на панелі «Kuler» натисніть «Додати вибрану тему до зразків».

Завантаження теми до спільноти Kuler

1. На панелі «Зразки» виберіть тему.
2. На панелі «Kuler» натисніть «Завантажити з панелі зразків до спільноти Kuler».

(cc) BY-NC-SA

Панель Kuler | Illustrator CC

Adobe® Kuler® – це веб-програма, за допомогою якої можна створювати колірні теми, експериментувати з ними та обмінюватися темами, які використовуються у проекті. У програмі Illustrator CC доступна панель Kuler, яка дозволяє переглядати та використовувати колірні теми, створені або позначені як обране за допомогою програми Kuler.

Увага: *панель Kuler недоступна у версії програми французькою мовою.*

Панель Kuler

Угору

У програмі Illustrator CC на панелі Kuler («Вікно» > Kuler) відображається таке:

- Теми, створені вами і синхронізовані з вашим обліковим записом на веб-сайті Kuler (kuler.adobe.com).
- Загальнодоступні теми, позначені вами як обрані теми на веб-сайті Kuler.

Посвідчення Adobe ID, використане для реєстрації Illustrator CC, автоматично застосовується для авторизації на веб-сайті Kuler, і панель Kuler в інтерфейсі програми оновлюється.

Примітка. *Якщо обліковому запису користувача, за допомогою якого зареєстровано Illustrator CC, не призначене посвідчення Kuler ID, таке посвідчення буде автоматично створено на основі облікових даних Illustrator CC. Таким чином, після цього користувач зможе перейти до веб-сайту Kuler і авторизуватися за допомогою облікових даних посвідчення Adobe ID.*

Використання панелі Kuler

Угору

Примітка. *Для забезпечення належної роботи панелі Kuler під час запуску програми Illustrator комп'ютер має бути підключено до мережі Інтернет. Панеллю Kuler неможливо скористатися, якщо під час запуску програми Illustrator немає підключення до Інтернету.*

Зразки та теми панелі Kuler доступні лише для читання. Застосовувати зразки або теми до ілюстрації можна безпосередньо з панелі Kuler. А для редагування або зміни призначення зразка або теми їх слід спершу додати до панелі зразків.

1. Щоб відкрити панель Kuler, клацніть «Вікно» > «Kuler».

   Усі теми, доступні в обліковому записі Kuler на момент запуску програми Illustrator, відображаються на панелі Kuler.

2. Якщо тему було додано за допомогою панелі Kuler після запуску Illustrator, натисніть «Оновити» на панелі Kuler, щоб нова тема з'явилася на панелі.



A. *Пошук теми за назвою* ***B.*** *Значок папки теми* ***C.*** *Значок обраної теми* ***D.*** *Оновити* ***E.*** *Відкрити веб-сайт Kuler* ***F.*** *Значок зміни, який позначає теми, непридатні для редагування* ***G.*** *Назва теми*

Примітка. *На панелі Kuler відображається перелік тем, які було створено, змінено або позначено вами як обране (перелік можна знайти на веб-сайті Kuler > в меню Mykuler)*

3. До панелі «Зразки» можна додати зразок або ж всю колірну тему («Вікно» > «Зразки»).

   Додавання зразка:

- Виділіть зразок на панелі Kuler і клацніть розкривне меню панелі та виберіть пункт «Додати до зразків».

Додавання кількох зразків:

- Виділіть кілька зразків на панелі Kuler, утримуючи натиснутою клавішу Ctrl/Cmd, після чого клацніть розкривне меню панелі та виберіть пункт «Додати до зразків». Для виділення кількох зразків одночасно можна також використовувати клавішу Shift.

Додавання теми:

- Виділіть тему на панелі Kuler, клацнувши значок папки теми. Усю тему буде додано до панелі зразків.

Додавання кількох тем:

- Виділіть кілька значків папок тем на панелі Kuler, утримуючи натиснутою клавішу Ctrl/Cmd, після чого клацніть розкривне меню панелі та виберіть пункт «Додати до зразків». Для виділення кількох тем одночасно можна також використовувати клавішу Shift.

4. Якщо перелік тем досить довгий, виконуйте пошук теми за допомогою пошукового поля вгорі панелі (розкривне меню панелі > «Показати поле пошуку»). Пошук виконується за назвою теми.

5. Для перегляду інформації щодо облікового запису Kuler, що використовується наразі, а також відомостей щодо дати та часу останнього оновлення панелі Kuler клацніть розкривне меню панелі.

(cc) BY-NC-SA Публікації Twitter™ і Facebook не підпадають під умови ліцензії Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Налаштування кольорів

Заміна кольору, що знаходиться за межами охоплення, на колір, придатний для друку
Зміна кольору на веб-безпечний колір
Сполучені кольори
Зміна кольору на інверсивний чи додатковий
Зміна відтінку кольору
Інверсія кількох кольорів
Регулювання колірного балансу одного або декількох кольорів
Зміна колірного режиму документа
Відображення та вивід плашкових кольорів за допомогою значень Lab
Перетворення кольорів на градації сірого та навпаки
Регулювання насиченості кількох кольорів
Змішування кольорів, що накладаються

Угору

Заміна кольору, що знаходиться за межами охоплення, на колір, придатний для друку

Деякі кольори в колірних моделях RGB та HSB (наприклад, неонові кольори) не можна надрукувати, оскільки для них немає еквівалентів у моделі CMYK. Якщо ви виберете колір, що знаходиться за межами охоплення, на панелі «Колір» або в палітрі кольорів з'явиться сигнальний трикутник ⚠.

❖ Натисніть на трикутнику, щоб вибрати найближчий еквівалент CMYK (відображається у невеличкому полі поряд із трикутником).

Угору

Зміна кольору на веб-безпечний колір

Придатні для Інтернету кольори - це 216 кольорів, що використовуються усіма переглядачами незалежно від платформи. Якщо вибрати колір, що не належить до стандартних кольорів Інтернету, на панелі «Колір», у палітрі кольорів або в діалоговому вікні «Редагувати кольори / Зміна кольорів ілюстрації» з'явиться попереджувальний кубик ⬚.

❖ Натисніть на кубі, щоб вибрати найближчий придатний для Інтернету колір (відображається у невеличкому полі поряд із кубом).

Угору

Сполучені кольори

Команди «Перехід» створюють серію проміжних кольорів з групи, що складається з трьох або більше об'єктів з заливкою на основі орієнтації об'єктів по вертикалі або горизонталі чи порядку накладання. Накладання не впливає на обведення та незабарвлені об'єкти.

1. Виберіть три або більшу кількість об'єктів з заливкою.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб виконати заливку проміжних об'єктів градуйованими переходами від забарвлених об'єктів на передньому плані до об'єктів на задньому плані, виберіть «Редагувати > Редагувати кольори > Перехід від переднього до заднього плану».
   - Щоб виконати заливку проміжних об'єктів градуйованими переходами від забарвлених крайніх об'єктів ліворуч до крайніх об'єктів праворуч, виберіть «Редагувати > Редагувати кольори > Перехід за горизонталлю».
   - Щоб виконати заливку проміжних об'єктів градуйованими переходами від забарвлених крайніх об'єктів згори до крайніх об'єктів знизу, виберіть «Редагувати > Редагувати кольори > Перехід за вертикаллю».

Угору

Зміна кольору на інверсивний чи додатковий

1. Виділіть колір, який ви бажаєте змінити.
2. З меню панелі «Колір» виберіть параметр:

   Інверсія Змінює кожен компонент кольору на протилежне значення на колірній шкалі. Наприклад, якщо в кольорі RGB значення R дорівнює 100, команда «Інверсія» змінить значення R на 155 (255 – 100 = 155).

   Додаткові Змінює кожен компонент кольору на нове значення, що ґрунтується на сумі найвищого та найнижчого значення RGB для виділеного кольору. Illustrator сумує найнижче та найвище значення RGB поточного кольору, а потім віднімає від отриманого числа значення кожного компонента, щоб створити нові значення RGB. Наприклад, припустимо, що ви вибрали колір із RGB-значенням 102 для червоного, 153 для зеленого та 51 для синього. Illustrator додасть найвище (153) та найнижче (51) значення і в результаті

отримає нове значення (204). Кожне з RGB-значень наявного кольору віднімається від нового значення з метою створення нових додаткових RGB-значень: 204 – 102 (поточне значення червоного) = 102 (нове значення червоного), 204 – 153 (поточне значення зеленого) = 51 (нове значення зеленого) та 204 – 51 (поточне значення синього) = 153 (нове значення синього).

Угору

Зміна відтінку кольору

1. На панелі «Зразки» виберіть глобальний тріадний чи плашковий колір або виділіть об'єкт, до якого один з таких кольорів було застосовано.
2. Щоб змінити інтенсивність кольору, на панелі «Колір» перетягніть повзунок «T» або введіть відповідне значення у текстове поле. Відтінок може мати значення від 0% до 100%; чим нижче числове значення, тим світліший відтінок.

   Якщо повзунок «T» не відображається, переконайтеся, що ви вибрали глобальний тріадний колір або плашковий колір. Якщо і після цього повзунок «T» не з'явився, виберіть «Показати параметри» в меню панелі «Колір».
3. Щоб зберегти відтінок у якості зразка, перетягніть його на панель «Зразки» або натисніть на цій панелі кнопку «Створити зразок». Відтінок буде збережено з тою ж назвою, що й основний колір, але до назви буде додано відсоткове значення відтінку. Наприклад, якщо ви зберегли колір під назвою «Небесно-блакитний» з інтенсивністю 50 відсотків, зразок матиме назву «Небесно-блакитний 50%.»

Про плашкові та тріадні кольори

Угору

Інверсія кількох кольорів

1. Виділіть об'єкти, кольори яких необхідно інвертувати.
2. Виберіть «Редагувати > Редагувати кольори > Інвертувати кольори».

   Для виконання інверсії окремих кольорів можна використовувати панель «Колір».

Угору

Регулювання колірного балансу одного або декількох кольорів

1. Виділіть об'єкти, кольори яких необхідно відрегулювати.
2. Виберіть «Редагувати > Редагувати кольори > Регулювати баланс кольорів».
3. Визначте параметри «Заливка» та «Обведення».
4. Відрегулюйте значення кольорів та натисніть кнопку «OK»:
   - Якщо ви вибрали глобальні тріадні кольори або плашкові кольори, для регулювання інтенсивності кольорів використовуйте повзунок відтінку. Це не впливає на вибрані тріадні кольори, що не є глобальними.
   - Якщо ви працюєте у режимі CMYK та вибрали тріадні кольори, що не є глобальними, використовуйте повзунки для регулювання відсоткового співвідношення блакитного, пурпурового, жовтого та чорного.
   - Якщо ви працюєте у режимі RGB та вибрали тріадні кольори, що не є глобальними, використовуйте повзунки для регулювання відсоткового співвідношення червоного, зеленого та синього.
   - Якщо виділені кольори необхідно перетворити на градації сірого, виберіть «Градації сірого» зі списку «Колірний режим» та виберіть параметр «Перетворити». Потім за допомогою повзунка відрегулюйте відсоткове співвідношення чорного.
   - Якщо ви вибрали будь-які глобальні тріадні або плашкові кольори і бажаєте перетворити їх на тріадні кольори, що не є глобальними, виберіть «CMYK» або «RGB» (залежно від колірного режиму документа) зі списку «Колірний режим» та виберіть параметр «Перетворити». Потім за допомогою повзунків відрегулюйте кольори.

Угору

Зміна колірного режиму документа

✥ Виберіть «Файл» > «Колірний режим документа» > «Колір CMYK» або «Колір RGB».

Угору

Відображення та вивід плашкових кольорів за допомогою значень Lab

Деякі попередньо визначені плашкові кольори (наприклад, кольори з бібліотек TOYO, PANTONE, DIC та HKS) визначаються за допомогою значень Lab. З метою підтримання зворотної сумісності з попередніми версіями Illustrator, кольори з цих бібліотек також містять визначення CMYK. Панель «Зразки» дозволяє визначати, які значення (Lab або CMYK) використовуються в Illustrator для відображення, експортування та друку цих плашкових кольорів.

Значення Lab, використовувані разом із належними профілями пристроїв, забезпечують найбільш точний вивід на усіх пристроях. Якщо керування кольором є вкрай необхідним для вашого проекту, Adobe рекомендує відображати, експортувати та друкувати плашкові кольори, використовуючи їхні значення Lab.

Примітка. *Якщо вибрано режим Перегляд накладання кольорів, для покращення точності відображення Illustrator автоматично використовує значення Lab. Значення Lab також використовуються під час друку, якщо в області «Додаткові параметри» діалогового вікна «Друк» для параметра «Накладання» ви вибрали значення «Імітувати».*

1. У меню панелі «Зразки» виберіть «Плашкові кольори».
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Виберіть «Використовувати стандартні значення Lab, визначені виробником книжки», якщо необхідно досягти найбільш точного відображення та виводу кольорів.
   - Виберіть «Використовувати значення CMYK з книжки тріадних кольорів виробника», якщо ви бажаєте, щоб плашкові кольори відповідали попереднім версіям Illustrator.

Угору

Перетворення кольорів на градації сірого та навпаки

Перетворення кольорів на градації сірого

1. Виділіть об'єкти, кольори яких необхідно перетворити.
2. Виберіть «Правка» > «Редагувати кольори» > Перетворити на градації сірого.

   Використовуйте команду «Правка» > «Редагувати кольори» > «Налаштувати кольори», щоб одночасно перетворювати об'єкти на градації сірого та регулювати відтінки сірого.

Перетворення зображень у градаціях сірого на RGB або CMYK

1. Виділіть зображення у градаціях сірого.
2. Виберіть «Редагування» > «Редагувати кольори» > «Перетворити на CMYK» або «Перетворити на RGB» (залежно від колірного режиму документа).

Тонування зображень у градаціях сірого або 1-бітових зображень

1. Виділіть бітове зображення.
2. Переконайтеся, що на панелі «Інструменти» або «Колір» вибрано кнопку «Заливка».
3. Використовуйте панель «Колір» для забарвлення зображення чорним, білим, тріадним або плашковим кольором.

   Примітка. *Якщо зображення у градаціях сірого містить альфа-канал, забарвити це зображення тріадним кольором буде неможливо. Виберіть натомість плашковий колір.*

Угору

Регулювання насиченості кількох кольорів

1. Виділіть об'єкти, кольори яких необхідно відрегулювати.
2. Виберіть «Редагувати > Редагувати кольори > Підвищити насиченість».
3. Введіть значення від –100% до 100%, щоб вказати відсоткове співвідношення, згідно якого буде зменшуватись або збільшуватись насиченість відтінку кольору або плашкового кольору.

Угору

Змішування кольорів, що накладаються

Ви можете використовувати режими накладання, ефект «Жорстке змішування» або «М'яке змішування» для змішування кольорів, що накладаються.

Режими накладання Надають багато параметрів для управління накладанням кольорів та повинні використовуватись замість ефектів «Жорстке змішування» та «М'яке змішування» для ілюстрацій, що містять плашкові кольори, візерунки, градієнти або текст, або для інших складних ілюстрацій.

Ефект «Жорстке змішування» Об'єднує кольори шляхом вибору найвищого значення кожного з компонентів кольору. Наприклад, якщо Колір 1 містить 20% блакитного, 66% пурпурового, 40% жовтого та 0% чорного; а Колір 2 містить 40% блакитного, 20% пурпурового, 30% жовтого та 10% чорного, колір, що отримається в результаті, міститиме 40% блакитного, 66% пурпурового, 40% жовтого та 10% чорного.

Ефект «М'яке змішування» Робить нижні кольори видимими через накладену ілюстрацію, а потім ділить зображення на лицьові сторони його компонентів. Ви маєте вказати відсоткове співвідношення видимості для кольорів, що накладаються.

До окремих об'єктів можна застосовувати режими накладання, проте до цілих груп або шарів необхідно використовувати ефекти «Жорстке змішування» та «М'яке змішування». Режими накладання впливають як на заливку, так і на обведення об'єкта, у той час як ефекти «Жорстке змішування» та «М'яке змішування» призводять до видалення обведення об'єкта.

Примітка. *У більшості випадків, застосування ефекту «Жорстке змішування» або «М'яке змішування» до об'єктів, намальованих з*

використанням суміші тріадних та плашкових кольорів, перетворює колір на CMYK. У разі змішування тріадного RGB-кольору, що не є глобальним, із плашковим RGB-кольором, усі плашкові кольори перетворюються на тріадні RGB-кольори, що не є глобальними.

Змішування кольорів з використанням ефекту «Жорстке змішування»

1. Виберіть групу або шар.
2. Виберіть «Ефект > Обробка контурів > Жорстке змішування».

Змішування кольорів з використанням ефекту «М'яке змішування»

1. Виберіть групу або шар.
2. Виберіть «Ефект > Обробка контурів > М'яке змішування».
3. У текстове поле «Ступінь змішування» введіть значення від 1% до 100%, щоб визначити відсоткове значення видимості для кольорів, що накладаються, потім натисніть «OK».

Інші теми довідки

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Розфарбовування

Про розфарбування

Для створення яскравих ілюстрацій Adobe Illustrator пропонує каліграфічний, дискретний, об'єктний, візерунковий та ворсовий пензлі. Крім того, щоб розфарбувати різні сегменти контуру та залити замкнені контури різними кольорами, візерунками або градієнтами, можна користуватися функцією «Швидка заливка» та інструментом «Створення фігур». За допомогою інструмента «Створення фігур» можна створювати нові складені фігури, об’єднуючи прості фігури. Використання непрозорих масок, градієнтів, переходів, сіток та візерунків надає невичерпні можливості для творчості. Інструмент «Ширина» дозволяє створювати обведення зі змінною шириною, забезпечуючи надзвичайно чіткі лінії.

Інші теми довідки

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Розфарбування за допомогою заливки та обведення

Способи розфарбування
Про заливку та обведення
Застосування кольору заливки до об'єкта
Малювання та об’єднання контурів за допомогою інструмента «Пензель "ляпка"»)
Перетворення обведень на складені контури
Видалення заливки чи обведення з об'єкта
Виділення об'єктів з однаковою заливкою та обведенням
Створення декількох заливок та обведень
Створення обведення зі змінною шириною

Способи розфарбування

Угору

Illustrator пропонує два способи розфарбування: призначення заливки, обведення або обох до усього об'єкта та перетворення об'єкта на групу з швидкою заливкою і призначення заливки та обведення для окремих країв та лиць контурів у ній.

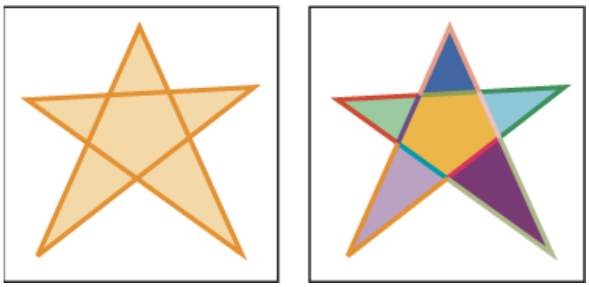
Розфарбування об'єкта

Після того, як ви намалювали об'єкт, ви призначаєте для нього заливку, обведення або обидва. Потім ви можете намалювати інші об'єкти, які можна розфарбувати у такий самий спосіб, розділяючи на шари кожний новий об'єкт поверх попередніх. У результаті ви отримаєте щось на кшталт колажу з вирізаних із кольорового паперу фігур, що має вигляд ілюстрації, від якої залежить положення об'єктів на стекові об'єктів з шарами.

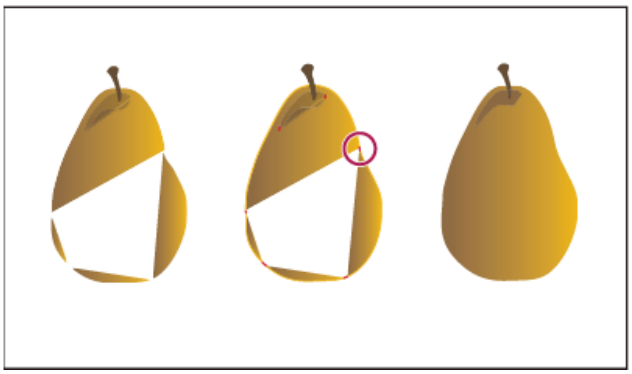
Відео про використання пензлів знаходиться за адресою www.adobe.com/go/vid0044_ua.

Розфарбувати групу з швидкою заливкою

За допомогою методу швидкої заливки ви розфарбовуєте так, наче ви робили б це за допомогою традиційного інструмента розфарбування, не враховуючи шари та порядок стекування, що сприяє вашим робочим процесам бути більш природними. Усі об'єкти у групі з швидкою заливкою інтерпретуються як частина однієї рівної поверхні. Це означає, що ви можете намалювати декілька контурів, а потім окремо розфарбувати кожну область, обведену цими контурами (називається лицем). Також ви можете призначити різні кольори для обведення та щільність для частин контуру між перетинами (називається краєм). Результат подібний до книжки для розфарбування: ви можете заливати кожне лице та обводити кожний край різним кольором. Коли ви переміщуєте та перемальовуєте контури у групи з швидкою заливкою, лиця та краї автоматично налаштовуються у відповідь.



Об'єкт, що складається з одного контуру, розфарбованого у наявний спосіб, має одну заливку та обведення (зліва). Цей об'єкт, перетворений на групу з швидкою заливкою, можна розфарбувати за допомогою різної заливки для кожного лиця та обведення для кожного краю (справа).



Розфарбування об'єкта у традиційний спосіб залишає області, які неможливо залити (зліва). Розфарбування групи з швидкою

заливкою за допомогою виявлення проміжків (по центру) дозволяє уникнути проміжків та накладання (справа).

Відео про використання швидкої заливки знаходиться за адресою www.adobe.com/go/vid0042_ua. Відео про методи розфарбування за допомогою інструмента «Художній пензель» знаходиться за адресою www.adobe.com/go/vid0038_ua.

Угору

Про заливку та обведення

Заливка - це колір, візерунок або градієнт усередині об'єкта. Ви можете застосовувати заливку до відкритих та закритих об'єктів, а також до лиць груп з швидкою заливкою.

Обведення може бути видимим контуром об'єкта, контуру або краю групи з швидкою заливкою. Ви можете контролювати ширину та колір обведення. Також ви можете створювати пунктирні обведення за допомогою параметрів контуру та розфарбовувати стилізовані обведення за допомогою пензлів.

Примітка. *Під час роботи з групами з швидкою заливкою ви можете застосувати пензель до краю лише у випадку додавання обведення у групу за допомогою панелі вигляду..*

Поточні кольори заливки та обведення відображаються на панелі інструментів.

Елементи керування заливкою і обведенням

Елементи керування для настройки заливки та обведення доступні на панелі керування та панелі «Колір». Ви можете використовувати будь-який з наступних елементів керування на панелі інструментів, щоб вказати колір:

Кнопка заливки *Двічі натисніть, щоб виділити колір заливки, використовуючи Палітру кольорів.* ***Кнопка обведення*** *Двічі натисніть, щоб виділити колір обведення, використовуючи Палітру кольорів.* ***Кнопка заміни заливки та обведення*** *Натисніть для зміни кольорів між заливкою та обведенням.* ***Кнопка заливки та обведення за замовчуванням*** *Натисніть, щоб повернутися до налаштовування кольорів за замовчуванням (заливка білим та обведення чорним).* ***Кнопка кольору*** *Натисніть, щоб застосувати останній обраний чистий колір до об'єкта з градієнтною заливкою або без обведення чи заливки.* ***Кнопка градієнта*** *Натисніть, щоб змінити поточно виділену заливку на останній обраний градієнт.* ***Кнопка «Немає»*** *Натисніть, щоб видалити заливку або обведення виділеного об'єкта.*

Ви також можете вказати колір та обведення для виділеного об'єкта шляхом використання наступних елементів керування на панелі керування:

Колір заливки *Натисніть, щоб відкрити панель зразків або натисніть, утримуючи клавішу Shift, щоб відкрити панель іншого колірного режиму, та оберіть колір.* ***Колір обведення*** *Натисніть, щоб відкрити панель зразків або натисніть, утримуючи клавішу Shift, щоб відкрити панель іншого колірного режиму, та оберіть колір.* ***Панель обведення*** *Натисніть на слово «Обведення», щоб відкрити панель обведення та вказати параметри.* ***Товщина лінії*** *Виберіть товщину лінії у спливаючому меню.*

Угору

Застосування кольору заливки до об'єкта

Ви можете застосувати один колір, візерунок або градієнт до усього об'єкта, або ви можете використати групи з швидкою заливкою та застосувати різні кольори до різних лиць у об'єкті.

1. Виділіть об’єкт за допомогою інструмента «Виділення» () або «Часткове виділення» ().
2. Клацніть на полі заливки на панелі інструментів або на панелі «Колір». Такою дією ви позначите, що необхідно застосувати заливку, а не обведення.



Вікно заливки активне. Вікно заливки знаходиться над вікном обведення

3. Виберіть колір заливки, виконавши одну з наступних дій:
   - Натисніть на колір на панелі керування, панелі кольорів, панелі зразків, панелі градієнтів або на бібліотеку зразків.
   - Двічі натисніть на вікні заливки та виділіть колір на Палітрі кольорів.
   - Виділіть інструмент «Піпетка» та натисніть на об'єкт, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), щоб застосувати поточні атрибути, у тому числі, поточну заливку та обведення.
   - Натисніть на кнопку «Немає» , щоб видалити поточну заливку об'єкта.

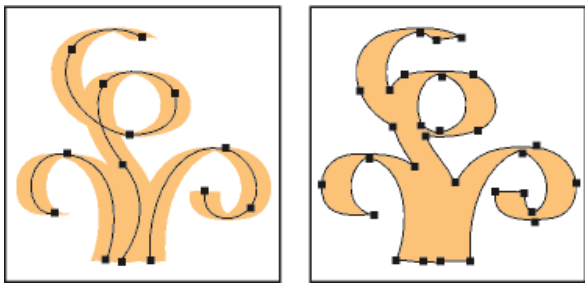
   Ви можете швидко застосувати колір до невиділеного об'єкта шляхом перетягування кольору з вікна заливки, панелі кольорів, панелі градієнтів або панелі зразків на об'єкт. Перетягування не спрацьовує на групах з швидкою заливкою.

Угору

Малювання та об’єднання контурів за допомогою інструмента «Пензель "ляпка"»)

Скористайтеся інструментом «Пензель "ляпка"», щоб малювати форми із заливкою, які можна перетинати та об'єднувати з іншими формами аналогічного кольору.

В інструменті «Пензель "ляпка"» використовуються ті самі стандартні параметри пензля, що й для каліграфічних пензлів (див. Параметри каліграфічного пензля).



Контур, створений за допомогою інструмента «Каліграфічний пензель» (ліворуч); контур, створений за допомогою інструмента «Пензель "ляпка"» (праворуч).

Відео про використання пензля «ляпка» можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid4018_ai_ua. Приклад використання пензля «ляпка» для створення складних об'єктів можна знайти за адресою www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blob_brush_ua.

Вказівки стосовно інструмента «Пензель "ляпка"»

Під час користування інструментом «Пензель "ляпка"» слід зважати на такі рекомендації:

- Для об'єднання контури повинні бути дотичними у порядку складання.
- Інструмент «Пензель "ляпка"» створює контури з заливкою і без обведення. Якщо потрібно об'єднати контури інструмента «Пензель "ляпка"» з наявною ілюстрацією, остання повинна мати такий самий колір заливки і не мати обведення.
- Під час малювання контурів за допомогою інструмента «Пензель "ляпка"» нові контури зливаються з верхнім відповідним контуром. Якщо новий контур торкається більше, ніж одного відповіднго контуру в тій самій групі або шарі, усі контури, що перетинаються, об'єднуються.
- Щоб застосувати до інструмента «Пензель "ляпка"» атрибути розфарбування (наприклад ефекти або прозорість), перед початком малювання виберіть пензель і встановіть атрибути у панелі «Вигляд».
- Щоб об'єднати контури, створені за допомогою інших інструментів, можна скористатися інструментом «Пензель "ляпка"». Для цього наявна ілюстрація повинна бути без обведення. Потім налаштуйте інструмент «Пензель "ляпка"» на колір заливки, після чого намалюйте новий контур, який перетинає усі контури, що їх потрібно об'єднати.

Створити об'єднані контури

Слід пам'ятати, що контури з обведенням не об'єднуються.

1. Виберіть контур, з яким потрібно об'єднати новий контур.
2. На панелі «Вигляд» скасуйте позначення «Нова ілюстрація має базовий вигляд». Якщо зняти позначення цього параметру, інструмент «Пензель "ляпка"» буде використовувати атрибути вибраної ілюстрації.
3. Виберіть інструмент «Пензель "ляпка"» , у ньому повинні використовуватися ті самі види, що і у вибраній ілюстрації.
4. Намалюйте контури, які перетинають ілюстрацію. Якщо контури не об'єднуються, перевірте, чи точно збігаються атрибути інструмента «Пензель "ляпка"» із атрибутами наявного контуру, і що у жодному з них немає обведення.

Параметри інструмента «Пензель "ляпка"»

Двічі клацніть на інструмент «Пензель "ляпка"», що на панелі «Інструменти», і встановіть такі параметри:

Зберігати виділені Під час малювання об'єднаного контура всі контури виділяються і залишаються виділеними до завершення малювання. Цей параметр корисний для перегляду всіх контурів, включених до об'єднаного контура.

Об'єднати лише з виділенням Передбачає об'єднання нових мазків лише з виділеним контуром. Якщо вибрано цей параметр, нові мазки не об'єднуються з іншими контурами, які їх перетинають, але не є виділеними.

Точність Контролює те, як необхідно перемістити мишу або перо, перед тим як Illustrator додасть нову опорну точку до контуру. Наприклад, значення точності 2,5 означає, що рухи інструмента, менші за 2,5 пікселів, не реєструються. Точність може різнитися від 0,5 до 20 пікселів; чим більше значення, тим гладший та менш складний контур.

Плавність Визначає плавність, якої Illustrator надає контуру під час застосування цього інструмента. Плавність може різнитися від 0% до 100%; чим більше процентне значення, тим гладший контур.

Розмір Визначає діаметр пензля.

Кут Вказує кут обертання пензля. Перетягніть стрілку в перегляді або введіть значення в текстовому полі «Кут».

Округлість Вказує округлість пензля. Перетягуйте чорну точку на попередньому перегляді від центра чи до центра, або введіть значення в текстовому полі «Округлість». Чим вище значення, то більша округлість.

Угору

Перетворення обведень на складені контури

Перетворення обведення на складений контур дозволяє вам змінювати контур обведення. Наприклад, ви можете створювати обведення з різною шириною або розділяти обведення на частини.

1. Виділіть об'єкт.
2. Оберіть «Об'єкт > Шлях > Перетворити обведення у криві».

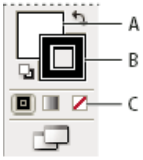
   Результуючий складений контур групується з залитим об'єктом. Щоб змінити складений контур, спочатку розгрупуйте його від заливки або виділіть його за допомогою інструмента «Групове виділення».

   Використовуйте панель шарів, щоб ідентифікувати вміст групи.

Угору

Видалення заливки чи обведення з об'єкта

1. Виділіть об'єкт.
2. Клацніть на полі заливки або обведення на панелі інструментів. Так ви позначите, чи необхідно видалити заливку чи обведення об'єкта.
3. Натисніть на кнопку «Немає» на панелі інструментів, панелі кольорів або панелі зразків.
   Примітка. *Можна також клацнути на піктограмі «Немає» в меню заливки або кольору пензля на Панелі керування.*



Вікна заливки і обведення
A. *Вікно заливки* ***B.*** *Вікно обведення* ***C.*** *Кнопка «Немає»*

Угору

Виділення об'єктів з однаковою заливкою та обведенням

Ви можете обирати об'єкти з однаковими атрибутами, у тому числі, кольором заливки, кольором обведення та товщиною лінії.

Примітка. *Команди «Виділити > Однакові > Колір заливки, Колір обведення та Товщина лінії» працюють з групою з швидкою заливкою, коли ви виділяєте лице або край за допомогою інструмента «Виділення швидких заливок»; інші команди «Виділити > Однакові» не спрацьовують. Ви не можете виділяти однакові об'єкти усередині та ззовні групи з швидкою заливкою одночасно.*

- Щоб виділити об'єкти з однаковою заливкою та обведенням, виділіть один з об'єктів, натисніть на кнопку «Виділити подібні об'єкти» на Панелі керування та оберіть основу для свого виділення у меню, що з'явиться.
- Щоб виділити усі об'єкти з однаковим кольором заливки та обведення, виділіть об'єкт з таким кольором заливки та обведення або оберіть колір на панелі кольорів або панелі зразків. Потім оберіть «Виділити > Однакові» та натисніть на колір заливки, колір обведення або заливку та обведення у підменю.
- Щоб виділити усі об'єкти з однаковою товщиною лінії, виділіть об'єкт з такою товщиною або оберіть товщину лінії на панелі обведення. Потім оберіть «Виділити > Однакові > Товщина лінії».
- Щоб застосувати однакові параметри виділення, використовуючи інший об'єкт (наприклад, якщо ви вже виділили усі червоні об'єкти за допомогою «Виділити > Однакові > Команда «Колір заливки», а тепер необхідно знайти усі зелені об'єкти), виділіть новий об'єкт, а потім оберіть «Виділити > Повторно виділити».

  Щоб урахувати відтінок об'єкта під час виділення на основі кольору, оберіть «Редагування» > «Параметри» > «Загальні» (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Загальні» (Mac OS), а потім оберіть «Вибирати такий самий відсоток відтінка». Якщо цей параметр виділено, а ви виділите об'єкт, залитий 50% відтінку PANTONE Yellow C, та оберете «Виділити > Однакові > Колір заливки», Illustrator виділить лише ті об'єкти, що залиті 50% відтинку цього кольору. Якщо з цього параметру виділення знято, виділяються об'єкти з будь-яким відтінком PANTONE Yellow C.

Угору

Створення декількох заливок та обведень

Ви використовуєте панель вигляду для створення декількох заливок та обведень для одного об'єкта. Додавання декількох заливок та обведень до об'єкта - це основа для створення багатьох цікавих ефектів. Наприклад, ви можете створити друге, більш вузьке обведення на широкому або застосувати ефект до однієї заливки, а не до іншої.

1. Виділіть один або декілька об'єктів або груп (або вкажіть шар на панелі шарів).
2. Виділіть «Додати нову заливку» або «Додати нове обведення» у меню панелі вигляду. Або виділіть заливку чи обведення на панелі вигляду та натисніть на кнопку «Дублювати виділений елемент» .
3. Налаштуйте колір та інші властивості для нової заливки або обведення.
   Примітка. *Може знадобитися налаштувати розташування нової заливки чи обведення на панелі вигляду. Наприклад, якщо ви*

створюєте два обведення різної товщини, впевніться, що більш вузьке обведення знаходиться над ширшим на панелі вигляду.

Угору

Створення обведення зі змінною шириною

Про інструмент «Ширина»

Інструмент «Ширина» знаходиться на панелі інструментів. Він дозволяє створити обведення змінної ширини і зберегти цю змінну ширину як профіль, який можна використовувати для інших обведень.

Якщо під час використання інструмента «Ширина» на обведення навести мишу, на контурі з'являється каркас у вигляді ромба з маркером. Можна налаштувати товщину обведення, перемістити точку ширини, скопіювати точку ширини та видалити її.

За наявності кількох обведень інструмент «Ширина» дозволяє коригувати лише активне обведення. Для коригування обведення слід вибрати на панелі «Вигляд».

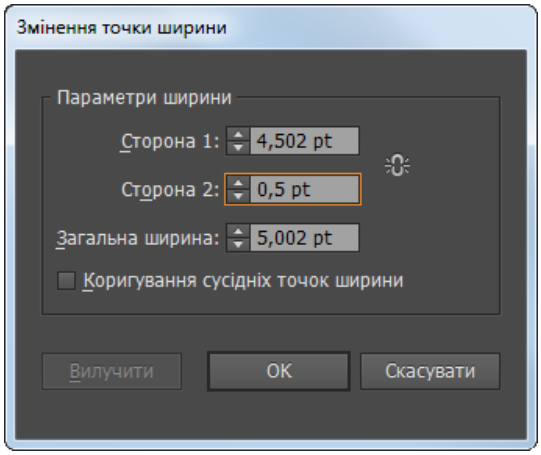
Навчальний відеоролик про використання інструмента «Ширина» можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid5206_ai_ua.

Використання інструмента «Ширина»

Щоб створити або змінити точку ширини у діалоговому вікні «Змінення точки ширини», за допомогою інструмента «Ширина» двічі клацніть потрібне обведення і відредагуйте значення точки ширини. Якщо вибрати параметр «Коригування сусідніх точок ширини» зміни вибраної точки ширини впливають також на точки ширини, що знаходяться поруч.

Якщо натиснути Shift та двічі клацнути на точці ширини, параметр встановлюється автоматично.

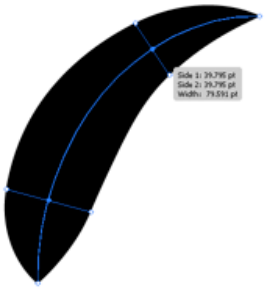
Під час коригування змінної ширини інструмент «Ширина» передбачає поділ на неперервні та перервні точки ширини.



Діалогове вікно «Змінення точки ширини» для неперервних точок

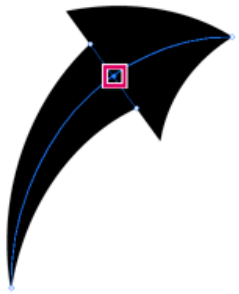
Щоб створити перервну точку ширини, виконайте такі дії:

1. Створіть дві точки ширини на контурі з іншою шириною.



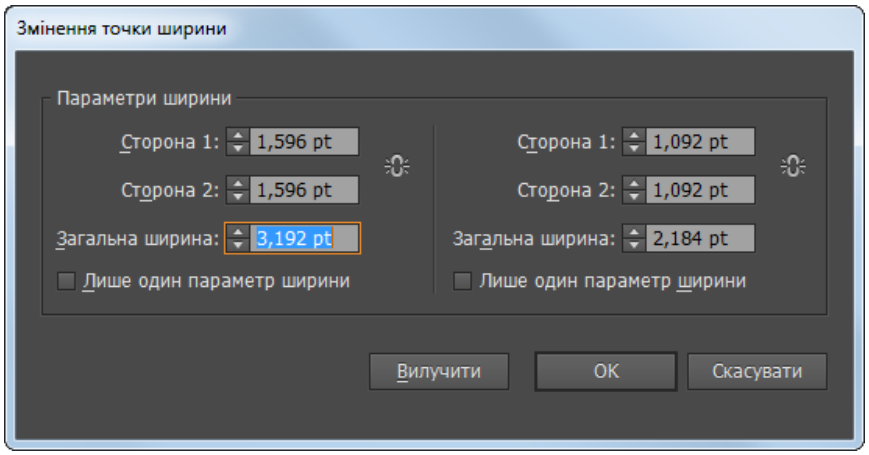
Дві точки з різною товщиною обведення

2. Перетягніть одну точку ширини на іншу точку ширини, щоб створити перервну точку ширини для обведення.



Перервна точка ширини, створена перетягуванням однієї точки ширини на іншу точку ширини.

Для перервних точок у діалоговому вікні «Змінення точки ширини» подаються значення ширини для обох сторін.



Діалогове вікно «Змінення точки ширини» для перервних точок

Встановлення значення «Лише один параметр ширини» дозволяє використовувати лише вхідне значення ширини або лише вихідне значення ширини, залишаючи одну неперервну точку ширини.

Елементи керування для інструмента «Ширина»

У таблиці нижче подано список функціональних клавіш, які використовуються під час роботи з інструментом «Ширина»:

Операції із шириною	**Функціональні клавіші**
Створення нерівномірної ширини	Alt + перетягування (Windows) або Opt + перетягування (Mac OS)
Копіювання точки ширини	Alt + перетягування точки ширини (Windows) або Opt + перетягування точки ширини (Mac OS)
Копіювання і переміщення усіх точок вздовж контуру	Alt + Shift + перетягування (Windows) або Opt + Shift + перетягування (Mac OS)
Зміна розташування кількох точок ширини	Shift + перетягування
Виділення кількох точок ширини	Shift + клацання
Видалення виділених точок ширини	Del
Зняття виділення з точки ширини	Esc

Для регулювання товщини обведення в певному місці контуру можна переміщати держаки в цьому місці назовні чи досередини. Точки ширини, створені на куті або на безпосередньо вибраній опорній точці, приєднуються до опорної точки під час основного редагування контуру.

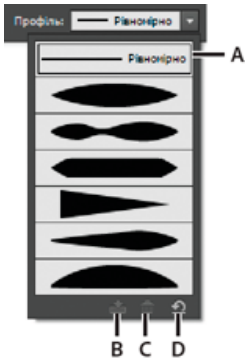
Щоб змінити положення точки ширини, перетягніть цю точку вздовж контуру.

Щоб виділити кілька точок ширини, натисніть Shift та клацніть потрібні точки. З'явиться діалогове вікно «Змінення точки ширини», де можна вказати значення для Сторони 1 та Сторони 2 кількох точок. Будь-які зміни точок ширини впливають на усі вибрані точки ширини.

Можна також встановити ширину обведення для усіх точок ширини, вибравши потрібне значення з випадного списку «Щільність» на панелі «Обведення».

Збереження профілів ширини

Визначивши ширину обведення, на панелі «Обведення» або панелі керування можна зберегти профіль змінної ширини.



***A.** Параметр профілю ширини «Рівномірно» **B.** Піктограма збереження профілю ширини **C.** Піктограма видалення профілю ширини **D.** Піктограма скидання профілю ширини*

Профілі ширини можна використовувати для виділених контурів, вибравши їх з випадного списку «Профіль ширини» на панелі керування або панелі «Обведення». Якщо вибрано обведення без змінної ширини, у списку відображається параметр «Рівномірно». Для скасування застосування профілю змінної ширини до об'єкта можна також вибрати параметр «Рівномірно».

Щоб відновити стандартний набір профілів ширини, внизу випадного списку «Профіль» натисніть кнопку «Скинути профілі».

***Примітка.** Після відновлення стандартного набору профілів ширини у діалоговому вікні «Параметри мазка» усі профілі, збережені зі встановленням власних параметрів, видаляються.*

Якщо для мазка використати профіль змінної ширини, його буде позначено зірочкою (*) на панелі «Вигляд».

У діалоговому вікні «Параметри мазка» для об'єктних та візерункових пензлів параметр розміру «Точки ширини/профіль ширини» встановлюється автоматично після редагування мазка за допомогою інструмента «Змінна ширина» або застосування профілю ширини. Щоб скасувати зміни профілю ширини, виберіть параметр розміру «Фіксований» або один із каналів даних планшета, наприклад натиск, для відновлення параметрів планшета.

Відео про створення профілів змінної ширини можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid5215_ai_ua.

Інші теми довідки

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Групи з швидкою заливкою

Про швидку заливку
Обмеження для швидкої заливки
Створення груп з швидкою заливкою
Розгорнення або звільнення групи з швидкою заливкою
Виділення елементів у групах зі швидкою заливкою
Зміна груп з швидкою заливкою
Розфарбування за допомогою інструмента «Швидка заливка»
Закриття проміжків у групах з швидкою заливкою

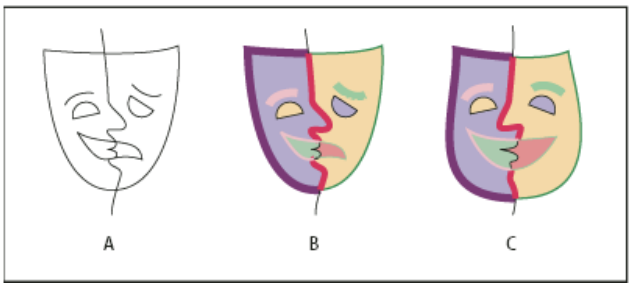
Угору

Про швидку заливку

Перетворення вашої ілюстрації на групи з швидкою заливкою дозволяє вам вільно застосовувати до них колір, наче ви малюєте на полотні або папері. Ви можете обводити кожний сегмент контуру різним кольором та заливати кожний вкладений контур (зауважте, не лише закриті контури) різним кольором, візерунком або градієнтом.

Швидка заливка - це інтуїтивний спосіб створення кольорових малюнків. Вона дозволяє вам використовувати повний діапазон інструментів Illustrator для векторного малювання, але трактує усі намальовані контури, наче вони знаходяться на однаковій рівній поверхні. Тобто жоден контур не знаходиться позаду або попереду іншого. Замість цього контури розділяють поверхню малювання на області, кожну з яких можна розфарбувати, незалежно від того, чи область обмежена одним контуром, чи сегментами декількох контурів. У результаті цього розфарбування об'єктів стає подібним до замальовування фарбами в книжці для розфарбування або розфарбування аквареллю намальованого олівцем ескізу.

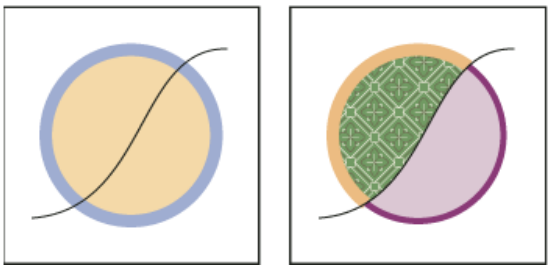
Коли ви створили групу з швидкою заливкою, кожний контур залишається повністю редагованим. Коли ви переміщуєте або налаштовуєте форму контуру, кольори, застосовані перед цим, також переміщуються, на відміну від того, як вони поводяться у малюнках з засобами для розфарбування природного середовища або у програмах редагування зображення. Замість цього Illustrator автоматично перепризначає їх для нових областей, що формуються редагованими контурами.



Налаштування контурів з швидкою заливкою
***A.** Цільовий документ **B.** Група з швидкою заливкою **C.** Контури налаштовані, Швидка заливка перекомпонована*

Придатні для розфарбування частини груп з швидкою заливкою називаються краями та лицями. Край - це частина контуру, на якій він перетинається з іншими контурами. Лице - це область, обведена одним або декількома краями. Ви можете обводити краї та заливати лиця.

Наприклад, візьміть коло з лінією, намальованою поперек нього. Як група з швидкою заливкою лінія (край), що розділяє коло, створює два лиця у колі. Ви можете заливати кожне лице та обводити кожний край різним кольором, використовуючи інструмент «Швидка заливка».



Коло та лінія (зліва) зрівнялися з колом та лінією після перетворення на групу з швидкою заливкою та заливкою лиць і обведенням країв (справа).

***Примітка.** Швидка заливка користується перевагами мультипроцесорів, що допомагають Illustrator виконувати операції швидше.*
Відео про використання швидкої заливки знаходиться за адресою www.adobe.com/go/vid0042_ua.

Обмеження для швидкої заливки

Угору

Атрибути заливки та розфарбування прикріплюються до лиць та країв групи з швидкою заливкою, не до дійсних контурів, які визначають їх, як у інших об'єктах Illustrator. Через це деякі властивості та команди працюють по-іншому або не застосовні до контурів усередині групи з швидкою заливкою.

Властивості та команди, що працюють на усій групі з швидкою заливкою, а не окремими лицями та краями

- Прозорість
- Ефекти
- Декілька заливок та обведень на панелі вигляду
- «Об'єкт > Викривлення конверта»
- «Об'єкт > Приховати»
- «Об'єкт > Растеризувати»
- «Об'єкт > Фрагмент > Створити»
- Створення непрозорої маски (у меню панелі прозорості)
- Пензлі (можна застосовувати пензлі до усієї групи з швидкою заливкою, якщо ви додаєте обведення до групи за допомогою панелі вигляду).

Властивості, що не спрацьовують на групах з швидкою заливкою

- Сітчасті градієнти
- Графіки
- Символи на панелі символів
- Відблиски
- Параметри вирівнювання обведення на панелі обведення
- Інструмент «Чарівна паличка»

Команди для об'єкта, що не спрацьовують на групах з швидкою заливкою

- Перетворити обведення у криві
- Розгорнути (замість цього можете скористатися командою «Об'єкт > Швидка заливка > Розгорнути»).
- Перехід
- Фрагмент
- «Відсічна маска > Створити»
- Створити сітчастий градієнт

Інші команди, що не спрацьовують на групах з швидкою заливкою

- Команди обробки контурів
- «Файл > Помістити»
- «Перегляд > Напрямні > Створити»
- «Виділити > Однакові > Режим змішування», «Заливка та обведення», «Непрозорість», «Стиль», «Однакові зразки символу» або «Блоки тексту одного матеріалу»
- «Об'єкт > Обтікання текстом > Створити»

Створення груп з швидкою заливкою

Угору

Якщо вам необхідно розфарбувати об'єкти за допомогою різних кольорів для кожного краю, або перетину, перетворіть ілюстрацію на групу з швидкою заливкою.

Певні типи об'єктів, такі як текст, бітові зображення та пензлі не можуть бути створені у групи з швидкою заливкою прямо. Спочатку вам необхідно перетворити ці об'єкти на контури. Наприклад, якщо ви спробуєте перетворити об'єкт, що використовує пензлі або ефекти, комплексний візуальний вигляд втрачається у перетворенні на швидку заливку. Однак ви можете зберегти більшу частину вигляду, перетворивши спочатку об'єкти на постійні контури, а потім перетворивши результуючі контури на швидку заливку.
Примітка. *Коли ви перетворюєте ілюстрацію на групу з швидкою заливкою, ви не можете повернути ілюстрацію у її вихідний стан.*

Ви можете розгортати групу на її окремі компоненти або відпускати назад до її вихідних контурів без заливки та 5-пунктного обведення чорним.

Відео про використання швидкої заливки знаходиться за адресою www.adobe.com/go/vid0042_ua.

Створення групи з швидкою заливкою

1. Виділіть один або декілька контурів, складених контурів або обидва.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Оберіть «Об'єкт > Швидка заливка > Створити».
   - Виділіть інструмент «Швидка заливка» та натисніть на виділений інструмент.

Примітка. *Певні властивості можуть бути втрачені у перетвореній на групу з швидкою заливкою, такі як прозорість та ефекти, у той час як інші об'єкти не можуть бути перетворені (наприклад, текст, бітові зображення та пензлі).*

Перетворення об'єктів на групи з швидкою заливкою

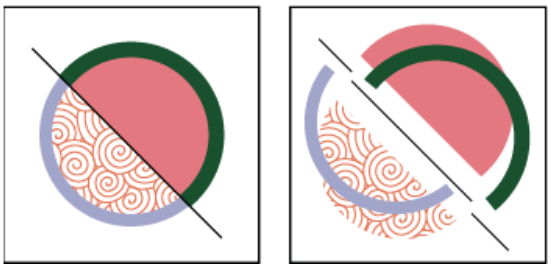
❖ Зробіть одне з наступного для об'єктів, щоб безпосередньо не перетворювати групи з швидкою заливкою:

- Для текстових об'єктів оберіть «Текст > Створити контури». Потім перетворіть результуючі контури у групу з швидкою заливкою.
- Для бітових зображень оберіть «Об'єкт > Швидке трасування > Створити та перетворити на швидку заливку».
- Для інших об'єктів оберіть «Об'єкт > Розгорнути». Потім перетворіть результуючі контури у групу з швидкою заливкою.

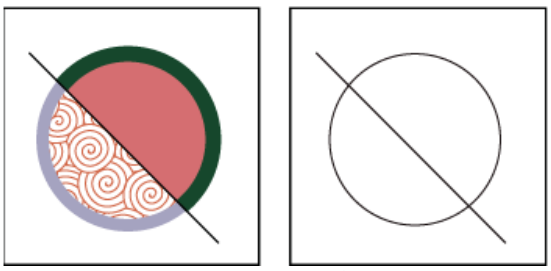
Угору

Розгорнення або звільнення групи з швидкою заливкою

Звільнення групи з швидкою заливкою змінює її на одну або декілька звичайних контурів без заливки та 5-пунктного обведення чорним. Розгортання групи з швидкою заливкою змінює її на один або декілька звичайних контурів, що візуально схожі на групу з швидкою заливкою, але не є окремими заповненими та обведеними контурами. Ви можете використовувати інструмент «Групове виділення», щоб виділяти та змінювати ці контури окремо.



Група з швидкою заливкою перед (зліва) та після розгортання та перетягування на окремі лиця та краї (справа)



Група з швидкою заливкою перед (зліва) та після застосування команди «Відпустити» (справа)

1. Виділіть групу з швидкою заливкою.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Оберіть «Об'єкт > Швидка заливка > Розгорнути».
   - Оберіть «Об'єкт > Швидка заливка > Відпустити».

Угору

Виділення елементів у групах зі швидкою заливкою

Використовуйте інструмент «Виділення швидких заливок», щоб виділяти окремі лиця та краї у групі з швидкою заливкою. Використовуйте інструмент «Виділення», щоб виділити усю групу з швидкою заливкою, а інструмент «Часткове виділення», щоб виділити контури усередині групи з швидкою заливкою. Коли ви працюєте з комплексних документом, ви можете ізолювати групу з швидкою заливкою, щоб з легкістю виділяти точне лице або необхідний край.

Оберіть інструмент для виділення, в залежності від того, як необхідно вплинути на групу з швидкою заливкою. Наприклад, використовуйте інструмент «Виділення швидких заливок», щоб застосувати різні градієнти до різних лиць у групі з швидкою

заливкою, та використовуйте інструмент для виділення, щоб застосувати однаковий градієнт для всієї групи з швидкою заливкою.

Виділення лиць та країв

Вказівник інструмента «Виділення швидких заливок» змінюється на лицьовий вказівник, якщо він розміщений на лиці, на крайовий вказівник, коли розмішений на краю або на х-вказівник, коли розміщений за межами групи з швидкою заливкою.

❖ Виділіть інструмент «Виділення швидких заливок», а потім:

- Щоб виділити окреме лице або край, натисніть на те чи інше.
- Щоб виділити декілька лиць або країв, перетягніть область навколо елементів, які необхідно виділити. Часткові виділення додаються.
- Щоб виділити усі послідовні лиця, що не відділені розфарбованим краєм, двічі натисніть на лице.
- Щоб виділити лиця або краї з однаковою заливкою або обведенням, тричі клацніть на елемент. Або натисніть один раз, оберіть «Виділити > Однакові», а потім оберіть колір заливки, колір обведення або товщину лінії у підменю.
- Щоб додати елементи або видалити їх з поточного виділення, натисніть або перетягніть область навколо елементів, утримуючи Shift.

Виділення групи з швидкою заливкою

❖ Використовуючи інструмент «Виділення», натисніть на групу.

Виділіть вихідний контур у групі з швидкою заливкою

❖ Використовуючи інструмент «Часткове виділення», натисніть на контур у групі з швидкою заливкою.

Ізоляція групи з швидкою заливкою від решти ілюстрації

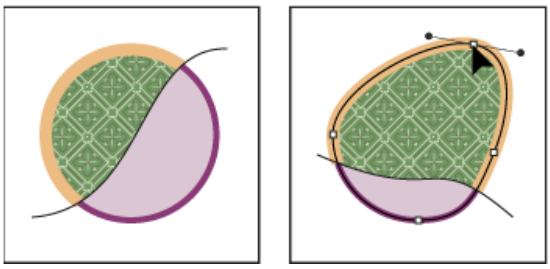
❖ За допомогою інструмент «Виділення» виконайте те чи інше:

- Двічі клацніть на групі.
- Виділіть групу, а потім натисніть на кнопку «Ізолювати виділену групу» на Панелі керування.

Угору

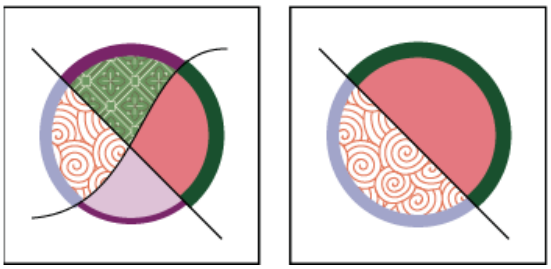
Зміна груп з швидкою заливкою

Коли ви змінюєте контур у групі з швидкою заливкою, Illustrator розфарбовує змінені або нові краї за допомогою заливок або обведень з наявної групи. Якщо ви отримали неочікувані результати, ви можете перепризначити необхідні кольори за допомогою інструмента «Швидка заливка».



Група з швидкою заливкою перед (зліва) та після налаштування контурів (справа)

Коли ви видаляєте краї, заливка застосовується у будь-якому недавно розгорнутому лиці. Наприклад, якщо ви видаляєте контур, що ділить коло пополам, коло заливається однією з попередніх заливок у колі. Іноді ви можете допомогти направили результати. Наприклад, перед видаленням контуру, що поділяє коло, спочатку перемістіть його, щоб заливка, яку необхідно зберегти, була більшою за заливку, яку необхідно видалити.

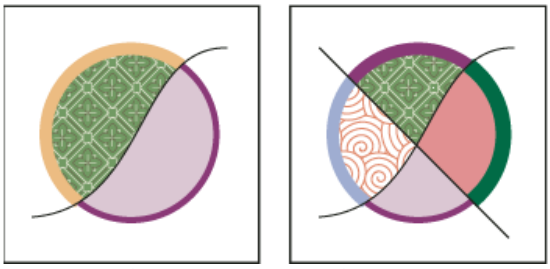


Група з швидкою заливкою перед (зліва) та після виділення та видалення контуру (справа)

Збережіть кольори заливки та обведення, що використовуються у групі з швидкою заливкою, на панелі зразків. У цей спосіб, якщо зміна втратила колір, який необхідно було зберегти, ви можете виділити зразок та скористатися інструментом «Швидка заливка», щоб перепризначити заливку або обведення.

Додавання контурів до групи з швидкою заливкою

Так як ви додаєте більше контурів до групи з швидкою заливкою, ви можете заливати або обводити новостворені лиця та краї.



Група з швидкою заливкою перед (зліва) та після додавання нового контуру та розфарбування нових лиць та країв, створених ним (справа)

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Використовуючи інструмент «Виділення», двічі натисніть на групі з швидкою заливкою (або натисніть на кнопку «Ізолювати виділену групу» на Панелі керування), щоб перевести групу у режим ізоляції. Потім намалюйте інший контур. Illustrator додає новий контур у групу з швидкою заливкою. Натисніть на кнопку «Вийти з режиму ізоляції» по завершенню додавання нових контурів.
- Виділіть групу зі швидкою заливкою та контури, які треба додати до неї. Потім оберіть «Об'єкт > Швидка заливка > Об'єднати» або натисніть «Об'єднати швидку заливку» на Панелі керування.
- На панелі шарів перетягніть один або декілька контурів у групу з швидкою заливкою.

  Примітка. *Контури усередині групи з швидкою заливкою можуть неточно вирівнюватися з подібними або ідентичними контурами за межами групи з швидкою заливкою.*

Зміна розміру окремого об'єкта або контуру

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Використовуючи інструмент «Часткове виділення», натисніть на контур або об'єкт, щоб виділити його. Потім оберіть інструмент «Виділення» та натисніть на контур або об'єкт знову, щоб відредагувати його.
- Використовуючи інструмент «Виділення», двічі натисніть на групу з швидкою заливкою, щоб перевести її у режим ізоляції. Потім натисніть на контур або об'єкт, що відредагувати його.

Угору

Розфарбування за допомогою інструмента «Швидка заливка»

Інструмент «Швидка заливка» дозволяє розфарбовувати області та краї груп з швидкою заливкою поточними атрибутами заливки та обведення. Вказівник інструмента відображає один або три колірних квадрати, що репрезентують обраний колір заливки або обведення та, якщо ви використовуєте кольори з бібліотеки кольорів, два кольори, суміжні з виділеним кольором у бібліотеці. Ви можете отримати доступ до суміжних кольорів, а також кольорів біля них і т.д., натиснувши клавішу «стрілка вправо» або «стрілка ліворуч».

1. Виберіть інструмент «Швидка заливка» . Клацніть і втримуйте інструмент «Створення фігур», щоб переглянути та вибрати інструмент «Швидка заливка». Інші способи вибору інструментів див. у розділі Вибір інструмента. Місцезнаходження всіх інструментів описане в розділі Огляд панелі інструментів.
2. Вкажіть колір заливки або обведення та необхідний розмір.

   Примітка. *Якщо ви вибираєте колір на панелі зразків, вказівник змінюється для відображення трьох кольорів . Виділений колір знаходиться посередині, а два суміжних кольори знаходяться на одній з двох сторін. Щоб використати суміжний колір, натисніть на клавішу «стрілки ліворуч» та «стрілки вправо».*
3. Щоб розфарбувати область, виконайте одну з таких дій:
   - Клацніть на область, щоб залити її. (коли вказівник над областю, він змінюється на напівзаповнену заливку , а підкреслені лінії оточують середину заливки).
   - Перетягніть через декілька областей, щоб розфарбувати більш, ніж одну область одночасно.
   - Двічі клацніть на області, щоб залити необведені краї у суміжних областях (заливка).
   - Тричі клацніть на області, щоб залити всі області, що зараз мають однакову заливку.

     Щоб переключити інструмент «Піпетка» й вибрати заливку та обведення, клацніть на необхідній заливці або обведенні, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS).
4. Щоб розфарбувати край, двічі натисніть на інструмент «Швидка заливка» та оберіть «Мазки фарби» або тимчасово переключіться на параметр «Мазки фарби», натиснувши Shift, а потім зробіть одне з наступного:
   - Клацніть на край для його обведення (коли вказівник над краєм, він змінюється на пензель , а край підкреслюється).
   - Перетягніть через декілька країв, щоб обвести одночасно більш, ніж один край.

- Двічі натисніть на край для обведення усіх з'єднаних країв одного кольору (обведення заливки).
- Тричі натисніть на край для обведення усіх країв одного обведення.

Примітка. *Натискання на Shift дозволяє вам швидко переключатися між розфарбуванням лише обведень та лише заливок. Ви також можете вказати ці зміни у діалоговому вікні параметрів швидкої заливки. Якщо у вас виділено параметр «Розфарбувати заливку» та «Розфарбувати обведення», натискання на Shift переключає лише на «Розфарбувати заливку» (це зручно використовувати, коли ви намагаєтесь залити невелику область навколо обведених країв).*

Параметри швидкої заливки

Параметри швидкої заливки дозволяють вказати спосіб роботи інструмента «Швидка заливка», а саме – вибрати, чи слід зафарбувати лише внутрішні області, чи лише обведення, чи все разом, а також як слід підсвітлювати лиця та краї, коли на них наводиться інструмент. Ви можете побачити ці параметри, двічі натиснувши інструмент «Швидка заливка».

Розфарбувати заливку Розфарбовує лиця груп з швидкою заливкою.

Розфарбувати обведення Розфарбовує краї груп з швидкою заливкою

Перегляд зразка курсору Відображає, коли ви обираєте колір на панелі зразків. Вказівник інструмента «Швидка заливка» з'являється як три зразки кольорів: виділений колір заливки або обведення плюс колір прямо зліва та справа від нього на панелі зразків.

Виділення Обводить лице або край, над яким курсор зараз знаходиться. Лиця підкреслюються товстою лінією, а краї - тонкою.

Колір Встановлює колір для підкреслення. Ви можете обирати колір у меню або натискати на зразку фарби, щоб вказати власний колір.

Ширина Вказує товщину виділення.

Угору

Закриття проміжків у групах з швидкою заливкою

Проміжки - невеликі пробіли між контурами. Якщо фарба протікає та фарбує лиця, що не потрібно розфарбовувати, існує ймовірність того, що у вашій ілюстрації буде проміжок. Ви можете створити новий контур, що закриває проміжок, редагувати наявні контури, щоб закрити проміжок, або налаштувати параметри для проміжку у групі з швидкою заливкою.

Ви можете уникнути проміжків у ілюстрації з швидкою заливкою шляхом перемалювання контурів (тобто розширюючи їх один за одного). Потім ви можете виділити та видалити надмірні краї, що утворилися, або не застосовувати до них жодне обведення.

Закриття проміжків у групах з швидкою заливкою

✥ Оберіть «Перегляд > Показати проміжки швидкою заливки».

Ця команда виділяє будь-які проміжки, що знайдені у поточно обраній групі з швидкою заливкою, на основі параметрів для проміжків для цієї групи.

Встановлення параметрів для проміжків швидкої заливки

✥ Оберіть «Об'єкт > Швидка заливка > Параметри для проміжків» та вкажіть одне з наступного:

Виявлення проміжків Якщо виділено, Illustrator розпізнає проміжки у контурах з швидкою заливкою та запобігає протікання фарби через них. Майте на увазі, що це може сповільнити роботу Illustrator з великими, комплексними групами з швидкою заливкою. У такому випадку, ви можете обрати «Закрити проміжки контурами», щоб допомогти Illustrator знову пришвидшити роботу.

Фарба зупиняється на Налаштовує розмір проміжку, через який фарба не може протікати.

Власний Налаштовує власний розмір проміжку «Фарба зупиняється на».

Колір перегляду проміжку Налаштовує колір для перегляду проміжків у групах з швидкою заливкою. Ви можете обирати колір у меню або натискати на колір біля меню кольору перегляду проміжку, щоб вказати власний колір.

Закрити проміжки контурами Коли виділено, вставляє незафарбовані контури у групу з швидкою заливкою, щоб закрити проміжки (краще, ніж просто запобігати протіканню фарби через проміжки). Зауважте, що так як ці контури не зафарбовані, може виявитися, що проміжки все ще є, хоча вони були закриті.

Попередній перегляд Відображає поточно виявлені проміжки у групах з швидкою заливкою як кольорові лінії на основі обраного вами кольору перегляду.

Правила для проміжків для об'єднаних груп з швидкою заливкою

Коли ви об'єднуєте групи з швидкою заливкою з різними параметрами для проміжків, Illustrator використовує наступні правила для їхньої обробки:

- Якщо виявлення проміжків вимкнуто в усіх групах виділення, проміжки закриваються, а виявлення проміжків вмикається за допомогою «Фарба зупиняється на», що налаштовано на «Невеликі проміжки».
- Якщо виявлення проміжків ввімкнено і є однаковим для усіх груп у виділенні, проміжки закриваються, а параметр проміжку зберігається.
- Якщо виявлення проміжків є змішаним для виділення, проміжки закриваються, а параметри самої нижньої групи з швидкою заливкою зберігаються (якщо для цієї групи виявлення проміжків ввімкнено). Якщо виявлення проміжку вимкнено для самої нижньої групи, воно вмикається, а «Фарба зупиняється на» налаштовано на «Невеликі проміжки».

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Пензлі

Про пензлі
Огляд панелі пензлів
Робота з бібліотеками пензлів
Застосування мазків пензля
Одночасне малювання контурів та застосування мазків
Параметри інструмента «Художній пензель»
Видалення штрихів
Перетворення штрихів на контури
Створення або зміна пензлів
Параметри пензля

Угору

Про пензлі

Пензлі дозволяють вам стилізувати вигляд контурів. Ви можете застосовувати штрихи до наявних контурів або інструмент «Художній пензель», щоб намалювати контур та застосувати штрих одночасно.

У Illustrator доступний ряд різних пензлів: каліграфічні, дискретні, об'єкті, візерункові та ворсові. Ви можете досягти наступних ефектів за допомогою цих пензлів:

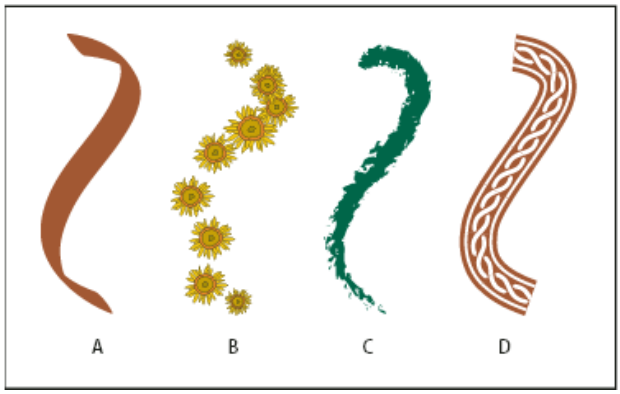
Каліграфічні пензлі
Створюють обведення, що нагадують обведення, намальовані за допомогою вигнутої точки каліграфічної ручки та намальовані вздовж центру контуру. Якщо використовується інструмент «Пензель "ляпка"», можна малювати каліграфічним пензлем та автоматично розгортати штрих пензля у форму заливки, яка об'єднується з іншими об'єктами із заливками такого ж кольору, які перетинаються або дотичні у порядку складання.

Дискретні пензлі
Розподіляють копії об'єкта (наприклад, корівку або листок) вздовж контуру.

Об'єктні пензлі
Розтягують форму пензля (наприклад, грубий вугільно-сірий) або об'єкта рівномірно вздовж довжини контуру.

Ворсовий пензель
Мазки ворсового пензля виглядають як мазки справжнього пензля з ворсинками.

Візерункові пензлі
Розфарбовують візерунок, що складається з окремих сегментів, що повторюється вздовж контуру. Візерункові пензлі можуть включати до п'яти сегментів, для сторін, внутрішнього кута, зовнішнього кута, початку та кінця візерунку.



A.
Каліграфічний пензель

B.

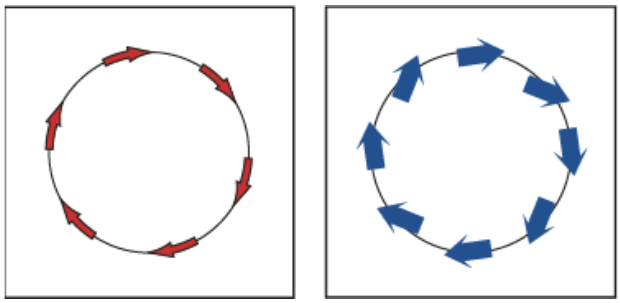
Дискретний пензель

C.
Об'єктний пензель

D.
Візерунковий пензель

E.
Ворсовий пензель

Дискретні та візерункові пензлі можуть зазвичай досягати однакового ефекту. Однак вони відрізняються тим, що візерункові пензлі точно слідують за контуром, а дискретні - ні.



Стрілкам на візерунковому пензлі наказано слідувати за контуром (зліва), але стрілки залишаються прямими у дискретному пензлі (справа).

Відео про використання пензлів знаходиться за адресою www.adobe.com/go/vid0044_ua.

Також див.

Малювання та об’єднання контурів за допомогою інструмента «Пензель "ляпка"»)

Угору

Огляд панелі пензлів

Панель пензлів («Вікно > Пензлі») відображає пензлі для поточного файлу. Кожного разу, коли ви виділяєте пензель у бібліотеці пензлів, він автоматично додається на панель пензлів. Пензлі, які ви створюєте та зберігаєте на панелі пензлів, зв'язані лише з поточним файлом, це означає, що кожний файл Illustrator має різні набори пензлів на своїй панелі пензлів.

Також див.

Клавіші для панелі «Пензлі»

Показ або приховування типу пензля

❖ У меню панелі виберіть одних з таких пунктів: «Показувати каліграфічні пензлі», «Показувати дискретні пензлі», «Показувати об'єктні пензлі», «Показувати ворсові пензлі», «Показувати візерункові пензлі».

Зміна перегляду пензлів

❖ Оберіть «Перегляд мініатюр» або «Лише назви» у меню панелі.

Зміна порядку пензлів на панелі пензлів

❖ Перетягніть пензель на нове місце. Ви можете переміщувати пензлі лише у рамках їхнього типу. Наприклад, ви не можете перемістити каліграфічний пензель у область дискретного.

Дублювання пензля на панелі пензлів

❖ Перетягніть пензель не кнопку «Створити пензель» або оберіть «Дублювати пензель» у меню панелі пензлів.

Видалення пензлів з панелі пензлів

❖ Виберіть пензлі та натисніть кнопку «Видалити пензель». Ви можете виділяти пензлі, що не використовуються у документі, шляхом обрання «Виділити усі невикористовувані» у меню панелі пензлі.

Угору

Робота з бібліотеками пензлів

Бібліотеки пензлів («Вікно > Бібліотеки пензлів > [бібліотека]») - це колекції початкових пензлів, що супроводжують Illustrator. Ви можете відкривати декілька бібліотек пензлів, щоб переглянути їхній зміст та виділити пензлі. Також можна відкривати бібліотеки пензлів, використовуючи меню панелі пензлів.

Щоб автоматично відкрити бібліотеку пензлів під час запуску Illustrator, оберіть «Постійна» у меню панелі бібліотеки пензлів.

Копіювання пензлів з бібліотеки пензлів на панелі пензлів

❖ Перетягніть пензлі на панель пензлів або оберіть «Додати до пензлів» у меню панелі бібліотеки пензлів.

Імпорт пензлів на панель пензлів з іншого файлу

1. Оберіть «Вікно > Бібліотеки пензлів > Інша бібліотека» та виділіть файл.
2. На панелі «Бібліотека пензлів» клацніть на одному з пензлів або на всіх пензлях, які потрібно імпортувати, та у випадному меню панелі «Бібліотека пензлів» виберіть пункт «Додати до пензлів».

Створення нових бібліотек

1. Додайте необхідні пензлі на панель пензлів та видаліть непотрібні.
2. Оберіть «Зберегти бібліотеку пензлів» у меню панелі пензлів та розмістіть файл нової бібліотеки у одній з наступних тек, щоб він з'явився у меню бібліотек пензлів під час запуску Illustrator:
   - (Windows XP) Documents and Settings/User/Application Data/Adobe/Adobe IllustratorCS5 Settings/Brush
   - (Windows Vista/Windows 7) User/AppData/Roaming/Adobe/Adobe Illustrator CS5 Settings/Brush
   - (Mac OS) Library/Application Support/Adobe/Adobe Illustrator CS5/Brush

   Примітка. Якщо ви розміщуєте файл у іншій теці, ви можете відкрити бібліотеку шляхом обрання «Вікно > Бібліотеки пензлів > Інша бібліотека» та виділення файлу бібліотеки.

Угору

Застосування мазків пензля

Ви можете застосовувати мазки до контуру, створеного за допомогою будь-якого інструмента для малювання, в тому числі, інструмента «Рука», «Олівець» або інструментів основних форм.

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Виділіть контур, а потім виділіть пензель у бібліотеці пензлів, панелі пензлів або Панелі керування.
- Перетягніть пензель на контур. Якщо до контур вже застосовано мазки, тоді мазки старого пензля буде замінено мазками нового.

Якщо ви бажаєте застосувати інший пензель до контура і використати налаштування мазків пензля, які використовувалися з початковим пензлем, утримуючи кнопку Alt (Win) або Option (Mac OS), клацніть на новий пензель, який бажаєте застосувати.

Угору

Одночасне малювання контурів та застосування мазків

1. Виділіть пензель у бібліотеці пензлів на панелі пензлів.
2. Виділіть інструмент «Художній пензель»  .
3. Встановіть вказівник, де необхідно розпочати мазок, та перетягніть, щоб намалювати контур. Лінія крапкового пунктиру слідує за вказівником при перетягуванні.
4. Виконайте одну з таких дій:

- Щоб намалювати відкритий контур, відпустіть кнопку миші, коли контур набув необхідної форми.
- Щоб намалювати закриту фігуру, під час перетягування утримуйте клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS). Інструмент «Художній пензель» відображає невелику петлю . Відпустіть кнопку миші (але не клавішу Alt або Option), коли готові закрити фігуру.

  Illustrator встановлює опорні точки під час малювання. Кількість опорних точок визначається довжиною та складністю контуру, а також параметрами допуску художнього пензля.

  Щоб налаштувати фігуру контуру, намальованого пензлем, по закінченню малювання, спочатку виділіть контур. Потім наведіть інструмент «Художній пензель» на контур та перетягуйте, поки контур не набуде необхідної форми. Ви можете скористатися цим методом, щоб розширити контур, намальований пензлем, а також змінити форму контура між наявними кінцевими точками.

Угору

Параметри інструмента «Художній пензель»

Двічі натисніть інструмент «Художній пензель» для встановлення наступних параметрів:

Точність
Контролює те, як необхідно перемістити мишу або перо, перед тим як Illustrator додасть нову опорну точку до контуру. Наприклад, значення точності 2,5 означає, що рухи інструмента, менші за 2,5 пікселів, не реєструються. Точність може різнитися від 0,5 до 20 пікселів; чим більше значення, тим гладший та менш складний контур.

Плавність
Визначає плавність, якої Illustrator надає контуру під час застосування цього інструмента. Плавність може різнитися від 0% до 100%; чим більше процентне значення, тим гладший контур.

Залити нові штрихи
Застосовує заливку до контуру. Цей параметр найзручніше використовувати під час малювання закритих контурів.

Зберігати виділені
Визначає, чи Illustrator залишає щойно намальований контур виділеним.

Редагувати виділені контури
Визначає, чи можна змінювати наявний контур за допомогою інструмента «Художній пензель».

Всередині: _ пікселів
Визначає наближення вказівника миші або пера до наявного контуру, необхідне для редагування контуру за допомогою інструмента «Художній пензель». Цей параметр доступний лише, якщо виділено параметр «Редагувати виділені контури».

Угору

Видалення штрихів

1. Виділіть контур, намальований пензлем.
2. На панелі пензлів оберіть «Видалити штрих» у меню панелі або натисніть на кнопку «Видалити штрих» .
3. У CS5 видалити мазок можна також, вибравши стандартний пензель на панелі «Пензлі» або панелі керування.

Угору

Перетворення штрихів на контури

Ви можете перетворювати штрихи на контури, щоб відредагувати окремі компоненти контуру, намальованого пензлем.

1. Виділіть контур, намальований пензлем.
2. Оберіть «Об'єкт > Розгорнути вигляд».

   Illustrator розташовує компоненти розширеного контуру у групі. У групі

розташовуються контур та підгрупа, що містять контури штрихів.

Угору

Створення або зміна пензлів

Відповідно до своїх потреб можна створювати та персоналізувати каліграфічні, розсіяні художні, візерункові та ворсові пензлі. Для розсіяних, художніх та візерункових пензлів спочатку необхідно створити ілюстрацію.

Створюючи ілюстрацію для пензлів, дотримуйтеся наступних вказівок:

- У ілюстрації не можуть міститися градієнти, переходи, інші штрихи, об'єкти сітки, бітові зображення, графіки, розташовані файли або маски.
- Для об'єктного та візерункового пензлів ілюстрацію не може містити текст. Щоб досягти штрихового ефекту з текстом, створіть контур тексту, а потім створіть пензель з контуром.
- Для візерункових пензлів створіть до п'яти візерункових сегментів (в залежності від конфігурації пензлів) та додайте сегменти на панель зразків.

Примітка. Створені пензлі можна зробити доступними для всіх нових документів, додавши визначення пензля у профіль нового документа. Щоб знайти додаткову інформацію щодо профілів нових документів, див. розділ Про нові профілі документа

Також див.

Про візерунки

Створення кутових сегментів для пензельних візерунків

Створення пензля

1. Для дискретного та об'єктного пензлі виділіть ілюстрацію, яку необхідно використовувати. Для візерункових пензлів можна вибрати ілюстрацію для бокового сегменту, але це необов'язково. Докладні інструкції щодо створення візерункових пензлів можна знайти в розділі Рекомендації для побудування візерункових сегментів. Щоб дізнатися більше про параметри візерункового пензля, див. Параметри візерункового пензля.
   Примітка. Якщо ви хочете, щоб стики між елементами ілюстрації, використаними для створення візерункового пензля, не було видно, вимкніть параметр «Згладжування» в меню «Правка» > «Параметри» >«Загальні» (Windows) або «Illustrator» > «Загальні» > «Параметри» (Mac OS).
2. Натисніть кнопку «Створити новий пензель» на панелі пензлів. Або перетягніть виділену ілюстрацію на панель пензлів.
3. Виділіть тип пензля, який потрібно створити, і клацніть ОК.
4. У діалоговому вікні «Параметри пензля» введіть назву для нього, налаштуйте параметри та натисніть ОК.

Зміна пензля

- Щоб змінити параметри пензля, двічі клацніть на ньому на палітрі пензлів. Налаштуйте параметри для пензля та натисніть ОК. Якщо поточні документи містять намальовані пензлем контури, які використовує змінений пензель, з'явиться повідомлення. Натисніть на «Застосувати до штрихів», щоб змінити попередні штрихи. Натисніть на «Залишити штрихи», щоб залишити попередні штрихи незміненими, та застосувати змінений пензель лише до нових штрихів.
- Щоб змінити ілюстрацію, що використовується дискретним, об'єктним або візерунковим пензлем, перетягніть пензель на вашу ілюстрацію та здійсніть необхідні зміни. Потім перетягніть змінений пензель на вихідний на панелі пензлів, утримуючи клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS).
- Щоб змінити мазок, не оновлюючи параметра відповідного пензля, виберіть цей мазок і натисніть кнопку «Параметри для виділеного об'єкта», що на панелі «Пензлі», або виберіть параметри виділеного об'єкта з розкривного меню панелі «Пензлі».

Угору

Параметри пензля

Ви можете вказувати різні параметри для різних типів пензлів. Щоб змінити параметри пензля, двічі клацніть на ньому на палітрі пензлів.

Дискретний, об'єктний та візерунковий пензлі всі мають ідентичні параметри забарвлення.

Щоб встановити власні параметри для зразка мазка, який наноситься за допомогою об’єктного пензля або візерункового пензля, на панелі «Пензлі» клацніть піктограму Параметри для виділеного об'єкта і встановіть параметри мазка. Для об'єктного пензля можна встановити товщину обведення та параметри дзеркального відображення, зафарбовування і накладання. Для візерункового пензля можна встановити параметри масштабування, дзеркального відображення, припасування та зафарбовування.

Параметри каліграфічного пензля

Кут
Вказує кут обертання пензля. Перетягніть «стрілку» у перегляді або введіть значення у полі кута.

Округлість
Вказує округлість пензля. Перетягуйте чорну точку у попередньому перегляді від центра чи до центра, або введіть значення в полі «Округлість». Чим вище значення, то більша округлість.

Діаметр
Вказує діаметр пензля. Скористайтеся бігунком «Діаметр» або введіть значення в полі «Діаметр».
Спливаючий список справа від кожного параметру дозволяє вам контролювати варіації форми пензля. Виберіть один з наступних параметрів:

Зафіксований
Створює пензель з зафіксованим кутом, округлістю або діаметром.

Випадковий
Створює пензель з випадковими варіаціями кута, округлості або діаметра. Введіть значення в поле «Відхилення», щоб вказати діапазон, в межах якого можуть змінюватися характеристики пензля. Наприклад, коли значення діаметра дорівнює 15, а значення варіації - 5, діаметр може складати 10, 20 або будь-яке значення між ними.

Натиск
Створює пензель, у якого значення кута, округлості та діаметра змінюються залежно від натиску пера для малювання. Цей параметр найзручніше використовувати під час використання з діаметром. Цей параметр є доступним лише при наявності графічної таблиці. Введіть в поле «Відхилення» значення, яке вказуватиме, наскільки характеристики пензля можуть відхилятися від початкової величини в бік збільшення чи зменшення. Наприклад, коли значення округлості дорівнює 75%, а значення варіації - 25%, найлегкішим обведенням буде 50%, а найсильнішим - 100%. Чим легший натиск, тим загостреніший мазок.

Копіювальне коліщатко
Створює пензель, діаметр якого змінюється залежно від маніпуляції копіювального коліщатка. Цей параметр передбачено для використання з ручкою ретушування, яка має коліщатко на корпусі, а також із графічним планшетом, який розпізнає таку ручку.

Нахил
Створює пензель, у якого значення кута, округлості та діаметра змінюються залежно від нахилу пера для малювання. Цей параметр найзручніше використовувати під час використання з округлістю. Він доступний, лише якщо у вас є графічний планшет, що може визначати близькість ручки до вертикалі.

Місцеположення
Створює пензель, у якого значення кута, округлості та діаметра змінюються залежно від положення пера. Цей параметр найкорисніший при застосуванні для керування кутом каліграфічних пензлів, особливо при застосуванні художніх пензлів. Він доступний, лише якщо у вас є графічний планшет, що може визначати напрямок, у якому нахиляється ручка.

Поворот
Створює пензель, у якого значення кута, округлості та діаметра змінюються залежно від того, як обертається кінчик ручки з пером для малювання. Цей параметри найзручніший під час використання для контролю кута каліграфічних пензлів, особливо, якщо ви використовуєте такий пензель як рівний. Його використання можливе тільки за наявності графічного планшета, який може реєструвати такий тип повороту.

Параметри колоризації для художнього пензля, пензля з розбризкуванням та пензля з візерунком

Кольори, якими малюють дискретний, об'єктний та візерунковий пензель, залежать від кольору поточного обведення та методу забарвлення пензля. Щоб налаштувати метод забарвлення, виділіть один з наступних параметрів у діалоговому вікні «Параметри пензля»:

Немає
Відображає кольори такими, як вони з'являються у пензлі на панелі пензлів. Оберіть «Немає», щоб зберегти для пензля ті самі кольори, що й на панелі пензлів.

Відтінки
Відображає мазки у відтінках кольору обведення. Чорні частини ілюстрації стають кольору обведення, нечорні частини стають відтінками кольору обведення, а білі залишаються білими. Якщо кольором обведення є плашковий колір, параметр «Відтінки» створить відтінки плашкового кольору. «Відтінки» слід обирати для пензлів у чорно-білому або якщо потрібно розфарбувати мазок пензля плашковим кольором.

Відтінки і тіні
Відображає мазок пензля у відтінках та тіні кольору обведення. Параметр «Відтінки і тіні» зберігає чорний та білий кольори, а всі проміжні кольори перетворюються на переходи від чорного до білого через колір обведення. Через додавання чорного кольору друк форми може не вдатися, якщо використовувати «Відтінки і тіні» з плашковим кольором. «Відтінки і тіні» слід обирати для пензлів у градаціях сірого.

Зсув тону
Використовує для елементів, створених пензлем, ключовий колір, який встановлено у віконці ключового кольору (за замовчуванням ключовий колір є найбільш примітним кольором ілюстрації). Усі елементи, створені пензлем із ключовим кольором, перетворюються на елементи кольору обведення. Інші кольори пензля перетворюються на кольори відносно до кольору обведення. Параметр «Зсув тону» зберігає чорний, білий та сірий. «Зсув тону» слід обирати для пензлів, що використовують декілька кольорів. Щоб змінити ключовий колір, натисніть на піпетку ключового кольору, перемістіть її на перегляд у діалоговому вікні та натисніть на колір, який необхідно використовувати як ключовий. Колір у вікні ключового кольору змінюється. Клацніть повторно на піпетку, щоб зняти з неї виділення.
Для інформації та зразків про кожен вибір натисніть на Підказки.

Параметри дискретного пензля

Розмір
Контролює розмір об'єктів.

Інтервали
Контролює кількість простору між об'єктами.

Точкова діаграма
Контролює, як близько об'єкти слідують за контуром самостійно з кожного боку контуру. Чим вище значення, тим далі об'єкти знаходяться від контуру.

Поворот
Контролює кут повороту об'єктів.

Поворот відносно
Встановлює кут повороту для дискретних об'єктів відносно до сторінки або контуру. Наприклад, якщо обрати сторінку з кутом обертання 0°, об'єкти вказують на верхню частину сторінки. Якщо ви обираєте контур при куті повороту 0°, об'єкти дотичні до контуру.
Спливаючий список справа від кожного параметру дозволяє вам контролювати варіації форми пензля. Виберіть один з наступних параметрів:

Зафіксований
Створює пензель з зафіксованим розміром, інтервалами, розсіюванням та поворотом.

Випадковий
Створює пензель з довільними варіаціями у розмірів, інтервалах, розсіюванні та повороті. Введіть значення в поле «Відхилення», щоб вказати діапазон, в межах якого можуть змінюватися характеристики пензля. Наприклад, коли значення діаметра дорівнює 15, а значення варіації - 5, діаметр може складати 10, 20 або будь-яке значення між ними.

Натиск

Створює пензель, у якого значення кута, округлості та діаметра змінюються залежно від натиску пера для малювання. Цей параметр є доступним лише при наявності графічної таблиці. Введіть значення в крайньому правому вікні або використайте бігунок «Максимум». Натиск використовує мінімальне значення для найлегкішого натиску таблиці та максимальне значення для найсильнішого натиску. Коли ви обираєте цей параметр для діаметру, чим сильніше обведення, тим більші об'єкти.

Копіювальне коліщатко
Створює пензель, діаметр якого змінюється залежно від маніпуляції копіювального коліщатка. Цей параметр доступний лише за наявності графічного планшета, обладнаного копіювальним коліщатком на стилусі та здатного розпізнавати його сигнали.

Нахил
Створює пензель, у якого значення кута, округлості та діаметра змінюються залежно від нахилу пера для малювання. Він доступний, лише якщо у вас є графічний планшет, що може визначати близькість ручки до вертикалі.

Місцеположення
Створює пензель, у якого значення кута, округлості та діаметра змінюються залежно від положення пера для малювання. Цей параметр найзручніше використовувати під час використання для контролю кута пензлів. Він доступний, лише якщо у вас є графічний планшет, що може визначати напрямок, у якому нахиляється ручка.

Поворот
Створює пензель, у якого значення кута, округлості та діаметра змінюються залежно від того, як обертається кінчик ручки з пером для малювання. Цей параметр найзручніше використовувати під час використання для контролю кута пензлів. Його використання можливе тільки за наявності графічного планшета, який може реєструвати такий тип повороту.

Параметри об'єктного пензля

Ширина
Налаштовує ширину ілюстрації відносно її вихідної ширини. Вибрати потрібну ширину можна за допомогою бігунця налаштування ширини. У випадному меню «Ширина» для об'єктного пензля містяться параметри, аналогічні до даних пера планшета, які враховуються під час зміни ширини, наприклад натиск, копіювальне коліщатко, нахил, напрямок та поворот. Стандартна ширина об'єктного пензля становить 100%.
Примітка. Якщо інструмент «Ширина» використовувати на певному зразку мазка, нанесеного за допомогою об'єктного пензля або візерункового пензля, усі дані планшета перетворюються на точки ширини. Зауважте, що у випадному списку «Ширина» вибрано параметр «Точки ширини/профіль ширини».

Параметри масштабу пензля
Зберігає пропорції у масштабованій ілюстрації. Доступні такі параметри: пропорційне масштабування, розтягнути відповідно до довжини мазка, розтягнути між напрямними.

Напрямок
Визначає напрям ілюстрації відносно лінії. Натисніть на стрілку для налаштування напрямку: розташування лівої сторони ілюстрації є кінцем обведення; розташування правої сторони ілюстрації є кінцем обведення; розташування верхньої частини ілюстрації є кінцем обведення; розташування нижньої частини ілюстрації є кінцем обведення.

Віддзеркалення вздовж або впоперек
Змініть орієнтацію ілюстрації відносно лінії.

Забарвлення
Виберіть для обведення колір та спосіб зафарбовування. Із цього випадного списку можна вибрати різні способи зафарбовування. Доступні такі варіанти: відтінки, відтінки і тіні, зсув тону.

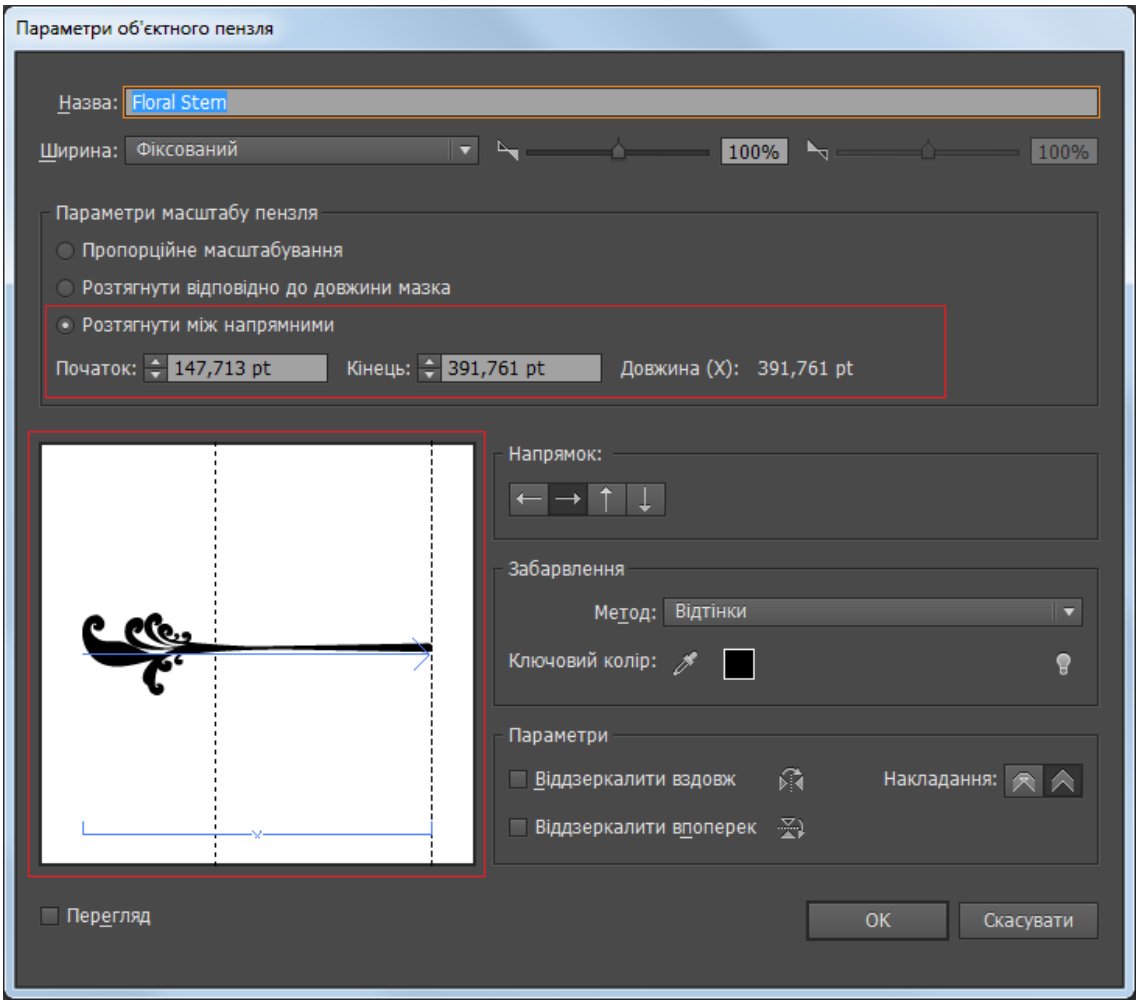
Накладання
Для запобігання накладанню стиків і вигинів країв об'єкта можна скористатися кнопкою коригування накладання 

.
Відеоролик про використання вдосконалених функцій об'єктного пензля можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid5214_ai_ua.

Сегментний об’єктний пензель

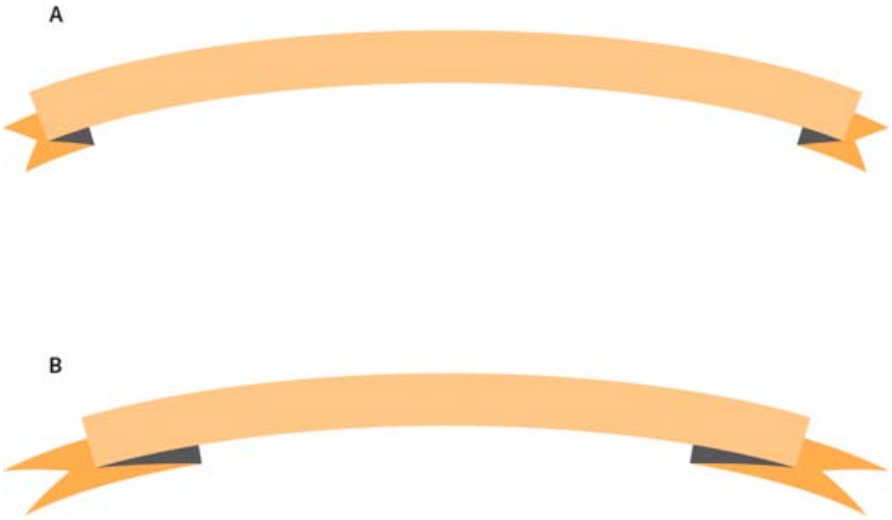
Сегментний об'єктний пензель дозволяє визначити частину, яка не подовжується, на кінцях об'єктного пензля. У діалоговому вікні параметрів об'єктного пензля виберіть

параметр «Розтягнути між напрямними» і налаштуйте напрямні у вікні попереднього перегляду діалогового вікна.



Параметр «Розтягнути між напрямними» в діалоговому вікні параметрів об'єктного пензля

Частина об'єктного пензля між напрямними є єдиною частиною пензля, яка розтягується або звужується для налаштування об’єктного пензля відповідно до довжини контуру.



Порівняння сегментного та суцільного об'єктного пензля

A.
Сегментований об’єктний пензель

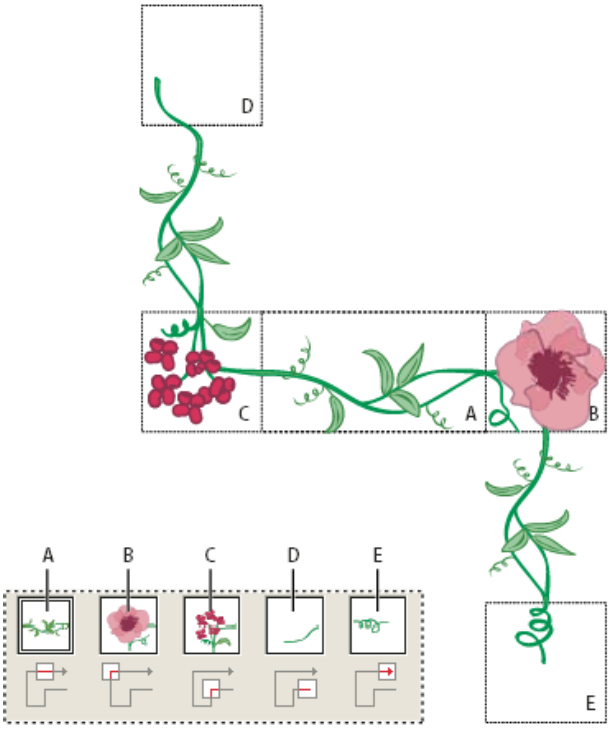
B.
Несегментований об’єктний пензель

Параметри візерункового пензля

Масштаб
Налаштовує розмір сегментів відносно їхнього вихідного розміру. Вказуйте значення масштабу за допомогою бігунця налаштування масштабу. У випадному списку «Масштаб» для візерункового пензля містяться параметри, аналогічні до даних пера планшета, які враховуються під час зміни ширини, наприклад натиск, копіювальне коліщатко, нахил, напрямок та поворот.
Примітка. Якщо інструмент «Ширина» використовувати на певному зразку мазка, нанесеного за допомогою візерункового пензля, усі дані планшета перетворюються на точки ширини. Зауважте, що у випадному меню «Масштаб» у вікні параметрів мазка вибрано параметр «Точки ширини/профіль ширини».

Інтервали
Налаштовує проміжок між сегментами.

Кнопки розбиття на сегменти
Дозволяють застосовувати різні візерунки для різних частин контуру. Натисніть на кнопку розбиття на сегменти, які необхідно визначити, та виділіть зразок візерунку зі списку прокрутки. Повторіть для застосування зразків візерунку до інших сегментів як необхідно.
Примітка. Ви повинні додати візерункові розбиття, необхідні для застосування до панелі зразків перед налаштуванням параметрів візерункового пензля. Після створення візерункового пензля ви можете видаляти візерункові розбиття з панелі зразків, якщо ви не плануєте використовувати їх для додаткової ілюстрації.



Розбиття у візерунковому пензлі
A.
Боковий сегмент

B.
Зовнішній кутовий сегмент

C.
Внутрішній кутовий сегмент

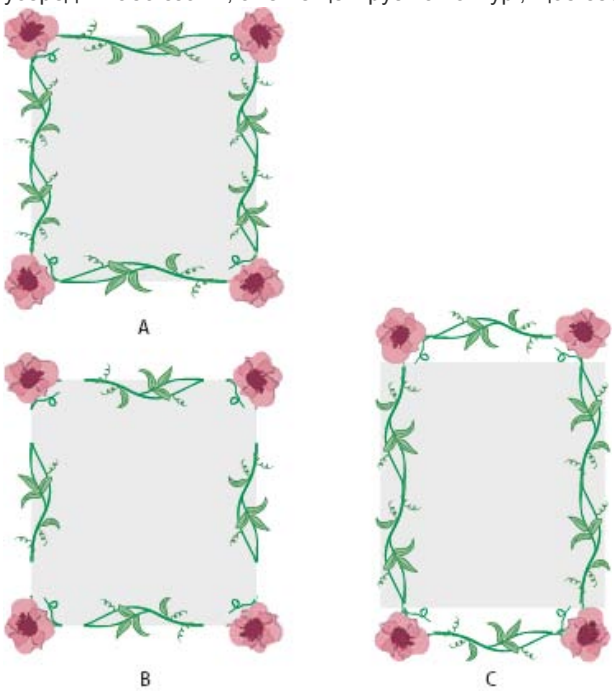
D.
Початковий сегмент

E.
Кінцевий сегмент

Віддзеркалення вздовж або впоперек
Змінює орієнтацію візерунку відносно лінії.

Припасування
Визначає припасування візерунку на контурі: «Розтягнути для припасування» подовжує або скорочує розбиття візерунку для припасування до об'єкта. Цей параметр може призвести до нерівного розбиття. «Додати простір для припасування» додає порожній простір між кожним візерунковим сегментом, щоб

застосувати візерунок пропорційно до контуру. Приблизний контур припасовує сегменти до найближчого приблизного контуру, не змінюючи розбиття. Цей параметр застосовує візерунок трошки усередині або ззовні, але не центрує на контурі, щоб зберегти рівне розбиття.



Параметри припасування

A.
Розтягнути для припасування

B.
Додати для припасування

C.
Приблизний контур

Забарвлення
Виберіть для обведення колір та спосіб зафарбовування. Із цього випадного списку можна вибрати різні способи зафарбовування. Доступні такі варіанти: відтінки, відтінки і тіні, зсув тону.

Відеоролик про використання вдосконалених функцій об'єктного пензля можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid5214_ai_ua.

Ворсовий пензель

За допомогою ворсового пензля можна робити мазки, які виглядають як мазки справжнього пензля з ворсинками. Ворсовий пензель дозволяє:

- створювати природні та плавні мазки, схожі на мазки, нанесені за допомогою справжнього пензля та з використанням справжніх фарб, наприклад акварелей.
- Виберіть різні пензлі у бібліотеці стандартних пензлів або створюйте власні пензлі, наприклад круглі, пласкі або віялоподібні; можна також встановити інші параметри пензля, наприклад довжину ворсу, його густоту чи непрозорість фарбування.



Ілюстрація з використанням ворсових пензлів різної форми та характеристик

Якщо використовувати графічний планшет у поєднанні з ворсовим пензлем, Illustrator інтерактивно відстежує переміщення пера поверхнею планшета. Таким чином буде відтворено всі нюанси положення та притискання пера в будь-якій точці його шляху. Illustrator моделює об'єкт на основі таких параметрів руху пера: положення за осями X та Y, натиск, нахил, напрямок та обертання.

Якщо використовуються планшет і перо з функцією обертання, курсор доповнюється позначкою, яка відображає кінчик пензля. Ця позначка не з'являється в разі використання інших пристроїв, наприклад миші. Позначка не з'являється також у разі використання точних курсорів.

Примітка. Щоб мати змогу користуватися всіма можливостями ворсового пензля, використовуйте планшет Wacom Intuos 3 або новішої моделі з пером 6D Art Pen. Illustrator розпізнає всі шість характеристик рухів, які ці пристрої дозволяють відтворити. Інші пристрої, включаючи перо Wacom Grip та Art Brush Pen, можуть не передавати деяких характеристик, наприклад обертання. Ці характеристики мазків вважатимуться незмінними.

У випадку використання миші відстежується лише зміна координат X та Y. Інші параметри, такі як нахил, напрямок, обертання та натиск залишатимуться сталими, через що мазки виглядатимуть рівними і подібними один до одного.

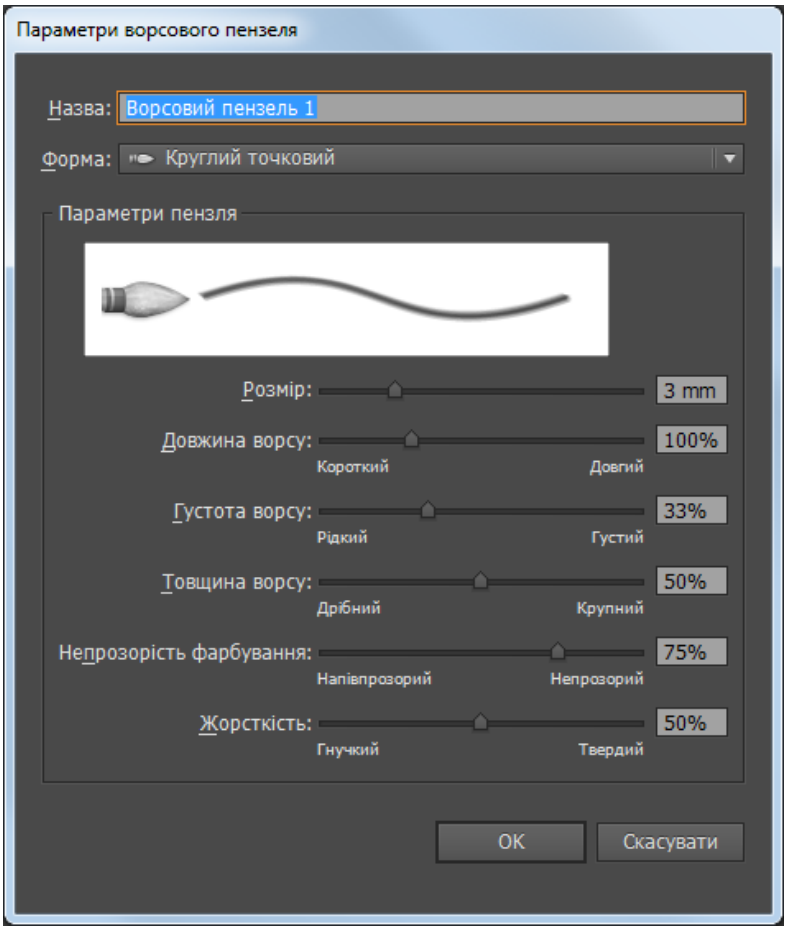
Вибравши інструмент Ворсовий пензель, під час малювання можна переглядати результат. Це дозволяє переглянути приблизний результат мазка.

Примітка. Мазки ворсового пензля утворені з декількох накладань, між якими прозорі мазки. Ці мазки, як і будь-які інші заповнені мазки в Illustrator, взаємодіють із кольорами інших об'єктів, зокрема із іншими мазками ворсового пензля. Щоправда, заливка мазків не взаємодіє в собі. Накладені, окремі мазки ворсового пензля доповнюються та взаємодіють між собою, а окремий мазок, проведений вперед і назад не взаємодіє між собою але накладається.

Використання ворсового пензля

Для використання ворсового пензля виконайте такі дії:

1. Створіть пензель, клацнувши на значок створення нового пензля або вибравши пункт «Створити пензель» у меню панелі «Пензлі».
2. Виберіть Ворсовий пензель та натисніть «OK».



Діалогове вікно параметрів ворсового пензля

3. Вкажіть потрібні параметри в діалоговому вікні параметрів ворсового пензля.

   Ім'я
   ворсового пензля. Назва пензля може містити щонайбільше 31 символ.

   Форма
   Виберіть один із десяти різних пензлів, які дозволяють створювати контури різної форми та надають об’єкту своєрідного вигляду.

   Розмір
   Розмір пензля - це діаметр пензля. Як і для справжніх пензлів, діаметр ворсового пензля вимірюється в точці виходу ворсу з манжети ручки. Значення розміру пензля вказується перетягуванням повзунка або шляхом введення відповідного числа в наявне поле. Дозволений діапазон - від 1 мм до 10 мм.

   Розмір, встановлений для визначення пензля, відображається поруч із мініатюрою пензля на панелі «Пензлі».

   Примітка. Квадратні дужки, клавіші [та], використовуються як клавіші швидкого доступу відповідно для зменшення або збільшення розміру. За допомогою клавіш з дужками можна збільшувати чи зменшувати розмір на 1 мм.

   Довжина ворсу
   Довжина ворсу вимірюється від манжети пензля до кінчиків ворсу. Довжина ворсу вказується так само, як інші параметри ворсового пензля - перетягуванням повзунка або введенням числового значення у відповідному полі (від 25% до 300%).

   Густота ворсу
   Цей параметр відповідає кількості ворсинок на певній ділянці основи пензля. Цей параметр встановлюється так само, як і інші параметри ворсового пензля. Густота обчислюється відповідно до розміру пензля та довжини ворсу, діапазон значень становить від 1% до 100%.

   Товщина ворсу
   Параметр товщини ворсу можна змінювати від дрібного до крупного (від 1% до

100%). Як і решту параметрів пензля, товщину ворсу можна вказати перетягуванням повзунка або введенням числового значення в відповідному полі.

Непрозорість фарбування
Цей параметр дозволяє вказати, наскільки прозорим повинен бути мазок фарбою. Непрозорість фарби може змінюватись від 1% (напівпрозорі мазки) до 100% (непрозорі мазки). Вказане значення є значенням максимальної непрозорості для вибраного пензля. Клавіші з цифрами (0-9) можна використовувати як клавішу швидкого виклику, щоб встановлювати непрозорість мазків ворсового пензля, а саме:

- 0 = 100
- 1 = 10%
- 9 = 90

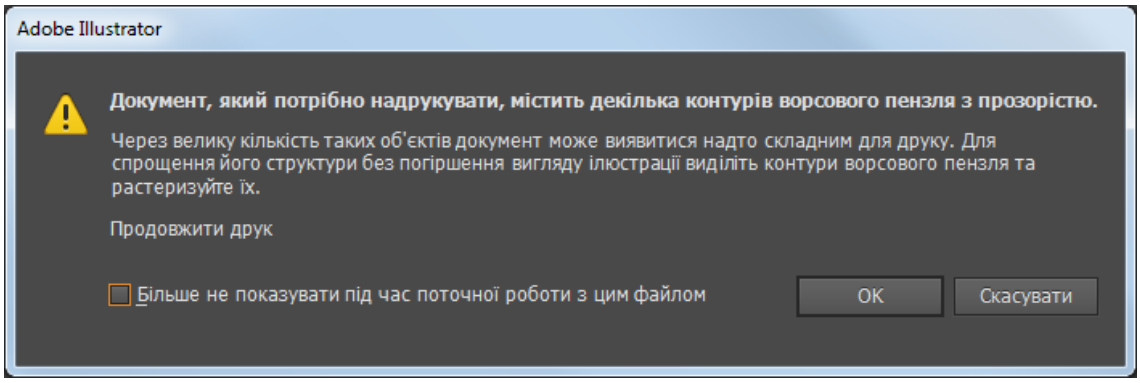
В інших випадках, якщо наприклад ви ввели одразу 35, непрозорість буде встановлено на 35%, а якщо ви вводите 356, значення непрозорості буде 56% (останні дві цифри). Будь-який ряд цифр, що закінчується на «00» визначається як 100%.

Жорсткість
Цей параметр визначає, наскільки жорстким повинен бути ворс. Якщо вибрати менше значення жорсткості, ворс буде гнучкішим. Якщо вибрати більше значення, ворс буде твердішим. Значення жорсткості ворсу можна встановити від 1% до 100%.

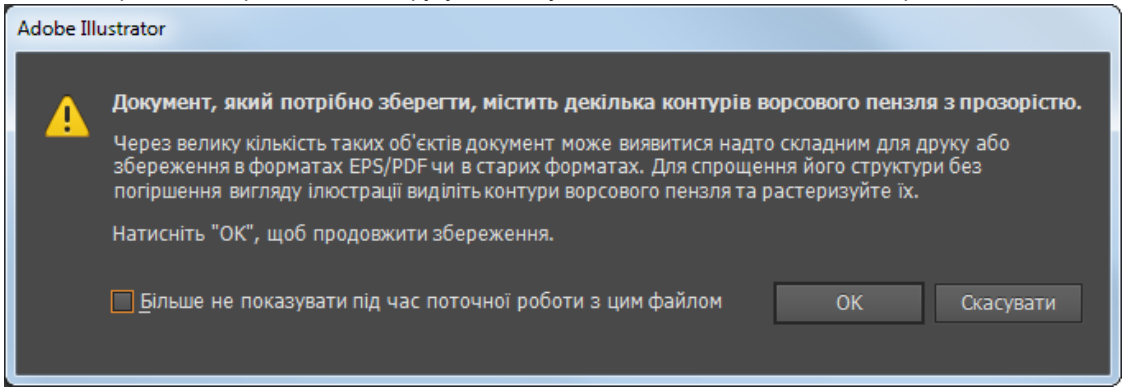
4. Щоб створити пензель з вибраними параметрами, натисніть OK.

Вибравши інструмент «Пензель» та встановивши потрібні параметри на панелі «Пензлі», можна використовувати ворсовий пензель для малювання.

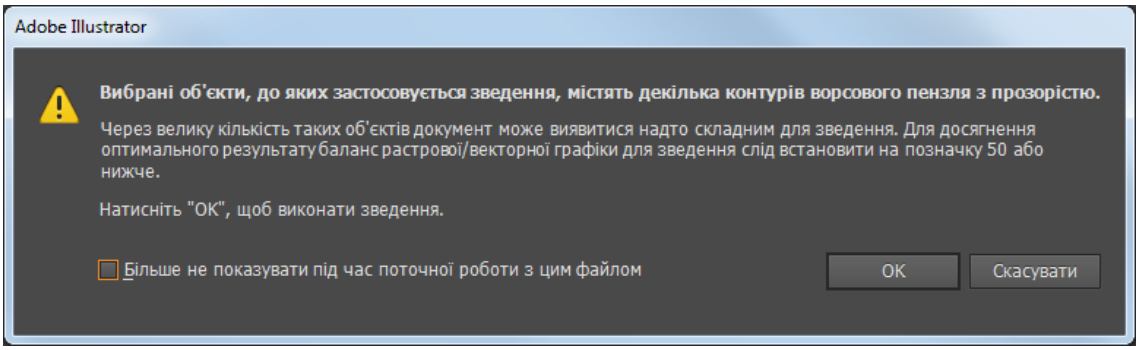
У разі друку, збереження або зведення прозорості документа з більш ніж 30 мазками ворсового пензля, з'являється попередження. Ці попередження відображаються під час зберігання, друку та зведення вмісту файлу.



Вікно попередження про намагання друкувати документ з більш ніж 30 мазками ворсового пензля



Вікно попередження про намагання зберегти документ з більш ніж 30 мазками ворсового пензля



Вікно попередження про намагання зведення прозорості документа з більш ніж 30 мазками ворсового пензля

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Режими прозорості та накладання

Про прозорість
Огляд панелі прозорості
Переглянути прозорість у ілюстрації
Зміна непрозорості ілюстрації
Створення групи часткової прозорості
Використання непрозорих масок для створення прозорості
Використання прозорості для формування об'єднаної групи
Про режими накладання
Зміна режиму накладання ілюстрації

Угору

Про прозорість

Прозорість є такою невід'ємною частиною Illustrator, що можливо додавати прозорість до вашої ілюстрації без її реалізації. Ви можете додавати прозорість до ілюстрації, виконавши одну з наступних дій:

- Зниження непрозорості об'єктів настільки, що основна ілюстрація стає видимою.
- Використання непрозорих масок для створення варіацій у прозорості.
- Використання режиму накладання для зміни взаємодії кольорів серед об'єктів, що накладаються.
- Застосування градієнтів та сіток, що включають прозорість.
- Застосування ефектів або стилів графіки, що містять прозорість, наприклад, тіні.
- Імпортування файлів Adobe Photoshop, що містять прозорість.

Відео про роботу з прозорістю див. на www.adobe.com/go/vid0054_ua.

Докладніші відомості про роботу із прозорістю у програмах Adobe Creative Suite див. за посиланням www.adobe.com/go/learn_ai_transparency_pdf_ua.

Також див.

Учбовий посібник із прозорості (англійською мовою)

Друк і збереження прозорої графіки

Угору

Огляд панелі прозорості

Ви використовуєте панель прозорості («Вікно > Прозорість»), щоб вказати режим непрозорості та накладання об'єктів, щоб створити непрозорі маски або об'єднати у групу частину одного об'єкта з частиною прозорого об'єкта, що накладається.

Показати усі параметри на панелі прозорості

❖ Виберіть «Показати параметри» у меню панелі.

Показ мініатюри виділеного об'єкта на панелі прозорості

❖ Виберіть «Показати мініатюру» у меню панелі. Або натисніть на подвійний трикутник на закладці панелі, щоб переглянути розміри відображення.

Угору

Переглянути прозорість у ілюстрації

Важливо бути уважним під час використання прозорості, тому що вам необхідно налаштувати деякі додаткові параметри для друку та збереження прозорої ілюстрації. Щоб переглянути прозорість у вашій ілюстрації, відобразіть клітчасту фонову сітку, що

ідентифікувати прозорі області вашої ілюстрації.

1. Оберіть «Перегляд > Показати сітку прозорості».
2. (Необов'язково) Виберіть меню «Файл» > Параметри документа і встановіть параметри сітки прозорості.
   Примітка. Ви також можете змінити колір ілюстрації для симуляції того, як вона виглядатиме при роздрукуванні на кольоровому принтері.

Угору

Зміна непрозорості ілюстрації

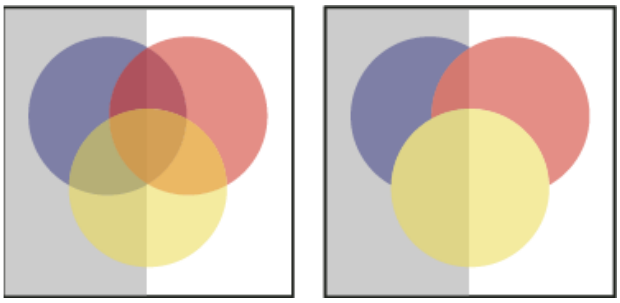
Ви можете змінювати непрозорість одного об'єкта, непрозорість усіх об'єктів у групі або шарі або непрозорість заливки та обведення об'єкта.

1. Виділіть об'єкт або групу (або кінцевий шар на панелі «Шари»).

   Якщо ви бажаєте змінити непрозорість заливки або обведення, виділіть об'єкт, а потім виділіть заливку або обведення на панелі вигляду.

2. Встановіть параметр непрозорості на панелі прозорості або Панелі керування.
   Щоб виділити усі об'єкти, що використовують певну непрозорість, виділіть об'єкт з цією непрозорістю або зніміть виділення всього та введіть значення непрозорості на панелі прозорості. Потім оберіть «Виділити > Однакові > Непрозорість».

   Якщо ви обираєте декілька об'єктів у шарі та змінюєте параметр непрозорості, прозорість областей, що накладаються у виділених об'єктах, зміниться відносно інших об'єктів та покаже накопичену непрозорість. На відміну від цього, якщо ви вкажете шар або групу, а потім зміните непрозорість, об'єкти у шарі або групі трактуватимуться як один об'єкт. Лише об'єкти за межами та під шаром або групою видимі через прозорі об'єкти. Якщо об'єкт переміщується у шар або групу, він приймає непрозорість шару або групи, а якщо об'єкт переміщується назовні, він непрозорість не зберігає.



Окремі виділені об'єкти та налаштовані на непрозорість 50% (зліва) у порівнянні до цільового шару та налаштованого на непрозорість 50% (справа)

Також див.

Цільові елементи для атрибутів вигляду

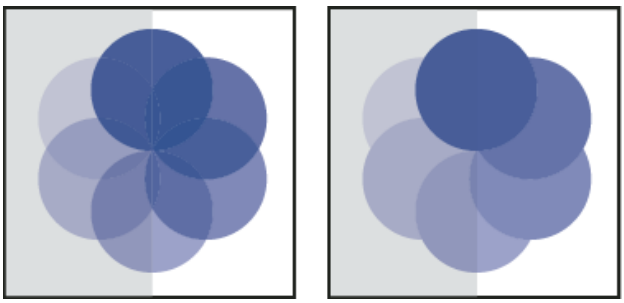
Огляд панелі вигляду

Друк і збереження прозорої графіки

Угору

Створення групи часткової прозорості

У групі часткової прозорості елементи групи не показуються один через одного.



Група з невиділеним параметром «Об'єднувати групу» (зліва) у порівнянні з виділеним (справа)

1. На панелі шарів вкажіть групу або шар, який необхідно перетворити на об'єднану групу.
2. На панелі прозорості виділіть «Об'єднувати групу». Якщо цей параметр невидимий, виділіть «Показувати параметри» у меню панелі.

   Виділення параметру «Об'єднувати групу» проходить через три стани: вмик. (галочка), вимк. (без галочки) або нейтральний (квадрат з лінією через нього). Використовуйте нейтральний параметр, якщо необхідно згрупувати ілюстрацію, не впливаючи на поведінку, визначену вкладеним шаром або групою. Використовуйте параметр у стані вимк., коли необхідно забезпечити, щоб шар або група прозорих об'єктів ніколи не об'єднувалися у групу один з одним.

Також див.

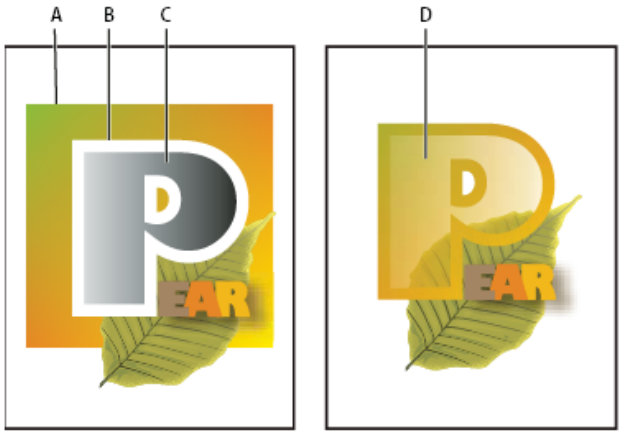
Цільові елементи для атрибутів вигляду

Друк і збереження прозорої графіки

Угору

Використання непрозорих масок для створення прозорості

Для зміни характеристик прозорості ілюстрації можна використовувати маску непрозорості та маскуючий об'єкт. Непрозора маска (також називається маскованою ілюстрацією) забезпечує форму, через яку показуються інші об'єкти. Маскуючий об'єкт визначає прозорі області та ступінь прозорості. Ви можете використовувати будь-який кольоровий об'єкт або растрове зображення як маскуючий об'єкт. Illustrator використовує еквіваленти кольорів у градаціях сірого у маскуючому об'єкті для рівнів непрозорості у масці. Коли непрозора маска біла, ілюстрація повністю видима. Коли непрозора маска чорна, ілюстрація прихована. Затінення сірого у масці призводять до різних ступенів прозорості у ілюстрації.



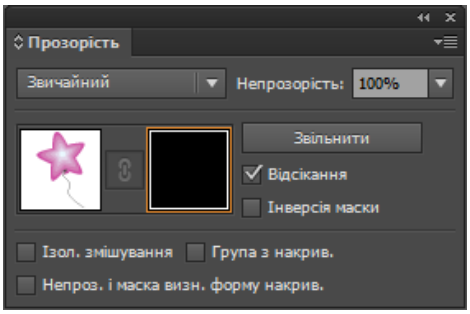
Створення непрозорої маски
A.
Основні об'єкти

B.
Ілюстрація з непрозорою маскою

C.
Маскуючі об'єкти, залиті чорно-білим градієнтом

D.
C, переміщений над областю B, та маскуючий B

Коли ви створюєте непрозору маску, мініатюра маскуючого об'єкта з'являється на панелі прозорості справа від мініатюри маскованої ілюстрації (якщо ці мініатюри невидимі, оберіть «Показувати мініатюри» у меню панелі). За замовчуванням маскована ілюстрація та маскуючий об'єкт зв'язані (як показано посиланням між мініатюрами на панелі). Коли ви переміщуєте масковану ілюстрацію, маскуючий об'єкт переміщується разом з нею. Однак коли ви переміщуєте маскуючий об'єкт, маскована ілюстрація залишається на місці. Ви можете роз'єднати маску на панелі прозорості, щоб заблокувати маску на місці та переміщувати масковану ілюстрацію незалежно від неї.



Панель прозорості відображає мініатюри непрозорої маски: ліва мініатюра представляє непрозору маску, права - маскуючі об'єкти

Ви можете переміщувати маски між Photoshop та Illustrator. Непрозорі маски у Illustrator перетворюються на шари-маски у Photoshop та навпаки.

Примітка. Ви не можете вводити режим ізоляції під час роботи у режимі редагування маски або навпаки.

Відео про роботу з непрозорими масками див. на www.adobe.com/go/vid0056_ua.

Також див.

Цільові елементи для атрибутів вигляду

Друк і збереження прозорої графіки

Створення непрозорої маски

1. Виділіть один об'єкт або групу чи вкажіть шар на панелі шарів.
2. Відкрийте панель «Прозорість» і якщо потрібно, потреби виберіть пункт «Показати параметри» в меню панелі, щоб побачити мініатюри зображень.
3. Двічі клацніть безпосередньо праворуч від мініатюри на панелі прозорості.

   Створюється порожня маска, і Illustrator автоматично переходить у режим редагування маски
4. Використовуйте інструментів для малювання форми маски.
5. Натисніть на мініатюрі ілюстрації (ліва мініатюра) на панелі прозорості, щоб вийти з режиму редагування маски.

Примітка. Параметр відсікання налаштовує фон маски на чорний. Крім того, чорні об'єкти, наприклад, чорний текст, що використовується для створення непрозорої маски з виділеним параметром відсікання, не будуть видимі. Щоб побачити об'єкти, використовуйте інший колір або зніміть виділення з параметру «Відсікання».

Перетворення наявного об'єкта на непрозору маску

❖ Виділіть щонайменше два об'єкти або групи та оберіть «Створити непрозору маску» у меню панелі «Прозорість». Найвищий виділений об'єкт або група використовується як маска.

Редагування маскуючого об'єкта

Ви можете редагувати маскуючий об'єкт, щоб змінити форму або прозорість маски.

1. Натисніть на мініатюрі маскуючого об'єкта (ліва мініатюра) на панелі прозорості.
2. Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на мініатюрі, щоб приховати усю іншу ілюстрацію у вікні документу (якщо мініатюри невидимі, оберіть «Показувати мініатюри» у меню панелі).
3. Скористайтеся будь-яким з інструментів та методів редагування Illustrator, щоб відредагувати маску.
4. Натисніть на мініатюрі ілюстрації (ліва мініатюра) на панелі прозорості, щоб вийти з режиму редагування маски.

Від'єднання або з'єднання непрозорої маски

- Щоб від'єднати маску, вкажіть масковану ілюстрацію на панелі шарів, а потім натисніть на символ з'єднання між мініатюрами на панелі прозорості. Або виділіть «Від'єднати непрозору маску» у меню панелі прозорості.

Маскуючий об'єкт заблокований у положенні та розмірі, в масковані об'єкти можуть переміщуватися та змінюватися у розмірі незалежно від маски.

- Щоб від'єднати маску, вкажіть масковану ілюстрацію на панелі шарів, а потім натисніть на область між мініатюрами на панелі прозорості. Або виділіть «З'єднати непрозору маску» у меню панелі прозорості.

Деактивація або реактивація непрозорої маски

Ви можете деактивувати маску, щоб видалити прозорість, яку вона створює.

- Щоб деактивувати маску, вкажіть масковану ілюстрацію на панелі шарів, а потім натисніть на мініатюрі маскуючого об'єкта, утримуючи клавішу Shift (права мініатюра), на панелі прозорості. Або виділіть «Вимкнути непрозору маску» у меню панелі прозорості. Коли непрозора маска буде деактивована, з'явиться червоний x над мініатюрою маски на панелі прозорості.
- Щоб реактивувати маску, вкажіть масковану ілюстрацію на панелі шарів, а потім натисніть на мініатюрі маскуючого об'єкта, утримуючи клавішу Shift, на панелі прозорості. Або виділіть «Увімкнути непрозору маску» у меню панелі прозорості.

Видалення непрозорої маски

❖ Вкажіть масковану ілюстрацію на панелі шарів, а потім виділіть «Відпустити непрозору маску» у меню панелі прозорості.

Маскуючий об'єкт повторно з'явиться поверх об'єктів, які були масковані.

Відсікання або інверсія непрозорої маски

1. Вкажіть масковану ілюстрацію на панелі шарів.
2. Виділіть один з наступних параметрів на панелі прозорості:
   Відсікання
   Надає масці чорного фону, який відсікає масковану ілюстрацію до меж маскованого об'єкта. Зніміть вибір з параметру відсікання, щоб вимкнути поведінку відсікання. Щоб вибрати відсікання для нових непрозорих масок за замовчуванням, виділіть «Відсікання нових непрозорих масок» у меню панелі прозорості.

   Інверсна маска
   Обертає значення свічення маскуючого об'єкта, що обертає непрозорість маскованої ілюстрації. Наприклад, області з прозорістю 90% перетворюються на 10% після інверсії маски. Зніміть виділення з параметру «Інверсна маска», щоб повернути її у вихідне положення. Щоб інвертувати усі маски за замовчуванням, виділіть «Нові непрозорі маски інвертовані» у меню панелі прозорості.

   Якщо ці параметри невидимі, виділіть «Показувати параметри» у меню панелі.

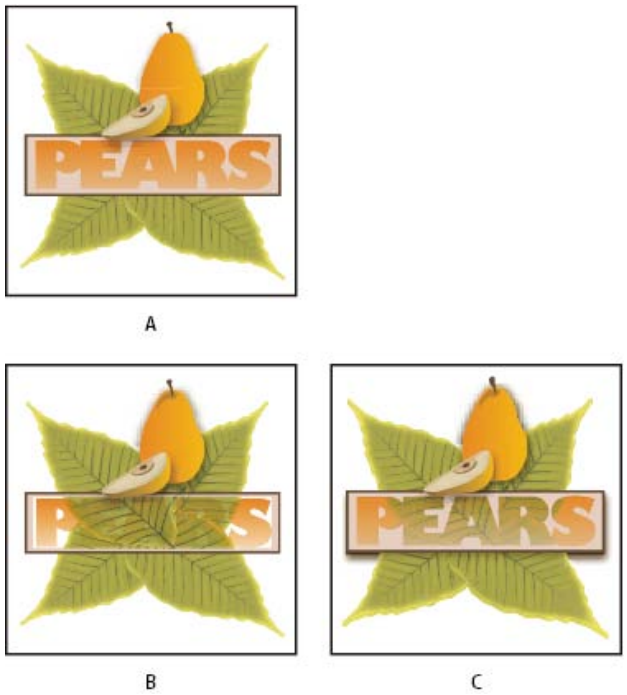
Угору

Використання прозорості для формування об'єднаної групи

Ви можете використовувати параметр «Непрозорість і маска визначають форму для об'єднання», щоб зробити ефект об'єднання пропорційним до непрозорості об'єкта. У областях маски з непрозорістю близько 100% ефект об'єднання буде сильним; у областях з меншою непрозорістю ефект об'єднання буде слабшим. Наприклад, якщо ви використовуєте об'єкт, маскований градієнтом, як об'єднання, основний об'єкт буде поступово об'єднуватися, наче від затінений градієнтом. Ви можете створювати форми для об'єднання з векторними та растровими об'єктами. Цей метод найбільш зручний для об'єктів, що використовують режим накладання, що не є звичайним режимом.

1. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб застосувати непрозору маску для формування об'єднання, виділіть масковану ілюстрацію, а потім згрупуйте її з об'єктами, які необхідно об'єднати у групу.
   - Щоб застосувати альфа-канал бітового об'єкта для формування об'єднання, виділіть бітовий об'єкт, що містить прозорість, а потім згрупуйте його з об'єктами, які необхідно об'єднати у групу.
2. Виділіть групу.

3. На панелі прозорості виділіть «Об'єднувати групу», поки параметр не відобразить відмітку.
4. Серед групованих об'єктів вкажіть маскуючі об'єкти або прозоре зображення на панелі шарів.
5. На панелі прозорості виділіть «Непрозорість і маска визначають форму для об'єднання».



Об'єднання фігур у групи за допомогою бітового зображення
A.
Вихідна ілюстрація

B.
Режим накладання темним застосований до слова «PEARS» та виділено параметр «Група»

C.
Застосований до слова параметр «Непрозорість і маска визначають форму для об'єднання»

Також див.

Цільові елементи для атрибутів вигляду

Друк і збереження прозорої графіки

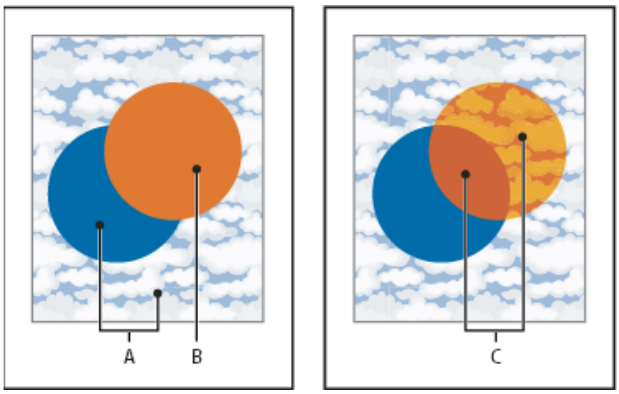
Угору

Про режими накладання

Режими накладання дозволяють варіювати способи, у які кольори об'єктів сполучаються з кольорами основних об'єктів. Коли ви застосовуєте режим накладання до об'єкта, ефект режиму накладання видно на будь-якому об'єкті, що пролягає під шаром або групою об'єкта.

У ході візуалізації ефекту накладання кольорів корисно думати у показниках наступної колірної термінології:

- Сполучений колір - це початковий колір виділеного об'єкта, групи або шару.
- Основний колір — це основний колір у ілюстрації.
- Кінцевий колір — це колір після накладання.



Найвищий об'єкт зі звичайним накладанням (зліва) у порівнянні з режимом накладання направленого світла (справа)
A.
Основні кольори у основних об'єктах з прозорістю 100%

B.
Сполучений колір у найвищому об'єкті

C.
Кінцеві кольори після застосування режиму накладання направленого світла до найвищого об'єкта

Відео про роботу з режимами накладання див. на www.adobe.com/go/vid0055_ua.
Приклад використання режимів змішування та градієнтів для створення яскравих та об'ємних ілюстрацій у стилі коміксів можна знайти за такими адресами: www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blendingmode_ua та www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_ua.

Illustrator надає наступні режими накладання:

Звичайний
Розфарбовує виділення у сполучений колір без взаємодії з основним кольором. Цей режим є стандартним.

Заміна темним
Виділяє основний або сполучений колір - незалежно від його затемнення - як кінцевий колір. Області, світліші за сполучений колір, заміщуються. Області, темніші за сполучений колір, не змінюються.

Множення
Помножує основний колір на сполучений. Кінцевий колір завжди є темнішим. Множення будь-якого кольору на чорний дає чорний колір. Множення будь-якого кольору на білий не змінює колір. Ефект подібний до малювання на сторінці з кількома чарівними маркерами.

Затемнення основи
Затемнює основний колір для відображення сполученого кольору. Накладання з білим не дає змін кольору.

Заміна світлим
Виділяє основний або сполучений колір - незалежно від його освітлення - як кінцевий колір. Області, темніші за сполучений колір, заміщуються. Області, світліші за сполучений колір, не змінюються.

Освітлення
Помножує інверсію сполучених та основних кольорів. Кінцевий колір завжди є світлішим. Растр з чорним залишає колір незмінним. Растр з білим створює білий. Ефект схожий на проектування кількох слайдових зображень, накладених один на одного.

Освітлення основи
Освітлює основний колір для відображення сполученого кольору. Накладання з чорним не дає змін кольору.

Перекриття
Перемножує або освітлює кольори в залежності від основного кольору. Візерунки та кольори перекривають наявну ілюстрацію, зберігаючи світлі тони та тіні основного кольору під час змішування у сполученому кольорі для відображення освітлення або затемнення вихідного кольору.

Розсіяне світло
Освітлює або затемняє кольори залежно від сполученого кольору. Ефект схожий на освітлення

розмитим прожектором на ілюстрації.

Якщо сполучений колір (джерело світла) світліший, ніж сірий колір 50%, ілюстрація освітлюється освітлювачем. Якщо сполучений колір темніший, ніж сірий колір 50%, ілюстрація затемняється, наче випалена. Розфарбування чистим чорним або білим кольором дає чіткі темніші або світліші області, але не дає чистого чорного або білого кольору.

Направлене світло
Помножує або освітлює кольори залежно від сполученого кольору. Ефект схожий на освітлення контрастним прожектором на ілюстрації.

Якщо сполучений колір (джерело світла) світліший, ніж сірий колір 50%, ілюстрація освітлюється. Це корисно для додавання світлих тонів до ілюстрації. Якщо сполучений колір темніший, ніж сірий колір 50%, ілюстрація затемняється, наче під час помноження. Це корисно для додавання тіней до ілюстрації. Розфарбування чистим чорним або білим кольором дає чистий чорний або білий колір.

Різниця
Віднімає сполучений колір з основного кольору або основний колір зі сполученого кольору в залежності від того, який із них має найбільше значення яскравості. Накладання з білим інвертує значення основних кольорів. Накладання з чорним не дає змін кольору.

Виключення
Результат схожий на результат застосування режиму «Різниця», але з нижчою контрастністю. Накладання з білим інвертує компоненти основних кольорів. Накладання з чорним не дає змін кольору.

Колірний тон
Створює кінцевий колір із світністю та насиченістю основного кольору та колірного тону сполученого кольору.

Насиченість
Дає кінцевий колір із світністю та тоном початкового кольору та насиченістю сполученого кольору. Розфарбування в цьому режимі в області без насиченості (сірий) не спричиняє змін.

Колір
Дає кінцевий колір із світністю основного кольору та насиченістю й тоном сполученого кольору. Це зберігає рівні сірого в ілюстрації та є корисним для розфарбовування монохромної ілюстрації і для тонування кольорової.

Свічення
Дає кінцевий колір із тоном та насиченістю основного кольору та світністю сполученого кольору. Цей режим дає результат, обернений до результату режиму «Колір».
Примітка. Режими «Різниця», «Виключення», «Колірний тон», «Насиченість», «Колір» та «Свічення» не сполучають плашкові кольори - та з більшістю режимів накладання чорний, призначений як 100% K, об'єднується у групи з основним шаром. Замість 100% чорного вкажіть насичений чорний за допомогою значень CMYK.

Угору

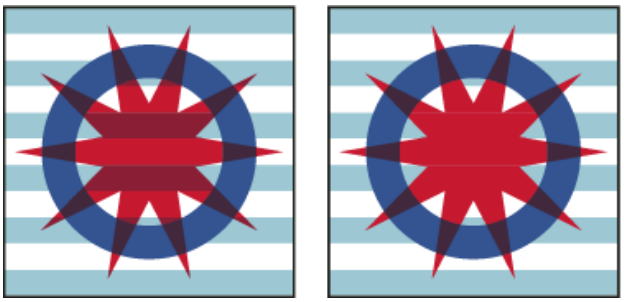
Зміна режиму накладання ілюстрації

1. Виділіть об'єкт або групу (або кінцевий шар на панелі «Шари»).

   Якщо ви бажаєте змінити режим накладання заливки або обведення, виділіть об'єкт, а потім виділіть заливку або обведення на панелі вигляду.

2. На панелі прозорості оберіть режим накладання зі спливаючого меню.

   Ви можете ізолювати режим накладання для вказаного шару або групи, щоб залишити об'єкти нижче без змін. Щоб виконати це, виділіть цільовий значок справа від групи або шару на панелі шарів, що містить об'єкт, за допомогою режиму накладання. На панелі прозорості виділіть «Ізолювати накладання» (якщо параметр «Ізолювати накладання» невидимий, виділіть «Показувати параметри» у меню панелі прозорості).



Група (зірка та коло) з невиділеним параметром «Накладання» (зліва) у порівнянні з виділеним (справа)

Щоб виділити усі об'єкти, що використовують однаковий режим накладання, виділіть об'єкт з цим режимом накладання або зніміть виділення всього та оберіть режим накладання на панелі прозорості. Потім оберіть «Виділити > Однакові > Режим накладання».

Відео про роботу з режимами накладання див. на www.adobe.com/go/vid0055_ua.

Інші теми довідки

Цільові елементи для атрибутів вигляду

Друк і збереження прозорої графіки

Огляд панелі вигляду

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Градієнти



Використовуйте заливку градієнтом, якщо потрібно отримати поступовий перехід кольорів; застосування заливки градієнтом аналогічне заливці будь-яким іншим кольором. Створення градієнтної заливки - хороший спосіб створення гладкої колірної градації в одному або декількох об'єктах. Ви можете зберігати градієнт як зразок, щоб спростити застосування градієнта до декількох об'єктів.

Примітка. Якщо потрібно створити різнокольоровий об'єкт, в якому кольори можуть розходитися в різних напрямках, створіть об'єкт сітки.

Відео про використання градієнтів для вдосконалення рисунків можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid4017_ai_ua.

Приклади використання градієнтів можна переглянути за такими адресами:www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradients_ua, www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_elliptical_gradients_ua та www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_ua.

Приклад використання градієнтів та режимів змішування можна знайти в посібнику за адресою www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blendingmode_ua.

Інші теми довідки

Об'єкти накладання

Сполучені кольори

Сітки

Друк градієнтів, сіток та переходів кольору

Учбовий посібник про градієнти

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Довідка Illustrator / Огляд інструмента «Градієнт» і панелі градієнтів

Довідка спільноти Adobe

Пошук

Продукти, яких це стосується

Illustrator CS6
Illustrator CS5
Illustrator CS4

За допомогою інструмента «Градієнт» і панелі градієнтів («Вікно > Градієнт») можна створювати, змінювати та застосовувати градієнти.

Градієнтні кольори визначаються серією вузлів уздовж повзунка градієнта. *Вузол градієнта* – це точка, в якій градієнт переходить з одного кольору на наступний, та визначається квадратом під повзунком градієнта. У кожному квадраті відображається колір, призначений відповідному вузлу градієнта. Для радіального градієнта крайній лівий вузол градієнта визначає колір заливки центральної точки, що зі зміщенням від центру назовні поступово переходить у колір крайнього правого вузла градієнта.

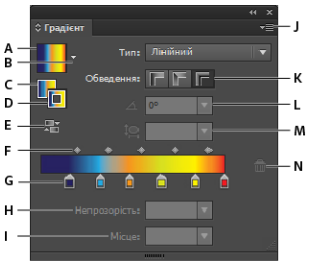
За допомогою інструмента «Градієнт» або параметрів на панелі градієнтів можна вказати кількість і розташування вузлів, кут сектора, в якому відображаються кольори, ексцентриситет еліптичного градієнта та непрозорість кожного кольору.

Панель градієнтів

На панелі градієнтів знаходиться область «Заливка градієнтом», в якій відображаються тип і кольори градієнта, вибрані на даний момент. Якщо клацнути на області «Заливка градієнтом», виділений об'єкт буде залито поточним градієнтом. Безпосередньо праворуч від цієї області знаходиться меню градієнтів, у якому відображаються всі стандартні та попередньо збережені градієнти, доступні для використання. Внизу списку є кнопка «Зберегти градієнт» , на яку можна натиснути та зберегти поточні налаштування градієнта як зразок.

За замовчуванням на панелі відображаються смуга початкового кольору та смуга кінцевого кольору, але, клацаючи в різних точках на повзунку градієнта, можна додавати до панелі інші смуги кольорів. Двічі клацнувши на вузол градієнта, можна відкрити панель кольору цього вузла, на якій можна вибрати колір за допомогою панелі «Колір» чи «Зразки».

Під час роботи з цією панеллю може бути корисним увімкнути відображення всіх параметрів (виберіть пункт «Показати параметри» в меню панелі).



Панель градієнтів
***A.** Поле «Градієнтна заливка» **B.** Меню «Градієнт» **C.** Градієнт на заливці **D.** Градієнт на обведенні **E.** Зворотний градієнт **F.** Середні точки **G.** Контрольна точка кольору **H.** Непрозорість **I.** Розташування **J.** Меню панелі **K.** Тип градієнта на обведенні **L.** Кут **M.** Пропорції **N.** Видалення контольної точки*

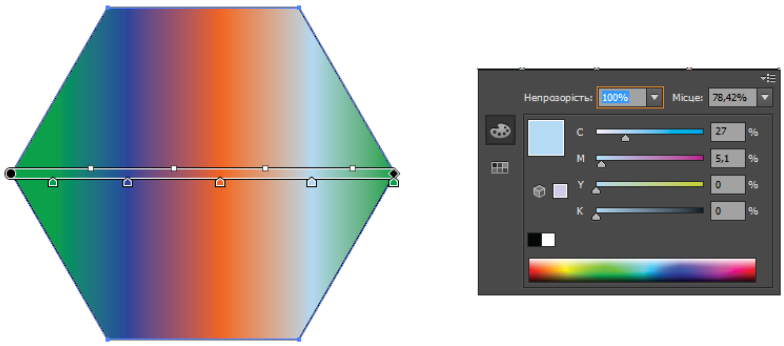
Інструмент «Градієнт»

Інструмент «Градієнт» використовується для створення та редагування градієнтів. Якщо клацнути інструментом «Градієнт» всередині не виділеного і не заповненого іншим градієнтом об'єкта, цей об'єкт буде залито градієнтом, що використовувався останнім. Інструмент «Градієнт» також забезпечує доступ до більшості функцій, доступних на панелі градієнтів. Якщо вибрати об'єкт, залитий градієнтом, і вибрати інструмент «Градієнт», то на об'єкті з'являється лінійка налаштування градієнта. За допомогою лінійки налаштування градієнта можна змінити значення кута, розташування та поширення для лінійного градієнта або фокальну точку, вихідну точку і поширення для радіального градієнта. Якщо навести інструмент на лінійку налаштування градієнта, вона перетворюється у бігунець (такий самий, як на панелі градієнтів) з вузлами і вказівниками розташування. Можна клацнути лінійку налаштування градієнта, щоб додати нові вузли градієнта, а також двічі клацнути окремі вузли градієнта і вибрати

нові налаштування кольору та непрозорості або ж перетягнути вузли градієнта на нові місця.

Якщо навести курсор на лінійку налаштування градієнта і дочекатися появи курсору обертання, можна змінити кут градієнта перетягуванням. Перетягуючи кінець бігунця налаштування градієнта із кругом, можна змінити вихідну точку градієнта, а перетягуючи кінець зі стрілкою, можна збільшити або зменшити діапазон градієнта.

Щоб приховати або відобразити лінійку для налаштування градієнта, виберіть «Перегляд» > «Приховати анотатор градієнта» або «Перегляд» > «Показати анотатор градієнта».



Якщо двічі клацнути контрольну точку градієнта на лінійці налаштування градієнта, що на об'єкті, відкриється діалогове вікно параметрів кольору для градієнта.

(cc) BY-NC-SA Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Довідка Illustrator / Створення і редагування візерунків

У цій статті розглядаються робочі процеси зі створення і редагування візерунків у програмі Adobe Illustrator CS6 та пізніших версіях. Для отримання докладнішої інформації про особливості роботи з візерунками у попередніх версіях програми Illustrator див. статтю Patterns (Візерунки).

Відео про створення гармонійних візерунків

Перегляньте відео та дізнайтеся, як Говард Пінський (Howard Pinsky), експерт Iceflow Studios, швидко й легко створює елегантні візерунки на основі зображень.

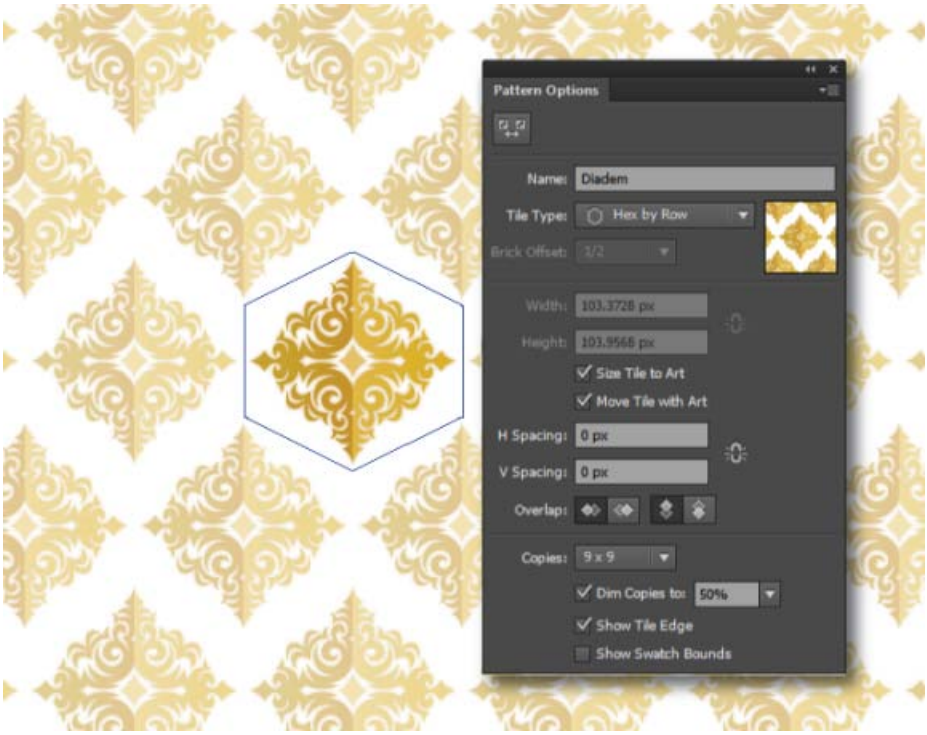
від Говарда Пінський з Iceflow Studios
http://www.iceflowstudios....

Зробіть свій внесок до Adobe Community Help

Угору

Створення та редагування візерунків

1. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб **створити візерунок**, виберіть зображення, на основі якого слід створити візерунок, а потім оберіть команди меню «Об'єкт» > «Візерунок» > «Зробити».
   - Для **редагування візерунка** двічі клацніть його на панелі зразків візерунків або виділіть об'єкт, що містить візерунок, та виберіть команди меню «Об'єкт» > «Візерунок» > «Редагувати візерунок..»
2. (Додатково) Введіть нове ім'я для візерунка або змініть існуюче у діалоговому вікні «Параметри візерунка».
3. Змініть відповідним чином інші параметри, доступні у вікні «Параметри візерунка»:



Панель «Параметри візерунка»

Тип сегмента Оберіть схему розташування сегментів.

- *Сітка*. Центр кожного сегмента вирівнюється за горизонталлю чи вертикаллю відносно центрів суміжних сегментів.
- *Цегла рядками*. Сегменти прямокутні та розташовуються рядками. Центри сегментів у рядках вирівнюються за горизонталлю. Центри сегментів у переміжних стовпцях вирівнюються за вертикаллю.
- *Цегла стовпцями*. Сегменти прямокутні та розташовуються стовпцями. Центри сегментів у стовпцях вирівнюються за вертикаллю. Центри сегментів у переміжних стовпцях вирівнюються за горизонталлю.
- *Шестикутники стовпцями*. Сегменти шестикутні та розташовуються стовпцями. Центри сегментів у стовпцях вирівнюються за вертикаллю. Центри сегментів у переміжних стовпцях вирівнюються за горизонталлю.
- *Шестикутники рядками*. Сегменти шестикутні та розташовуються рядками. Центри сегментів у рядках вирівнюються за горизонталлю. Центри сегментів у переміжних рядках вирівнюються за вертикаллю.

Зсув блоку Застосовується для таких схем:

- *Цегла рядками*. Визначає відхил центрів сегментів у суміжних рядках від вертикальної осі.
- *Цегла стовпцями*. Визначає відхил центрів сегментів у суміжних рядках від горизонтальної осі.

Ширина / висота Визначає висоту та ширину сегментів. Для цього параметра можна обирати різноманітні значення, менші або більші за розмір початкового зображення. Значення, більші за розмір початкового зображення, призводять до збільшення сегментів та появи порожніх ділянок між ними. Значення, менші за розмір початкового зображення, призводять до перекриття суміжних сегментів.

Сегмент за розміром до ілюстрації Вибір цього параметра призводить до стиснення розміру сегмента відповідно до розмірів початкового зображення, на основі якого було створено візерунок.

Перемістити сегмент із ілюстрацією Коли обрано цей параметр, під час переміщення зображення візерунка також переміщується і сегмент.

Інтервал H / інтервал V Збільшує проміжок між суміжними сегментами.

Накладання Цей параметр визначає, який із сегментів за накладання суміжних сегментів розташовується поверх.

Копії Визначає, скільки саме рядків і стовпців сегментів є видимими під час редагування візерунка.

Затемнити копії до Визначає рівень непрозорості копій сегментів під час редагування і попереднього перегляду візерунка.

Показати край сегмента Коли цей параметр активовано, навколо сегмента відображається контур.

Показати межі зразка Відображає ділянку візерунка, яка дублюється для створення візерунка.

4. На лінійці під панеллю керування виберіть параметр збереження або скидання змін візерунка.

   Примітка. *Нові візерунки зберігаються на панелі зразків. Після редагування візерунка оновлюється й візерунок на панелі зразків.*

(cc) BY-NC-SA Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Довідка Illustrator / Застосування або редагування градієнта

Застосування градієнта до об’єкта
Створення еліптичного градієнта
Зміна кольорів градієнта
Застосування градієнта до декількох об’єктів
Зміна напрямку, радіуса або вихідної точки градієнта

Після заливки об'єкта градієнт можна швидко і легко змінювати та редагувати.

До початку сторінки

Застосування градієнта до об’єкта

- Виберіть об'єкт і виконайте одну з перелічених нижче дій.
  - Щоб застосувати останній використаний градієнт, натисніть поле градієнта на панелі інструментів або поле заливки градієнта на панелі «Градієнт».
  - Щоб застосувати останній використаний градієнт до невиділеного і не залитого градієнтом об'єкта, клацніть всередині об'єкта інструментом «Градієнт» .
  - Щоб застосувати стандартний або попередньо збережений градієнт, виберіть його у списку на панелі градієнтів або клацніть відповідний зразок градієнта на панелі «Зразки».

    ***Підказка**: щоб відобразити на панелі зразків лише градієнти, натисніть кнопку «Показати категорії зразків» та виберіть пункт «Показати зразки градієнтів».*

До початку сторінки

Створення еліптичного градієнта

У програмі можна створювати лінійні, радіальні та еліптичні градієнти. Еліптичний градієнт утворюється внаслідок зміни ексцентриситету радіального градієнта; для еліптичного градієнта можна також визначити кут і нахил.

1. Виберіть «Радіальний» в меню «Тип» на панелі градієнтів.
2. Вкажіть значення ексцентриситету, відмінне від 100%.
3. Щоб нахилити еліпс, вкажіть значення кута нахилу, відмінне від 0.

До початку сторінки

Зміна кольорів градієнта

1. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб змінити параметри градієнта, не заливаючи ним жодного об'єкта, зніміть виділення з усіх об'єктів і двічі клацніть інструменті «Градієнт» внизу на панелі інструментів.
   - Щоб змінити градієнт в об'єкті, виберіть об'єкт і відкрийте панель градієнтів.
   - Щоб змінити стандартний градієнт, виберіть його у списку на панелі градієнтів. Можна також клацнути на градієнт на панелі зразків і тоді відкрити панель градієнтів.
2. Щоб змінити колір вузла, виконайте одну з перелічених нижче дій.
   - Двічі клацніть на вузол градієнта (або на панелі градієнтів або у виділеному об'єкті) і на панелі, що з'явиться, виберіть новий колір. Можна змінити панель, що відображається, натиснувши значок «Колір» або «Зразки», розташований

ліворуч. Щоб прийняти вибраний колір, клацніть за межами панелі.

- Можна також перетягнути колір із панелі кольорів або панелі зразків на вузол градієнта.

Примітка: *Якщо ви створюєте градієнт між плашковими кольорами, необхідно зняти виділення «Перетворити на тріадний» у діалоговому вікні «Режим кольороподілу», щоб надрукувати окремі плашкові кольороподіли.*

3. Щоб додати проміжні кольори до градієнта, перетягніть колір з панелі зразків або панелі кольорів на повзунок на панелі градієнтів. Або ж клацніть у будь-якому місці під повзунком градієнта і виберіть колір так само, як і для початкового або кінцевого кольору.

4. Щоб видалити проміжний колір, перетягніть смугу кольору за межі повзунка градієнта або виділіть її і натисніть кнопку «Видалити» на панелі градієнтів.

5. Щоб змінити розташування кольорів у градієнті, виконайте одну з перелічених нижче дій.

   - Щоб налаштувати середні точки контрольної точки кольору градієнта (точка, у якій дві контрольні точки кольору складають 50%), перетягніть значок ромба над бігунком або виділіть значок та введіть значення між 0 та 100 у текстовому вікні «Розташування».
   - Щоб налаштувати кінцеві точки контрольних точок градієнта, перетягніть найлівішу або найправішу контрольну точку градієнта нижче градієнтного бігунка.
   - Щоб поміняти місцями початковий і кінцевий кольори, клацніть значок «Зворотний градієнт» на панелі градієнтів.

6. Щоб змінити характеристики непрозорості кольору градієнта, клацніть контрольну точку кольору на панелі градієнтів і вкажіть потрібне значення у полі «Непрозорість». Коли для певного вузла встановлено значення непрозорості, менше за 100%, цей вузол позначається значком, і його колір відображається на повзунку градієнта з клітинками на зразок шахової дошки.

7. Натисніть кнопку «Створити зразок» на панелі зразків, щоб зберегти новий або змінений градієнт як зразок. Або перетягніть градієнт з панелі градієнтів або Панелі інструментів на панель зразків.

До початку сторінки

Застосування градієнта до декількох об’єктів

1. Заливка градієнтом всіх об'єктів.

2. Виберіть усі об'єкти, які потрібно залити.

3. За допомогою інструмента «Градієнт» можна виконати таке:

   - Щоб створити градієнт із одним повзунком, клацніть у тому місці на монтажній області, де повинен починатися градієнт, і перетягніть туди, де він повинен закінчуватися.
   - Щоб створити градієнт із повзунком для кожного виділеного об’єкта, клацніть у тому місці на монтажній області, де повинен починатися градієнт, і, утримуючи натиснутою клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягніть курсор туди, де градієнт повинен закінчуватися. Після цього можна налаштувати різні повзунки градієнта для різних об'єктів. (Кілька повзунків градієнта створюються лише для простих контурів).

До початку сторінки

Зміна напрямку, радіусу або вихідної точки градієнта

Заливши об'єкт градієнтом, можна скористатися інструментом «Градієнт» та лінійкою для налаштування градієнта (бігунець) на об’єкті, щоб змінити градієнт використанням нової заливки кольору. За допомогою відповідного інструмента можна змінити напрямок, вихідну точку, початкову і кінцеву точку градієнта.

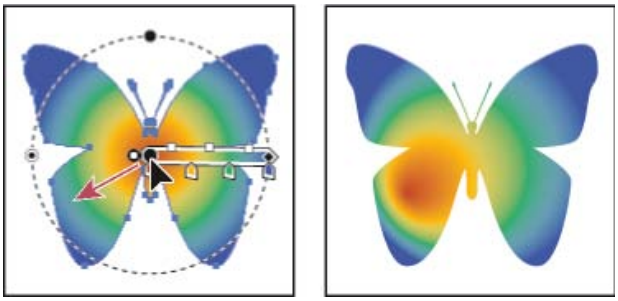
1. Виділіть залитий градієнтом об'єкт.
2. Виберіть інструмент «Градієнт» і виконайте одну з таких дій:

   - Щоб змінити напрямок лінійного градієнта, клацніть у точці, де повинен починатися градієнт, і перетягніть у напрямку, в якому він повинен відображатися. Можна також навести інструмент «Градієнт» на лінійку налаштування градієнта, що на об'єкті, і після зміни курсору на піктограму обертання перетягнути бігунець, щоб встановити кут градієнта.

     ***примітка**: змінити напрямок можна також, встановивши нове значення у полі «Кут» на панелі «Градієнт».*

   - Щоб змінити радіус радіального або еліптичного градієнта, наведіть інструмент «Градієнт» на стрілку на лінійці налаштування градієнта, що на об'єкті, та перетягніть бігунець.
   - Щоб змінити вихідну точку градієнта, наведіть інструмент «Градієнт» на початок лінійки налаштування градієнта на об'єкті та перетягніть бігунець в потрібне положення.
   - Щоб змінити одночасно радіус та кут, клацніть кінцеву точку та, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягніть її у нове місце.

     ***примітка**: якщо лінійка для налаштування градієнта (повзунок градієнта) не з’являється, коли на об’єкт з градієнтом наводиться інструмент «Градієнт», виберіть «Перегляд» > «Показати анотатор градієнта».*



Одночасна зміна радіуса та кута градієнта

BY-NC-SA Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Візерунки

Про візерунки
Рекомендації для побудування візерункових сегментів
Створення зразків візерунку
Створення плавних геометричних візерунків
Побудування нестандартно текстурованих візерунків
Створення кутових сегментів для пензельних візерунків
Зміна візерунків

Угору

Про візерунки

Illustrator постачається разом з багатьма візерунками, які доступні на панелі зразків та у теці Illustrator Extras на диску Illustrator. Ви можете персоналізувати наявні візерунки та візерунки оформлення з робочої області за допомогою одного з інструментів Illustrator. Візерунки для заливки об'єктів візерунки заливки відрізняються у оформленні та розбитті від візерунків, що призначення для застосування до контуру за допомогою панелі пензлів (візерунки пензлів). Для кращих результатів використовуйте візерунки заливки, щоб залити об'єкти та візерунки пензлів до об'єктів контуру.

Під час оформлення візерунків допомагає зрозуміти те, як Adobe Illustrator розбиває візерунки:

- Усі візерунки розбиваються зліва направо від початку лінійки (за замовчуванням у лівій нижній частині ілюстрації) до протилежної сторони ілюстрації. Щоб налаштувати початок розбиття усіх візерунків у ілюстрації, ви можете змінити початок лінійки файлу.

  Примітка. Лінійки CS5 та CS4 відрізняються початком відліку значень. Через це у разі копіювання об'єктів з CS4 у CS5 вигляд візерунків, які розбиваються, може не збігатися. Для таких об’єктів сегменти можна буде перенести за допомогою панелі «Трансформування», щоб забезпечити відповідність вигляду.

- Зазвичай візерунки заливки мають лише один сегмент.
- Пензельні візерунки можуть включати до п'яти сегментів - для сторін, внутрішнього кута, зовнішнього кута, початку та кінця контуру. Додаткові кутові сегменти активують пензельні візерунки для гладкого протікання у кутах.
- Візерунки заливки розбиваються перпендикулярно до осі x.
- Пензельні візерунки розбиваються перпендикулярно до контуру (вершина візерункового сегменту завжди направлена назовні). Також кутові сегменти повертаються на 90° за годинниковою стрілкою кожного разу, коли контур змінює напрям.
- Візерунки заливки розбивають ілюстрацію лише у типі обмежувальної рамки-незалитому та необведеному (недрукованому) прямокутникові у задній частині ілюстрації. Для візерунків заливки рамка розміру служить маскою.
- Пензельні візерунки розбивають ілюстрацію у типі обмежувальної рамки, висовуючись або групуючись з нею.

Також див.

Про заливку та обведення

Угору

Рекомендації для побудування візерункових сегментів

Дотримуйтеся цих основних рекомендацій для побудування візерункових сегментів:

- Щоб зробити візерунок менш складним, щоб надрукувати його більш чітко, видаліть непотрібну деталізацію з візерункової ілюстрації та згрупуйте об'єкти, розмальовані один кольором, щоб вони були суміжними у порядку стекування.
- Якщо ви створили візерунковий сегмент, наблизьте ілюстрацію для більш точного вирівнювання елементів, а потім віддаліть ілюстрацію для кінцевого виділення.
- Чим складніший візерунок, тим менше повинно бути виділення, що використовується для його створення; однак чим менше виділення (та візерунковий сегмент, що його створює), тим більше копій необхідно для створення візерунку. Тому 1-дюймовий квадратний сегмент більш ефективним, ніж 1/4-дюймовий квадратний сегмент. Якщо ви створюєте простий візерунок, ви можете включити декілька копій об'єкта з виділення, призначене для візерункового сегменту.
- Щоб створити прості візерунки лінії, розшаруйте обведені лінії різної ширини та кольору та розташуйте незалиту, необведену рамку розміру за лініями, щоб створити візерунковий сегмент.
- Щоб створити органічний або текстурний візерунок нестандартним, трохи змініть сегментовану ілюстрацію для більш реалістичного ефекту. Ви можете застосовувати ефект огрубіння для контролювання варіацій.
- Щоб забезпечити гладке розбиття, закрийте контури перед визначенням візерунку.
- Збільшіть перегляд ілюстрації та перевірте дефекти перед визначенням візерунку.
- Якщо ви малюєте рамку розміру навколо ілюстрації, впевніться, що рамка прямокутна, що вона є самим заднім об'єктом сегменту, що незалита та необведена. Якщо Illustrator використовує цю рамку розміру для пензельного візерунку, впевніться, що нічого не висовується з неї.

Створюючи пензельні візерунки, дотримуйтеся цих додаткових рекомендацій:

- Коли можливо, обмежте ілюстрацію до нерозфарбованої рамки розміру, щоб ви могли контролювати розбиття візерунку.
- Кутові сегменти повинні бути квадратними та мати однакову висоту з боковими сегментами, щоб відповідно вирівнятися на контурі. Якщо ви плануєте використовувати кутові сегменти з пензельним візерунком, вирівняйте об'єкти у кутових сегментах по горизонталі з об'єктами у бокових сегментах, щоб візерунки розбивалися належним чином.
- Створення спеціальних кутових ефектів для пензельних візерунків за допомогою кутових сегментів.

Також див.

Застосування кольору заливки до об'єкта

Угору

Створення зразків візерунку

1. Створіть ілюстрацію для візерунку.
2. (Додатково) Щоб контролювати проміжок між елементами візерунку або відсікати частини візерунку, намалюйте тип обмежуючої рамки (незалитий прямокутник) навколо ілюстрації, яку ви бажаєте використовувати як візерунок. Оберіть «Об'єкт > Впорядкувати > На задній план», щоб зробити прямокутник об'єктом на самому задньому плані. Щоб використовувати прямокутник як рамку розміру для пензля або візерунку заливки, застосуйте для його заливки та обведення зразок «Немає».
3. Використовуйте інструмент «Виділення», щоб виділити ілюстрацію та рамку розміру (при наявності), що створює візерунковий сегмент.
4. Виконайте одну з таких дій:
   - Оберіть «Редагування» > «Визначити візерунок», введіть назву у діалоговому вікні «Створити зразок» та натисніть ОК. Візерунок відображається на панелі зразків.
   - Перетягніть ілюстрацію на панель зразків.

Також див.

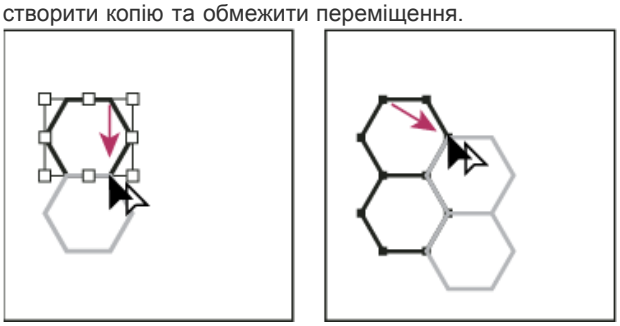
Рекомендації для побудування візерункових сегментів

Про зразки

Угору

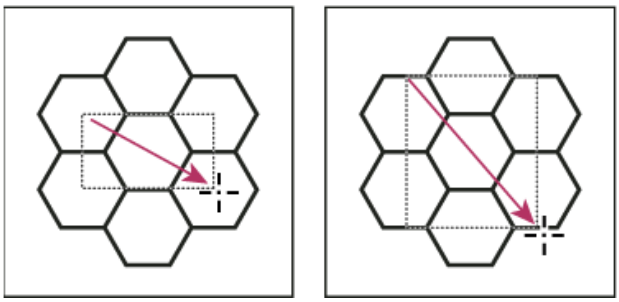
Створення плавних геометричних візерунків

1. Впевніться, що «Швидкі» напрямні ввімкнені та «Прив'язати до точки» виділено у меню перегляду.
2. Виділіть геометричний об'єкт. Для точно розташування розташуйте інструмент «Часткове виділення» на одній з опорних точок об'єкта.
3. Розпочніть перетягування об'єкта по вертикалі з однієї із опорних точок; потім натисніть Alt+Shift (Windows) або Option+Shift (Mac OS), щоб скопіювати об'єкт та обмежити переміщення.
4. Коли копія об'єкта прив'язана до місця, відпустіть кнопку миші, а потім відпустіть клавіші.
5. Використовуючи інструмент «Групове виділення», натисніть, утримуючи Shift, щоб обрати обидва об'єкти, та розпочніть перетягування об'єкта по горизонталі з однієї із опорних точок; потім натисніть Alt+Shift (Windows) або Option+Shift (Mac OS), щоб створити копію та обмежити переміщення.



Виділіть обидва об'єкти (зліва) та перетягніть для створення копії (справа).

6. Коли копія об'єкта прив'язана до місця, відпустіть кнопку миші, а потім відпустіть клавіші.
7. Повторіть кроки 2-6, поки не вибудуєте необхідний візерунок.
8. За допомогою інструмент «Прямокутник» виконайте те чи інше:
   - Для візерунку заливки намалюйте рамку розміру від центральної точки лівого верхнього об'єкта до центральної точки правого нижнього об'єкта.
   - Для пензельного візерунку намалюйте рамку розміру, що оточує об'єкти та співпадає з їхніми зовнішніми межами. Якщо візерунок повинен бути кутовим сегментом, утримуйте Shift при перетягуванні, щоб обмежити рамку розміру до квадрату.



Рамка розміру для візерунку заливки (зліва) у порівнянні з рамкою розміру для пензельного візерунку (справа)

9. Розфарбуйте геометричні об'єкти у необхідний колір.
10. Збережіть геометричні об'єкти як зразок візерунку.

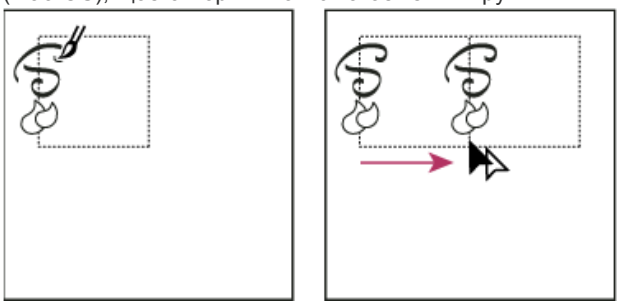
Угору

Побудування нестандартно текстурованих візерунків

1. Виберіть «Перегляд > Прив'язка до точки».
2. Намалюйте рамку розміру. Якщо ви створюєте пензельний візерунок, здійсніть

перехід до дії 13.

3. Намалюйте текстуру з об'єктами або лініями, що перетинаються лише у лівій стороні обмежуючого прямокутника.
4. Використовуючи інструмент «Часткове виділення», виділіть текстуру та прямокутник, та розташуйте вказівник у лівому нижньому куті прямокутника.
5. Перетягніть прямокутник вправо, потім натисніть Alt+Shift (Windows) або Option+Shift (Mac OS), щоб створити копію та обмежити рух.

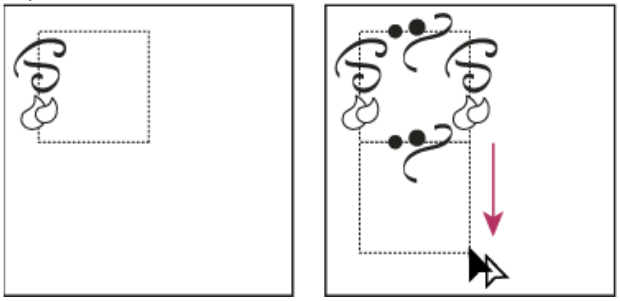


Намалюйте текстуру на лівій стороні рамки розміру (зліва), а потім скопіюйте текстуру та прямокутник (справа).

Коли ліва верхня кутова точка копії прив'язується до правої верхньої кутової точки рамки розміру, відпустіть кнопку миші, а потім відпустіть клавіші.

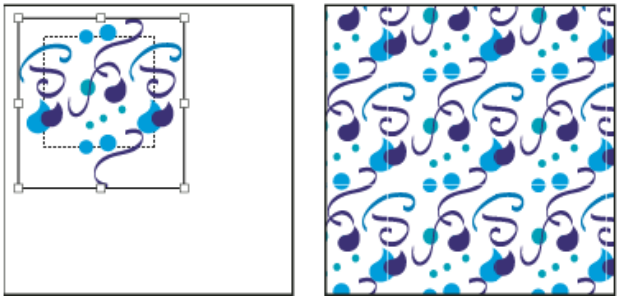
Якщо вам відомі точні розміри рамки розміру, ви можете виділити лише текстури та скористатися командою «Перемістити», щоб вказати горизонтальне переміщення ширини прямокутника. Впевніться, щоб у діалоговому вікні натиснуто на ОК, а не «Перемістити».

6. Клацніть за межами прямокутника, щоб зняти з нього виділення.
7. Виділіть правий прямокутник та видаліть його.
8. Продовжуйте малювати текстуру лише з об'єктами та лініями, що перетинаються на верхній стороні прямокутника.
9. Коли ви закінчите лише вершину частину, виділіть усі лінії або об'єкти, що перетинають верхню частину рамки розміру; потім натисніть Alt+Shift (Windows) або Option+Shift (Mac OS) та перетягніть вниз, щоб створити копію та обмежити переміщення.



Намалюйте текстуру на верхній стороні рамки розміру (зліва), а потім скопіюйте текстуру та прямокутник (справа).

10. Коли ліва верхня кутова точка копії прив'язується до правої нижньої кутової точки прямокутника, відпустіть кнопку миші, а потім клавіші.
11. Зняти виділення з усього.
12. Виділіть нижній прямокутник та будь-який з об'єктів, що не перетинають верхній прямокутник, та видаліть їх.
13. Використовуючи інструмент «Олівець», залийте середину прямокутника вашою текстурою. Слідкуйте за тим, що не перетнути жоден з країв прямокутника. Розфарбуйте текстуру.
14. Збережіть ілюстрацію та прямокутник як зразок візерунку.



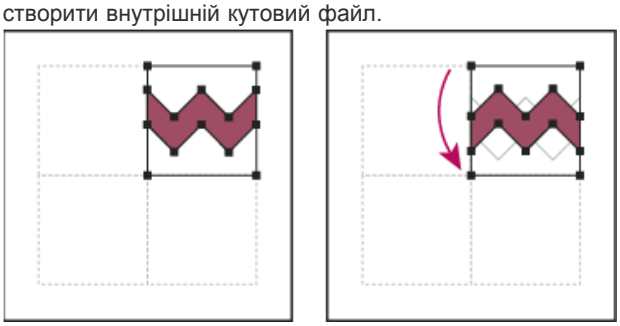
Визначення ілюстрації та прямокутника як візерунку (зліва) у порівнянні з заливкою області візерунком (справа)

Угору

Створення кутових сегментів для пензельних візерунків

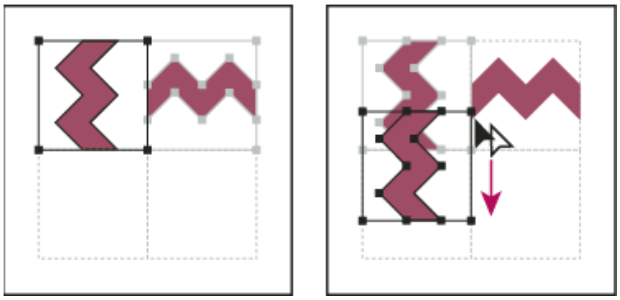
Кутове розбиття надає спеціальні ефекти межі під час застосування пензельних візерунків. Ви можете створити кутове розбиття з робочої області або використати сегмент сторони пензельного візерунка як основу для створення додаткового зовнішнього та внутрішнього (відображено як -135°) кутового розбиття.

1. Оберіть «Файл > Відкрити», розмістіть файл з пензельним візерунком (постачається з) Adobe Illustrator, який необхідно використати, та натисніть «Відкрити».
2. Оберіть «Вікно > Пензлі». Виділіть сегмент, який необхідно використати, та перетягніть його у центр вашої ілюстрації.
3. Якщо сегмент не має квадратної рамки розміру, створіть вікно, що повністю оточує ілюстрацію, однакової висоти з боковим сегментом (боковий сегмент може бути прямокутним). Залийте та обведіть вікно порожнім кольором («Немає»), оберіть «Об'єкт > Упорядкувати > На задній план», щоб вікно відійшло на задній план у вашій ілюстрації (рамка розміру допомагає вирівнювати новий сегмент).
4. Виділіть сегмент та рамку розміру.
5. Щоб створити зовнішній кутовий файл, використайте інструмент «Поворот» для повороту сегменту та його рамки розміру на 180°. Пропустіть цей крок, щоб створити внутрішній кутовий файл.

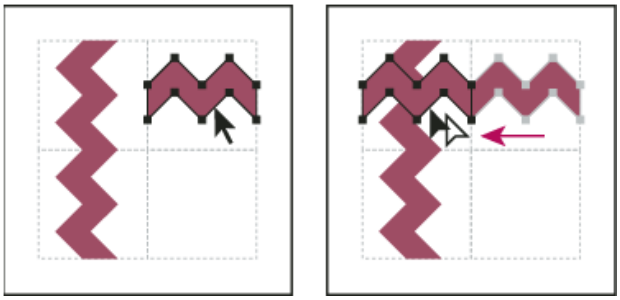
   Вставлений сегмент (зліва) у порівнянні з тим самим сегментом з поворотом на 180° (справа)
6. Використовуючи інструмент «Поворот», натисніть на лівий нижній кут рамки розміру, утримуючи Alt+Shift (Windows) або Option+Shift (Mac OS). Введіть значення 90° та натисніть «Копіювати», щоб створити копію, очищену зліва від першого сегменту. Цей сегмент перетворюється на кутовий.
7. Використовуючи інструмент «Виділення», перетягніть лівий сегмент вниз правою опорною точкою, натискаючи Alt+Shift (Windows) або Option+Shift (Mac OS), щоб створити копію обмежити переміщення, щоб ви створили третій сегмент під другим. Коли права верхня опорна точка копії прив'язується до правої нижньої опорної точки кутового сегменту, відпустіть кнопку миші та Alt+Shift (Windows) або Option+Shift (Mac OS).

   Ви використовуєте третю копію для вирівнювання.



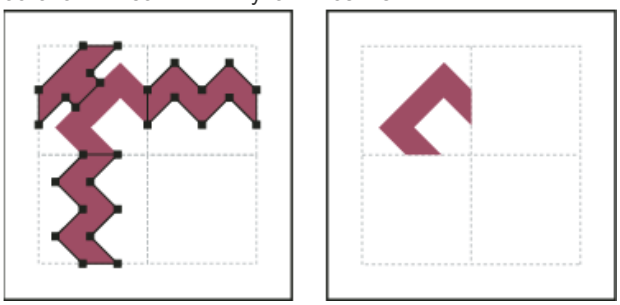
Здійсніть поворот на 90° та скопіюйте лівий сегмент (зліва), а потім перетягніть кутовий сегмент, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), щоб створити копію під ним (справа).

8. Виберіть ілюстрацію у лівому сегменті. Перетягніть її вліво, натискаючи Alt+Shift (Windows) або Option+Shift (Mac OS), щоб ілюстрація правого сегменту наклалася на ілюстрацію у кутовому сегменті.



Скопіюйте (зліва) та перемістіть правий верхній сегмент над кутовим (справа).

9. Відредагуйте кутовий сегмент, що ілюстрація вирівнялася з сусідніми сегментами по вертикалі та по горизонталі. Виділіть та видаліть будь-яку частину сегменту, що є лишньою у куті, та відредагуйте ілюстрацію, що залишилася, щоб створити остаточний зовнішній кутовий сегмент.



Видалення непотрібних елементів (зліва) створює остаточний зовнішній кутовий сегмент (справа).

10. Виділіть усі частини сегменту , у тому числі, рамку розміру.
11. Збережіть новий візерунок як зразок.
12. Двічі натисніть на новий зразок візерунку, щоб з'явилося діалогове вікно «Параметри зразків», назвіть сегмент як варіацію вихідного документу (наприклад, використовуйте суфікс «над») та натисніть ОК.

Також див.

Створення або зміна пензлів

Параметри пензля

Угору

Зміна візерунків

1. Перевірте, щоб на ілюстрації нічого не було виділено.
2. На панелі зразків виділіть зразок візерунку, який бажаєте змінити.
3. Перетягніть зразок візерунку у ілюстрацію та відредагуйте візерунковий сегмент у ній.
4. Виберіть візерунковий сегмент та, утримуючи клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS), перетягніть змінений візерунок поверх старого візерунку на панелі

зразків.

Візерунок заміщується на панелі зразків та оновлюється у поточному файлі.

Інші теми довідки

Огляд панелі зразків

Трансформація візерунків об'єкта

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Сітки

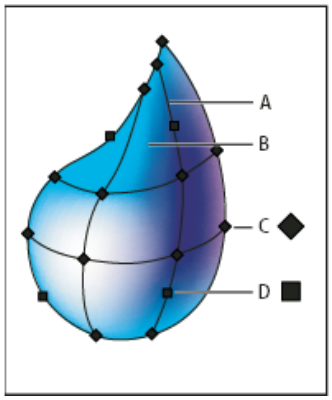
Створення об'єктів сітки
Редагування об'єктів сітки
Налаштування прозорості для сітчастих градієнтів

Об'єкт сітки -це багатоколірних об'єкт, на якому кольори можуть мати направлення у різних потоках та гладкий перехід від однієї точки до іншої. Під час створення об'єкта сітки численні лінії називаються лініями сітки хрест-навхрест об'єкта та надають спосіб для легкого маніпулювання колірними переходами на об'єкті. Шляхом переміщення та редагування точок на лініях сітки ви можете змінювати інтенсивність колірного зрушення або змінювати розмір кольорової області на об'єкті.

Перетин двох ліній сітки - це особливий тип опорної точки, що називається вузлом сітки. Вузли сітки з'являються як ромби та мають такі самі властивості, як і опорні точки, але з доданою здатністю приймати кольори. Ви можете додавати та видаляти вузли сітки, редагувати їх або змінювати колір, зв'язаний з кожним вузлом сітки.

Опорні точки також з'являються у сітці (диференціюються за квадратною, а не ромбовою формою) та можуть додаватися, вилучатися, редагуватися та переміщуватися, як з будь-якою опорною точкою у Illustrator. Опорні точки можна розміщувати на будь-якій лінії сітки; ви можете натиснути на опорній точці та перетягнути лінії її напрямку для зміни.

Область між будь-якою з чотирьох вузлів сітки називається контуром сітки. Ви також можете змінювати колір контуру сітки за допомогою таких методів, як зміна кольорів на вузлі сітки.



Діаграма об'єкта сітки
A.
Лінія сітки

B.
Контур сітки

C.
Вузол сітки

D.
Опорна точка

Угору

Створення об'єктів сітки

Ви можете створювати об'єкти сітки з векторних об'єктів, за винятком складених контурів та текстових об'єктів. Ви не можете створювати об'єкти сітки зі з'єднаних зображень.

Щоб покращити швидкодію та швидкість перемальовування, налаштуйте розмір об'єктів сітки на мінімум. Комплексні об'єкти сітки можуть значно сповільнити швидкодію. Тому

краще створити кілька невеликих, простих об'єктів сітки, ніж один, комплексний об'єкт. Під час перетворення комплексних об'єктів використовуйте команду «Створити сітку» для найкращих результатів.

Примітка. Під час друку об'єктів сітки плашкові кольори зберігаються для вивід EPS, PDF та PostScript.

Детальнішу інформацію про створення об'єктів із сітчастим градієнтом можна знайти в посібнику «Досягніть реалістичності фото завдяки сітчастому градієнту» за адресою www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradientmesh_ua.

Створення об'єкта сітки з нестандартним візерунком вузлів сітки

1. Виберіть інструмент «Сітчастий градієнт»  і виберіть колір заливки для вузлів сітки.
2. Клацніть у тому місці, де ви бажаєте розташувати перший вузол сітки.

   Об'єкт перетворюється на вузол сітки з мінімальною кількістю ліній сітки.
3. Продовжуйте натискання, щоб додати додаткові вузли градієнта. Натисніть, утримуючи Shift, щоб додати вузол сітки, не змінюючи поточний колір заливки.

Створення об'єкта сітки зі стандартним візерунком вузлів сітки

1. Виділіть об'єкт та оберіть «Об'єкт > Створити сітчастий градієнт».
2. Встановіть кількість рядків та стовпчиків та виберіть напрям виділення у меню вигляду:
   Плаский
   Застосовує вихідний колір об'єкта рівномірно по всій поверхні, призводячи до відсутності будь-якого виділення.

   По центру
   Створює виділення у центрі об'єкта.

   По краю
   Створює виділення по краям об'єкта.
3. Введіть відсоткове співвідношення білого виділення, щоб застосувати до об'єкта сітки. Значення 100% застосовує максимально біле виділення до об'єкта; значення)% не застосовує жодного білого виділення.

Перетворення об'єкта, залитого градієнтом, на об'єкт сітки

1. Виділіть об'єкт та оберіть «Об'єкт > Розгорнути».
2. Виберіть сітчастий градієнт і натисніть кнопку «OK».

   Виділений об'єкт перетвориться на об'єкт сітки, що приймає форму градієнта, круглу (радіальну) або прямокутну (лінійну).

Перетворення об'єкта сітки на об'єкт контуру

❖ Виділіть об'єкт сітки, оберіть «Об'єкт > Шлях > Зсув контуру», а потім введіть нульове значення для значення зсуву.

Угору

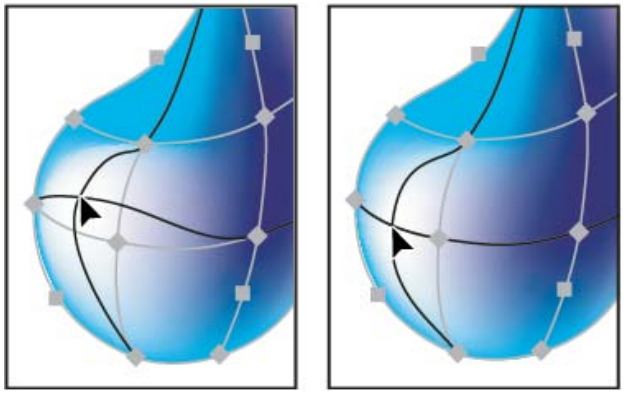
Редагування об'єктів сітки

Ви можете редагувати об'єкт сітки шляхом додавання, видалення або переміщення вузлів сітки; зміна кольору вузлів сітки та контурів сітки; та перетворення об'єкта сітки назад на стандартний об'єкт.

❖ Для редагування об'єкта сітки виконайте одну з перелічених нижче дій.

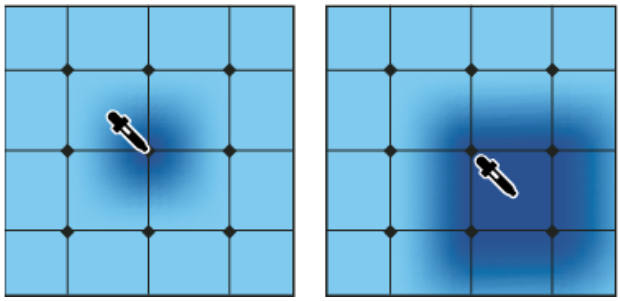
- Щоб додати вузол сітки, виберіть інструмент «Сітчастий градієнт»  і виберіть колір заливки для нових вузлів сітки. Потім клацніть у будь-якому місці на об'єкті сітки.
- Щоб видалити вузол сітки, клацніть на вузлі інструментом «Сітчастий градієнт», утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS).

- Щоб перемістити вузол сітки, перетягніть його інструментом «Сітчастий градієнт» або інструментом безпосереднього виділення. Перетягніть вузол сітки інструментом «Сітчастий градієнт», що залишити вузол сітки на лінії сітки. Це зручний спосіб для переміщення вузла сітки вздовж кривої лінії сітки, не викривляючи її.



Перетягування для переміщення вузла сітки (зліва) у порівнянні з перетягуванням, утримуючи Shift, інструментом «Сітчастий градієнт» для обмеження точки до лінії сітки (справа)

- Щоб змінити колір у вузлі або області сітки, виберіть об'єкт сітки та перетягніть колір з панелі кольорів або панелі зразків на вузол або область сітки. Або ж зніміть виділення всіх об'єктів та виберіть колір заливки. Потім виділіть об'єкт сітки та використайте інструмент «Піпетка», щоб застосувати колір заливки до вузлів сітки або латок.



Додавання кольору до вузла сітки (зліва) у порівнянні з додаванням кольору до контуру сітки (справа)

Угору

Налаштування прозорості для сітчастих градієнтів

Всередині сітчастих градієнтів можна застосувати параметри прозорості та непрозорості. Значення прозорості та непрозорості можна присвоїти окремим вузлам сітки. Присвоєння значення прозорості

1. Виділіть один або кілька вузлів або чарунок сітки.
2. Вкажіть значення непрозорості за допомогою повзунка на панелях «Прозорість», «Вигляд» або на панелі керування.
   Примітка. Якщо такий об'єкт зберегти у форматі старіших версій програми або у форматах EPS чи PDF, прозорість сітчастого об'єкта буде збережено за допомогою створення маски непрозорості.

Інші теми довідки

Сітчастий градієнт

Застосування градієнта до об’єкта

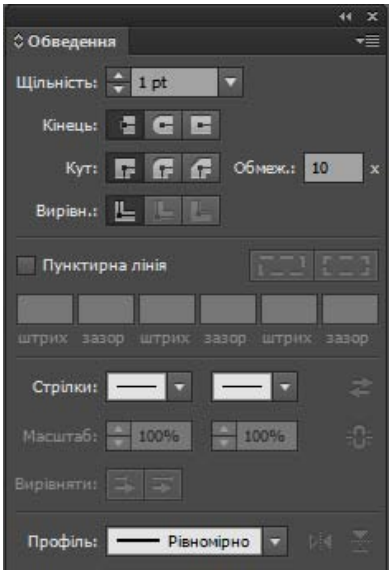
(cc) BY-NC-SR

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Обведення об'єкта

Застосування кольору обведення, ширини або вирівнювання
Створення крапкових пунктирів або пунктирних ліній
Зміна кінців або стиків лінії
Додавання стрілок
Користувацьке налаштування стрілок

Використовуйте панель «Обведення» («Вікно» > «Обведення») для того, щоб вказати, чи лінія суцільна, чи пунктирна, послідовність пунктиру та інші налаштування пунктиру, якщо лінія пунктирна, товщину обведення, вирівнювання обведення, зрізання, стрілки, профілі ширини та стилі стиків ліній та кінцівок ліній.



Панель обведення

Ви можете застосувати параметри обведення до усього об'єкта, або можете використати групи зі швидкою заливкою та застосувати різні обведення до країв у об'єкті.

У цьому відео (англійською мовою) інструктор журналу Layers Дейв Крос демонструє, як застосовувати заливку та обведення у програмі Illustrator, а також знайомить із деякими зручними комбінаціями клавіш для використання цих функцій.

Також див.

Групи з швидкою заливкою

Основи робочого середовища

Угору

Застосування кольору обведення, ширини або вирівнювання

1. Виділіть об'єкт (щоб виділити край у групі з швидкою заливкою, скористайтеся інструментом «Виділення швидких заливок»).
2. Натисніть на вікні обведення на панелі інструментів, панелі кольорів або панелі керування. Такою дією ви позначите, що необхідно застосувати обведення, а не заливку.



Вікно обведення

3. Виділіть колір на панелі кольорів або зразок на панелі зразків або на панелі керування. Або двічі натисніть на вікні заливки та виділіть колір на Палітрі кольорів.
   Якщо ви бажаєте використати поточний колір у вікні обведення, ви можете просто перетягнути колір з вікна обведення на об'єкт. Перетягування не спрацьовує на групах з швидкою заливкою.
4. Оберіть щільність на панелі обведення або панелі керування.
5. Якщо об'єкт є закритим контуром (та не групою з швидкою заливкою), оберіть параметр на панелі обведення, щоб вирівняти обведення вздовж контуру:
   - Вирівняти обведення по центру
   - Вирівняти обведення за внутрішньою частиною
   - Вирівняти обведення за зовнішньою частиною

   Примітка. Якщо ви намагаєтеся вирівняти контури, що використовують різні вирівнювання обведень, контури можуть вирівнюватися неточно. Впевніться, що параметри вирівнювання контуру відповідають параметрам, необхідним, щоб краї точно збігалися під час вирівнювання.

Угору

Створення крапкових пунктирів або пунктирних ліній

Adobe рекомендує

Створення вирівняних за кутами пунктирних ліній



by Морді Голдінг

Керуйте різноманітними параметрами пунктирних ліній у програмі Illustrator CS5, зокрема довжиною, кутами та проміжками.

Зробіть свій внесок до Adobe Community Help

Ви можете створити крапковий пунктир або пунктирні лінії шляхом редагування атрибутів обведення об'єкта.

1. Виділіть об'єкт.
2. На панелі обведення виберіть «Пунктирна лінія». Якщо параметр «Пунктирна лінія» не відображається, виберіть у меню панелі обведень «Показати параметри».
3. Клацніть піктограму (вирівнювання штрихів відповідно до кутів та країв контуру з коригуванням довжини). Цей параметр забезпечує однаковий вигляд штрихів на всіх кутах та на краях контурів. Якщо немає потреби у вирівнюванні штрихів, клацніть на піктограмі (збереження чітко вказаних довжин для штрихів та зазорів).



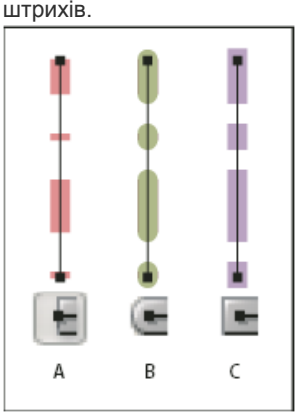
Коригування штрихів на кутах
A.
Фіксована чітко вказана довжина штрихів та зазорів

B.
Штрихи, вирівняні відповідно до кутів та країв контуру з коригуванням довжини

4. Вкажіть послідовність штриха шляхом введення довжини штрихів та проміжків між ними.

   Введені числа повторюються у послідовності, щоб після встановлення візерунку у вас не було потреби заливати усі текстові вікна.

5. Виділіть параметр кінців, щоб змінити кінці штрихів. Параметр зрізаних кінців створює штрихи з квадратами на кінцях; параметр округлених кінців створює заокруглені штрихи та крапки, параметр виступаючих кінців розширює кінці штрихів.



6-пт. пунктирні лінії з проміжками 2, 12, 16, 12
A.
Зрізані кінці

B.
Округлені кінці

C.
Виступаючі кінці

Відео про створення ідеальних пунктирних ліній можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid5213_ai_ua.

Угору

Зміна кінців або стиків лінії

Кінці - це кінець відкритого рядка; стик відбувається там, де пряма лінія змінює напрям (перетворюється на кут). Ви можете змінювати кінці та стики лінії шляхом зміни атрибутів обведення об'єкта.

1. Виділіть об'єкт.
2. На панелі обведення виділіть параметр кінців та стику.

   Якщо параметри не виділено, оберіть Показувати параметри у меню панелі.

   Зрізані кінці
   Створює обведені лінії з квадратними кінцями.

Округлені кінці
Створює обведені лінії з напівкруглими кінцями.

Виступаючі кінці
Створює обведені лінії з квадратними кінцями, що виступають за половину товщини лінії за її кінцем. З цим параметром щільність лінії виступає рівномірно у всіх напрямках навколо неї.

Кутовий стик
Створює обведені лінії з гострими кутами. Введіть значення зрізання між 1 і 500. Зрізання контролює, коли програма переключається з кутового (гострого) стику на скошений (зрізаний). За замовчуванням зрізання дорівнює значенню 10. Це означає, що коли довжина точки у десять раз більша за товщину обведення, програма переходить з кутового стику на скошений. Зрізання зі значенням 1 призводить до скошених стиків.

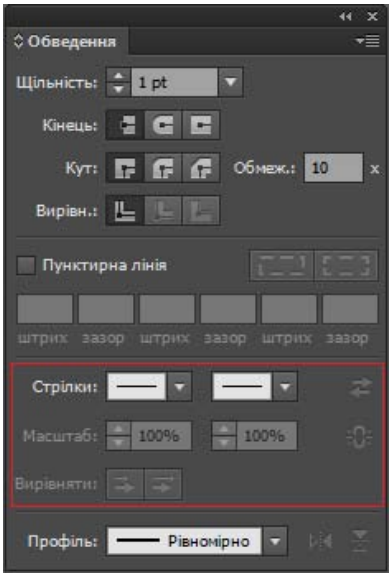
Округлені стики
Створює обведені лінії з округленими кутами.

Скошені стики
Створює обведені лінії з квадратними кутами.

Угору

Додавання стрілок

У Illustrator CS5 стрілки та відповідні елементи для налаштування їх розміру доступні на панелі «Обведення». Стандартні стрілки доступні у випадному списку «Стрілки» на панелі «Обведення». За допомогою панелі «Обведення» можна також легко змінювати стрілки.



Стрілки на панелі «Обведення»

Можна змінювати розмір кінчика стрілки незалежно від наконечника та навпаки

за допомогою функції «Масштаб». Для встановлення співвідношення між масштабом початкового та кінцевого наконечників стрілки, клацніть піктограму встановлення співвідношення між масштабом початкового та кінцевого наконечників стрілки, що біля параметра «Масштаб».

За допомогою параметрів вирівнювання можна також налаштувати контур для вирівнювання за початковим або кінцевим наконечником стрілки. Для цього передбачено такі параметри:

- Винести наконечник стрілки за край контуру
- Помістити наконечник стрілки на краю контуру

  Примітка. Щоб зняти стрілки з об’єктів, у випадному списку зі стрілками виберіть параметр «Немає».

Угору

Користувацьке налаштування стрілок

Щоб встановити власні параметри для стрілок, відкрийте файл Arrowheads.ai за таким шляхом: ShowPackageContent\Required\Resources\<locale>\ (для Mac) та \Support Files\Required\Resources\<locale>\ (для Windows). Виконайте вказівки у файлі для створення стрілок за власними параметрами.

Щоб наявний файл Arrowheads.ai не замінився новим, збережіть оновлений файл Arrowheads.ai за таким шляхом: <Illustrator home>\Plug-ins\.

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Виділення об'єктів

Параметри та налаштування виділення
Ізолювання ілюстрації для редагування
Виділення об'єктів позаду
Виділити наступний об'єкт у порядку стекування
Виділити об'єкти, використовуючи панель «Шари»
Виділення об’єкта за допомогою інструмента «Виділення», «Ласо» або «Чарівна паличка»
Виділити об'єкти із заливкою
Виділити групи та об'єкти у групі
Виділити лицьові та краї у групі зі швидкою заливкою
Виділити об'єкти на основі характеристики
Повторення, інвертування або збереження виділеного

Упорядковувати та компонувати ілюстрації можна за допомогою інструментів для високоточного виділення, позиціонування та стекування об’єктів. Можна вимірювати та вирівнювати об’єкти; групувати об’єкти таким чином, щоб вони оброблялися як єдиний блок; вибірково ізолювати, блокувати або приховувати об’єкти.

Угору

Параметри та налаштування виділення

Параметри виділення об'єктів

Перед внесенням змін до об'єкту, вам потрібно виділити його серед інших об'єктів, які його оточують. Ви повинні зробити це за допомогою виділення об'єкту. Коли ви виділили об'єкт або частину об'єкту, ви можете здійснювати редагування.

Illustrator надає такі способи та інструменти виділення:

Режим ізоляції
Дає змогу швидко ізолювати шар, підшар, контур або групу об'єктів від усіх інших елементів у документі. Під час роботи у режимі ізоляції всі неізольовані об'єкти у документі відображуються затіненими та не можуть виділятися або редагуватися.

Панель «Шари»
Дозволяє швидко та точно виділяти поодинокі або декілька об'єктів. Ви можете виділяти один об'єкт (навіть якщо він знаходиться у групі), всі об'єкти, що містяться у шарі, та цілі групи.

Інструмент «Виділення»
Дає можливість виділяти об'єкти та групи, натискаючи на них кнопкою миші або перетягуючи їх. Ви також можете виділяти групи, які входять до складу інших груп, та об'єкти, які входять до груп.

Інструмент «Часткове виділення»
Дає змогу виділяти окремі опорні точки або відрізки контуру шляхом натискання на них або виділення всього контуру чи групи, виділяючи будь-яку плашку на елементі. Ви також можете виділяти один або декілька об'єктів у групі об'єктів.
Примітка. Користуючись інструментом «Часткове виділення» в режимі обрисів, можна випадково виділити імпортовані об'єкти поруч із вказівником інструмента. Для запобігання виділенню зайвих елементів їх потрібно заблокувати або приховати перед виділенням.

Інструмент «Групове виділення»
Дає змогу виділяти об'єкт у групі, окрему групу у складі декількох груп або набір груп у межах ілюстрації. Кожне додаткове натискання додає об'єкти із наступної групи до ієрархії.

Інструмент вибору перспективи
Дозволяє застосовувати для об'єктів і тексту перспективу, змінювати активні площини, переміщати об'єкти в перспективі та переміщати їх перпендикулярно до робочої площини.

Інструмент «Ласо»
Дає змогу виділяти об'єкти, опорні точки або сегменти контуру шляхом перетягування всіх об'єктів

або їх частини.

Інструмент «Чарівна паличка»
 Дає змогу виділяти об'єкти однакового кольору, товщину лінії, колір обведення, непрозорість або режим накладання шляхом натискання на об'єкт.

Інструмент «Виділення швидких заливок»
 Дає змогу виділяти лицьові (площі, обведені контурами) та краї (частини контурів між перетинами) груп зі швидкою заливкою.

Команди виділення
(знаходяться у меню «Вибір») Дає змогу швидко виділяти або знімати прапорець з усіх об'єктів та виділяти об'єкти на основі їх позиції по відношенню до інших об'єктів. Ви можете виділяти всі об'єкти, які відносяться до якогось конкретного виду або мають певні спільні атрибути, та зберігати або завантажувати виділенні об'єкти. Також можна виділяти всі об'єкти в активній монтажній області.

> *Щоб тимчасово активувати інструмент виділення, який використовувався востаннє (інструмент «Виділення», інструмент «Часткове виділення» або інструмент «Групове виділення»), одночасно використовуючи інший інструмент, натисніть і утримуйте клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS).*

Відео про виділення та маніпулювання з об'єктами див. на www.adobe.com/go/vid0034_ua.

Також див.

Редагування контурів

Вкажіть уподобання щодо виділення

Виділення контурів та точок у складних зображеннях може бути досить складним. За допомогою параметрів вибору та відображення прив'язок ви можете визначити допуск виділення пікселів та обрати інші параметри, які спростять процес виділення для окремого документа.

1. Виберіть команду «Редагування» > «Параметри» > «Виділення та відображення прив'язок» (Windows) чи Illustrator > «Параметри» > «Виділення та відображення прив'язок» (Mac OS).
2. Вкажіть будь-який з параметрів виділення:

   Допуск
   Визначає діапазон пікселів для опорних точок, які виділяються. Більші значення збільшують ширину площі навколо опорної точки таким чином, щоб ви могли виділити її.

   Виділення лише контуру об'єкта
   Вказує, чи зможете ви виділити заповнений об'єкт, натискаючи на будь-якій його точці, або чи потрібно натискати лише на його контур.

   Прив'язати до точки
   Прив'язує об'єкти до опорних точок та направляючих. Зазначте відстань між об'єктом та опорною точкою або направляючою під час процесу прив'язки.

Також див.

Визначення уподобань щодо розміру опорної точки

Угору

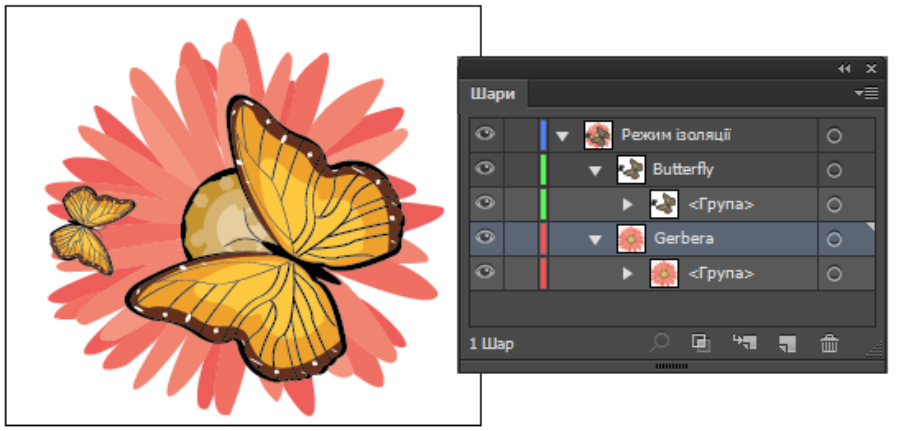
Ізолювання ілюстрації для редагування

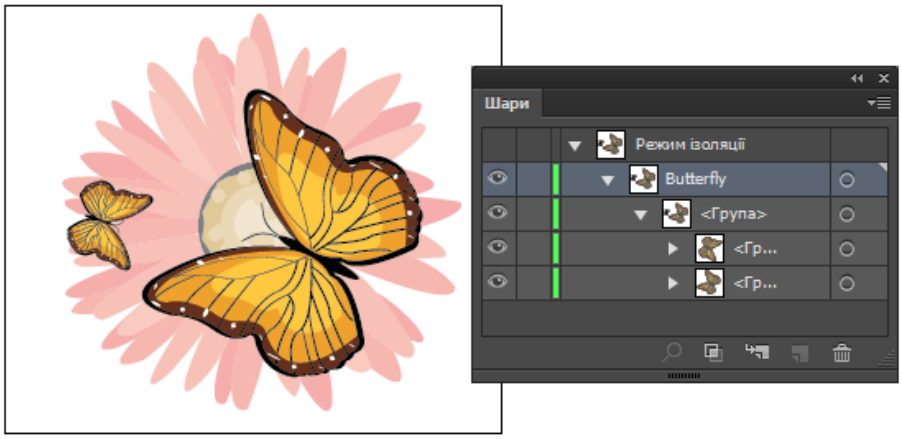
Режим ізоляції дає змогу виокремлювати певні об'єкти для зручності виділення та редагування окремих об'єктів або їх частин. Можна ізолювати такі елементи: шари, підшари, групи, символи, відсічні маски, складені контури, сітки градієнтів та контури.

У режимі ізоляції можна видаляти і замінювати ізольовані об'єкти, а також додавати до них нові об'єкти. Одразу після виходу з режиму ізоляції нові або змінені об'єкти з'являться на тому ж місці, де був розташований початковий ізольований об'єкт. В режимі ізоляції всі інші об'єкти автоматично блокуються, тому всі внесені зміни будуть застосовані тільки до відокремлених об'єктів, тож немає потреби думати, на якому шарі знаходиться об'єкт, чи вручну блокувати або приховувати об'єкти, до яких не потрібно

застосовувати змін.

Примітка. Під час редагування чіткості символу символ може відображуватися у режимі ізоляції. (Див. розділ Редагування чи перевизначення символу.)





Ізоляція групи у формі метелика

Коли режим ізоляції активовано, ізольований об'єкт відображається у звичайних кольорах, а решта монтажної панелі відображається затіненою. Назва і місце розташування (часом використовується термін «стежка») ізольованого об'єкта відображаються в рамці вікна режиму ізоляції, і на панелі «Шари» відображається тільки ізольований підшар або група. Після виходу з режиму ізоляції на панелі «Шари» знову відображатимуться інші шари та групи.

Ізольовані об'єкти можна переглядати в режимі контурів або в режимі попереднього перегляду.

Відео про використання шарів у режимі ізоляції можна знайти на www.adobe.com/go/vid0041_ua.

Ізолювання контуру, об'єкта або групи

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Двічі клацніть на контурі або групі інструментом виділення.
- Виберіть групу, об'єкт або контур і натисніть кнопку «Ізолювати виділену групу» на панелі керування.
- Клацніть на групі правою кнопкою миші (Windows) або утримуючи клавішу Control (Mac OS) і виберіть пункт «Ізолювати виділену групу».
- Клацніть на контурі правою кнопкою миші (Windows) або утримуючи клавішу Control (Mac OS) і виберіть пункт «Ізолювати виділений контур».
- Виберіть групу, об'єкт або контур на панелі «Шари» і виберіть пункт «Вхід до режиму ізоляції» в меню панелі «Шари» або натисніть кнопку «Ізолювати виділений об'єкт» на панелі керування.

Ізолювання контуру всередині групи

1. Виберіть контур за допомогою інструмента безпосереднього виділення або шляхом виділення його на панелі шарів.
2. Натисніть кнопку «Ізолювати виділений об'єкт» на панелі керування.

Ізолювання шару або підшару

❖ Виділіть потрібний шар або підшар на панелі «Шари» і виберіть пункт «Вхід до режиму ізоляції» в меню панелі «Шари».

Вийти з режиму ізоляції

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Натисніть клавішу Esc.
- Натисніть кнопку «Вийти з режиму ізоляції» один або декілька разів (якщо було ізольовано підшар, одним натисненням кнопки буде скасовано один рівень ізоляції, двома натисненнями можна вийти з режиму ізоляції).
- Клацніть у будь-якому місці на панелі режиму ізоляції.
- Натисніть кнопку «Вийти з режиму ізоляції» на панелі керування.
- Двічі клацніть інструментом виділення поза межами ізольованої групи.
- Клацніть правою кнопкою миші (Windows) або утримуючи клавішу Control (Mac OS) і виберіть пункт «Вийти з режиму ізоляції».

Угору

Виділення об'єктів позаду

У Illustrator CS5 можна виділяти об'єкти, які знаходяться під іншими об'єктами, клацанням мишею, утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS). Після першого клацання з утримуванням клавіші Ctrl(Windows) або Command (Mac OS) курсор переходить у режим виділення позаду. Під час наступного клацання з утримуванням клавіші Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), почергово вибираються об'єкти, які знаходяться безпосередньо під курсором.

Примітка. Щоб увімкнути або вимкнути цю можливість, виберіть у меню «Редагування» > «Параметри» > «Виділення та відображення прив'язок» (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Виділення та відображення прив'язок» (Mac OS). В області «Виділення» встановіть прапорець для параметра «Виділяти закриті об'єкти клацанням з клавішею Control» (Windows) або «Виділяти закриті об'єкти клацанням з клавішею Command» (Mac OS).

Угору

Виділити наступний об'єкт у порядку стекування

Ви можете виділити об'єкт зверху або знизу виділеного об'єкту у порядку стекування. Ці команди не працюють у режимі ізоляції.

❖ Для виділення найближчого об'єкта знизу або зверху по відношенню до виділеного об'єкта оберіть команду «Виділити» > «Наступний об'єкт вище» або «Виділити» > «Наступний об'єкт нижче».

Угору

Виділити об'єкти, використовуючи панель «Шари»

1. На панелі «Шари» знайдіть об'єкт, який бажаєте виділити. Для того, щоб розгорнути шар або групу, потрібно натиснути стрілку переключення або прокрутити коліщатком миші в межах панелі для того, щоб розташувати об'єкт.
2. Виконайте одну з таких дій:
    - Для виділення окремих об'єктів натисніть на колонці виділення об'єкту (між кнопкою призначення та смугою прокрутки). Для додавання або видалення об'єктів із виділеного клацніть по ньому лівою кнопкою миші, утримуючи клавішу

Shift.

- Для виділення усіх ілюстрацій у шарі або групі клацніть в колонці виділення шару або групи.
- Для вибору ілюстрації у шарі на основі поточно виділеної ілюстрації оберіть пункт «Виділити» > «Об'єкт» > «Все на однакових шарах».

  Поряд із кожним виділеним на панелі елементом з'являться поля кольору виділення.

  Відео про роботу з шарами див. на www.adobe.com/go/vid0041_ua.

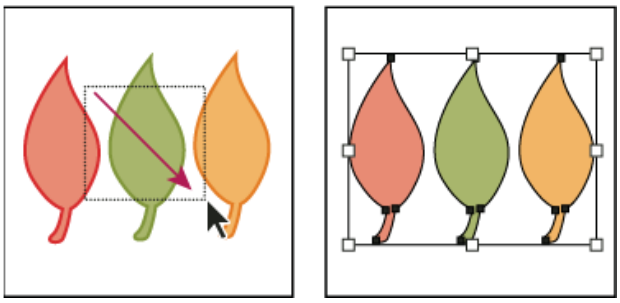
Також див.
Огляд панелі «Шари»

Угору

Виділення об’єкта за допомогою інструмента «Виділення», «Ласо» або «Чарівна паличка»

Виділення об’єктів за допомогою інструмента «Виділення».

1. Оберіть інструмент «Виділення» .
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Клацніть по об'єкту.
   - Перетягуйте область навколо частини, одного або декількох об'єктів.
3. Для додавання або видалення об'єктів із виділеного, утримуючи клавішу Shift, клацніть або перетягніть в межах об'єкту, який ви бажаєте додати або видалити.



Перетягування об'єктів з метою їх виділення

Коли інструмент виділення знаходиться над невиділеним об'єктом або групою, він змінюється на . Коли він знаходиться над виділеним об'єктом або групою, інструмент змінюється на . Коли інструмент над опорною точкою на невиділеному об'єкті, поряд зі стрілкою з'являється пустий квадрат .

Відео про виділення об'єктів див. на www.adobe.com/go/vid0034_ua.

Також див.
Клавіші для виділення

Виділення об'єктів за допомогою інструмента «Ласо»

1. Оберіть інструмент «Ласо» .
2. Перетягуйте в межах предмету або через нього.

Виділити об'єкти за допомогою інструмента «Чарівна паличка»

Використовуйте інструмент «Чарівна паличка» для виділення об'єктів у документі, які мають однакові атрибути заливки (наприклад, колір та візерунок).

Ви можете персоналізувати інструмент «Чарівна паличка» для того, щоб виділяти об'єкти на основі товщини ліній, кольору обведення, непрозорості кольору або режиму накладання. Також для ідентифікації подібних об'єктів ви можете змінювати допуски, що

застосовуються інструментом «Чарівна паличка».

Також див.

Основи робочого середовища

За допомогою інструмента «Чарівна паличка» виділити об'єкти на основі кольору заповнення

1. Оберіть інструмент «Чарівна паличка»  .
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Для створення нового виділення натисніть на об'єкті, що містить у собі атрибути, які ви хочете виділити. Всі об'єкти із однаковими атрибутами, на яких ви натиснули, виділені.
   - Для додавання до поточного виділення, утримуючи клавішу Shift, натисніть на іншому об'єкті, що містить у собі атрибути, які ви хочете додати. Всі об'єкти із однаковими атрибутами, на яких ви натиснули, також виділені.
   - Для віднімання від поточного виділення, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), натисніть на об'єкті, що містить у собі атрибути, які ви хочете відняти. Всі об'єкти із однаковими атрибутами видалені з виділеного.

Персоналізувати інструмент «Чарівна паличка»

1. Виконайте одну з наступних дій, щоб відкрити панель «Чарівна паличка»:
   - На панелі «Інструменти» двічі клацніть на інструменті «Чарівна паличка».
   - Оберіть «Вікно» > «Чарівна паличка».
2. Для виділення об'єктів на основі їх кольору заливки, оберіть «Колір заливки», а потім введіть значення допуску від 0 до 255 пікселів для формату RGB та від 0 до 100 пікселів для формату CMYK.

   Низькі значення допуску виділяють об'єкти, які дуже подібні до об'єкту, на якому ви клацнули; високі значення допуску виділяють об'єкти із ширшим діапазоном виділеної властивості.
3. В меню панелі «Чарівна паличка» оберіть команду «Показати параметри обведення» та виконайте одну з наступних дій:
   - Для виділення об'єктів на основі їх кольору обведення, оберіть «Колір обведення», а потім введіть значення допуску від 0 до 255 пікселів для формату RGB та від 0 до 100 пікселів для формату CMYK.
   - Для виділення об'єктів на основі їх товщини ліній обведення, оберіть «Товщина ліній», а потім введіть значення допуску від 0 до 1000 точок.
4. В меню панелі «Чарівна паличка» оберіть команду «Показати параметри допуску» та виконайте одну з наступних дій:
   - Для виділення об'єктів на основі їх прозорості або режиму накладання оберіть «Непрозорість», а потім введіть значення допуску від 0 до 100%.
   - Для виділення об'єктів згідно з їхнім режимом накладання оберіть «Режим накладання».

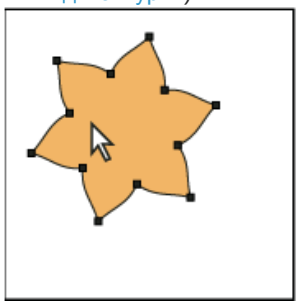
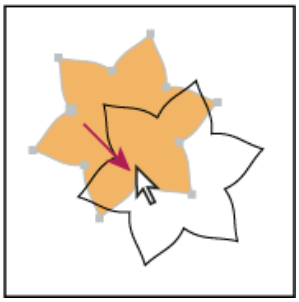
Угору

Виділити об'єкти із заливкою

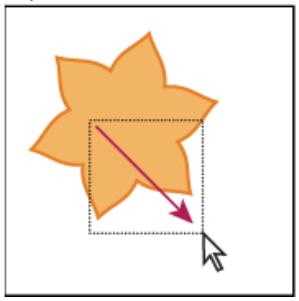
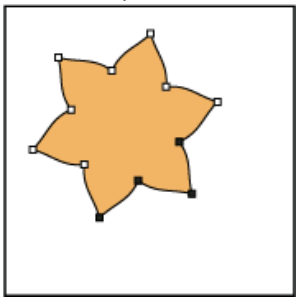
Параметр «Виділення об'єктів лише за контуром» визначає, чи можете ви виділити заповнений об'єкт, клацнувши у будь-якому місці його площі за допомогою інструмента «Виділення» або «Часткове виділення», а також чи зможете ви клацнути на сегменті контуру або на опорній точці за допомогою цих інструментів. За замовчуванням цей параметр вимкнено. У деяких випадках вам може знадобитися увімкнути параметр, наприклад, коли ви працюєте із заповненими об'єктами, які перекриваються, і вам потрібно просто виділити об'єкти, які розташовані нижче.

Примітка. Параметр «Виділення об'єктів лише за контуром» не застосовується під час виділення

заповнених об'єктів або під час перегляду ілюстрації у вигляді контурів. У таких випадках ви не зможете виділити об'єкт, натискаючи всередині його контуру. (Див. розділ Переглянути ілюстрацію у вигляді контурів.)

Якщо з параметра «Виділення об'єктів лише за контуром» знято прапорець, ви зможете виділяти та переміщати об'єкт шляхом клацання всередині об'єкта та перетягування.

Якщо встановлено прапорець для параметра «Виділення об'єктів лише за контуром», ви зможете виділяти точки та сегменти в межах області за допомогою інструмента «Часткове виділення».

❖ Виберіть пункт меню «Редагування» > «Параметри» > «Виділення та відображення прив'язок» (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Виділення та відображення прив'язок» (Mac OS) та оберіть пункт «Виділення об'єктів лише за контуром».

Угору

Виділити групи та об'єкти у групі

Після того, як об'єкти згруповані, виділення будь-якої частини групи за допомогою інструмента «Виділення» або «Ласо» виділяє всю групу. Якщо ви не впевнені, чи належить об'єкт до якоїсь групи, виділіть його за допомогою інструмента «Виділення».

Інструменти «Часткове виділення» або «Ласо» дозволяють виділяти окремий контур або об'єкт, який належить до однієї або декількох груп. Якщо групи об'єктів розташовані в межах інших груп, ви можете виділити наступну групу у ієрархії групування за допомогою інструмента «Групове виділення». Кожне додаткове натискання додає ще один діапазон згрупованих об'єктів до виділення.

Також див.

Групування та розгрупування об'єктів

Виділити одну або кілька груп за допомогою інструмента «Виділення»

1. Оберіть інструмент «Виділення» .
2. Виконайте одну з наступних дій по відношенню до будь-якого об'єкту в групі:
   - Клацніть по об'єкту.
   - Перетягніть частину або всі об'єкти.
3. Для додавання або видалення групи із виділеного, утримуючи клавішу Shift, клацніть на групі для її додавання або видалення.

Виділити об'єкти та групи в межах інших груп за допомогою інструмента «Виділення»

1. Оберіть інструмент «Виділення» .

2. Двічі клацніть на групі. Група відображується у режимі ізоляції.
3. Виконайте одну з таких дій:
   - Клацніть двічі для вибору наступної нижньої частини у структурі групи.

     Подвійне натискання - швидкий та зручний спосіб виділення об'єктів (на відміну від лицьових та країв) у межах групи зі швидкою заливкою.
   - Клацніть для виділення об'єкту в межах виділеної групи.
   - Розмалюйте для додавання об'єкту до виділеної групи.
4. Для того, щоб зняти виділення, двічі клацніть поза межами групи.

Виділити окремий об'єкт у групі

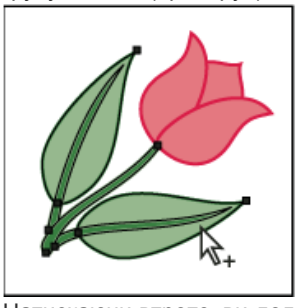
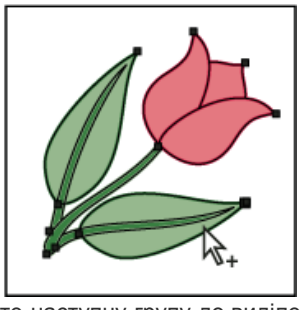
1. Виконайте одну з таких дій:
   - Виберіть інструмент «Групове виділення» та клацніть на об'єкті.
   - Виберіть інструмент «Ласо» та перетягуйте навколо або через контур об'єкта.
   - Оберіть інструмент «Часткове виділення» та клацніть в межах об'єкта або перетягніть область навколо частини або навколо всього контуру об'єкта.
2. Щоб додати або видалити об'єкт або групу із виділеного (за допомогою будь-якого інструменту виділення) утримуйте клавішу Shift і виділіть об'єкт для додавання або видалення.

Виділення об’єктів і груп за допомогою інструмента «Групове виділення»

1. Виберіть інструмент «Групове виділення» та клацніть на об'єкті, який знаходиться в межах групи, яку ви хочете виділити. Об'єкт виділено.
2. Для виділення батьківської групи об'єкту натисніть на тому ж самому об'єкті ще раз.
3. Ще раз натисніть на тому ж об'єкті для виділення додаткових груп, згрупованих у межах виділеної групи, поки ви не виділили все, що хочете включити у своє виділення.




Натискаючи перший раз за допомогою інструмента «Групове виділення», ви виділяєте об'єкт у групі (ліворуч); за допомогою другого натискання ви обираєте групу об'єкта (праворуч).

Натискаючи втретє, ви додаєте наступну групу до виділення (ліворуч); четвертим натисканням ви додаєте третю групу (праворуч).

Угору

Виділити лицьові та краї у групі зі швидкою заливкою

Ви обираєте лицьові та краї групи зі швидкою заливкою використовуючи інструмент «Виділення швидких заливок». Якщо ви хочете виділи всю групу зі швидкою заливкою, просто натисніть на ній за допомогою інструмента «Виділення».

1. Оберіть інструмент «Виділення швидких заливок»  .
2. Переміщуйте інструмент по групі зі швидкою заливкою, поки не виділиться бажана лицьова або край. (Коли інструмент «Виділення швидких заливок» знаходиться на краю, він змінюється на  .)
3. Виконайте одну з таких дій:
   - Натисніть лівою кнопкою миші для того, щоб виділити виділену лицьову або край.
   - Перетягніть область навколо декількох лицьових або країв. Будь-яка лицьова або край, які повністю або частково захоплені областю, включаються до виділення.
   - Двічі клацніть на лицьовій або контурі для того, щоб виділити всі зв'язані лицьові/краї однакового кольору (виділення потоку).
   - Двічі клацніть на лицьовій або краї для того, щоб виділити всі зв'язані лицьові/краї однакового кольору (виділення потоку).

     Якщо виділити маленьку лицьову або край важко, збільшіть перегляд або налаштуйте параметри інструмента «Виділення швидких заливок» для того, щоб виділити лише заповнення або обведення.
4. Для додавання або видалення лицьових або країв із виділеного, утримуючи клавішу Shift, клацніть на лицьових/краях, які ви бажаєте додати або видалити.

   Щоб включити інструмент «Піпетка» та зробити вибірку заливки та обведень, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на потрібній заливці та обведенню.

Також див.

Групи з швидкою заливкою

Клавіші для роботи з групами з швидкою заливкою

Параметри інструмента «Виділення швидких заливок»

Для доступу до параметрів інструмента «Виділення швидких заливок» потрібно двічі клацнути на інструменті, він знаходиться на панелі «Інструменти».

Виділити заливку
Виділяє лицьові (площа в межах країв) груп швидкої заливки.

Виділити обведення
Виділяє краї груп швидкої заливки.

Виділення
Обводить лице або край, над яким курсор зараз знаходиться.

Колір
Встановлює колір для підкреслення. Ви можете обирати колір у меню або натискати на зразку фарби, щоб вказати власний колір.

Ширина
Вказує, наскільки товстим робити виділення.

Угору

Виділити об'єкти на основі характеристики

Ви можете виділяти об'єкти на основі різного групування, включаючи атрибути форматування, на основі шару або виду, такого як мазки пензля або відсічні маски.

1. Для виділення всіх об'єктів у файлі оберіть команду «Виділити» > «Усе» (для того, щоб зняти виділення з усіх об'єктів, оберіть команду «Виділити» > «Зняти

виділення»).

Примітка. Можна також знімати виділення з усіх об'єктів за допомогою будь-якого з інструментів виділення, натискаючи або перетягуючи на відстані мінімум 2-х пікселів від будь-якого об'єкту.

2. Для виділення всіх об'єктів із однаковими атрибутами виділіть один об'єкт із таким атрибутом, оберіть команду «Виділити» > «Таке саме», а потім оберіть атрибут із переліку: режим змішування, заливка та обведення, колір обведення, товщина ліній, стиль, однакові зразки символу або блоки тексту одного матеріалу.

   За значення «Блоки тексту одного матеріалу» автоматично вибирається зв'язування текстових блоків. Можна вибрати один із текстових блоків, а потім скористатися цією командою, щоб вибрати всі інші текстові блоки, пов'язані з цим блоком. Щоб знайти додаткову інформацію, див. розділ Зв'язування текстових блоків між об'єктами

   Ви можете також використовувати інструмент «Чарівна паличка» для того, щоб виділяти всі об'єкти однакового кольору, товщини ліній, непрозорості або режиму накладання.

3. Для видалення всіх об'єктів певного типу зніміть прапорець з усіх ілюстрацій, оберіть команду «Виділити» > «Об'єкт», а потім вкажіть тип об'єкта (мазки пензля, відсічні маски, ізольовані точки або текстові об'єкти).

Угору

Повторення, інвертування або збереження виділеного

Повторити або інвертувати виділене

- Для повторення останньої команди виділення оберіть команду «Виділити» > «Повторно виділити».
- Для виділення всіх невиділених об'єктів та для зняття виділення з усіх виділених оберіть команду «Виділити» > «Інверсія».

Зберегти виділення

1. Виділіть один або кілька об'єктів та оберіть команду «Виділити» > «Зберегти виділення».
2. У діалоговому вікні «Зберегти виділення» надрукуйте назву в текстовому полі та натисніть OK.

   Ви можете перезавантажити збережене виділення, обравши ім'я виділення у верхній частині меню «Виділити». Ви також можете видалити або поміняти ім'я виділення, обравши «Виділити» > «Редагувати виділення».

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Групування та розширення об'єктів

Групування та розгрупування об'єктів
Розширити об'єкти

Угору

Групування та розгрупування об'єктів

Ви можете об'єднувати декілька об'єктів у групу таким чином, що вони сприйматимуться як окрема одиниця. В подальшому ви можете переміщати їх або трансформувати кількість об'єктів, не впливаючи на їх атрибути або відносні позиції. Наприклад, ви б могли групувати об'єкти у оформлення емблеми таким чином, що емблему можна було б переміщати та масштабувати як одне ціле.

Згруповані об'єкти стекуються послідовно на одному і тому ж шарі ілюстрації та на передньому плані об'єкту у групі; таким чином, групування може змінювати шарування об'єкті та їх порядок стекування у даному шарі. Якщо ви виділяєте об'єкти у різних шарах, а потім групуєте їх, вони групуються у шарі об'єкту, який був обраний найпершим.

Групи також можуть бути вкладеними; це означає, що вони можуть групуватися в межах інших об'єктів або груп з метою формування більших груп. Групи відображуються як елемент <Група> на панелі «Шари». Ви можете скористатися панеллю «Шари» для переміщення елементів у групи та поза їх межі.

1. Виділіть об'єкти для групування або групу, яку потрібно розгрупувати.
2. Оберіть пункт «Об'єкт» > «Групувати» або «Об'єкт» > «Розгрупувати».

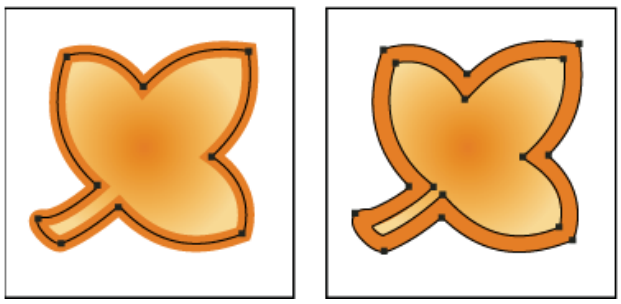
Також див.
Огляд панелі «Шари»

Угору

Розширити об'єкти

Розширення об'єктів дозволяє вам розділити окремий об'єкт на декілька об'єктів, які й створюють його вигляд. Наприклад, якщо ви розширюєте простий об'єкт, наприклад, коло із заливкою чистого кольору та обведенням, то заливка і обведення стають дискретним об'єктом. Якщо ви розширюєте більш складну ілюстрацію, наприклад, яка являє собою об'єкт із заливкою візерунком, візерунок ділиться між всіма чіткими контурами, які його створили.

Зазвичай ви розширюєте об'єкт, коли вам потрібно модифікувати атрибути вигляду та інші властивості окремих елементів в його межах. До того ж розширення об'єктів може стати в пригоді, якщо ви хочете скористатися «рідним» об'єктом Illustrator (наприклад, сітковий об'єкт) в іншій програмі, яка не розпізнає цей об'єкт.



До (ліворуч) та після (праворуч) розширення об'єкту, який має заливку та обведення

Розширення може виявитися особливо корисним, якщо у вас виникли проблеми під час друку ефектів прозорості, 3D-об'єктів, візерунків, градієнтів, обведень, переходів, відблисків, конвертів або символів.

1. Виділіть об'єкт.
2. Оберіть «Об'єкт» > «Розширити».

   Якщо об'єкт має атрибути вигляду, які до нього застосовуються, команда «Об'єкт» > «Розширити» неактивна. У такому випадку оберіть «Об'єкт» > «Розширити» вигляд, а потім - «Об'єкт» > «Розширити».
3. Налаштуйте параметри та натисніть OK:

   Об'єкт
   Розширює складні об'єкти, включаючи швидкі переходи, конверти, набори символів та відблиски.

   Заливка
   Розширює заливку.

   Обведення
   Розширює обведення.

   Сітчастий градієнт
   Розширює градієнти до єдиного сіткового об'єкту.

   Зазначити
   Встановлює допуск для значення кольорів між точками кольору. Більша кількість допомагає зберегти плавний перехід кольорів; менша може створити більшу наявність облямівки.

   Для розширення градієнту за допомогою параметрів, які вводилися останніми у діалогове вікно «Розширити», утримуйте клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) в той час, коли обираєте «Об'єкт» > «Розширити».

(cc) BY-NC-SR

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Переміщення, вирівнювання та розповсюдження об'єктів

Переміщення об'єктів
Вставляння об'єкта, подібного до інших об'єктів
Вставляння об'єктів між шарами
Вставлення в тому ж місці та вставлення в усі монтажні області
Вирівнювання та розподілення об'єктів

Угору

Переміщення об'єктів

Ви можете переміщати об'єкти, перетягуючи їх за допомогою специфічних інструментів, використовуючи клавіші зі стрілками на клавіатурі, або вводячи точні значення на панелі або у діалоговому вікні.

Ви можете скористатися прив'язуванням для розміщення об'єктів під час переміщення. Наприклад, ви можете прив'язати курсор до напрямних та опорних точок, а межі об'єкту до ліній сітки. Ви також можете скористатися панеллю «Вирівнювання» для розміщення об'єктів по відношенню один до одного.

Ви можете скористатися клавішею Shift для збереження переміщення одного або декількох об'єктів таким чином, що вони переміщатимуться чітко по горизонталі, вертикалі або діагоналі по відношенню до поточної орієнтації осей *x* та *y*. Ви також можете скористатися клавішею Shift для повороту об'єктів на 45°.

Переміщення або створення дублікату об'єкта під час вставляння

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. Оберіть меню «Редагування» > «Вирізати» для того, щоб перемістити виділення, або меню «Редагування» > «Копіювати» для створення дублікату виділення.
3. Для того, щоб вставити об'єкт у інший файл, відкрийте файл (Для вставляння об'єкта між шарами див. розділ Вставляння об'єктів між шарами.)
4. Виберіть одну з наступних команд:

   «Редагування» > «Вставити»
   Вставляє об'єкт у центр активного вікна.

   «Редагування» > «Вставити попереду»
   Вставляє об'єкт безпосередньо перед виділеним об'єктом.

   «Редагування» > «Вставити позаду»
   Вставляє об'єкт безпосередньо після виділеного об'єкту.

   «Редагування» > «Вставити в місці»
   Вставляє ілюстрацію в поточній монтажній області в те саме місце, у якому ілюстрацію було скопійовано в іншій монтажній області.

   «Правка» > «Вставити в усі монтажні області»
   Вставляє ілюстрацію в усі монтажні області в те саме місце, в якому ілюстрація є на поточній монтажній області.

Переміщення об'єкта за допомогою перетягування

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. Перетягніть об'єкт на нове місце.

   Якщо виділений об'єкт має заливку, ви можете перетягувати з будь-якого місця на об'єкті. Якщо виділений об'єкт не має заливки, якщо ви переглядаєте ілюстрацію у

вигляді контурів, або якщо параметр «Виділення об'єктів лише за контуром» активний, перетягувати потрібно, клацаючи на контурі об'єкта. (Див. розділ Створення дублікатів виділень за допомогою перетягування.)

Ви можете скористатися командою «Прив'язати до точки» у меню «Перегляд» для того, щоб під час перетягування об'єкта в межах 2-х пікселів від опорної точки або напрямної курсор прив'язався до опорної точки або напрямної.

Переміщення об'єкта за допомогою клавіш зі стрілками

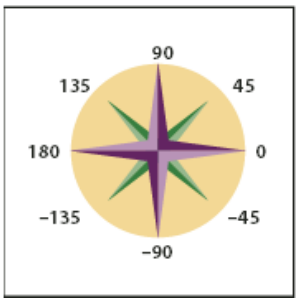
1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. Натисніть клавішу зі стрілкою для того, щоб задати напрямок, у якому ви хочете перемістити об'єкт. Натисніть клавішу Shift+стрілка для того, щоб перемістити об'єкт на відстань, рівну десятикратному значенню, вказаному для параметра приросту клавіатурою.

   Відстань, на яку переміщується об'єкт кожного разу, коли ви натискаєте клавішу зі стрілкою, визначається параметром «Приріст клавіатурою». Відстань за замовчуванням становить 1 пункт (1/72 дюйма або 0,3528 міліметра). Для зміни параметра приросту клавіатурою виберіть пункт меню «Редагування» > «Параметри» > «Загальні» (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Загальні» (Mac OS).

Переміщення об'єкта на певну відстань

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. Оберіть «Об'єкт > Трансформувати > Перемістити».

   Коли об'єкт виділяється, ви можете двічі натиснути на інструмент «Виділення», «Часткове виділення» або «Групове виділення» для того, щоб відкрити діалогове вікно «Перемістити».
3. Виконайте одну з таких дій:
   - Для переміщення об'єкту вліво або вправо введіть від'ємне (переміщує вліво) або додатнє (переміщує вправо) значення у горизонтальному полі.
   - Для переміщення об'єкту вверх або вниз введіть від'ємне (переміщує вниз) або додатнє (переміщує вверх) значення у вертикальному полі.
   - Для переміщення об'єкта при куті, який відноситься до осі *x* об'єкта, введіть додатнє значення кута (переміщення проти годинникової стрілки) або від'ємне (переміщення за годинниковою стрілкою) у полі «Відстань» або «Кут». Можна також вводити значення в проміжку між 180° та 360°; ці значення перетворюються у відповідні від'ємні значення (наприклад, кут 270° перетворюється у –90°).
4. Якщо об'єкт містить у собі заливку візерунком, оберіть пункт «Візерунок» для переміщення візерунка. Якщо ви хочете перемістити візерунок, а не об'єкти, зніміть прапорець із пункту «Об'єкти».
5. Для переміщення копії об'єктів натисніть OK або «Копіювати».



Напрямки по відношенню до осі x

Переміщення об'єкта за допомогою координат x та y

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. Введіть нові значення у поле X або Y, або в обидва поля, на панелі «Трансформування» або на панелі «Керування».

   Щоб змінити контрольну точку, клацніть на білому квадраті шукача контрольної точки  перед введенням нових значень.

Переміщення декількох об'єктів за один раз

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. Оберіть «Об'єкт > Трансформувати > Трансформувати кожен».
3. У розділі «Переміщення» діалогового вікна встановіть відстань, на яку ви хочете переміщати виділені об'єкти.
4. Виконайте одну з таких дій:
   - Натисніть OK, щоб перемістити об'єкти згідно зазначених параметрів.
   - Для довільної кількості переміщення об'єктів, але не більше зазначених значень, оберіть параметр «Довільно». Наприклад, якщо ви хочете намалювати цегляну стіну, і хочете, щоб цеглини відображалися із незначним зсувом по відношенню одна до одної, а не були ідеально рівними, то можете скористатися параметром «Довільно». Потім натисніть кнопку «OK».

Угору

Вставляння об'єкта, подібного до інших об'єктів

1. Виберіть об'єкт, який потрібно вставити.
2. Виберіть «Редагування» > «Копіювати» або «Редагування» > «Вирізати».
3. Виберіть об'єкт перед яким або після якого ви хочете виконати вставлення.
4. Оберіть «Редагування» > «Вставити попереду» або «Редагування» > «Вставити позаду».

   Якщо ви вставляєте декілька об'єктів, всі вставлені об'єкти з'являються перед або після виділеної ілюстрації. Однак, відносний порядок розфарбовування між окремими вставленими об'єктами залишається незмінним.

Угору

Вставляння об'єктів між шарами

Параметр «Вставляти на попередні шари» визначає місце, в яке ілюстрація вставляється у ієрархії шарів. За замовчуванням параметр «Вставляти на попередні шари» вимкнений, а ілюстрація вставляється у той шар, який є активним на даний момент на панелі «Шари». Коли параметр «Вставляти на попередні шари» активовано, ілюстрація вставляється у шар, з якого вона була скопійована, незалежно від того, який шар є активним на даний момент на панелі «Шари».

Ви можете налаштувати цей параметр, обравши пункт «Вставляти на попередні шари» із меню панелі «Шари». Відмітка показує, коли цей параметр активний.

Увімкніть параметр «Вставляти на попередні шари», якщо ви вставляєте ілюстрацію між документами і хочете, щоб вона автоматично розміщалася в шарі, який має таке ж ім'я, як і її оригінальний файл. Якщо кінцевий документ не має шару із такою самою назвою, Illustrator створює новий шар.

Також див.

Огляд панелі «Шари»

Угору

Вставлення в тому ж місці та вставлення в усі монтажні області

Функція «Вставити в місці» дозволяє вставити ілюстрацію в поточну монтажну область. Щоб скористатися цією функцією, виберіть у меню «Редагування» > «Вставити в тому ж

місці». Для цього можна також скористатися комбінацією клавіш Ctrl+Shift+V (Windows) або Cmd+Shift+V (Mac).

Функція вставлення в усі монтажні області дозволяє розмістити виділену ілюстрацію в усіх монтажних областях. Перш ніж використовувати команду «Вставити в усі монтажні області», перевірте, чи активною є монтажна область, з якої потрібно скопіювати об’єкт.

Щоб скористатися командою «Вставити в усі монтажні області», після вирізання або копіювання ілюстрації виберіть з меню «Правка» пункт «Вставити в усі монтажні області».

Якщо скопіювати ілюстрацію й вибрати пункт «Вставити в усі монтажні області», ілюстрацію буде повторно вставлено до тієї самої області монтажу, з якої її скопійовано. (Рекомендовано.) Якщо об’єкт не потрібно змінювати, перед використанням функції «Вставити в усі монтажні області», його слід вирізати.

Примітка. Функції «Вставити на місце» та «Вставити в усі монтажні області» дають змогу вставити об’єкт до того самого місця, де скопійований об’єкт знаходився в активній області монтажу на момент копіювання.

Угору

Вирівнювання та розподілення об'єктів

Ви можете скористатися панеллю «Вирівнювання» («Вікно» > «Вирівнювання») та параметрами вирівнювання на панелі керування для того, щоб вирівняти або розподілити виділені об'єкти вздовж потрібної осі. Використовуючи край об'єкту або опорну точку як контрольну точку, можна вирівняти об'єкт відносно виділення, монтажної області або ключового об'єкту. Ключовим об'єктом може бути один із декількох виділених об'єктів.

Параметри вирівнювання відображуються на панелі керування, коли виділяється об'єкт. Якщо параметри не відображуються, оберіть пункт «Вирівнювання» з меню панелі керування.

> *За замовчуванням Illustrator підраховує вирівнювання та розподіл на основі контурів об'єктів. Однак під час роботи із об'єктами, які мають різну товщину ліній, ви можете скористатися краєм обведення для обчислення вирівнювання або розподілу. Для цього оберіть пункт «Використати межі перегляду» з меню панелі керування.*

Відео про вирівнювання та розповсюдження об'єктів див. на www.adobe.com/go/vid0035_ua.

Також див.

Основи робочого середовища

Використання декількох монтажних областей

Вирівнювання або розподілення відносно розмірів рамки усіх виділених об'єктів

1. Виберіть об'єкти, які потрібно виділити або розподілити.
2. На панелі «Вирівнювання» або панелі керування виберіть пункт «Вирівняти за виділенням» і натисніть кнопку потрібного типу вирівнювання або розподілення.

Вирівнювання або розподілення відносно однієї опорної точки

1. Виберіть інструмент «Часткове виділення» і, утримуючи клавішу Shift, виділіть опорні точки, які потрібно вирівняти чи розподілити. Остання вибрана опорна точка стає ключовою.

   На панелі «Вирівнювання» або панелі керування автоматично встановлюється параметр «Вирівняти за ключовою опорною точкою».

2. На панелі «Вирівнювання» або панелі керування натисніть кнопку потрібного типу вирівнювання або розподілення.

Вирівнювання або розподілення відносно ключового

об'єкта

1. Виберіть об'єкти, які потрібно виділити або розподілити.
2. Клацніть ще раз на об'єкт, який бажаєте використовувати як ключовий (цього разу під час клацання не потрібно утримувати клавішу Shift).

   Навколо ключового об'єкта з'являється блакитний контур, а на панелі керування або панелі «Вирівнювання» автоматично виділяється пункт «Вирівняти за ключовим об'єктом»  .
3. На панелі «Вирівнювання» або панелі керування натисніть кнопку потрібного типу вирівнювання або розподілення.

   Примітка. Щоб припинити вирівнювання або розподілення відносно об'єкта, клацніть ще раз на об'єкт, щоб зняти блакитний контур, або натисніть в меню панелі «Вирівнювання» пункт «Скасувати ключовий об'єкт».

Вирівнювання або розподілення відносно монтажної області

1. Виберіть об'єкти, які потрібно виділити або розподілити.
2. Утримуючи клавішу Shift, клацніть інструментом «Виділення» на потрібну монтажну область, щоб активувати її. Активна монтажна область має темніший контур порівняно з іншими областями.
3. На панелі «Вирівнювання» або панелі керування виберіть пункт «Вирівняти за монтажною областю»  і натисніть кнопку потрібного типу вирівнювання або розподілення.

Розподілення об'єктів згідно з певною кількістю

Ви можете розподіляти об'єкти, використовуючи точні відстані між їхніми контурами.

1. Виберіть об'єкти, які потрібно розподілити.
2. Для натискання на контурі об'єкта, який ви хочете, щоб інші об'єкти розподілили, скористайтеся інструментом «Виділення»  . Об'єкт, на якому ви натискаєте, залишиться зафіксованим у даній позиції.
3. На панелі вирівнювання у полі розподілу інтервалів введіть кількість пробілів, які повинні з'являтися між об'єктами.

   Якщо параметри розподілу інтервалів не відображуються, оберіть команду «Показати параметри» з меню панелі.
4. Натисніть кнопку «Розподілити пробіли вертикально» або «Розподілити пробіли горизонтально».

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Поворот та дзеркальне відображення об'єктів

Повертання об'єктів
Повертання осей x та y документа
Дзеркальне відображення об'єктів

Угору

Повертання об'єктів

Поворот об'єкту обертає його навколо фіксованої точки, яку ви вказуєте. Контрольна точка за замовчуванням - це центральна точка об'єкту. Якщо у виділенні знаходиться декілька об'єктів, вони обертатимуться навколо єдиної контрольної точки, яке за замовчуванням є центральною точкою виділення або рамки розміру. Для повороту об'єкта навколо його власної центральної точки скористайтеся командою «Трансформувати кожен».

Повертання об'єктів за допомогою рамки розміру

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. За допомогою інструмента «Виділення» перемістіть курсор поза межі рамки розміру, поряд із рамкою розміру розмістіть таким чином, щоб він перетворився на , а потім перетягніть.

Повертання об'єктів за допомогою інструмента «Вільне трансформування»

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. Оберіть інструмент «Вільне трансформування» .
3. Розмістіть курсор будь-де поза межами рамки розміру таким чином, щоб він змінився на , а потім перетягніть.

Повертання об'єктів за допомогою інструмента «Поворот»

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. Оберіть інструмент «Поворот» .
3. Виконайте одну з таких дій:
   - Для повороту об'єкту навколо центральної точки перетягуйте в межах руху по колу у вікні документа.
   - Для повороту об'єкту навколо різних контрольних точок натисніть один раз на будь-якому місці вікна документа, щоб перемістити контрольну точку. Потім перемістіть курсор поза межі контрольної точки та перетягніть у місце руху по колу.
   - Для повороту копії об'єкту замість самого об'єкту після того, як ви почали перетягувати, утримуйте натиснутою клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS).

Для кращого контролю перетягуйте подалі від контрольної точки об'єкту.

Повертання об'єктів на певний кут

Ви можете керувати точним кутом повороту за допомогою команди «Повернути».

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. Виконайте одну з таких дій:

- Для повороту навколо різних контрольних точок оберіть інструмент «Поворот». Потім, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на місці у вікні документа, де ви бажаєте розмістити контрольну точу.
- Для повороту навколо центральної точки оберіть «Об'єкт > Трансформувати > Обертати» або двічі клацніть по інструменту «Поворот».

3. Введіть кут обертання у тексті «Кута». Введіть від'ємний кут для обертання об'єкта за годинниковою стрілкою; введіть додатне значення для обертання проти годинникової стрілки.
4. Якщо об'єкти містять у собі заливку візерунком, оберіть пункт «Візерунок» для повороту візерунка. Якщо ви хочете повернути візерунок, а не об'єкти, зніміть прапорець із пункту «Об'єкти».
5. Для масштабування копії об'єктів натисніть OK або «Копіювати».

   Для того, щоб розмістити декілька копій об'єкта у візерунку у вигляді кола навколо контрольної точки, перемістіть контрольну точку із центру об'єкта, натисніть «Копіювати», а потім кожного разу обирайте «Об'єкт > Трансформувати > Трансформувати знову».

Повертання об'єктів за допомогою панелі трансформування

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Для повороту об'єкта навколо його центральної точки введіть на панелі значення для параметру «Кут».
   - Для повороту об'єкта навколо різних контрольних точок клацніть на білому квадраті на шукачеві контрольної точки  , що знаходиться на панелі, введіть значення для параметру «Кут».

     Ви також можете викликати панель трансформування, натискаючи «X», «Y», «Ш», або «В» на панелі керування.
3. За допомогою панелі «Трансформування» можна повертати символ навколо його контрольної точки (точки суміщення). Додаткові відомості про це можна знайти в розділі Контрольні точки символів.

Повертання декількох об'єктів окремо один від одного

1. Виділіть об'єкти, які потрібно повернути.
2. Оберіть «Об'єкт > Трансформувати > Трансформувати кожен».
3. У розділі «Поворот» діалогового вікна виконайте одну з наступних дій:
   - Клацніть на значку кута або перетягніть лінію кута навколо значка.
   - У текст «Кута» введіть значення кута від –360° до 360°.
4. Для повороту копії кожного об'єкта натисніть OK або «Копіювати».

Угору

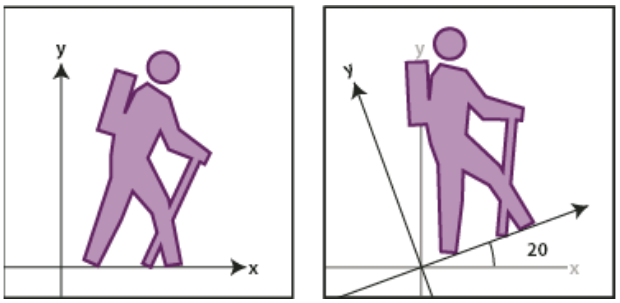
Повертання осей x та y документа

За замовчуванням осі *x* та *y* розташовані паралельно до горизонтальної та вертикальної сторін вікна документа.

1. Виберіть пункт меню «Редагування» > «Параметри» > «Загальні» (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Загальні» (Mac OS).
2. Вкажіть кут у полі «Обмежити кут». Кут із додатнім значенням здійснює поворот осі проти годинникової стрілки, кут із від'ємним значенням - за годинниковою.

   Поворот осей може стати у пригоді, коли ілюстрація містить у собі елементи, які повертаються на той же самий кут, наприклад, емблема або текст відображуються під кутом 20°. Замість того, щоб повертати кожен елемент окремо, який ви додаєте до емблеми, ви можете просто повернути вісь на 20°. Все, що ви малюєте,

створюється вздовж нових осей.



Об'єкт, вирівняний за допомогою осей за замовчуванням (зліва), у порівнянні з вирівнюванням за допомогою осей, повернутих на 20° (справа)

Нові осі не впливають на наступні об'єкти та дії:

- Вже наявні об'єкти
- Поворот та накладання
- Малювання за допомогою інструмента «Олівець» або «Швидке трасування».

Угору

Дзеркальне відображення об'єктів

Дзеркальне відображення об'єкту віддзеркалює об'єкт паралельно до невидимої осі, яку ви вказуєте. Виконати дзеркальне відображення об'єкта можна за допомогою інструментів «Вільне трансформування» або «Дзеркальне відображення», або за допомогою команди «Дзеркальне відображення». Якщо потрібно вказати вісь відображення, скористайтеся інструментом «Дзеркальне відображення».

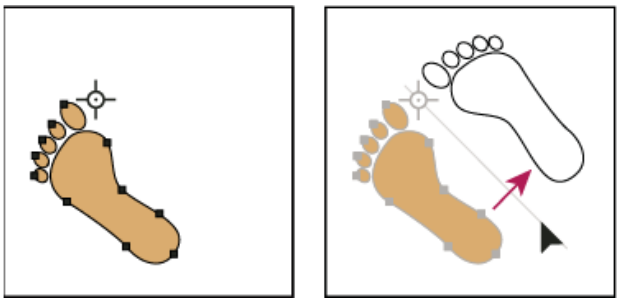
Для створення дзеркального зображення об'єкту ви можете його скопіювати під час відображення.

Повертання об'єктів за допомогою інструмента «Вільне трансформування»

1. Виділіть об'єкт, який потрібно відобразити.
2. Виберіть інструмент «Вільне трансформування» .
3. Виконайте одну з таких дій:
   - Перетягніть ручку рамки розміру за межі протилежного краю або пересувайте її до тих пір, поки об'єкт не буде на бажаному рівні відображення.
   - Для збереження пропорцій об'єкту утримуйте клавішу Shift, перетягуючи кутову ручку за межі протилежної ручки.

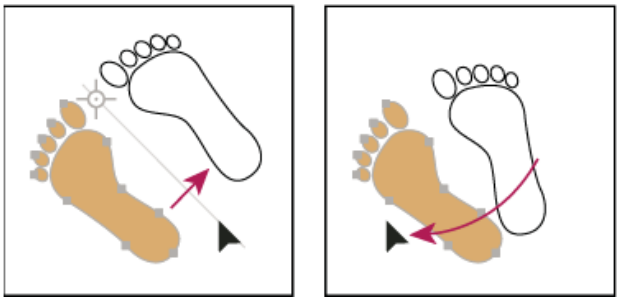
Повертання об'єктів за допомогою інструмента «Дзеркальне відображення»

1. Виділіть об'єкт.
2. Оберіть інструмент «Дзеркальне відображення» .
3. Для того, щоб намалювати вісь, паралельно до якої ви хочете відображувати об'єкт, натисніть будь-де у вікні документа для того, щоб налаштувати один пункт осі. Курсор перетвориться на стрілку.
4. Розмістіть курсор біля іншого пункту для того, щоб зазначити невидиму вісь, та виконайте одну із наступних дій:
   - Клацніть лівою кнопкою миші для того, щоб налаштувати другу точку невидимої вісі. Коли ви натискаєте кнопку миші, виділений об'єкт віддзеркалюється від вказаної вісі.



Клацніть лівою кнопкою миші для того, щоб налаштувати один пункт вісі (ліворуч), а потім клацніть ще раз, щоб налаштувати ще один пункт вісі та відобразити об'єкт паралельно до неї (праворуч).

- Для дзеркального відображення копії об'єкту утримуйте натиснутою клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацнувши кнопкою миші, щоб налаштувати другий пункт невидимої вісі.
- Налаштовуйте вісь дзеркального відображення за допомогою перетягування замість натискання. Утримуйте клавішу Shift та перетягуйте, щоб обмежити кут до 45°. Під час перетягування невидима вісь дзеркального відображення повертається навколо пункту, на якому ви клацнули під час виконання кроку 3, відображується контур об'єкту. Коли контур буде розташовано у бажаному місці, відпустіть кнопку миші.



Перетягування другого пункту вісі дзеркального відображення для повороту вісі

Для кращого контролю перетягуйте подалі від контрольної точки об'єкту.

Відображення вказанням осі

1. Виділіть об'єкт, який потрібно відобразити.
   - Для дзеркального відображення об'єкта навколо його центральної точки виберіть «Об'єкт > Транформувати > Дзеркальне відображення» або двічі клацніть на інструмент «Дзеркальне відображення» .
   - Для дзеркального відображення об'єкту навколо різних контрольних точок, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть у будь-якому місці вікна документа.
2. У діалоговому вікні «Дзеркальне відображення» оберіть вісь, паралельно до якої ви хочете відображувати об'єкт. Ви можете відображувати об'єкт вздовж горизонтальної, вертикальної або кутової вісі.
3. Якщо об'єкт містить візерунки, і ви хочете, щоб вони також відображувалися, оберіть «Візерунки». (Для дзеркального відображення одних лише візерунків зніміть прапорець із пункту «Об'єкти».)
4. Для перегляду ефекту перед його застосуванням, виділіть «Перегляд».
5. Виконайте одну з таких дій:
   - Для дзеркального відображення об'єкту натисніть OK.
   - Для дзеркального відображення копії об'єкта натисніть «Копіювати».

(cc) BY-NC-SA

Шари

Про шари
Огляд панелі «Шари»
Створення шару
Переміщення об'єкта в інший шар
Розподілення елементів між різними шарами
Об'єднання шарів та груп
Розміщення елементів на панелі «Шари»

Угору

Про шари

Під час створення складних ілюстрацій важко слідкувати за всіма елементами у вікні документа. Менші елементи ховаються за більшими, що ускладнює виділення ілюстрації. Шари дають можливість керувати всіма елементами, які входять до складу вашої ілюстрації. Вважайте шари чистими теками, які містять ілюстрацію. Якщо ви переставляєте теки, ви змінюєте порядок стекування елементів у ілюстрації. Ви можете переміщати елементи між теками та створювати в теках підтеки.

Структура шарів у документі може бути простою або складною в залежності від вашого бажання. За замовчуванням всі елементи організовані у вигляді окремого батьківського шару. Однак ви можете створювати нові шари та переміщати в них елементи або переміщати елементи із одного шару в інший у будь-який час. Панель «Шари» забезпечує простий спосіб для виділення, приховування, блокування та зміни атрибутів вигляду ілюстрації. Ви навіть можете створювати шаблонні шари, які можете використовувати для трасування ілюстрації, а також обмінюватися шарами із Photoshop.

Відео про використання шарів та груп можна знайти на www.adobe.com/go/vid0041_ua. Інформацію про використання шарів для створення анімації можна знайти на веб-сайті www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_layers_ua.

Угору

Огляд панелі «Шари»

Користуйтеся панеллю «Шари» («Вікно > Шари») для створення списку, організації та редагування об'єктів у документі. За замовчуванням кожен новий документ містить один шар, кожен створений вами об'єкт вноситься до списку цього шару. Однак, ви можете створювати нові шари та переставляти елементи так, як буде найзручніше для вас.

За замовчуванням Illustrator застосовує певний колір (всього дев'ять кольорів) до кожного шару на панелі «Шари». Колір відображується на панелі біля назви шару. Таким самим кольором у вікні ілюстрації відображаються рамка, контур, опорні точки та центральна точка виділеного об'єкту. За допомогою цього кольору ви можете швидко відшукати місце знаходження відповідного шару об'єкта на панелі «Шари», а також можна змінити колір шару у разі потреби.

Якщо елемент на панелі «Шари» містить інші елементи, зліва від назви елементу з'являється трикутник. Клацніть на трикутникові, щоб показати або приховати зміст. Якщо трикутник не з'являється, елемент не містить додаткових елементів.



Панель «Шари»
A.
Колонка видимості

B.
Редагувати колонку

C.
Кінцева колонка

D.
Колонка виділення

Панель «Шари» відображує колонки з лівої та правої сторони списків. Для керування наступними характеристиками натисніть у колонці:

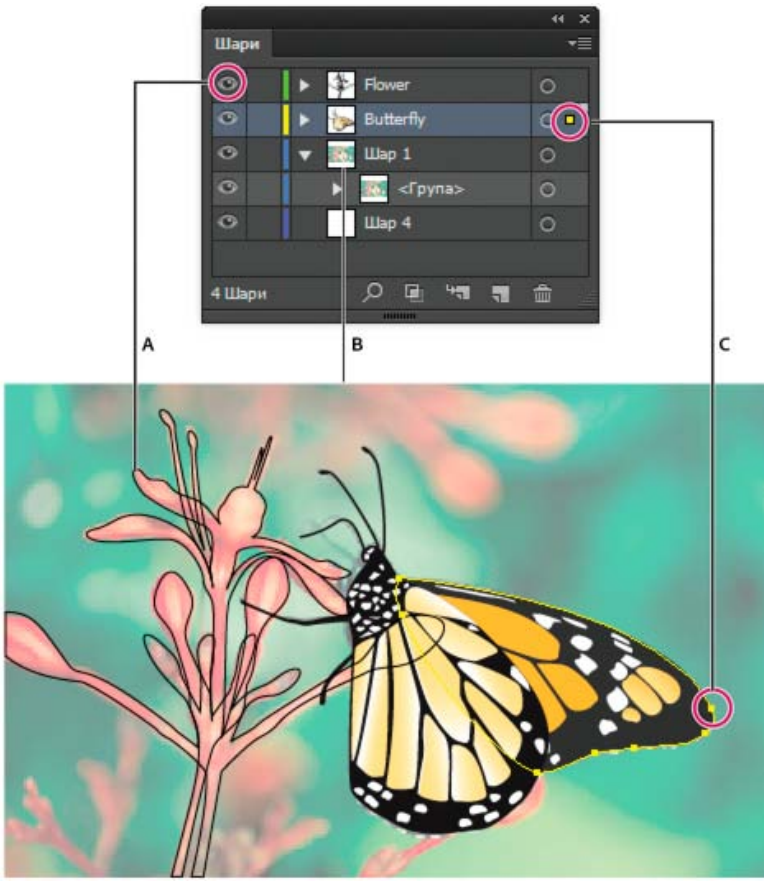
Колонка видимості
Вказує, чи елементи на шарах видимі чи приховані (пробіл), а також, чи є шари шаблонними, чи контурними.

Редагувати колонку
Вказує, заблоковані елементі чи ні. Значок блокування показує, що елемент заблоковано і його не можна редагувати, пробіл показує, що елемент не заблоковано, його можна редагувати.

Кінцева колонка
Показує, чи елементи призначені для застосування ефектів та атрибутів редагування на панелі вигляду. Якщо кнопка призначення з'являється у вигляді значка подвійного кільця (або або), елемент є кінцевим; значок одного кільця означає, що елемент не кінцевий.

Колонка виділення
Вказує, чи виділені елементі. Фрагмент кольору з'являється, коли виділяється елемент. Якщо елемент, такий як шар або група, містить деякі виділені та невиділені об'єкти, біля батьківського елементу з'являється менший фрагмент кольору виділення. Якщо у батьківському елементі виділені всі об'єкти, фрагменти кольору виділення такого ж самого розміру, що й позначки, які з'являються поряд із виділеними об'єктами.

Для відображення деяких шарів як контурів та інших елементів у тому вигляді, в якому вони відображатимуться у кінцевій ілюстрації, ви можете скористатися панеллю «Шари». Ви також можете затіняти зв'язані зображення та бітові зображення для полегшення процесу редагування ілюстрації у верхній частині зображення. Це особливо зручно під час відслідковування бітового зображення.



Відобразити параметри для ілюстрації шарами

A.

Об'єкти, які відображуються у перегляді контурів

B.

Бітове зображення затінене на 50%

C.

Виділені об'єкти, які відображуються у перегляді «Перегляд»

Також див.

Основи робочого середовища

Переглянути ілюстрацію у вигляді контурів

Трасування ілюстрації

Блокування або розблокування об'єктів чи шарів

Приховування або показ об'єктів чи шарів

Змінення відображення панелі «Шари»

1. Виберіть панель параметрів із меню палітри «Шари».
2. На панелі «Шари» оберіть «Показувати лише шари» для того, щоб сховати контури, групи та спільні елементи.
3. Для розміру рядка виберіть параметр для позначення висоти рядків. (Щоб вказати персональний розмір, введіть значення від 12 до 100).
4. Для мініатюр виділіть поєднання шарів, груп та об'єктів, для яких потрібно відображати перегляди мініатюр.

   Примітка. Відображення мініатюр на панелі «Шари» може стати причиною повільної роботи під час обробки складних файлів. Для покращення роботи вимкніть мініатюри шарів.

Налаштування параметрів шарів та підшарів

1. Виконайте одну з таких дій:
   - На панелі «Шари» двічі клацніть на назві елементу.
   - Клацніть на назві елементу та оберіть «Параметри для <назва елементу>» з меню панелі «Шари».
   - Оберіть «Створити шар» або «Створити підшар» в меню палітри «Шари».
2. Вкажіть одне з наступного:

   Ім'я
   Вказує назву елементу, коли він відображується на панелі «Шари».

   Колір
   Вказує налаштовування кольорів шару. Ви можете обирати колір з меню або двічі клацнути на зразку кольору для того, щоб визначити колір.

   Шаблон
   Перетворює звичайний шар на шаблон.

   Блокувати
   Не дозволяє змінювати елемент.

   Показати
   Відображує всі ілюстрації, які містяться у шарі на монтажній області.

   Друк
   Робить ілюстрацію, яка міститься у шарі, придатною до друку.

   Попередній перегляд
   Відображує ілюстрації, які містяться у шарі, у кольорі, а не у вигляді контурів.

   Затемнені зображення
   Зменшує інтенсивність зв'язаних та бітових зображень, які містяться у шарі, до вказаного відсоткового співвідношення.

Угору

Створення шару

1. На панелі «Шари» натисніть на назві шару, над яким (або у який) ви хочете додати новий шар.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Для додавання нового шару над виділеним шаром, натисніть кнопку «Створити новий шар» на панелі «Шари».
   - Для створення нового підшару у виділеному шарі, натисніть кнопку «Створити новий підшар» на панелі «Шари».

     Для налаштування параметрів під час створення нового шару оберіть «Створити шар» або «Створити підшар» в меню панелі «Шари».

   Для різних режимів малювання у Illustrator передбачено такі можливості:
   - Режим малювання позаду автоматично створює новий активний шар позаду наявного активного шару.
   - У режимі малювання позаду нові елементи ілюстрації створюються позаду всіх об'єктів на виділеному шарі, якщо не виділено жодного об'єкта.

Угору

Переміщення об'єкта в інший шар

1. Виділіть об'єкт.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Натисніть на назві потрібного шару на панелі «Шари». Потім оберіть «Об'єкт > Упорядкувати > Перемістити до поточного шару».
   - Перетягніть індикатор виділеного арт-об'єкта , який розташований справа від шару на панелі «Шари», до потрібного вам шару.

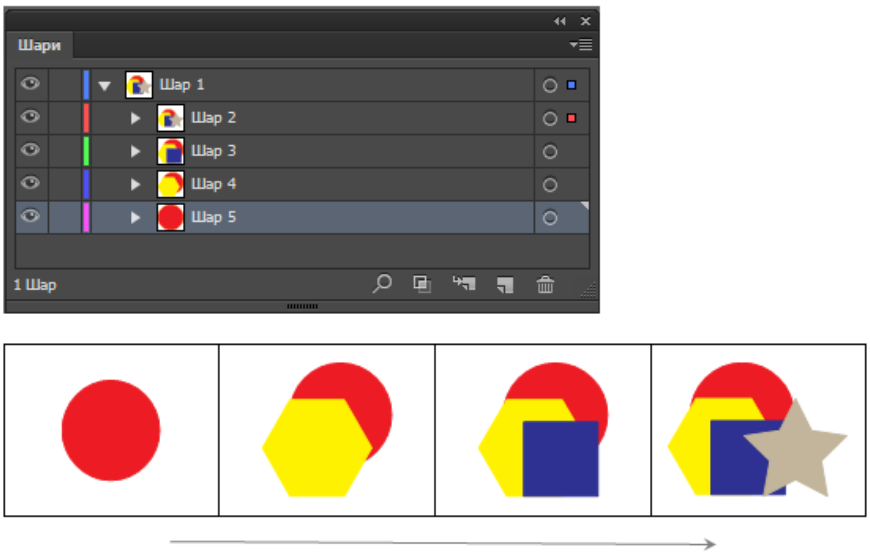
Ви можете переміщати об'єкти або шари до нових шарів, виділяючи їх та обираючи команду «Зібрати у новому шарі» з меню панелі «Шари». Для виділення несуміжних елементів утримуйте клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS); для виділення суміжних елементів утримуйте Shift.

Угору

Розподілення елементів між різними шарами

Команда «Звільнити у шари» перерозподіляє всі елементи, які містяться у шарі, в окремі шари, а також може вбудовувати нові об'єкти у кожен шар на основі порядку стекування об'єкта. Ви можете скористатися цією функцією для підготовки файлів до роботи веб-анімації.

1. Натисніть на назві шару або групи на панелі «Шари».
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Для розподілу кожного елементу по новому шару оберіть команду «Звільнити у шари» (послідовно) з меню панелі «Шари».
   - Для розподілу елементів між шарами та дублювання об'єктів для створення кумулятивної послідовності оберіть команду «Звільнити у шари» (створити) з меню панелі «Шари». Об'єкт, розташований найнижче, з'являється у кожному новому шарі, а найвищий об'єкт - лише в найвищому шарі. Наприклад, уявіть, що Шар 1 містить у собі коло (найнижчий об'єкт), квадрат та трикутник (найвищий об'єкт). Дана команда створює три шари - один із колом, квадратом та трикутником; один із колом та квадратом; один лише із колом. Це зручно для створення послідовностей кумулятивних анімацій.



Команда «Звільнити у шари» (створити) створює нові шари.

Угору

Об'єднання шарів та груп

Функції сполучення та зведення шарів подібні, оскільки дозволяють об'єднувати об'єкти, групи та підшари в один шар або групу. За допомогою сполучення ви можете виділяти елементи, які хочете об'єднати; за допомогою зведення всі видимі елементи у ілюстрації об'єднуються в єдиний шар. Під час застосування кожного з цих параметрів порядок стекування ілюстрації залишається незмінним, але інші атрибути рівня шару, такі як відсічні маски, не зберігаються.

- Для сполучення елементів у єдиний шар або групу, утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), клацніть на назвах шарів або груп, які ви хочете сполучити. Також це можна зробити утримуючи клавішу Shift для виділення всіх списків між назвами шару або групи, на які ви натискаєте лівою кнопкою миші. Потім у меню панелі «Шари» виберіть команду «Об'єднати виділені». Зауважте, що елементи будуть об'єднані у шар або групу, які ви виділяли востаннє.

Шари можна об'єднувати лише з іншими шарами, які знаходяться на однаковому рівні ієрархії на панелі «Шари». Так само підшари можна об'єднувати лише з іншими підшарами, які знаходяться в межах одного шару та на одному рівні ієрархії. Об'єкти можуть об'єднуватися з іншими об'єктами.

- Для об'єднання шарів натисніть на назві шару, у якому ви хочете об'єднати ілюстрацію. Потім в меню панелі «Шари» виберіть команду «Виконати склеювання».

Угору

Розміщення елементів на панелі «Шари»

Коли ви виділяєте елемент у вікні документа, ви можете швидко знайти місце розташування відповідного елементу на палітрі «Шари» за допомогою команди «Локалізувати об'єкт». Ця команда особливо допомагає при локалізації елементів у згорнутих шарах.

1. Виділіть об'єкт у вікні документа. Якщо ви виділяєте більше одного об'єкту, локалізованим буде об'єкт, що знаходиться на передньому плані порядку стекування.
2. Виберіть команду «Локалізувати об'єкт» із меню палітри «Шари». Дана команда зміниться на команду «Локалізувати шар», якщо параметр «Показувати лише шари» активний.

Інші теми довідки

Використання шарів для створення анімацій

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Блокування, приховування та видалення об'єктів

Блокування або розблокування об'єктів чи шарів
Приховування або показ об'єктів чи шарів
Видалення об'єктів

Угору

Блокування або розблокування об'єктів чи шарів

Блокування об'єктів не дозволяє їх виділяти та редагувати. Ви можете швидко блокувати декілька контурів, груп та підшарів шляхом блокування їхнього батьківського шару.

- Для блокування об'єктів натисніть на кнопку колонки редагування (справа від значка ока) на панелі «Шари» та виберіть об'єкт або шар, який ви хочете заблокувати. Перетягуйте об'єкт через кнопки колонки багаторазового редагування для блокування декількох елементів. Ви також можете виділити об'єкти, які ви хочете заблокувати, та оберіть «Об'єкт > Блокувати > Виділення».
- Для розблокування об'єктів натисніть на значок на панелі «Шари» та виберіть об'єкт або шар, який ви хочете розблокувати.

Для блокування та розблокування об'єктів можна застосовувати такі команди:

- Для блокування всіх об'єктів, які накладаються на площу виділеного об'єкта та які розташовані в одному шарі, виділіть об'єкт, а потім оберіть «Об'єкт > Блокувати > Всі ілюстрації зверху».
- Для блокування всіх шарів, що відрізняються від шару, який містить виділений елемент або групу, оберіть «Об'єкт > Блокувати > Інші шари» або команду «Блокувати інші» з меню панелі «Шари».
- Для блокування всіх шарів виділіть всі шари на панелі «Шари», а потім оберіть команду «Блокувати всі шари» з меню панелі «Шари».
- Для розблокування всіх об'єктів у документі оберіть «Об'єкт > Розблокувати всі».
- Для розблокування всіх об'єктів у межах групи виділіть розблокований та видимий об'єкт, який знаходиться у групі. Утримуйте клавіші Shift+Alt (Windows) або Shift+Option (Mac OS) та обирайте «Об'єкт > Розблокувати всі».
- Якщо ви заблокували всі шари, то для їх розблокування оберіть команду «Розблокувати всі шари» з меню панелі «Шари».

Примітка. Меню блокування неактивні, якщо ви працюєте у режимі ізоляції.

Також див.
Огляд панелі «Шари»

Угору

Приховування або показ об'єктів чи шарів

Виберіть один із наступних методів:

- На панелі «Шари» натисніть на значок ока , який знаходиться поряд із елементом, який ви хочете приховати. Для відновлення відображення елементу натисніть на значку ще раз. Якщо виховаєте шар або групу, всі елементи в шарі або групі також приховуються.
- Перетягуйте об'єкт через значок ока для приховування декількох елементів.
- Виділіть об'єкт, який ви хочете приховати, та оберіть «Об'єкт > Приховати> Виділення».

- Для приховання всіх об'єктів, що знаходяться над об'єктом у шарі, виділіть об'єкт та оберіть «Об'єкт > Приховати > Всі ілюстрації зверху».
- Для приховання всіх невиділених об'єктів оберіть команду «Приховати інші» з меню панелі «Шари» або, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), натисніть на значку ока, щоб виділити шар, який ви хочете відображувати. Також приховати всі інші шари, що відрізняються від шару, який містить виділений об'єкт або групу, можна обрати «Об'єкт > Приховати > Інші шари».
- Щоб показати всі об'єкти, виберіть «Об'єкт > Показати всі». Всі об'єкти, яки приховувалися, тепер відображуються. Будь-який із виділених раніше об'єктів виділяється.
- Щоб показати всі шари та підшари, виберіть у меню панелі «Шари» команду «Показати усі шари». Приховані об'єкти не відображуються при використанні цієї команди, видно лише приховані шари.
- Для відображення всіх об'єктів у межах групи виділіть розблокований та видимий об'єкт, який знаходиться у групі. Утримуйте клавіші Shift+Alt (Windows) або Shift+Option (Mac OS) та обирайте «Об'єкт > Показати всі».

Примітка. Меню «Показати всі» та «Приховати» неактивні, якщо ви працюєте у режимі ізоляції.

Також див.

Огляд панелі «Шари»

Угору

Видалення об'єктів

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Виділіть об'єкти і натисніть на клавішу Backspace (Windows) або Delete.
- Виділіть об'єкти, а потім виберіть меню «Редагування» > «Очистити» або «Редагування» > «Вирізати».
- На панелі «Шари» виділіть елементи, які ви хочете видалити, а потім натисніть на значок видалення . Також ви можете це виконати, перетягуючи назву елементу на панелі «Шари» до значку видалення, який знаходиться на панелі, або в меню панелі «Шари» оберіть «Видалити “Назва шару”».

Видалення шару веде за собою видалення всіх ілюстрацій, які в ньому містяться. Наприклад, якщо ви видаляєте шар, який містить у собі підшари, групи, контури та відсічні набори - всі ці елементи будуть видалені разом із шаром.

Примітка. Документ повинен містити принаймні один шар. Якщо у документі міститься лише однин шар, значок та команда видалення недоступні.

Також див.

Огляд панелі «Шари»

(cc) BY-NC-SR

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Створення дублікатів об'єктів

Створення дублікатів за допомогою перетягування
Створення дублікатів об'єктів за допомогою панелі «Шари»
Створення дублікатів виділень за допомогою перетягування
Зсування дублікатів об'єктів

Угору

Створення дублікатів за допомогою перетягування

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. Оберіть «Виділення», «Часткове виділення» або «Групове виділення».
3. Перетягніть виділення, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) (але не ручку на рамці розміру).

Угору

Створення дублікатів об'єктів за допомогою панелі «Шари»

Ви можете швидко створювати дублікати об'єктів, груп та цілих шарів за допомогою панелі «Шари».

1. На панелі «Шари» виділіть елементи, дублікати яких ви хочете створити.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Виберіть команду «Створити дублікат “назва шару”» із меню панелі «Шари».
   - Перетягніть елементи, що знаходяться на панелі «Шари» до кнопки «Створити шар»  , яка розташована в нижній частині панелі.
   - Починайте перетягувати елемент до нового місця розташування на панелі «Шари», а потім утримуйте натиснутою клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS). Відпустіть кнопку миші, коли індикатор буде розташований у позиції, де ви хочете розташувати дублікат елементу. Якщо ви відпустите кнопку миші в тому місці, де індикатор буде вказувати на шар або групу, дублікат елементу буде додано у верхню позицію шару або групи. Якщо ви відпустите кнопку миші, коли індикатор знаходитиметься між елементами, дублікат елементу буде додано до вказаної позиції.

Угору

Створення дублікатів виділень за допомогою перетягування

Виділені елементи з файлів Illustrator можна переносити у файли інших програм Adobe, зокрема в Adobe Photoshop, ® та Adobe InDesign, за допомогою буферу обміну. Буфер обміну особливо підходить для імпорту контурів, оскільки контури копіюються до буферу обміну у вигляді описів мови PostScript. Ілюстрація, яка копіюється до буферу обміну, вставляється у формат PICT у більшості програм. Однак деякі програми приймають версію PDF (наприклад, InDesign) або AICB. PDF зберігає прозорість; AICB дозволяє вказати, чи хочете ви зберегти загальний вигляд виділення або його копії у вигляді набору контурів (що може знадобитися у Photoshop).

Щоб зазначити уподобання копіювання, виберіть пункт меню «Редагування» > «Параметри» > «Обробка файлів та буфер обміну» (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Обробка файлів та буфер обміну» (Mac OS). Оберіть PDF, AICB або обидва формати. Якщо ви обираєте формат AICB, виберіть «Зберегти контури», щоб скасувати прозорість у копії ілюстрації, або «Зберегти вигляд і накладання», щоб звести прозорі елементи і зберегти вигляд ілюстрації та накладання об'єктів.

Перетягування ілюстрацій у документ Photoshop

1. Виберіть ілюстрацію, яку потрібно скопіювати.
2. Відкрийте документ Photoshop, у який ви хочете скопіювати виділене.
3. Виконайте одну з таких дій:
   - Для копіювання ілюстрації у Photoshop у вигляді бітового зображення перетягніть виділене до вікна Photoshop, коли з'явиться чорний контур, відпустіть кнопку миші. Для розташування виділення по центру зображення Photoshop утримуйте натиснутою клавішу Shift перед перетягуванням виділення. За замовчуванням виділені об'єкти копіюються у вигляді бітових зображень до активного шару.
   - Для копіювання векторної ілюстрації у Photoshop у вигляді контурів, утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), перетягуйте виділення до документа Photoshop. Коли ви відпускаєте кнопку миші, виділення отримує контур програми Photoshop.

Перетягування ілюстрацій із Photoshop до Illustrator

1. Відкрийте документ Photoshop, з якого ви хочете скопіювати.
2. Виберіть ілюстрацію, яку потрібно скопіювати.
3. Оберіть інструмент «Переміщення»  та перетягніть виділення із файлу Photoshop до файлу Illustrator.

Перетягування ілюстрацій на робочий стіл (лише для Mac OS)

1. Виберіть ілюстрацію, яку потрібно скопіювати.
2. Перетягніть виділення на робочий стіл.

   Виділення копіюються на робочий стіл у вигляді відсікання фотографії, яке можна перетягнути до потрібного документа. Відсікання фотографій перетворюються у формат PICT під час перетягування на робочий стіл.

Угору

Зсування дублікатів об'єктів

Ви можете створити точну копію об'єкта, розташовану від виділеного об'єкта на певній відстані, за допомогою команди «Зсунути контур» або ефекту «Зсув контуру». Функція зсуву об'єктів дуже корисна у випадках, коли потрібно створити концентричні форми або багато дублікатів об'єкта на певній відстані один від одного.

За допомогою ефекту «Зсунути контур» в меню «Ефект» можна посунути контур об'єкта відносно його початкового контуру. Цей ефект зручний для перетворення сіткового об'єкту на звичайний контур. Наприклад, якщо ви звільнили конверт або хочете перетворити сіткову фігуру для використання у іншій програмі, застосуйте команду «Зсунути контур» зі значенням зсуву 0, а потім видаліть сіткову фігуру. Після цього ви можете редагувати контури, що залишилися.

Також див.

Про ефекти

Обведення об'єкта

Зсування об'єктів за допомогою команди «Зсув контуру»

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. Оберіть «Об'єкт > Шлях > Зсув контуру».
3. Вкажіть відстань зсуву, тип єднання ліній та зрізання.
4. Натисніть «ОК».

Зсування об'єктів за допомогою ефекта зсування контура

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. Оберіть «Об'єкт > Шлях > Зсув контуру».
3. Вкажіть відстань зсуву, тип єднання ліній та зрізання.
4. Натисніть «ОК».

Зсув об'єктів за допомогою клавіатури

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. Утримуючи натисненою клавішу Alt, натисніть стрілку.

Створюється дублікат об'єкта, який зміщується відповідно до значення приросту клавіатурою, встановленого у вікні загальних параметрів. Напрямок зсуву об'єкта залежить від клавіші зі стрілкою, яку було натиснуто.

Примітка. Якщо дублікат не створено, слід перевірити, чи значення приросту клавіатурою не дорівнює нулю.

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Стекування об'єктів

Вказання місця додавання нового об'єкта у порядку стекування
Зміна порядку стекування за допомогою панелі «Шари»
Змінення порядку стекування за допомогою команд

Угору

Вказання місця додавання нового об'єкта у порядку стекування

Illustrator послідовно додає об'єкти до стеку, починаючи з того об'єкта, який був намальований першим.

Спосіб об'єднання об'єктів у стек визначає спосіб їх відображення під час накладання. Порядок об'єднання об'єктів у стек залежить від поточного режиму малювання. Якщо створити новий шар, коли ввімкнено режим «Звичайне малювання», новий шар буде розміщено над активним шаром, а нові об'єкти з'являтимуться над усіма іншими об'єктами активного шару. Натомість, у режимі «Малювання позаду» новий шар розміщується одразу під активним шаром, а нові об'єкти з'являтимуться під вибраним об'єктом або, якщо не вибрано жодного об'єкта – на найнижчому рівні активного шару.

Ви можете змінити порядок стекування (він також називається порядок розфарбування) об'єктів у ілюстрації коли завгодно за допомогою панелі «Шари» або команд «Об'єкт > Знаходження».

❖ На панелі «Шари» виконайте одну з наступних дій:

- У режимі «Малювання позаду» виберіть об'єкт, під яким потрібно розмістити новий об'єкт.
- Якщо ввімкнено режим «Звичайне малювання», щоб додати новий об'єкт на найвищому рівні шару, зробіть цей шар активним, клацнувши на його назві. Якщо ввімкнено режим «Малювання позаду», щоб додати новий об'єкт на найнижчому рівні шару, зробіть цей шар активним, клацнувши на його назві.

Угору

Зміна порядку стекування за допомогою панелі «Шари»

Елемент, що є найвищим на панелі «Шари», знаходиться на початку стеку, а найнижчий елемент на панелі «Шари» знаходиться в кінці стеку. У шарі об'єкти також стекуються згідно ієрархії. Під час створення декількох шарів у ілюстрації ви можете керувати відображенням об'єктів накладання.

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Перетягніть назву елементу та відпустіть кнопку миші, коли на потрібному місці з'являться позначки вводу чорного кольору. Позначки вводу чорного кольору з'являться між двома іншими елементами на панелі або з лівого та правого країв шару або групи. Елементи, які розподілені по шару або групі переміщуються понад всіма іншими об'єктами у елементі.
- Натисніть на колонці виділення елементу (між кнопкою призначення та смугою прокрутки), перетягніть фрагмент кольору виділення в інший фрагмент кольору виділення елементу та відпустіть кнопку миші. Якщо фрагмент кольору виділення елементу перетягується до об'єкту, елемент переміщується над об'єктом; якщо фрагмент перетягується до шару або групи, елемент переміщується понад усіма об'єктами у шарі або групі.
- Для зміни порядку елементів на панелі «Шари», утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), клацніть на назвах елементів, порядок яких ви хочете змінити. Елементи повинні розташовуватися на тому ж самому рівні в ієрархії шару. Наприклад, ви можете виділити шари, що знаходяться на вищих рівнях, але не можете виділити два контури, які знаходяться в різних шарах. Потім в меню панелі

«Шари» виберіть команду «Змінити порядок».

Примітка. Ви не можете переміщувати контур, групу або об'єднані елементи на верхню позицію на панелі «Шари» - у верхній частині ієрархії шарів можуть розміщуватися лише шари.

Також див.

Огляд панелі «Шари»

Угору

Змінення порядку стекування за допомогою команд

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Для переміщення об'єкта на верхню або нижню позицію у групі або шарі виділіть об'єкт, який потрібно перемістити та оберіть «Об'єкт > Знаходження > На передній план» або «Об'єкт > Знаходження > На задній план».
- Для переміщення одного об'єкта попереду або позаду стеку виділіть об'єкт, який потрібно перемістити, та оберіть «Об'єкт > Знаходження > Перекласти вперед» або «Об'єкт > Знаходження > Перемістити назад».

Про те, як зміна порядку об'єднання елементів ілюстрації в стек впливає на вигляд, можна дізнатися на веб-сайті www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_ua. Цей посібник доступний лише англійською мовою.

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Трансформування об'єктів

Трансформування
Огляд панелі «Трансформування»
Трансформація візерунків об'єкта
Трансформування за допомогою рамки розміру

Угору

Трансформування

Трансформування включає переміщення, поворот, віддзеркалення, масштабування і нахил об'єктів. Об'єкти можна трансформувати за допомогою панелі «Трансформування», команд із меню «Об'єкт» > «Трансформувати» і спеціалізованих інструментів. Можна також виконувати різні типи трансформування шляхом перетягування рамки розміру для виділення.

Іноді необхідно повторити однакове трансформування декілька разів, особливо під час копіювання об'єктів. Команда «Трансформувати знову» в меню «Об'єкт» дозволяє повторити операції переміщення, масштабування, повороту, віддзеркалення або нахилу стільки разів, скільки забажаєте, доки не буде виконано іншу операцію трансформування.

Скористайтеся інформаційною панеллю для перегляду поточних розмірів і розташування виділення під час трансформації.

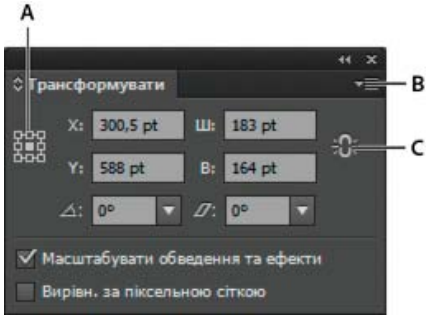
Відео про масштабування, нахил і поворот об'єктів можна знайти за адресою www.adobe.com/go/vid0040_ua.

Угору

Огляд панелі «Трансформування»

Панель «Трансформування» («Вікно» > «Трансформування») відображає відомості про розташування, розмір і орієнтацію одного або більше виділених об'єктів. Шляхом введення нових значень можна змінити як виділені об'єкти, так і їхні заливки візерунком. Можна також змінити контрольну точку трансформування і закріпити пропорції об'єкта.

Усі значення на панелі стосуються рамок розміру об'єктів, окрім значень X та Y, які стосуються виділеної контрольної точки. Щоб вирівняти окремі об'єкти за піксельною сіткою, встановіть прапорець «Вирівняти за піксельною сіткою».
Примітка. Шукач контрольної точки на панелі «Трансформування» вказує на контрольну точку об'єкта, тільки якщо трансформування об'єкта виконується за допомогою зміни значень на панелі. Інші методи трансформування (наприклад, використання інструмента «Зміна розміру») використовують центральну точку об'єкта або положення курсору як контрольну точку.



Панель «Трансформування»
A.
Шукач контрольної точки

B.
Меню панелі

C.
Значок блокування пропорцій

Угору

Трансформація візерунків об'єкта

Під час переміщення, повороту, віддзеркалення, масштабування або нахилу об'єкта з візерунком можна трансформувати лише об'єкт, лише візерунок або як об'єкт, так і візерунок. Після трансформування візерунка об'єкта всі візерунки, застосовані до об'єкта, трансформуються тим самим способом.

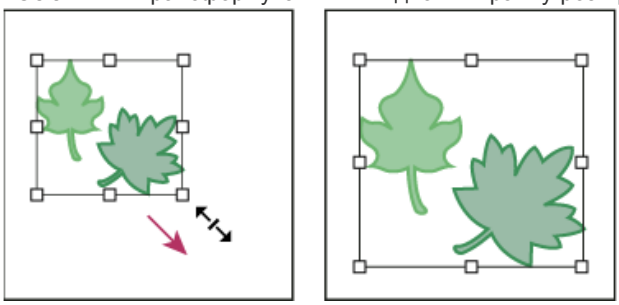
- Щоб визначити спосіб трансформування візерунків під час використання панелі «Трансформування», виберіть параметр у меню панелі: «Трансформувати тільки об'єкт», «Трансформувати тільки візерунок» або «Трансформувати обидва».
- Щоб визначити спосіб трансформування візерунків під час використання команди «Трансформування», встановіть параметри «Об'єкти і візерунки» у відповідному діалоговому вікні. Наприклад, виберіть «Візерунки» і зніміть прапорець «Об'єкти», якщо необхідно трансформувати візерунок і при цьому не змінювати об'єкт.
- Для трансформування візерунків, а не об'єктів, під час використання інструмента «Трансформування» утримуйте під час перетягування клавішу тильди (~). Межі об'єкта трансформуються, але якщо відпустити кнопку миші, межі повертаються до початкової конфігурації, залишаючи трансформованим тільки візерунок.
- Щоб запобігти трансформуванню візерунків під час використання інструментів трансформування, виберіть пункт меню «Редагування» > «Параметри» > «Загальні» (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Загальні» (Mac OS) і зніміть прапорець «Трансформувати сегменти візерунка».
- Щоб повернути візерунок об'єкта до початкового стану, заповніть об'єкт чистим кольором, а потім знову виберіть необхідний візерунок.

Угору

Трансформування за допомогою рамки розміру

Якщо виділити один або більше об'єктів за допомогою інструмента виділення навколо них відображається рамка розміру. Використовуйте рамку розміру для переміщення, повороту, дублювання і масштабування об'єктів за допомогою перетягування об'єкта або держака (один з порожніх квадратів вздовж рамки розміру).

- Щоб приховати рамку розміру, виберіть пункт меню «Перегляд» > «Приховати рамку розміру».
- Щоб показати рамку розміру, виберіть пункт меню «Перегляд» > «Показати рамку розміру».
- Щоб переорієнтувати рамку розміру після її повороту, виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Трансформувати» > «Відновити рамку розміру».



Виділені об'єкти до (ліворуч) та після (праворуч) масштабування за допомогою рамки розміру

Інші теми довідки

Масштаб об'єктів

Нахил об'єктів

Переміщення об'єктів

Повертання об'єктів

Дзеркальне відображення об'єктів

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Масштабування, нахил і деформація об'єктів

Масштаб об'єктів
Нахил об'єктів
Деформація об'єктів

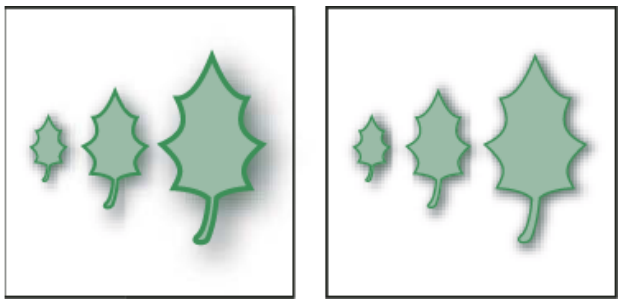
Угору

Масштаб об'єктів

Масштабування об'єкта збільшує або зменшує його по горизонталі (вздовж осі x), по вертикалі (вздовж осі y) або в обох напрямках. Об'єкти масштабуються відносно контрольної точки залежно від обраного способу масштабування. Можна змінити контрольну точку за замовчуванням для більшості способів масштабування, а також закріпити пропорції об'єкта.

Примітка. Після масштабування об'єкта Illustrator не зберігає вихідний розмір об'єкта в пам'яті. Тому відновити вихідний розмір об'єкта неможливо. Однак можна подивитися роздільну здатність об'єкта на панелі «Інформація про документ» і під час масштабування прийняти рішення щодо змінення розміру зі збереженням роздільної здатності об'єкта.

За замовчуванням обведення та ефекти не масштабуються разом з об'єктами. Щоб масштабувати обведення і ефекти, виберіть пункт меню «Редагування» > «Параметри» > «Загальні» (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Загальні» (Mac OS) і виберіть «Масштаб обведення і ефектів». Якщо необхідно вибрати масштабування обведень і ефектів, яке має змінюватися, скористайтеся для масштабування об'єктів панеллю «Трансформування» або командою «Масштаб».



Параметр «Масштаб обведення і ефектів» масштабує об'єкт, ефект «Тінь» і обведення (ліворуч); коли цей параметр вимкнено, виконується масштабування тільки об'єкта (праворуч).

Масштабування об'єктів з використанням інструмента «Зміна розміру»

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. Виберіть інструмент «Зміна розміру» .
3. Виконайте одну з таких дій:

   - Щоб виконати масштабування відносно центральної точки об'єкта, тягніть у будь-якому місці вікна документу, доки об'єкт не отримає необхідний розмір.
   - Щоб виконати масштабування відносно іншої контрольної точки , клацніть у вікні документу, де необхідно розташувати контрольну точку, пересуньте курсор подалі від контрольної точки, а потім тягніть, доки об'єкт не отримає необхідний розмір.
   - Щоб зберегти пропорції об'єкта під час масштабування, утримуйте клавішу Shift під час перетягування по діагоналі.

     Користуючись інструментом «Масштаб» із клавішею Shift, почніть перетягувати під кутом 45°горизонтально або вертикально, але з однаковим кутом.

- Щоб масштабувати об'єкт вздовж однієї осі, утримуйте клавішу Shift під час перетягування по вертикалі або по горизонталі.

Для чіткого керування операцією масштабування почніть перетягування подалі від контрольної точки.

Масштабування об'єктів за допомогою рамки розміру

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. Виберіть інструмент «Виділення» або інструмент «Вільне трансформування» .
3. Тягніть держак на рамці розміру, доки об'єкт не отримає необхідний розмір.

   Об'єкти масштабуються відносно протилежного держака рамки розміру.
4. Для керування поведінкою масштабування виконайте одну із наступних дій:
   - Щоб зберегти пропорції об'єкта під час масштабування, утримуйте клавішу Shift під час перетягування.
   - Щоб масштабувати відносно центральної точки об'єкта, утримуйте клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) під час перетягування.

Масштабування об'єктів до певної ширини та висоти

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. На панелі «Трансформування» введіть нове значення в поле Ширина (Ш) або Висота (В) або в обидва.

   Можна виконати будь-яку з цих дій, перш ніж вводити значення для керування поведінкою масштабування:
   - Щоб зберегти пропорції об'єкта, клацніть кнопку блокування пропорцій .
   - Щоб змінити контрольну точку масштабування, клацніть білий квадрат на шукачі опорної точки .
   - Щоб масштабувати разом з об'єктом контури обведень і будь-які пов'язані з розміром ефекти, виберіть з меню панелі пункт «Масштаб обведення і ефектів».

Для збереження пропорцій можна також після введення значення в поле «Ш» або «В» утримувати клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS) під час натискання клавіші Enter.

Масштабування об'єктів за конкретним відсотком

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб виконати масштабування з центру, виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Трансформування» > «Масштаб» або двічі клацніть інструмент «Зміна розміру» .
   - Щоб масштабувати відносно іншої контрольної точки, виберіть інструмент «Зміна розміру» і клацніть в документі, де необхідно розташувати контрольну точку, натиснувши клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS).
3. У діалоговому вікні «Масштаб» виконайте одну з наступних дій:
   - Щоб зберегти пропорції об'єкта під час масштабування, виберіть «Рівномірно» і введіть відсотки в текстове поле «Масштаб».
   - Щоб масштабувати висоту і ширину окремо, виберіть «Нерівномірно» і введіть відсотки в текстові поля «Горизонтальний» і «Вертикальний».

     Коефіцієнти масштабу відносяться до контрольної точки і можуть бути від'ємними або додатними.
4. Щоб масштабувати разом з об'єктом контури обведень і будь-які пов'язані з розміром ефекти, виберіть з меню панелі пункт «Масштаб обведення і ефектів».
5. Якщо об'єкт містить заливку візерунком, виберіть «Візерунки», щоб масштабувати візерунок. Зніміть прапорець «Об'єкти», якщо необхідно масштабувати візерунок, а не об'єкт.

6. Для масштабування копії об'єктів натисніть OK або «Копіювати».

Масштабування кількох об'єктів

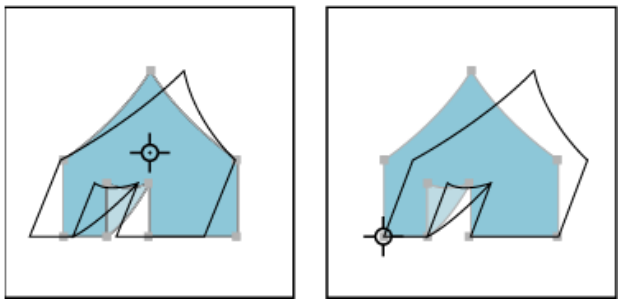
1. Виділіть об'єкти.
2. Оберіть «Об'єкт > Трансформувати > Трансформувати кожен».
   Примітка. Ввести певну ширину для масштабування кількох об'єктів неможливо. В Illustrator об'єкти можна масштабувати лише у процентному вимірюванні.
3. У діалоговому вікні в розділі «Масштаб» встановіть відсотки для горизонтального і вертикального масштабування.
4. Щоб змінити контрольну точку масштабування, клацніть білий квадрат на шукачі опорної точки .
5. Натисніть кнопку OK або клацніть «Копія», щоб масштабувати копію кожного об'єкта.

Угору

Нахил об'єктів

Нахил нахиляє об'єкт вздовж горизонтальної або вертикальної осі або на визначений кут відносно визначеної осі. Об'єкти нахиляються відносно контрольної точки, яка залежить від вибраного методу нахилу і може бути змінена для більшості методів нахилу. Під час нахилу можна заблокувати один розмір об'єкта, а також нахилити один або декілька об'єктів одночасно.

Нахил є зручним для створення тіней.



Нахил відносно центру (ліворуч) порівняно з нахилом відносно визначеної користувачем контрольної точки (праворуч)

Нахиляння об’єктів за допомогою інструмента «Нахил»

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. Виберіть інструмент «Нахил» .
3. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб нахилити відносно центру об'єкта, тягніть у будь-якій точці вікна документу.
   - Щоб нахилити відносно іншої контрольної точки , клацніть у будь-якій точці вікна документу, перемістіть курсор подалі від контрольної точки, а потім тягніть, доки об'єкт не отримає необхідний нахил.
   - Щоб виконати нахил вздовж вертикальної осі, тягніть у будь-якій точці вікна документу в напрямку вгору або вниз. Щоб зберегти початкову ширину об'єкта, утримуйте клавішу Shift.
   - Щоб виконати нахил вздовж горизонтальної осі, тягніть у будь-якій точці вікна документу в напрямку вліво або вправо. Щоб зберегти початкову висоту об'єкта, утримуйте клавішу Shift.

Нахил об'єктів за допомогою команди «Нахил»

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб виконати нахил з центра, виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Трансформування» > «Нахил» або двічі клацніть інструмент «Нахил» .

- Щоб нахилити відносно іншої контрольної точки, виберіть інструмент «Нахил» і клацніть у вікні документу з натиснутою клавішею Alt (Windows) або Option (Mac OS), де необхідно розташувати контрольну точку.

3. У діалоговому вікні «Нахил» введіть кут нахилу від –359 до 359. Кут нахилу — це величина скосу, яка застосовується до об'єкта в напрямку годинникової стрілки відносно лінії, перпендикулярної до осі нахилу.
4. Виберіть вісь, вздовж якої необхідно нахилити об'єкт.

   Якщо вибрано кутову вісь, введіть значення від –359 до 359 відносно горизонтальної осі.
5. Якщо об'єкт містить у собі заливку візерунком, оберіть пункт «Візерунок» для переміщення візерунка. Якщо ви хочете перемістити візерунок, а не об'єкти, зніміть прапорець із пункту «Об'єкти».
6. Натисніть кнопку OK або клацніть «Копія», щоб нахилити копію об'єктів.

Нахил об'єктів за допомогою інструмента «Вільне трансформування»

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. Виберіть інструмент «Вільне трансформування»  .
3. Виконайте одну з таких дій:

   - Щоб нахилити об'єкт вздовж вертикальної осі, почніть перетягувати середній лівий або середній правий держак рамки розміру, а потім утримуйте клавіші Ctrl+Alt (Windows) або Option+Command (Mac OS) під час перетягування вгору або вниз. Можна також утримувати клавішу Shift, щоб зберегти початкову ширину об'єкта.
   - Щоб нахилити об'єкт вздовж горизонтальної осі, почніть перетягувати середній верхній або середній нижній держак рамки розміру, а потім утримуйте клавіші Ctrl+Alt (Windows) або Option+Command (Mac OS) під час перетягування вліво або вправо. Можна також утримувати клавішу Shift, щоб зберегти початкову висоту об'єкта.

Нахил об'єктів за допомогою панелі «Трансформування»

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. На панелі «Трансформування» введіть значення в текстове поле «Нахил».

   Щоб змінити контрольну точку, перед уведенням значення клацніть на білому квадраті на шукачі контрольної точки  .

   Ви також можете викликати панель трансформування, натискаючи «X», «Y», «Ш», або «В» на панелі керування.

Угору

Деформація об'єктів

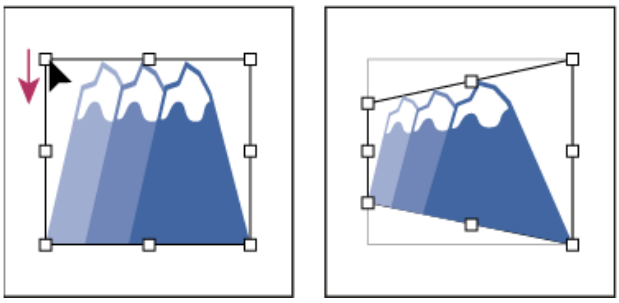
Можна деформувати об’єкт за допомогою інструмента «Вільне трансформування» або інструмента пластичного формування. Використовуйте інструмент «Вільне трансформування» для довільної деформації; використовуйте інструмент пластичного формування, якщо необхідно скористатися певними стилями деформації, наприклад воронками, втягуваннями або складками.

Деформація об'єктів за допомогою інструмента «Вільне трансформування»

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. Виберіть інструмент «Вільне трансформування»  .
3. Почніть перетягувати кутовий (не бічний) держак рамки розміру, а потім виконайте одну з наступних дій:

   - Утримуйте клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), доки не отримуєте необхідний рівень деформації.

- Утримуйте клавіші Shift+Alt+Ctrl (Windows) або Shift+Option+Command (Mac OS) для деформації в перспективі.



Деформація в перспективі

Деформація об’єктів за допомогою інструмента пластичного формування

Неможливо застосовувати інструменти пластичного формування до зв’язаних файлів, які містять текст, графіки або символи.

Щоб знайти інструменти пластики на панелі «Інструменти», див розділи Огляд панелі інструментів таКолекція інструментів перемальовування.

1. Виберіть інструмент пластичного формування і клацніть ним або тягніть його вздовж об’єктів, які необхідно деформувати.
2. (Необов’язково.) Щоб ізолювати деформацію для визначених об’єктів, виділіть об’єкти, перш ніж використовувати цей інструмент.
3. (Необов’язково.) Щоб змінити розмір курсору інструмента і налаштувати інші параметри інструмента, двічі клацніть по інструменту пластичного формування і вкажіть будь-який із наведених нижче параметрів.
   Ширина і Висота
   Керує розміром курсору інструмента.

   Кут
   Керує орієнтацією курсору інструмента.

   Інтенсивність
   Визначає швидкість зміни для деформації. Вищі значення відповідають швидшим змінам.

   Використання пера з натиском
   Використання вводу з планшету або пера замість значення «Інтенсивності». Якщо немає планшету, чутливого до нахилу, цей параметр недоступний.

   Складність (інструменти «Зубці», «Кристалізація» і «Зморшки»)
   Визначає, як близько розміщуються результати певного пензлю на контурі об'єкта. Це значення дуже близько пов'язане зі значенням «Деталізації».

   Деталізація
   Визначає проміжки між точками контуру об'єкта (вищі значення відповідають меншому проміжку між точками).

   Спрощення (інструменти «Деформація», «Воронка», «Втягування» і «Роздування»)
   Визначає, наскільки можна зменшити кількість зайвих точок, які значно не впливають на загальний вигляд фігури.

   Швидкість обертання (тільки інструмент «Обертання»)
   Визначає швидкість застосування воронки. Введіть значення від -180° до 180°. Від'ємні значення скручують об'єкт за годинниковою стрілкою, а додатні значення — проти годинникової стрілки. Об'єкт закручується швидше, якщо встановити значення, близькі до –180° або 180°. Щоб скручення відбувалося повільно, визначить швидкість близько до 0°.

   Горизонтальний і вертикальний (тільки інструмент «Зморшки»)
   Визначає, як далеко розміщуються контрольні точки.

   «Пензель впливає на опорні точки», «Пензель впливає на внутрішні суміжні держаки» або «Пензель впливає на зовнішні суміжні держаки» (інструменти «Зубці»,

«Кристалізація», «Зморшки»)
Дозволяє інструмента «Пензель» змінювати ці властивості.

Інші теми довідки

Огляд панелі «Трансформування»

Переміщення об'єктів

Повертання об'єктів

Дзеркальне відображення об'єктів

Колекція інструментів перемальовування

Трансформування за допомогою рамки розміру

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

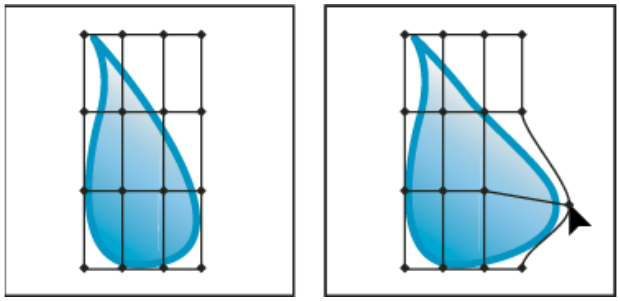
Зміна форми за допомогою конвертів

Про конверти
Деформація об'єктів за допомогою конверта
Редагування вмісту конверта
Відновлення конверта
Видалення конверта
Параметри конверта

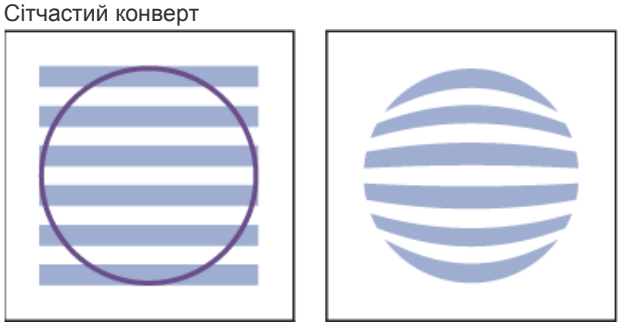
Угору

Про конверти

Конверти — це об'єкти, які виконують деформацію або перемалювання виділених об'єктів. Можна розташувати конверт поза об'єктом на монтажній області, а також скористатися стилями деформації або сіткою як конвертом. Конверти можна використовувати на будь-якому об'єкті, крім графіків, напрямних або зв'язаних об'єктів.



Сітчастий конверт



Конверт, створений з іншого об'єкта

Панель «Шари» зазначає конверти у списку як <Конверт>. Після застосування конверту можна продовжувати редагування початкових об'єктів. У будь-який час можна також редагувати, видаляти або розширювати конверт. Можна редагувати форму конверту або об'єкт у конверті, але неодночасно.

Угору

Деформація об'єктів за допомогою конверта

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. Створіть конверт за допомогою одного з наступних методів:
   - Щоб скористатися стилями деформації для конверту, виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Деформація за конвертом» > «Створити з деформації». У діалоговому вікні «Параметри деформації» виберіть стиль викривлення і задайте параметри.
   - Щоб встановити прямокутну сітку для конверту, виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Деформація за конвертом» > «Створити із сітки». У діалоговому вікні «Сітка конверту» встановіть кількість рядків і стовпців.
   - Щоб використати об'єкт як форму конверту, переконайтеся, що об'єкт

знаходиться зверху в порядку розташування відносно вибраного об'єкта. Якщо це не так, скористайтеся панеллю «Шари» або командою «Знаходження» для переміщення його вверх і повторного виділення об'єктів. Потім виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Деформація за конвертом» > «Створити з верхнього об'єкта».

3. Змініть форму конверту за допомогою будь-якої з наступних дій:
   - Перетягніть будь-яку опорну точку на конверті за допомогою інструмента «Часткове виділення» або «Сітчастий градієнт».
   - Щоб видалити опорні точки на сітці, виберіть опорну точку за допомогою інструмента «Пряме виділення» або «Сітчастий градієнт» і натисніть «Видалити».
   - Щоб додати опорні точки до сітки, клацніть сітку інструментом «Сітчастий градієнт».

     Щоб застосувати обведення або заливку для конверту, скористайтеся панеллю «Вигляд».

Угору

Редагування вмісту конверта

1. Виберіть конверт та виконайте одну з наступних дій:
   - На панелі керування натисніть кнопку «Редагування вмісту» .
   - Виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Деформація за конвертом» >«Редагувати вміст».

     Примітка. Якщо конверт складається з групованих контурів, клацніть трикутник зліва від позначки <Конверт> на панелі «Шари» для перегляду і визначення необхідного контуру.
2. Відредагуйте його як необхідно.
   Примітка. Під час зміни вмісту конверту конверт зсувається для центрування результатів початкового вмісту.
3. Щоб повернути об'єкт до стану конверту, виконайте одну з наступних дій:
   - На панелі керування натисніть кнопку «Редагування конверту»  .
   - Виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Деформація за конвертом» > «Редагувати конверт».

Угору

Відновлення конверта

1. Виберіть конверт.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб відновити або переключитися до стилю деформації, виберіть новий стиль викривлення і встановіть параметри на панелі керування. У разі необхідності натисніть кнопку «Параметри конверту»  , щоб відкрити діалогове вікно і встановити більше параметрів.
   - Щоб відновити або переключитися до сітчастого конверту, виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Деформація за конвертом» > «Замінити сіткою». Визначіть кількість рядків і стовпців для сітки. Виберіть «Зберігати форму конверту» для збереження незмінним стилю викривлення.

Угору

Видалення конверта

Конверти можна видалити, розгортаючи або звільнюючи їх. Звільнення об'єкта з конверту створює два окремі об'єкти: об'єкт в початковому стані і форму конверту. Розгортання об'єкта в конверті видаляє конверт, але об'єкт залишається в деформованій формі.

- Щоб звільнити конверт, виділіть конверт і виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Деформація за конвертом» > «Звільнити».

- Щоб розгорнути конверт, виділіть конверт і виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Деформація за конвертом» > «Розгорнути».

Угору

Параметри конверта

Параметри конверту визначають, як деформується зображення, щоб вміститися у конверт. Щоб встановити параметри конверту, виберіть об'єкт з конвертом і клацніть кнопку «Параметри конверту»  на панелі керування або виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Деформація за конвертом» > «Параметри конверту».

Згладжування
Згладжує растри під час деформації за допомогою конверту. Зняття прапорця «Згладжування» може зменшити час, необхідний для деформації растрів.

Зберегти форму за допомогою
Визначає як растри зберігають форму під час деформації за допомогою непрямокутних конвертів. Виберіть «Відсічна маска», щоб використати відсічну маску на растрі, або «Прозорість» для застосування альфа-каналу до растру.

Точність
Визначає, наскільки точно об'єкт відповідає шаблону конверту. Збільшення відсотків точності може додавати більше точок до деформованих контурів і збільшувати час, необхідний для деформації об'єктів.

Деформувати вигляд
Деформує разом з формою об'єкта зовнішні атрибути (наприклад, застосовані ефекти або стилі графіки).

Деформувати лінійні градієнти
Деформує разом з формою об'єкта лінійні градієнти.

Деформувати заливки візерунком
Деформує разом з формою об'єкта також візерунки.
Примітка. Якщо розгорнути конверт з вибраним параметром «Деформація», відповідний вміст розгортається окремо.

Інші теми довідки
Перемалювання об'єктів з ефектами

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Об'єднання об'єктів

Методи об'єднання об'єктів
Обробка контурів
Складені фігури
Складені контури

Угору

Методи об'єднання об'єктів

У програмі Illustrator можна різними способами об'єднувати векторні об'єкти для створення фігур. Отримані контури або фігури відрізняються залежно від методу, який використовується для об'єднання контурів.

Ефекти обробки контурів

Ефекти обробки контурів дозволяють об'єднувати кілька об'єктів, використовуючи один із десяти режимів взаємодії. На відміну від складених фігур, під час використання ефекту обробки контурів неможливо редагувати взаємодії між об'єктами.

Складені фігури

Складені фігури дозволяють об'єднувати декілька об'єктів і визначати, як кожний об'єкт взаємодіє з іншими об'єктами. Складені фігури універсальніші за складені контури, тому що вони забезпечують чотири типи взаємодії: додавання, віднімання, перетин і виключення. Крім того, складові об'єкти не змінюються, тому кожний об'єкт у складеній фігурі можна виділяти для редагування або зміни його режиму взаємодії.

Складені контури

Складені контури дозволяють використовувати об'єкт для вирізання отвору в іншому об'єкті. Наприклад, з двох вкладених кіл можна створити фігуру «бублик». Після створення складеного контуру контури використовуються як груповані об'єкти. Можна виділяти і керувати об'єктами окремо, використовуючи інструменти «Часткове виділення» або «Групове виділення»; або виділяти і редагувати складений контур.

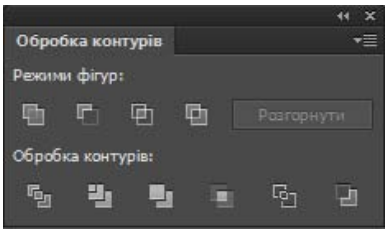
Примітка. Можна також домальовувати об'єкт за допомогою інструмента «Пензель "ляпка"». Контури, намальовані цим інструментом, приєднуються до сусідніх контурів, що мають ідентичні атрибути заливки. (Див. розділи Малювання та об'єднання контурів за допомогою інструмента «Пензель "ляпка"») та Створення фігур за допомогою інструмента «Створення фігур».)

Угору

Обробка контурів

Огляд панелі «Обробка контурів»

Використовуйте панель «Обробка контурів» («Вікно» > «Обробка контурів») для об'єднання об'єктів у нові фігури.



панель «Обробка контурів»

Верхній ряд кнопок на панелі дозволяє створювати контури або складені контури за замовчуванням, а також складені фігури лише у разі натиснення клавіші Alt або Option. Можна вибирати наступні режими фігур:

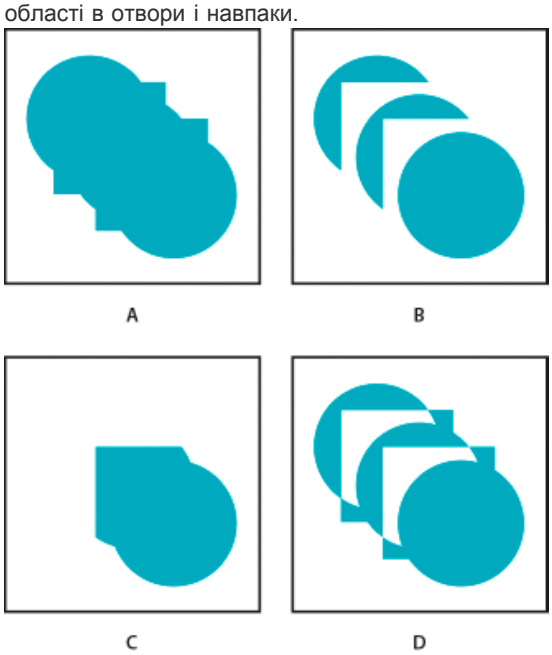
Додати до області фігури

Додає область компоненту до розташованої нижче геометрії.

Відняти від області фігури
Віднімає область компоненту від розташованої нижче геометрії.

Перетинає області фігур
Використовує область компоненту для відсікання розташованої нижче геометрії як маска.

Виключити зони накладання областей фігур
Використовує область компоненту для інверсії розташованої нижче геометрії, перетворюючи залиті області в отвори і навпаки.



Режими фігур
A.
Усі компоненти в режимі додавання

B.
Режим віднімання у застосуванні до квадратів

C.
Режим перетину у застосуванні до квадратів

D.
Режим виключення у застосуванні до квадратів

Нижній рядок кнопок в панелі, що має назву «Ефекти обробки контурів», дозволяє створювати остаточні комбінації фігур одним натисканням кнопки. (Див. Застосування ефектів «Обробка контурів».)

Параметри обробки контурів

Можна встановити параметри обробки контурів на панелі меню «Обробка контурів» або двічі клацнути ефект обробки контурів на панелі «Вигляд».

Точність
Впливає на точність ефектів обробки контурів, які обчислюють контур об'єкта. Чим точніше обчислення, тим більш точним будуть креслення, і тим більше часу потрібно для генерації результуючого контуру.

Видалити зайві точки
Видаляє зайві точки, якщо натиснути кнопку обробки контурів.

Розділення і окреслення вилучать незабарвлений витвір
Видаляє будь-які незаповнені об'єкти у виділеній ілюстрації, якщо натиснути кнопку «Розділити» або «Окреслити».

Застосування ефектів «Обробка контурів»

Ефекти обробки контурів дозволяють створювати нові фігури з об'єктів, які накладаються. Ефекти обробки контурів можна застосувати, використовуючи меню «Ефекти» або панель «Обробка контурів».

- Ефекти обробки контурів у меню «Ефекти» можуть бути застосовані до груп, шарів і текстових об'єктів. Після застосування ефекту можна вибрати і відредагувати початкові об'єкти. Можна також скористатися панеллю «Вигляд» для зміни або видалення ефекту.
- Ефекти обробки контурів на панелі «Обробка контурів» можуть застосовуватися до будь-якої комбінації об'єктів, груп і шарів. Остаточна комбінація фігур створюється натисканням кнопки обробки контурів; після цього початкові об'єкти редагувати неможливо. Якщо ефект впливає на декілька об'єктів, вони автоматично групуються.

Відео про використання ефектів обробки контурів і відсічних масок, а також про імпорт відсічних масок у Flash див. на www.adobe.com/go/vid0057_ua.

Також див.

Групування та розгрупування об'єктів

Переміщення об'єкта в інший шар

Цільові елементи для атрибутів вигляду

Створення фігур за допомогою інструмента «Створення фігур»

Застосування ефекту обробки контурів за допомогою меню «Ефект»

1. Виконайте одну з таких дій:
   - Згрупуйте разом необхідні об'єкти і виділіть групу.
   - Перемістіть необхідні об'єкти на окремий шар і визначіть цільовий шар.
2. Виберіть пункт меню «Ефект» > «Обробка контурів» і виберіть ефект обробки контурів.
   Щоб швидко застосувати той самий ефект обробки контурів знову, виберіть пункт меню «Ефект» > «Застосувати» [ефект].

Застосування ефекту обробки контурів за допомогою панелі «Обробка контурів»

1. Виберіть об'єкти, до яких потрібно застосувати ефект.

   Щоб застосувати ефект обробки контурів для групи або шару, виділіть групу або шар.
2. На панелі «Обробка контурів» клацніть кнопку обробки контурів (у нижньому рядку), або клацніть з натиснутою клавішею Alt (Windows) або клавішею Option (Mac OS) кнопку «Режим фігури» (у верхньому рядку).

Зведення ефектів обробки контурів

Додавання
Показує контур всіх об'єктів як єдиного об'єднаного об'єкта. Остаточна фігура отримує параметри зафарбування верхнього об'єкта.

Перетин
Показує контур області, перекритої усіма об'єктами.

Виключення
Показує усі неперекриті області об'єктів і робить перекриті області прозорими. У місці, де перекривається парна кількість об'єктів, область перекривання стає прозорою. У місці, де перекривається непарна кількість об'єктів, область перекривання стає заповненою.

Віднімання
Віднімає об'єкти на передньому плані від об'єкта на задньому плані. Цю команду можна використовувати для видалення областей ілюстрації шляхом налаштування порядку розташування.

Мінус нижній
Віднімає об'єкти на задньому плані від об'єкта на передньому плані. Цю команду можна використовувати для видалення областей ілюстрації шляхом налаштування порядку розташування.

Розділення
Розділяє ілюстрацію на компонентно заповнені лиця, (лице — це область, нерозділена відрізком лінії). Примітка. Натиснувши кнопку «Розділення» на панелі «Обробка контурів», можна вибрати інструмент

«Часткове виділення» або «Групове виділення» для керування отриманими поверхнями незалежно одна від одної. Вибравши команду «Розділення», можна також вибрати видалення або збереження незалитих об'єктів.

Обрізка
Видаляє приховану частину залитого об'єкта. При цьому видаляються будь-які обведення і не об'єднуються об'єкти однакового кольору.

Об'єднання
Видаляє приховану частину залитого об'єкта. Видаляються будь-які обведення і об'єднуються суміжні або накладені об'єкти однакового кольору.

Кадрування
Розділяє ілюстрацію на компоненти, заповнені лицями, а потім видаляє усі частини ілюстрації, які випадають за межі верхнього об'єкта. Також видаляються будь-які обведення.

Контур
Розділяє об'єкт на компоненти, складені з відрізків ліній або країв. Ця команда корисна для підготовки ілюстрації, яка потребує трепінгу для об'єктів з накладанням (див. Створення трепінгу).
Примітка. Натиснувши кнопку «Контур» на панелі «Обробка контурів», можна використовувати інструменти «Часткове виділення» або «Групове виділення» для незалежного керування кожним краєм. Застосувавши команду «Контур», можна також вибрати видалення або збереження незалитих об'єктів.

Жорстке змішування
Об'єднує кольори шляхом вибору найвищого значення кожного з компонентів кольору. Наприклад, якщо Колір 1 містить 20% блакитного, 66% пурпурового, 40% жовтого та 0% чорного; а Колір 2 містить 40% блакитного, 20% пурпурового, 30% жовтого та 10% чорного, колір, що отримається в результаті, міститиме 40% блакитного, 66% пурпурового, 40% жовтого та 10% чорного.

М'яке змішування
Робить нижні кольори видимими через накладену ілюстрацію, а потім ділить зображення на лицьові сторони його компонентів. Ви маєте вказати відсоткове співвідношення видимості для кольорів, що накладаються.

Трепінг
Заповнює можливі пробіли між кольорами в ілюстрації, створюючи невелику область накладання (трепінг) між суміжними кольорами.

Угору

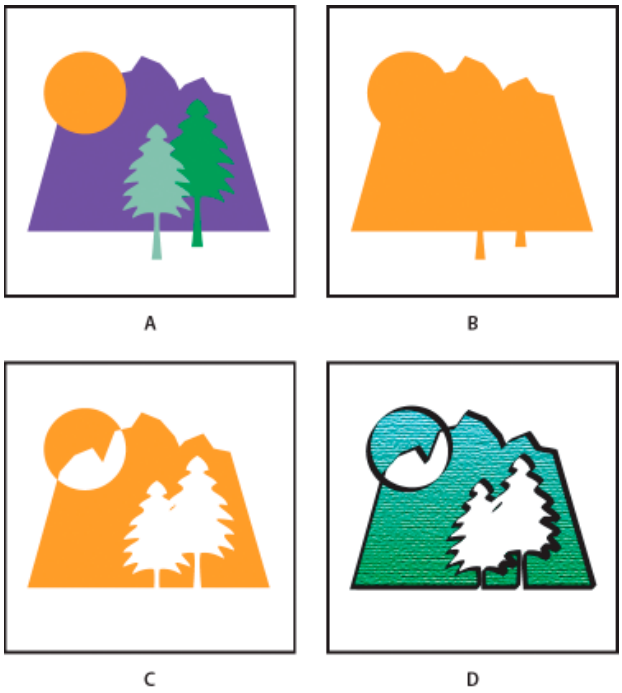
Складені фігури

Про складені фігури

Складена фігура — це придатна для редагування ілюстрація, яка складається з одного або більше об'єктів, кожен з яких має свій режим фігури. Складені фігури спрощують створення складних фігур, тому що можна точно керувати режимом фігури, порядком розташування, формою, місцем розташування і виглядом кожного контуру.

Складені фігури використовуються як груповані об'єкти і відображаються як елементи <Складена фігура> на панелі «Шари». За допомогою панелі «Шари» можна відображати, вибирати і керувати вмістом складеної фігури — наприклад, змінити порядок розташування її компонентів. Інструменти «Часткове виділення» та «Групове виділення» дозволяють також виділити компоненти складеної фігури.

Під час створення складеної фігури вона отримує атрибути заливки і прозорості найвищого компоненту в режимі «Додавання», «Перетин» або «Виключення». Можна також змінювати атрибути фарби, стилю або прозорості складеної фігури. Illustrator спрощує цей процес, автоматично вибираючи всю складену фігуру під час вибору будь-якої частини, якщо явно не вибрано компонент на панелі «Шари».



Робота зі складеними фігурами
A.
Цільовий документ об'єкти

B.
Створена складена фігура

C.
Індивідуальні режими фігури, застосовані до кожного компоненту

D.
Стиль, застосований до всієї складеної фігури

Робота зі складеними фігурами

Створення складеної фігури — це двокроковий процес. Спочатку створюється складена фігура, в якій всі компоненти мають однаковий режим фігури. Потім компонентам присвоюються режими фігури, доки не отримано необхідну комбінацію областей фігури.

Створення складеної фігури

1. Виділіть усі об'єкти, які будуть частинами складеної фігури.

   У складену фігуру можна включати контури, складені контури, групи, інші складені фігури, переходи, текст, конверти і деформації. Будь-які вибрані відкриті контури автоматично закриваються.

2. Виконайте одну з таких дій:

   - На панелі «Обробка контурів» натисніть кнопку «Режими фігури», утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS). Кожному компоненту складеної фігури назначено вибраний режим фігури.
   - Виберіть «Створити складену фігуру» на панелі меню «Обробка контурів». Кожному компоненту складеної фігури назначено режим «Додавання» за замовчуванням.

3. Змініть режим фігури будь-якого компоненту шляхом виділення його інструментом «Часткове виділення» або натиснувши кнопку «Режим фігури» на панелі «Шари».

   Пам'ятайте, що змінювати режим компоненту на задньому плані немає необхідності, тому що його режим не відноситься до складеної фігури.

   Для максимальної продуктивності замість використання багатьох індивідуальних компонентів створюйте складні складені фігури шляхом вкладання інших складених фігур (кожна з яких містить до 10 компонентів).

Зміна складеної фігури

1. Інструментом «Часткове виділення» або за допомогою панелі «Шари» виберіть окремий компонент складеної фігури.
2. Знайдіть виділену кнопку «Режим фігури» на панелі «Обробка контурів», щоб визначити, який режим в даний момент застосовано до вибраного компоненту. Примітка. Якщо вибрано два або більше компонентів, які використовують різні режими, на кнопках «Режим фігури» з'являться значки запитання.
3. На панелі «Обробка контурів» натисніть іншу кнопку «Режими фігури».

Звільнення і розгортання складеної фігури

Звільнення складеної фігури розділяє фігуру на окремі об'єкти. Розгортання складеної фігури зберігає форму складеного об'єкта, але далі вже неможливо виділяти окремі компоненти.

1. Виділіть складену фігуру за допомогою інструмента виділення або панелі «Шари».
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Натисніть кнопку «Розгорнути» на панелі «Обробка контурів».
   - У меню панелі «Обробка контурів» виберіть «Розгорнути складену фігуру».

     Залежно від використовуваного режиму фігури складена фігура перетворюється на елемент <Контур> або <Складений контур> на панелі «Шари».
   - У меню панелі «Обробка контурів» виберіть «Звільнити складену фігуру».

Переміщення складених фігур між Illustrator і Photoshop

Фігурні шари і відсічні контури шару (векторні маски) в Adobe Photoshop — це типи складених фігур. Ви можете імпортувати фігурні шари і відсічні контури шару в Illustrator як складені фігури і продовжувати керувати ними. Крім того, можна експортувати складені фігури у Photoshop. Під час використання складених фігур у Photoshop пам'ятайте про наступне:

- Як фігурні шари у Photoshop експортуються тільки складені фігури, розміщені на верхньому рівні ієрархії шарів.
- Складена фігура з намальованим обведенням з використанням з'єднань, інших ніж круглі, або з товщиною у пунктах, що не є цілим числом, растеризується під час експорту у формат файлу PSD.

Угору

Складені контури

Про складені контури

Складений контур містить два або більше контурів, намальованих таким чином, що з'являються отвори, де відбувається накладання контурів. Якщо визначити об'єкти як складений контур, всі об'єкти в складеному контурі отримають атрибути заливки і стилю об'єкта на задньому плані в порядку розташування об'єктів.

Складені контури використовуються як груповані об'єкти і відображаються як елементи <Складений контур> на панелі «Шари». Виділити компоненти складеного контуру можна за допомогою інструмента «Часткове виділення» або «Групове виділення». Ви можете керувати формою індивідуальних компонентів складеного контуру, але неможливо змінювати зовнішні атрибути, стилі графіки або ефекти для окремих компонентів, а також неможливо керувати компонентами індивідуально на панелі «Шари».

Якщо необхідно мати більше можливостей під час створення складеного контуру, можна створити складену фігуру, а потім розгорнути її.

Вирізання отвору в об'єкті за допомогою складеного контуру

1. Виділіть об'єкт, який використовується як отвір, і розташуйте його, щоб він перекривав об'єкт, який необхідно вирізати. Повторіть це для додаткових об'єктів, які необхідно використати як отвори.

2. Виділіть усі об'єкти, які необхідно включити до складеного контуру.
3. Виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Складений контур» > «Створити».

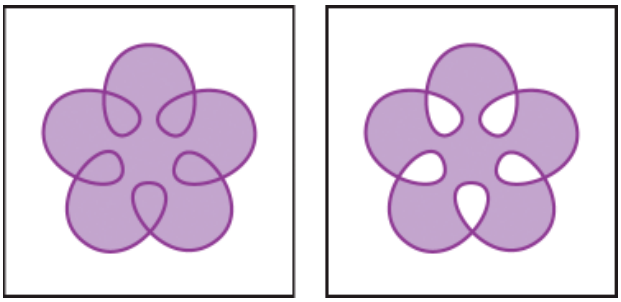
Застосування правил заливки для складених контурів

Можна також визначити, чи складений контур є ненульовим контуром з завихренням або навіть непарним контуром.

Правило ненульової заливки з завихренням
Використовує математичні рівняння для визначення, чи знаходиться точка за межами або в межах фігури. Illustrator використовує правило ненульового завихрення за замовчуванням.

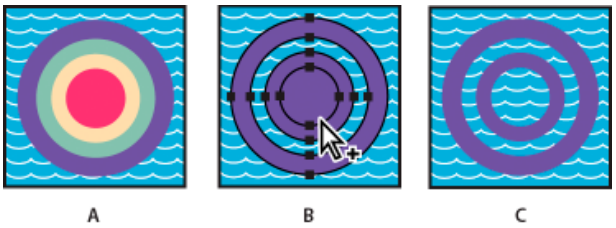
Правило заливки «Парний-непарний»
Використовує математичні рівняння для визначення, чи знаходиться точка за межами або в межах фігури. Це правило є прогнозованішим, тому що кожна інша область в межах парного-непарного складеного контуру є отвором, незважаючи на напрямок контуру. Деякі програми, наприклад Adobe Photoshop, використовують правило «парний-непарний» за замовчуванням. Таким чином складені контури, що імпортуються з цих програм, використовуватимуть правило «парний-непарний».

Контури, що самоперетинаються — це контури, що перетинають самі себе. Залежно від необхідного вигляду, можна вибрати створення цих контурів як ненульових із завихренням або як парних-непарних.



Самоперетинаючі контури з використанням правила заливки «Ненульове з завихренням» (зліва) порівняно з використанням правила заливки «Парний-непарний» (праворуч)

Якщо створити ненульовий складений контур з завихренням, то, натиснувши кнопку «Зворотній напрямок контуру» на панелі «Атрибути», можна визначити, чи контури, які накладаються, з'являться як отвори або як залиті області.



Правила заливки
A.
Чотирьохколові контури

B.
Колові контури виділені і перетворені в складений контур

C.
Зворотній напрямок контуру застосовано до найглибшого контуру

Зміна правила заливки для складеного контуру

1. Виділіть складений контур за допомогою інструмента виділення або панелі «Шари».
2. На панелі «Атрибути» натисніть кнопку «Використати правило ненульової заливки з завихренням» або кнопку «Використати правило заливки «парний-непарний» .

Заміна отвору у складеному контурі на залиту область

1. Переконайтеся, що для складеного контуру використовується правило ненульової заливки з завихренням.
2. Інструментом «Часткове виділення» виділіть частину складеного контуру, щоб

змінити напрямок. Не виділяйте весь складений контур.

3. На панелі «Атрибути» натисніть кнопку «Вимкнути зворотній напрямок контуру» або кнопку «Увімкнути зворотній напрямок контуру».

Повернення до початкових компонентів складеного контуру

1. Виділіть складений контур за допомогою інструмента виділення або панелі «Шари».
2. Виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Складений контур» > «Звільнити».

Інші теми довідки

Змішування кольорів, що накладаються

Трепінг

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Вирізання і розділення об'єктів

Методи розрізання, розділення і обрізки об'єктів
Розрізання об'єктів за допомогою команди «Розділити об'єкти нижче»
Розрізання об'єктів інструментом «Ніж»
Розділення об'єкта за сіткою

Угору

Методи розрізання, розділення і обрізки об'єктів

Illustrator забезпечує наступні методи вирізання, розділення і обрізки об'єктів:

Команда «Розділити об'єкти нижче»
Діє як штамп для розділення тіста або трафарет, використовуючи виділений об'єкт для розрізання усіх інших об'єктів, незважаючи на початкове виділення. Щоб використати цю команду, виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Шлях» > «Поділити об'єкти нижче».

Кнопка «Розрізати контур у виділеній опорній точці» 
Розрізає контур в опорній точці, яка перетворюється на дві опорні точки, з яких одна розташована прямо над іншою. Щоб отримати доступ до цієї кнопки, виділіть одну або більше опорних точок за допомогою інструмента «Часткове виділення» і знайдіть кнопку на панелі керування.

Інструмент «Ніж» 
Розрізає об’єкти вздовж довільного контуру, намальованого інструментом, розділяючи об’єкти на часткові залиті грані (грань — це область, не розділена відрізком лінії). Клацніть і втримуйте інструмент «Гумка», щоб відобразити та вибрати інструмент «Ніж». Див. Розрізання об'єктів інструментом «Ніж»

Інструмент «Ножиці» 
Розділяє контур, графічний кадр або порожній текстовий кадр в опорній точці або вздовж сегменту. Клацніть і втримуйте інструмент «Гумка», щоб відобразити та вибрати інструмент «Ножиці». Див. Розділити контур.

Команда «Розділення за сіткою»
Дозволяє розділити один або більше об'єктів на декілька прямокутних областей, упорядкованих в рядки і стовпці. Можна точно змінити висоту, ширину і розмір середника між рядками і стовпцями, а також швидко створити напрямні для розташування ілюстрації. Щоб використати цю команду, виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Шлях» > «Поділити об'єкти нижче».

Складені контури і складені фігури
Дозволяють використовувати об'єкт для вирізання отвору в іншому об'єкті.

Ефекти обробки контурів
Забезпечують різні способи розділення і обрізки об'єктів, що накладаються.

Відсічні маски
Дають змогу використовувати об’єкт для приховання частин інших об’єктів. Див. Відсічні маски

Також див.

Відсічні маски

Складені фігури

Складені контури

Обробка контурів

Розділити контур

Угору

Розрізання об'єктів за допомогою команди «Розділити об'єкти нижче»

1. Виділіть об'єкт, який будете використовувати як ніж, і розташуйте його, щоб він

перекривав об'єкт, який необхідно розрізати.

2. Виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Шлях» > «Поділити об'єкти нижче».

Угору

Розрізання об'єктів інструментом «Ніж»

1. Виберіть інструмент «Ніж»  . Клацніть і втримуйте інструмент «Гумка», щоб відобразити та вибрати інструмент «Ніж». Інші способи вибору інструментів див. у розділі Вибір інструмента.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб вирізати криволінійний контур, тягніть курсор крізь об'єкт.
   - Щоб вирізати прямий сегмент контуру, під час використання інструмента «Ніж» на ілюстрації натисніть клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), а потім тягніть.

Також див.

Колекція інструментів для обрізки та фрагментування

Огляд панелі інструментів

Угору

Розділення об'єкта за сіткою

1. Виділіть об'єкт.

   Якщо виділено більше одного об'єкта, отримана сітка об'єктів успадковує зовнішні атрибути найвищого об'єкта.
2. Виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Шлях» > «Поділ за сіткою».
3. Введіть необхідну кількість рядків і стовпців.
4. (За потребою) Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб встановити розмір кожного рядка і стовпця, введіть значення висоти та ширини.
   - Щоб встановити розмір інтервалу, який розділяє рядки і стовпці один від одного, введіть значення для середника.
   - Щоб змінити розміри всієї сітки об'єктів, введіть значення для «Усього».
   - Щоб додати напрямні вздовж країв рядків і стовпців, виберіть «Додати напрямні».
5. Натисніть «ОК».

Інші теми довідки

Малювання сіток

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Довідка Illustrator / Відсічні маски

Про відсічні маски
Розширені можливості малювання в Illustrator CS5
Приховування частин об'єктів за допомогою відсічної маски
Створення відсічної маски для групи або шару
Редагування відсічної маски
Редагування контурів у комплекті вирізки
Додавання або видалення об'єкта з ілюстрації з маскуванням
Показувати все

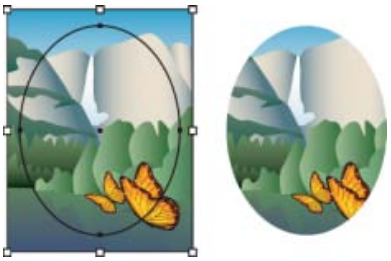
До початку сторінки

Про відсічні маски

Відсічна маска — це об'єкт, форма якого маскує іншу ілюстрацію таким чином, що тільки області в межах маски є видимими і, як результат, відбувається відсікання ілюстрації згідно з формою маски. Відсічна маска та об'єкти, які маскуються, називаються *комплектом вирізки.* Комплект вирізки можна зробити з двох або більше виділених об'єктів або з усіх об'єктів групи або шару.

Комплекти вирізки для об'єктів об'єднані у групу на панелі «Шари». Під час створення комплектів вирізки для шару об'єкт, що знаходиться зверху, вирізає всі об'єкти, що розташовані під ним у цьому ж шарі. Всі операції, що виконуються з комплектом вирізки для об'єкта, такі як перетворення чи вирівнювання, здійснюються відповідно до меж маски вирізки, а не меж ілюстрації поза маскою. Створивши відсічну маску для об'єктів, можна виділити лише вміст вирізки, скориставшись панеллю «Шари», інструментом «Часткове виділення», або виділивши комплект вирізки.

Відео про використання ефектів обробки контурів і відсічних масок, а також про імпорт відсічних масок у Flash можна знайти на www.adobe.com/go/vid0057_ua.



До маскування (ліворуч) і результат маскування (праворуч)

Наступні вказівки застосовуються для створення відсічних масок:

- Об'єкти, які маскуються, переміщуються до групи відсічної маски на панелі «Шари», якщо вони ще там не розміщені.
- Відсічними масками можуть бути тільки векторні об'єкти, проте застосовувати маскування можна до будь-якої ілюстрації.
- Якщо для створення відсічної маски використовується шар або група, перший об'єкт шару або групи маскує всі об'єкти шару або групи.
- Незалежно від попередніх атрибутів відсічна маска змінюється на об'єкт без заливки або обведення.

  ***Підказка**: щоб створити напівпрозору маску, скористайтеся панеллю «Прозорість» для створення маски непрозорості.*

До початку сторінки

Розширені можливості малювання в Illustrator CS5

Стислий навчальний посібник про відсічні маски



Автор: Девід Мейсі

Зробіть свій внесок до довідки спільноти Adobe

До початку сторінки

Приховання частин об'єктів за допомогою відсічної маски

1. Створіть об'єкт, який необхідно використати як маску.

   Цей об'єкт називається *відсічним контуром*. Відсічними контурами можуть бути тільки векторні об'єкти.

2. Перемістіть відсічний контур над об'єктами, які необхідно маскувати в порядку розташування.
3. Виділіть відсічний контур і об'єкти, які необхідно маскувати.
4. Виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Відсічна маска» > «Створити».

   Щоб створити відсічний контур з області, де накладаються два або більше об'єктів, спочатку згрупуйте об'єкти.

До початку сторінки

Створення відсічної маски для групи або шару

1. Створіть об'єкт, який необхідно використати як маску.

   Цей об'єкт називається *відсічним контуром*. Відсічними контурами можуть бути тільки векторні об'єкти.

2. Перемістіть відсічний контур і об'єкти, які необхідно маскувати, на шар або групу.
3. Переконайтеся, що на панелі «Шари» маскуючий об'єкт знаходиться зверху групи або шару, а потім клацніть ім'я шару або групи.
4. Натисніть кнопку «Створити/Зняти відсічну маску» внизу панелі «Шари» або виберіть «Створити відсічну маску» в меню панелі «Шари».

До початку сторінки

Редагування відсічної маски

1. На панелі «Шари» виберіть відсічний контур. Або виділіть комплект вирізки і виберіть «Об'єкт» > «Відсічна маска» > «Редагувати маску».
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Перемістіть відсічний контур шляхом перетягування центральної контрольної точки об'єкта за допомогою інструмента «Часткове виділення».
   - Змініть форму відсічного контуру інструментом «Часткове виділення».
   - Застосуйте до відсічного контуру заливку і обведення.

     Щоб виділити усі відсічні контури документу, зніміть виділення з усієї ілюстрації. Потім виберіть пункт меню «Виділення» > «Об'єкт» > «Відсічні маски».

До початку сторінки

Редагування контурів у комплекті вирізки

Для редагування частин контуру, що не увійшли до маски вирізки, потрібно вибрати відповідний контур в межах маски вирізки і редагувати цей контур.

1. Виконайте одну з таких дій:
   - Вкажіть контур на панелі шарів.
   - Наведіть інструмент безпосереднього вибору на ділянку контура, що знаходиться в масці. Коли з'явиться зображення контура, клацніть на ньому.

   Примітка: *Щоб виділити відсічний контур, клацнувши на нього, необхідно клацнути на ділянку, що знаходиться в масці.*
2. Відредагуйте контур.

До початку сторінки

Додавання або видалення об'єкта з ілюстрації з маскуванням

- На панелі «Шари» перетягніть об'єкт до чи з групи або шару, який містить відсічний контур.

До початку сторінки

Звільнення об'єктів від відсічної маски

- Виконайте одну з таких дій:
  - Виділіть групу, яка містить відсічну маску, і виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Відсічна маска» > «Звільнити».
  - На панелі «Шари» клацніть ім'я групи або шару, який містить відсічну маску. Натисніть кнопку «Створити/Звільнити відсічні маски» внизу панелі або виберіть «Звільнити відсічну маску» в меню панелі.

  Завдяки тому, що відсічній масці назначено заливку і обведення зі значенням «Немає», маска є невидимою, доки її не вибрано або не назначено нові атрибути заливки.

- Огляд панелі «Шари»
- Стекування об'єктів

Ключові слова: Illustrator, відсікання, кадрування, як кадрувати зображення, кадрування знімків

(cc) BY-NC-SR Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Довідка Illustrator / Робота з динамічними кутами

Впроваджено в Illustrator 17.1

Динамічні кути
Параметри віджета динамічних кутів

Угору

Динамічні кути

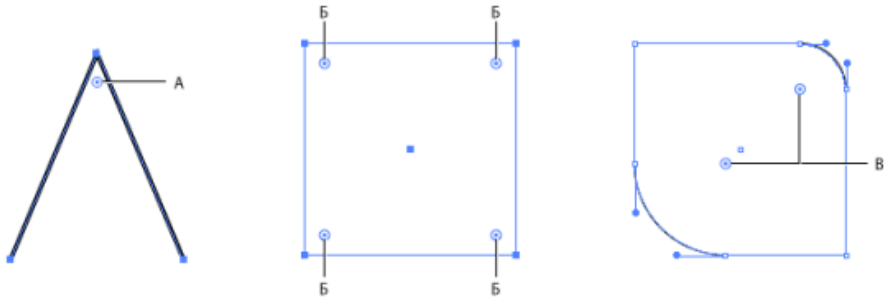
У межах одного або декількох контурів ілюстрації можна вибрати одну чи декілька точок прив'язки для створення кутів. За вибору однієї з таких точок відображається віджет динамічних кутів. Перетягування віджета призводить до змінення форми кута відповідно до одного із трьох доступних типів кутів. Доступні три типи кутів: заокруглені, угнуті заокруглені та із фаскою.

> *Додаткову інформацію можна знайти у статті на сторінці **Динамічні прямокутники та прямокутники із заокругленими кутами**.*

Віджет динамічних кутів

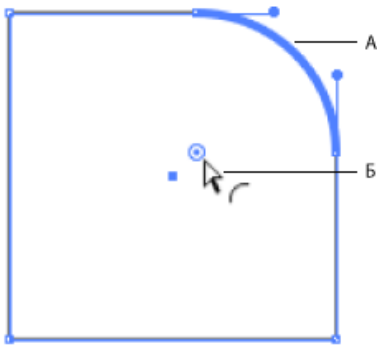
Віджет динамічних кутів відображається за вибору інструмента «Часткове виділення» та за наявності виділеного контуру з кутами. Віджет динамічних кутів відображається напроти кута за умови виділення:

- одного контуру чи кількох контурів із кутами.
- одного чи кількох заокруглених кутів.



***A.** Віджет динамічних кутів, коли контур містить лише одну кутову точку **B.** Віджети динамічних кутів, коли вибрано кілька кутів **C.** Віджети динамічних кутів, коли вибрано контури (у цьому випадку два протилежні заокруглені контури)*

Перетягування віджета динамічних кутів з обраним інструментом часткового виділення є найпростішим способом перетворення кутів на заокруглені кути. Також за наведення вказівника миші на віджет динамічних кутів відповідний заокруглений кут виділяється кольором (див. малюнок нижче).



***A.** Заокруглений контур виділяється, коли вказівник миші наводиться на віджет динамічних кутів або знаходиться поблизу нього **B.** Вказівник миші поруч із віджетом динамічних кутів*

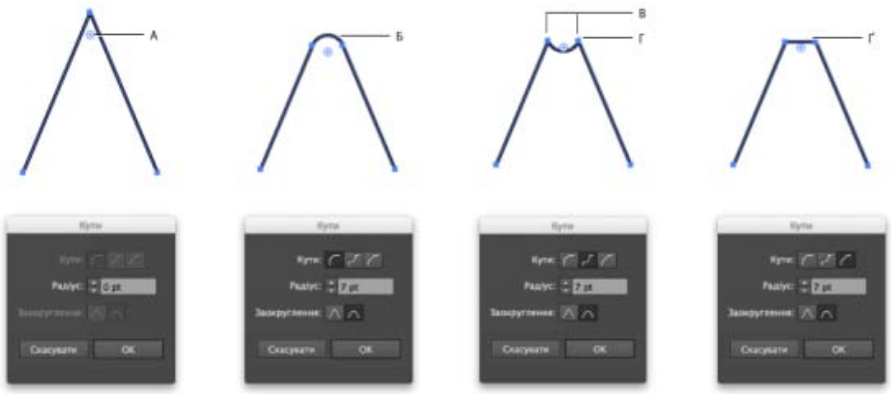
Можна приховати віджет динамічних кутів, обравши інструмент часткового виділення та вибравши команди меню «Перегляд» > «Приховати віджет створення кутів».

Діалогове вікно «Кути»

Діалогове вікно «Кути» дозволяє налаштовувати параметри створення кутів. У діалоговому вікні «Кути» можна обирати стиль, радіус і тип заокруглення кутів.

Щоб отримати доступ до параметрів створення кутів, виконайте такі дії:

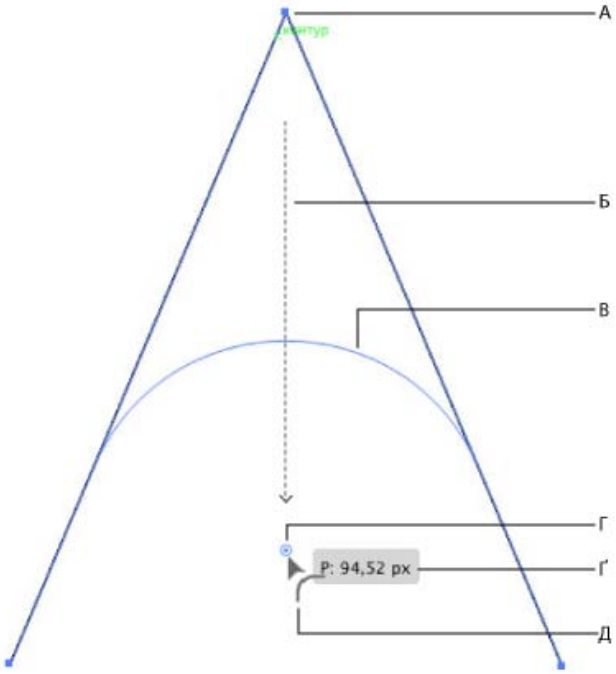
- Двічі клацніть віджет динамічних кутів або
- Виділіть кут і клацніть посилання «Кути» на панелі керування.



Під час змінення параметрів за допомогою діалогового вікна «Кути» кути ілюстрації змінюють свій вигляд відповідним чином
***A.** Віджет динамічних кутів **B.** Заокруглений кут **C.** Відповідні опорні точки **D.** Угнутий заокруглений кут **E.** Кут із фаскою*

Інструкції з використання віджета динамічних кутів

1. Відкривши ілюстрацію, скористайтеся інструментом «Часткове виділення» (A), щоб виділити одну чи кілька опорних точок кутів. Для вибору доступні:
   - Одна чи кілька точок кутів контуру
   - Кілька точок кутів різних контурів
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Перетягніть віджет динамічних кутів.
   - Клацніть посилання «Кути» на панелі керування та виберіть необхідні параметри.
   - Двічі клацніть віджет динамічних кутів, після чого налаштуйте параметри в діалоговому вікні «Кути».



***A.** Вихідний кут **B.** Напрямок, у якому перетягується миша **C.** Попередній перегляд заокругленого кута **D.** Віджет динамічних кутів **E.** Застосований радіус кута **F.** Курсор із визначенням застосованого стилю кута*

Змінення стилю кута

Щоб змінити стиль кута, виконайте одну з таких дій:

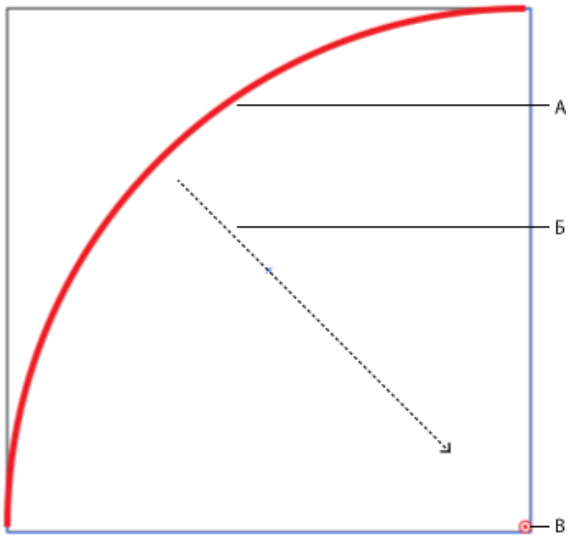
- Під час перетягування віджета динамічних кутів натисніть клавішу зі стрілкою вгору або вниз. Вигляд курсору зміниться відповідно до поточного стилю кута.
- На панелі керування клацніть посилання «Кути», щоб відкрити спливаючу панель «Кути». Оберіть стиль кута, який необхідно застосувати.
- Двічі клацніть віджет динамічних кутів, щоб відкрити діалогове вікно «Кути», після чого виберіть стиль кута в цьому діалоговому вікні.
- Натисніть клавішу Alt/Option і клацніть кнопкою миші на віджеті, щоб переглянути стилі кутів.



***A.** Заокруглений кут **B.** Угнутий заокруглений кут **C.** Кут із фаскою*

Зауважте

- Функцію створення динамічних кутів можна застосовувати до кута кілька разів, змінюючи радіус або стиль кута. Однак, за перетягування прив'язаної опорної точки кута або її змінення, внаслідок чого буде втрачено заокруглення, віджет для цього кута зникне.
- Подальше заокруглення кута неможливе, якщо:
  - заокруглений кут досягає межі контуру;
  - заокруглений кут досягає суміжної опорної точки;
  - заокруглений кут досягає опорної точки, створеної під час змінення суміжного кута.
- За максимального перетягування віджета динамічних кутів заокруглений кут підсвічується червоним кольором.



***A.** Якщо контур стає червоним, це свідчить про те, що досягнуто максимальний радіус для даного кута **B.** Напрямок, у якому тягнеться віджет динамічних кутів **C.** Віджет динамічних кутів*

Угору

Параметри віджета динамічних кутів

Приховування віджета динамічних кутів

- Можна приховати віджет динамічних кутів, обравши інструмент часткового виділення та вибравши команди меню «Перегляд» > «Приховати віджет створення кутів».
- Якщо необхідне постійне відображення віджета динамічних кутів, оберіть інструмент часткового виділення і виберіть команди меню «Перегляд» > «Показати віджет створення кутів».

Максимальний розмір кута

За необхідності користувач має можливість приховувати віджет динамічних кутів, якщо розмір кута перевищує вказане значення. Це значення можна вказати, обравши команди меню «Параметри» > «Відображення виділення і прив'язки» > «Приховувати віджет створення кутів для кутів, більших за:»

(cc) BY-NC-SA Публікації Twitter™ і Facebook не підпадають під умови ліцензії Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Довідка Illustrator / Динамічні прямокутники та прямокутники із заокругленими кутами

Впроваджено в Illustrator CC 2014

В Illustrator CC 2014 після створення прямокутника з гострими чи заокругленими кутами за допомогою інструмента «Фігура» користувачі матимуть можливість і надалі змінювати такі властивості прямокутників, як ширина й висота фігури, ступінь заокруглення, тип і радіус кутів (кожної фігури окремо або всіх одночасно). Усі ці властивості фігури можна змінювати за допомогою маркерів безпосередньо в документі чи за допомогою введення числових значень у відповідних полях панелі «Трансформування», до якої додано окремий розділ «Властивості прямокутників».

*Для отримання додаткової допомоги ознайомтеся зі статтею про **роботу з віджетами динамічних кутів**.*

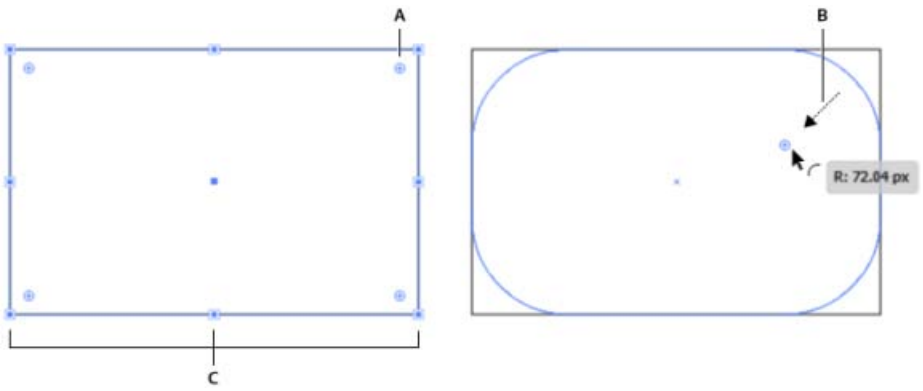
Робота з динамічними прямокутниками
Доступ до властивостей динамічних прямокутників і прямокутників із заокругленими кутами
Виділення динамічних прямокутників і прямокутників із заокругленими кутами
Максимальний радіус
Перетворення прямокутників
Підтримка CSS

Робота з динамічними прямокутниками

Примітка. *Відображення рамки навколо виділеного об'єкта здійснюється за умови встановлення відповідного значення для цього параметра («Перегляд» > «Показувати рамку»).*

1. Намалюйте прямокутник із гострими чи заокругленими кутами за допомогою інструмента «Фігура».

   Віджети кутів, масштабування та повертання відображаються поряд із рамкою навколо динамічних прямокутників.



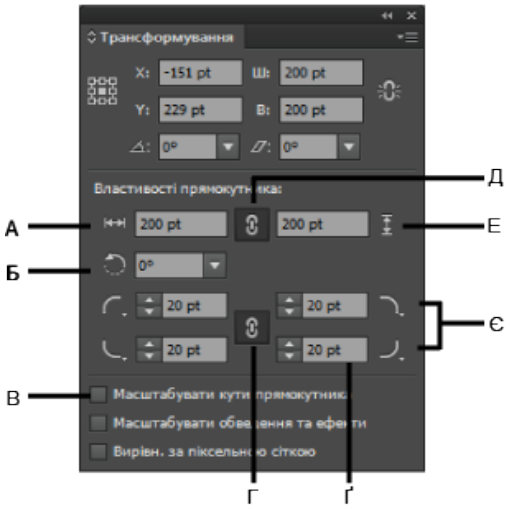
   A. *Віджети кутів (чотири віджети для кожного прямокутника)* ***B.*** *Під час перетягування віджета кутів радіуси кутів змінюються* ***C.*** *Віджети масштабування/повертання (вісім віджетів для кожного прямокутника)*

2. Далі на екрані з'явиться панель трансформування (або панель стане активною, якщо її вже було відкрито). Якщо панель трансформування не відкриється, виконайте такі дії:

   - Натисніть кнопки Shift та F8 або
   - Оберіть команди меню «Вікно» > «Трансформування».

   Примітка. *Для автоматичного відкриття панелі трансформування за створення прямокутника з гострими чи заокругленими кутами скористайтеся*

*параметром «**Показувати за створення фігури**» в розкривному меню панелі «Трансформування».*



*У розділі «**Властивості прямокутників**» доступні параметри динамічних прямокутників, які можна змінити.*
***A.** Ширина прямокутника **B.** Кут прямокутника **C.** Пропорційне масштабування кутів **D.** Зв'язування значень радіусу заокруглення **E.** Радіус кутів **F.** Обмеження ширини та висоти прямокутника **G.** Висота прямокутника **H.** Розкривний перелік типів кутів*

3. За одночасного виділення кількох динамічних кутів:
   - За умови вибору інструмента прямокутника з гострими чи заокругленими кутами за допомогою екранних віджетів можна редагувати властивості окремих фігур.
   - Властивості кількох фігур можна редагувати за допомогою панелі «Трансформування».

4. Скористайтеся мишею ***або*** відповідними полями панелі трансформування (розділу властивостей прямокутників) для виконання таких дій:
   - Змінення висоти або ширини прямокутника. Тип і радіус кутів при цьому залишаються незмінними.
   - Повертання прямокутника за допомогою віджета масштабування/повертання.
   - Установлення прапорця для параметра «Масштабувати радіус заокруглення для фігур», який забезпечує пропорційне збільшення чи зменшення радіуса кутів під час трансформування об'єкта.
   - Використання розкривних меню панелі трансформування, які дозволяють змінювати типи будь-яких кутів прямокутника.
   - Використання регулятора із заданими інтервалами або введення абсолютних значень у відповідні поля панелі трансформування для кожного кута прямокутника.

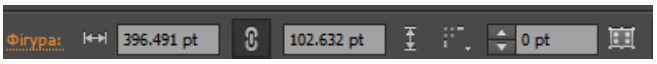
   ***Примітка.** Редагування властивостей за допомогою панелі трансформування призведе до змінення виділеного об'єкта незалежно від того, який інструмент обрано.*

5. Поле «Кут» розділу «Властивості прямокутників» дозволяє повертати виділені прямокутники. Значення, введене в це поле, визначає кут, на який виділений прямокутник буде повернуто відносно горизонтальної осі.

Доступ до властивостей динамічних прямокутників і прямокутників із заокругленими кутами

Властивості динамічних прямокутників і прямокутників із заокругленими кутами в Illustrator CC можна переглянути та змінити в більш різноманітні способи, ніж раніше.

Панель керування

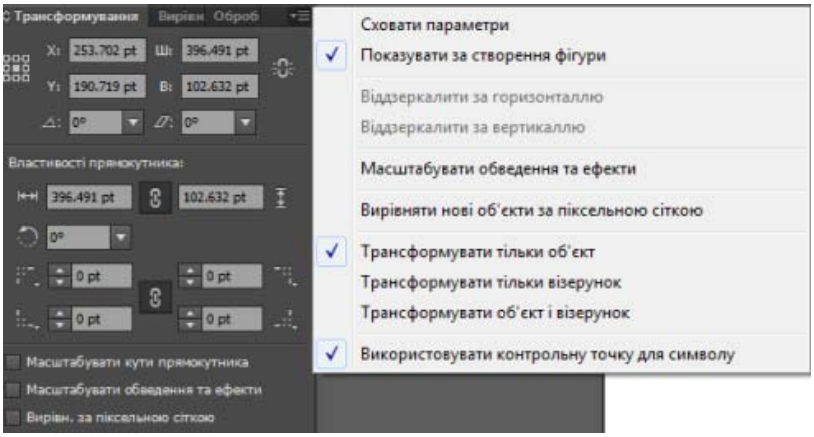


Панель керування було оновлено для забезпечення доступу з неї до властивостей динамічних прямокутників і прямокутників із заокругленими кутами

Панель трансформування



Панель трансформування також змінено з метою відображення додаткових властивостей

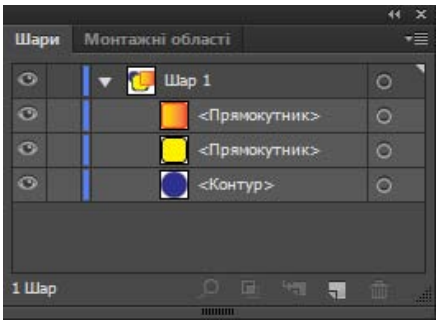


Відтепер панель трансформування містить новий параметр розкривного меню («Показувати за створення прямокутника»), який забезпечує автоматичне відображення панелі трансформування за малювання прямокутника з гострими чи заокругленими кутами.

Виділення динамічних прямокутників і прямокутників із заокругленими кутами

Панель «Шари»

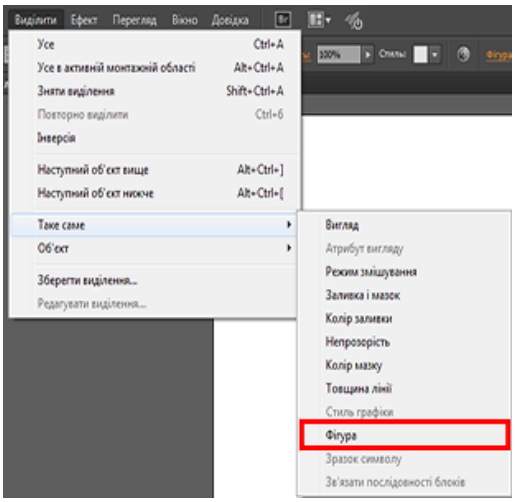
Динамічні прямокутники та прямокутники із заокругленими кутами відображаються як окремі об'єкти на панелі шарів. Наприклад, за малювання динамічного прямокутника створюється шар із назвою <*Прямокутник*> на панелі шарів. Це спрощує процес визначення динамічних фігур із метою їх виділення та змінення.



Динамічні прямокутники та прямокутники із заокругленими кутами відображаються як окремі об'єкти на панелі «Шари»

Параметр у меню «Виділити»

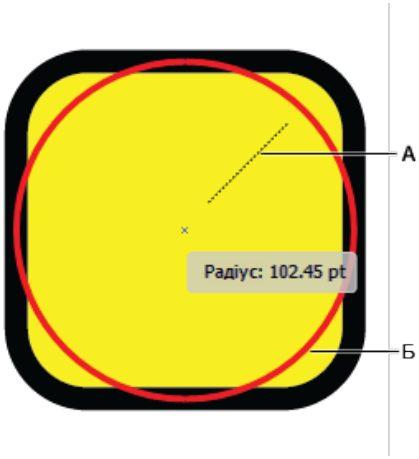
Новий елемент «Фігура» було додано до меню «Виділити» > «Таке саме». За вибору команд меню «Виділити» > «Таке саме» > «Фігура» будуть виділені всі наявні в документі динамічні прямокутники та прямокутники із заокругленими кутами.



Виділення кількох динамічних фігур за допомогою нового параметра меню

Максимальний радіус

За розтягування кутів динамічного прямокутника або прямокутника із заокругленими кутами до максимального розміру, контур фігури попереднього перегляду стає червоним.



***A.** Перетягування кутів ближче до центру фігури **B.** За досягнення максимально можливого радіусу під час розтягування кутів контур фігури попереднього перегляду стає червоним*

Перетворення прямокутників

- За відкриття документа, збереженого за допомогою попередньої версії програми Illustrator, прямокутники не розпізнаються автоматично функцією створення динамічних прямокутників. Щоб перетворити формат прямокутника на динамічний, виділіть прямокутник і виберіть команди меню «Об'єкт» > «Фігура» > «Перетворити на прямокутник».
- Щоб перетворити динамічний прямокутник на звичайний, оберіть команди меню «Динамічний прямокутник», а потім «Об'єкт» > «Фігура» > «Розгорнути прямокутник».

Підтримка CSS

Під час експорту стилів CSS враховуються дані про радіус кожного із заокруглених кутів

прямокутника, навіть якщо всі вони мають різні параметри радіуса.

Публікації Twitter™ і Facebook не підпадають під умови ліцензії Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон **Продукти** **Завантаження** **Підтримка та навчання** **Компанія**

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Довідка Illustrator / Створення фігур за допомогою інструмента «Створення фігур»

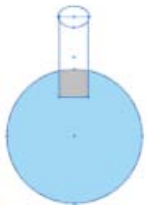
Щоб створити фігуру за допомогою інструмента «Створення фігур», виконайте такі дії:

1. Створіть фігури для редагування за допомогою інструмента «Створення фігур».
2. За допомогою інструмента «Виділення» виберіть контури, які потрібно об'єднати, щоб створити фігуру.

   Примітка: *Вибирайте лише ті контури, які будете редагувати за допомогою цього інструмента. Якщо перед об'єднанням вибрати усі контури, виконання завдання може ускладнитися.*

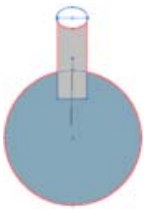
3. На панелі інструментів виберіть інструмент «Створення фігур» або натисніть Shift+M. За замовчуванням інструмент знаходиться у режимі об'єднання, що дозволяє з'єднувати різні контури. У цьому режимі курсор відображається як .
4. Вкажіть область, яку потрібно відділити або об’єднати.
5. Щоб відділити потрібну область від решти фігури, наведіть на неї вказівник і клацніть її.

   У місці розмикання фігур з'являються додаткові опорні точки.



Об'єднання замкнених областей за допомогою інструмента «Створення фігур». Коли на замкнену область навести вказівник, відображається область виділення.

6. Для об’єднання контурів перетягніть область і відпустіть кнопку миші, після чого дві області буде об’єднано та створено нову фігуру.



Перетягування області для об’єднання



Нова фігура після об'єднання

Вигляд, якого набуває нова фігура, залежить від поданих нижче принципів.

- Нова фігура набуває вигляду об'єкта, від якого було переміщено мишу.
- Якщо в місці натиснення кнопки миші не визначено жодного стилю, то нова фігура набуває того стилю, який є в кінцевій точці переміщення миші.

- Якщо не визначено жодного стилю в місцях натиснення та відпущення кнопки миші, фігура набуває вигляду найвищого вибраного об'єкта на панелі «Шари».

Під час зафарбовування ці норми можна не брати до уваги, вибравши «Зразки кольору» з розкривного списку «Вибрати колір з» у діалоговому вікні параметрів інструмента «Створення фігур». Докладну інформацію див. на сторінці Налаштування параметрів інструмента «Створення фігур».

Якщо, утримуючи клавішу Shift, клацнути та перетягнути, з'являється прямокутна область виділення, що дозволяє легко об'єднати кілька контурів.

7. Щоб перейти до режиму видалення інструмента «Створення фігур», натисніть клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) та клацніть на замкнену область, яку потрібно видалити. Коли натиснуто клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), вигляд курсору змінюється на .

   Режим «Видалення» дозволяє видаляти області в межах вибраних фігур. Якщо видалити область, яка є спільною для кількох об'єктів, контури фігур роз'єднуються так, що області, виділені інструментом виділення, видаляються із цих фігур.

   У режимі «Видалення» можна також видаляти краї. Цей параметр дозволяє видаляти зайві ділянки після створення потрібної фігури.

(cc) BY-NC-SA Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Створення фігур за допомогою інструмента «Створення фігур»

Про інструмент «Створення фігур»
Налаштування параметрів інструмента «Створення фігур»

Угору

Про інструмент «Створення фігур»

Інструмент «Створення фігур»  - це інтерактивний засіб для створення складених фігур об'єднанням та видаленням простіших фігур. Його можна використовувати для простих та складених контурів.

Він інтуїтивно виділяє краї та області вибраної ілюстрації, які можна об'єднувати для створення нових фігур. Край - це частина контуру, який не перетинає іншого контуру вибраних об'єктів. Область - це замкнена ділянка, оточена краями.

За замовчуванням інструмент знаходиться у режимі об'єднання для об'єднання контурів чи областей. Можна також скористатися режимом видалення для видалення зайвих країв чи областей, натиснувши клавішу Alt (Windows) або Option (Mac).

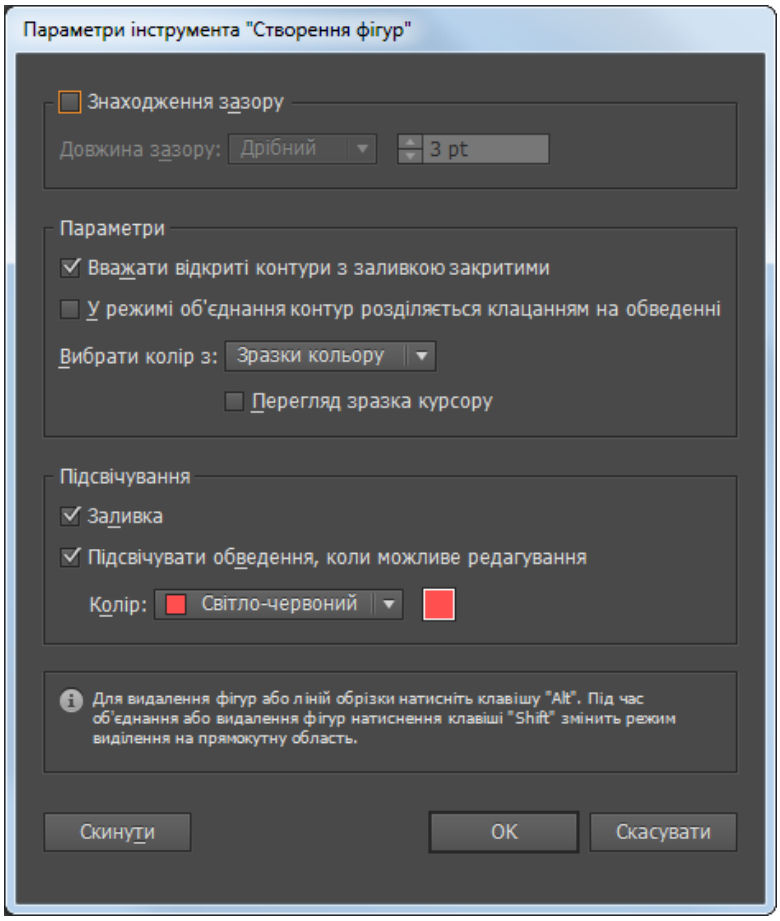
Відео про створення нових фігур за допомогою інструмента «Створення фігур» можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid5203_ai_ua.

Угору

Налаштування параметрів інструмента «Створення фігур»

Можна встановити різні параметри, наприклад знаходження зазору, джерело зафарбовування та виділення для належного об'єднання та кращого вигляду.

Щоб встановити ці параметри в діалоговому вікні параметрів інструмента «Створення фігур», двічі клацніть піктограму інструмента «Створення фігур» на панелі інструментів.



Діалогове вікно параметрів інструмента «Створення фігур»

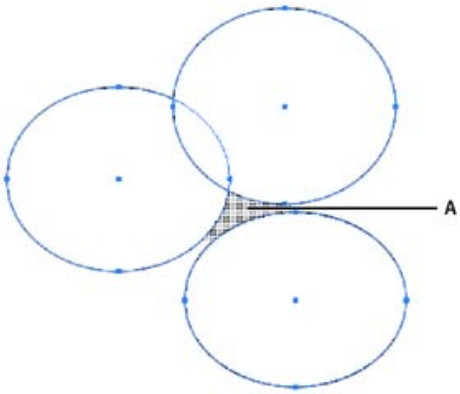
Виявлення проміжків

Встановіть довжину зазору, скориставшись випадним списком довжин зазору. Доступні значення: малий (3 точки), середній (6 точок) та великий (12 точок).

Якщо потрібно вказати точне значення довжини зазору, встановіть прапорець для параметра «Власний».

Якщо вибрати довжину зазору, Illustrator знаходить лише зазори зі значеннями довжин, які наближені до вказаного значення довжини. Значення довжини зазору має бути наближеним (приблизним) до поточного значення довжини ілюстрації. Можна перевірити знаходження зазорів, вказуючи різні значення довжин, поки зазори на ілюстрації не буде виявлено.

Наприклад, якщо вибрана довжина зазору становить 12 точок, а фігура, яку потрібно об'єднати, містить зазори на 3 точки, такі зазори Illustrator може не виявити.



Виділена ділянка повідомляє про знаходження зазору і розглядається як область

Вважати відкриті контури із заливкою замкнутими

Якщо вибрати цей параметр, створюється невидимий край, щоб відкритий контур утворив область. Коли клацнути всередині області, буде створено фігуру.

У режимі об'єднання контур розділяється клацанням на обведенні

Поставте прапорець біля параметра «У режимі об'єднання контур розділяється клацанням на обведенні». Цей параметр дозволяє розділити основний контур на дві частини. Перший контур створюється на основі краю, на який клацнули, а другий - є частиною головного контуру, що залишилася, крім першого контуру. Якщо вибрано цей параметр, під час розділення контуру, вигляд курсору змінюється на .

Параметр «Вибрати колір з»
Об'єкти можна розфарбувати за допомогою зразків кольору або кольорів поточної ілюстрації. Із випадного списку «Вибрати колір з» виберіть параметр «Зразки кольору» або «Ілюстрація».

Якщо вибрати параметр «Зразки кольору», з'являється параметр «Перегляд зразка курсору». Параметр «Перегляд зразка курсору» дозволяє переглянути та вибрати кольори. Зразок курсору зі швидкою заливкою стає доступним у разі вибору цього параметра. Він дозволяє повторно виконувати певні операції (за допомогою клавіш зі стрілками) та вибирати кольори із панелі зразків.

Примітка. Повторно виконувати певні операції можна за допомогою клавіш зі стрілками, навіть якщо прапорець для параметра «Перегляд зразка курсору» знято.

Щоб змінити колір обведення, наведіть курсор на краї об’єкта, щоб виділити і змінити колір обведення. Цей параметр доступний лише, якщо вибрано «У режимі об'єднання контур розділяється клацанням на обведенні».

Можна вибрати колір заливки області, навівши курсор будь-де на документ.

Примітка. Зразок курсору не відображається під час об'єднання, щоб добре було видно форми об'єкта.

Якщо вибрати параметр «Ілюстрація», Illustrator дозволяє працювати з об'єднаними об'єктами так само, як і з іншими ілюстраціями. Докладнішу інформацію див. у розділі Крок 6 за адресою Створення фігур за допомогою інструмента «Створення фігур».

Заливка
Прапорець «Заливка» встановлено за замовчуванням. Якщо вибрано цей параметр, контур чи область, яку можна об'єднати, виділяється сірим кольором, коли на вибраний конур навести мишу. Якщо цей параметр не вибрано, вибрана область або контур має стандартний вигляд.

Параметр «Підсвічувати обведення, коли можливе редагування»
Якщо вибрано цей параметр, Illustrator виділяє обведення, які можна редагувати. Обведення для редагування відображається у кольорі, який можна вибрати з випадного списку «Колір».

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Створення 3D-об'єктів

Створення 3D-об'єктів
Налаштування параметрів
Додавання власного контуру скосу
Поворот об'єкта в трьох вимірах
Перетворення ілюстрації на 3D-об'єкт

Примітка. Інструменти 3D не залежать від інструментів сітки перспективи, і 3D-об'єкти обробляються як і всі інші об'єкти в перспективі.

Угору

Створення 3D-об'єктів

3D-ефекти дозволяють створювати тривимірні (3D) об'єкти з двовимірної (2D) ілюстрації. Виглядом 3D-об'єктів можна керувати за допомогою освітлення, затінення, повороту і інших властивостей. Можна також накладати ілюстрацію на кожну поверхню 3D-об'єкта.

Існує два шляхи для створення 3D-об'єктів: витягування та обертання. Крім того, 2D- та 3D-об'єкти можна обертати у трьох вимірах. Щоб застосувати або змінити 3D-ефекти для наявного 3D-об'єкта, виберіть об'єкт, а потім двічі клацніть ефект на панелі «Вигляд».

Примітка. 3D-об'єкти можуть відображати артефакти згладжування на екрані, але ці артефакти не друкуються і не з'являються на ілюстрації, оптимізованої для перегляду в Інтернеті.

Докладніше про роботу з 3D-об'єктами в Illustrator можна прочитати в посібнику з 3D за адресою www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_3d_ua. Відео про створення 3D-об'єктів можна знайти на www.adobe.com/go/vid0053_ua.

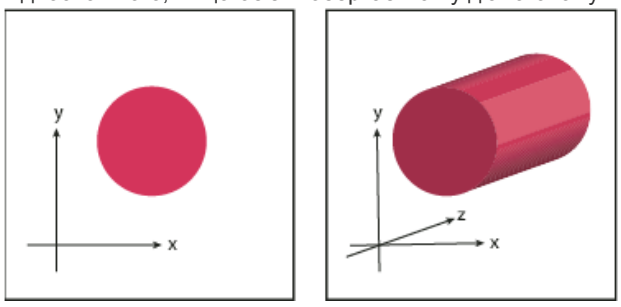
Також див.

Учбові посібники із 3D

Створення 3D-об'єкта витягуванням

Витягування видовжує двовимірний об'єкт вздовж осі z, додаючи йому глибини. Наприклад, якщо витягнути плаский еліпс, він перетворюється у циліндр.

Примітка. Вісь об'єкта завжди знаходиться перпендикулярно передній поверхні об'єкта і переміщується відносно нього, якщо об'єкт обертається у діалоговому вікні «Параметри 3D».



Витягування об'єкта

1. Виділіть об'єкт.
2. Виберіть пункт меню «Ефект» > «3D» > «Витягування та скіс».
3. Клацніть Інші параметри, щоб переглянути повний список параметрів, або «Менше параметрів», щоб сховати додаткові параметри.
4. Оберіть «Перегляд», щоб переглянути ефект у вікні документу.
5. Визначте параметри:
   Розташування
   Визначає, як повертається об'єкт, і перспективу, з якої його необхідно переглядати (див. Налаштування параметрів позиції 3D-повороту).

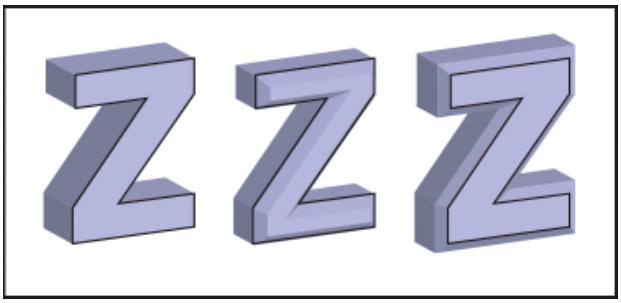
Витягування та скіс
Визначає глибину об'єкта і ступінь скосу, що додається або вирізається (див. Параметри витягування та скосу).

Поверхня
Створює різноманітні поверхні, починаючи з темної і незатіненої матової поверхні до глянцевих і освітлених поверхонь, які виглядають як пластмаса (див. Параметри затінення поверхні).

Заміна світлим
Додає одне або більше джерел світла, змінює інтенсивність світла, змінює колір затінення об'єкта і переміщує джерела світла вздовж об'єкта для отримання яскравих ефектів (див. Параметри заміни світлим).

Перетворення
Накладає ілюстрацію на поверхні 3D-об'єкта (див. Перетворення ілюстрації на 3D-об'єкт).

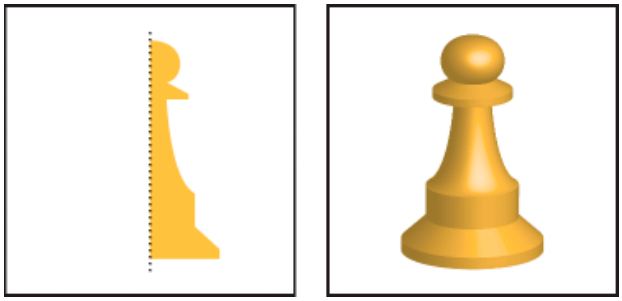
6. Натисніть «ОК».



Витягнений об'єкт без скошених країв (ліворуч) порівняно з об'єктом зі скосом всередину (посередині) і зі скосом назовні (праворуч)

Створення 3D-об'єкта обертанням

Обертання контуру або профілю здійснюється у напрямку навколо глобальної осі y (вісь обертання) для створення 3D-об'єкта. Оскільки вісь обертання встановлено вертикально, відкритий або закритий контур, який зазвичай обертається, потребує зображення половини необхідного профілю 3D-об'єкта у вертикальному і лицьовому положенні, а потім можна повертати положення 3D-об'єкта в діалоговому вікні ефекту.



Обертання об'єкта

1. Виділіть об'єкт.
   Примітка. Застосування ефекту «3D-обертання» до одного або більше об'єктів одночасно обертає кожен об'єкт навколо власної осі. Кожен об'єкт розміщується у власному 3D-просторі і не може перетинатися з іншими 3D-об'єктами. З іншого боку, застосування ефекту «Обертання» до виділеної групи або шару обертає об'єкти навколо одної осі.
   Обертання залитого контуру без обведення відбувається швидше, ніж обертання обведеного контуру.
2. Виберіть пункт меню «Ефект» > «3D» > «Обертання».
3. Оберіть «Перегляд», щоб переглянути ефект у вікні документу.
4. Клацніть Додаткові параметри, щоб переглянути повний список параметрів, або «Менше параметрів», щоб сховати додаткові параметри.
   Розташування
   Визначає, як повертається об'єкт, і перспективу, з якої його необхідно переглядати (див. Налаштування параметрів позиції 3D-повороту).

Обертання
Визначає як здійснюється обертання контуру навколо об'єкта для перетворення його у тривимірний (див. Параметри обертання).

Поверхня
Створює різноманітні поверхні, починаючи з темної і незатіненої матової поверхні до глянцевих і освітлених поверхонь, які виглядають як пластмаса (див. Параметри затінення поверхні).

Заміна світлим
Додає одне або більше джерел світла, змінює інтенсивність світла, змінює колір затінення об'єкта і переміщує джерела світла вздовж об'єкта для отримання яскравих ефектів (див. Параметри заміни світлим).

Перетворення
Накладає ілюстрацію на поверхні 3D-об'єкта (див. Перетворення ілюстрації на 3D-об'єкт).

5. Натисніть «ОК».

Угору

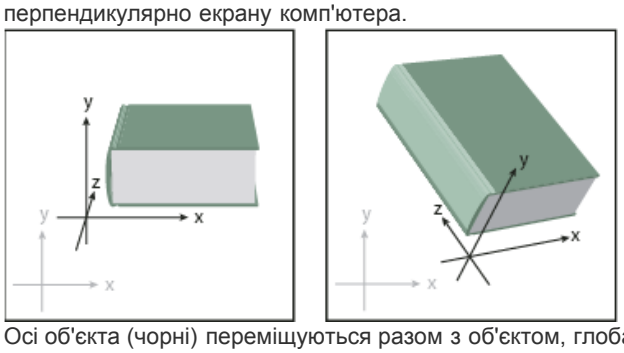
Налаштування параметрів

Налаштування параметрів позиції 3D-повороту

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть положення стилю з меню «Положення».
- Для довільного повороту тягніть поверхню кубу трасування. Передня сторона об'єкта представлена синьою поверхнею кубу трасування, верхні та нижні поверхні об'єкта — світло-сірі, бокові сторони — середньо-сірі, а задня поверхня — темно-сіра.
- Щоб виконати поворот навколо глобальної осі, утримуйте клавішу Shift під час перетягування у горизонтальному (глобальна вісь *y*) або вертикальному напрямку (глобальна вісь *x*). Щоб повернути об'єкт навколо глобальної осі *z*, тягніть в межах синьої стрічки, яка оточує куб трасування.
- Щоб виконати поворот навколо осі об'єкта, тягніть край кубу трасування. Курсор змінюється на двосторонню стрілку, і краї кубу змінюють колір, вказуючи на вісь, навколо якої буде виконано поворот об'єкта. Червоні краї репрезентують вісь *x* об'єкта, зелені — вісь *y* а сині — вісь *z*.
- Введіть значення від –180 до 180 у текстові поля горизонтальної осі (*x*), вертикальної осі (*y*) і осі глибини (*z*).
- Щоб налаштувати перспективу, введіть значення між 0 і 160 у текстовому полі «Перспектива». Менший кут діє як телеоб'єктив фотоапарату, а більший — як широкий об'єктив фотоапарату.

Примітка. Кут лінзи більший за 150 може призвести до подовження об'єкта за межі точки перегляду і деформованого вигляду. Також пам'ятайте, що існують осі x, y та z об'єкта, а також глобальні осі x, y та z. Осі об'єкта фіксуються відносно його положення у 3D-просторі. Глобальні осі встановлені відносно екрану комп'ютера, вісь x розташована горизонтально, вісь y розташована вертикально, а вісь z — перпендикулярно екрану комп'ютера.



Осі об'єкта (чорні) переміщуються разом з об'єктом, глобальні осі (сірі) — нерухомі.

Параметри витягування та скосу

Довжина витягування
Встановлює глибину об'єкта (використовуйте значення від 0 до 2000).

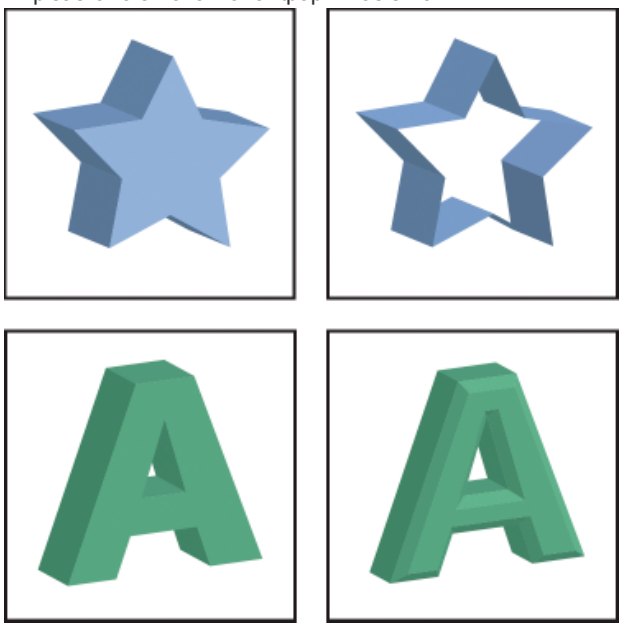
Кінці
Визначає, чи отриманий об'єкт є суцільними (Обертати закритим) або порожнім (Обертати відкритим).

Скіс
Застосовує тип вибраного скошеного краю вздовж осі глибини (вісь *z*) об'єкта.

Висота
Введіть висоту від 1 до 100. Занадто великі значення висоти скосу можуть призвести до самоперетинання об'єкта і викликати несподівані результати.

Розмір скосу назовні
Додає скіс до початкової форми об'єкта.

Розмір скосу всередину
Вирізає скіс з початкової форми об'єкта.



Витягнутий закритий об'єкт (ліворуч зверху) порівняно з відкритим об'єктом (праворуч зверху); об'єкт без скошеного краю (ліворуч внизу) порівняно з об'єктом зі скошеним краєм (праворуч внизу)

Параметри обертання

Кут
Введіть кількість градусів обертання контуру від 0 до 360.

Кінці
Визначає, чи отриманий об'єкт є суцільними (Обертати закритим) або порожнім (Обертати відкритим).

Офсетна
Додає відстань між віссю обертання і контуром для створення об'єкта, наприклад, у формі кільця. Можна ввести значення від 0 до 1000.

Від
Встановлює вісь, навколо якої обертається об'єкт: лівий край або правий край.

Параметри затінення поверхні

Поверхня
Дозволяє вибирати параметри затінених поверхонь:
Каркас
Створює контури геометрії об'єкта і робить кожну поверхню прозорою.

Без затінення
Не додає нових параметрів поверхні до об'єкта. 3D-об'єкт має той самий колір, що і початковий 2D-об'єкт.

Розмита тінь
Об'єкт відбиває світло у вигляді м'якого, розмитого візерунку.

Чітка тінь
Об'єкт відбиває світло, наче він зроблений з блискучого матеріалу.
Примітка. Залежно від обраного параметра доступні різні параметри освітлення. Якщо в об'єкті використовується лише ефект «Поворот 3D-об'єкта», єдиними доступними варіантами для параметра «Поверхня» є «Розмита тінь» та «Без затінення».

Інтенсивність світла
Керує інтенсивністю світла від 0% до 100%.

Оточуюче освітлення
Керує глобальною освітленістю, яке рівномірно змінює яскравість усіх поверхонь об'єкта. Введіть значення від 0% до 100%.

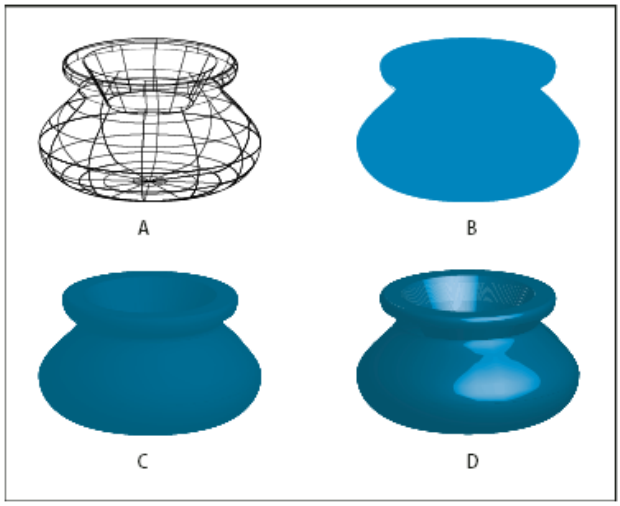
Інтенсивність підсвічування
Керує тим, як багато світла відбиває об'єкт. Введіть значення від 0% до 100%. Менші значення створюють матову поверхню, а більші створюють поверхню, яка виглядає блискучою.

Розмір підсвічення
Керую розміром підсвічення від великого (100%) до маленького (0%).

Кроків переходу
Керує плавністю затінення вздовж поверхонь об'єкта. Введіть значення від 1 до 256. Більші значення створюють плавний перехід кольорів і більше контурів, ніж менші значення.

Малювати приховані лиця
Відображає приховані невидимі поверхні об'єкта. Приховані поверхні об'єкта є видимими, якщо об'єкт прозорий або якщо об'єкт розгорнуто, а потім розділено.
Примітка. Якщо об'єкт має прозорість і необхідно відобразити бокові грані крізь прозорі передні грані, перш ніж застосовувати 3D-ефект, застосуйте команду «Об'єкт» > «Група».

Збереження плашкового кольору (ефект «Витягування та скіс», ефект «Обертання» та ефект «Поворот»)
Дозволяє зберегти плашкові кольори об'єкта. Плашкові кольори неможливо зберегти, якщо вибрати значення «Власний» параметру «Колір тіні».



Приклади різних варіантів затінення поверхні
A.
Каркас

B.
Без затінення

C.
Розмита тінь

D.
Чітка тінь

Параметри заміни світлим
Світло ◻

Визначає, де знаходиться світло. Перетягніть світло в потрібне місце у сфері.

Кнопка «Перемістити освітлення назад»
Переміщує вибране світло за об'єкт.

Кнопка «Перемістити освітлення вперед»
Встановлює виділене світло перед об'єктом.

Кнопка «Створити світло»
Додає світло. За замовчуванням нові джерела світла з'являються попереду в центрі сфери.

Кнопка «Видалити світло»
Видаляє виділене світло.
Примітка. За замовчуванням 3D-ефекти призначають об'єкта одне світло. Можна додавати або видаляти світло, але об'єкт повинен мати хоча б одне.

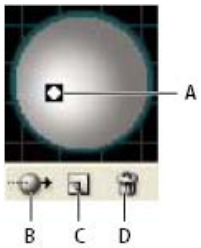
Інтенсивність світла
Змінює інтенсивність виділеного світла від 0% до 100%.

Колір тіні
Керує кольором тіні об'єкта залежно від вибраної команди:
Немає
Не додає колір тіні.

Власний
Дозволяє вам вибрати власний колір. Якщо вибрано цей параметр, клацніть вікно «Колір тіні», щоб вибрати колір на палітрі кольорів. Плашкові кольори змінюються на тріадні кольори.

Накладання чорного
Уникає використання тріадних кольорів, якщо в робочому процесі використовується плашковий колір. Об'єкт затіняється накладанням чорного кольору поверх кольору заливки об'єкта. Щоб переглянути затінення, виберіть меню «Перегляд» > Перегляд накладання кольорів.

Зберегти плашковий колір
Дозволяє зберегти плашкові кольори об'єкта. Плашкові кольори неможливо зберегти, якщо вибрати значення «Власний» параметру «Колір тіні».



Заміна світлим сфери
A.
Виділене світло попереду

B.
Кнопка переміщення виділеного світла назад або вперед

C.
Кнопка «Створити світло»

D.
Кнопка «Видалити світло»

Угору

Додавання власного контуру скосу

1. Відкрийте файл Кути.ai (Bevels.ai), який знаходиться в папці Adobe Illustrator CS5\Support Files\Required\Resources\uk_UA\ (Windows) або Adobe Illustrator CS5\Required\Resources\uk_UA (Mac OS).
2. Створіть єдиний відкритий контур у файлі Bevels.ai.
3. Виберіть пункт меню «Вікно» > «Символи» і виконайте одну з наступних дій для створення символу:
   - Перетягніть контур на панель «Символи».
   - Після виділення контуру клацніть кнопку «Створити символ» на панелі

«Символи» або виберіть «Створити символ» у меню панелі.

4. Щоб перейменувати символ, двічі клацніть символ на панелі «Символи», введіть ім'я в діалоговому вікні «Параметри символів» і натисніть кнопку OK.
5. Виберіть пункт меню «Файл» > «Зберегти».
6. Вийдіть із програми Illustrator, а потім перезапустіть її.

   Меню «Скіс» у діалоговому вікні «Параметри витягування та скосу 3D-об'єкта» містить перелік скосів.

7. Щоб застосувати власний скіс, виконайте одну з таких дій:

   - Щоб застосувати скіс до витягнутого 3D-об'єкта, виділіть 3D-об'єкт, а потім двічі клацніть на панелі «Вигляд» ефект «Витягування та скіс 3D-об'єкта». У діалоговому вікні «Параметри витягування та скосу 3D-об'єкта» виберіть скіс із меню «Скіс».
   - Щоб застосувати власний скіс до 2D-ілюстрації, виділіть 2D-об'єкт, а потім виберіть пункт меню «Ефект» > «3D» > «Витягування та скіс». У діалоговому вікні «Параметри витягування та скосу 3D-об'єкта» виберіть власний скіс із меню «Скіс».

Угору

Поворот об'єкта в трьох вимірах

1. Виділіть об'єкт.
2. Виберіть пункт меню «Ефект» > «3D» > «Поворот».
3. Оберіть «Перегляд», щоб переглянути ефект у вікні документу.
4. Клацніть Додаткові параметри, щоб переглянути повний список параметрів, або «Менше параметрів», щоб сховати додаткові параметри.
5. Визначте параметри:
   Розташування
   Визначає, як повертається об'єкт, і перспективу, з якої його необхідно переглядати (див. Налаштування параметрів позиції 3D-повороту).

   Поверхня
   Створює різноманітні поверхні, починаючи з темної і незатіненої матової поверхні до глянцевих і освітлених поверхонь, які виглядають як пластмаса (див. Параметри затінення поверхні).
6. Натисніть «ОК».

Угору

Перетворення ілюстрації на 3D-об'єкт

Кожний 3D-об'єкт складається з багатьох поверхонь. Наприклад, витягнутий квадрат перетворюється на куб, створений з шести поверхонь: передня і задня грані та чотири бокові грані. 2D-ілюстрацію можна перетворити на кожну поверхню 3D-об'єкта. Наприклад, припустимо, що необхідно накласти емблему або текст на об'єкт у формі пляшки або просто додати різні текстури до кожної сторони об'єкта.



3D-об'єкти з накладеною ілюстрацією на кожній стороні

A.
Ілюстрація з символами

B.
Ілюстрація з символами

C.
A and B відображені в 3D-об'єкті

Спроектувати на 3D-об'єкт можна тільки 2D-ілюстрації, збережені на панелі «Символи». Символами можуть бути художні об'єкти Illustrator, включаючи контури, складені контури, текст, растрові зображення, сіткові об'єкти і групи об'єктів.

Під час проекції ілюстрації на 3D-об'єкти зважте на таке:

- Завдяки тому, що функція «Створення проекції» для проекції використовує символи, можна відредагувати зразок символу, а потім автоматично поновити усі поверхні, на яких він використовується.
- У діалоговому вікні «Створення проекції» можна взаємодіяти з символом звичайними засобами керування рамкою розміру для переміщення, масштабування або повороту об'єкта.
- 3D-ефект запам'ятовує кожну поверхню об'єкта з накладеною ілюстрацією як число. У результаті редагування 3D-об'єкта або застосування того самого ефекту до нового об'єкта в новому об'єкті може бути менше або більше сторін, ніж в початковому об'єкті. Якщо кількість поверхонь менша за кількість поверхонь, визначених для початкового створення карти, додаткові ілюстрації будуть проігноровані.
- Завдяки тому, що положення символу визначається відносно центру поверхні об'єкта, якщо геометрія поверхні змінюється, символ буде переміщено відносно нового центру об'єкта.
- Можна проектувати ілюстрації на об'єкти, до яких може застосовуватися ефект «Витягування та скіс» або «Обертання», але неможливо проектувати ілюстрацію на об'єкти, до яких може застосовуватися тільки ефект «Поворот».

1. Виділіть 3D-об'єкт.
2. На панелі «Вигляд» двічі клацніть «3D-витягування та скіс» або «3D-обертання».
3. Клацніть «Створення проекції».
4. Виберіть ілюстрацію, яку необхідно спроектувати на виділену поверхню, у спливаючому меню «Символ».
5. Для вибору поверхні об'єкта для проектування зображення використовуйте кнопки зі стрілками першої, попередньої, наступної і останньої поверхонь або введіть номер поверхні в текстовому полі.

   Світло-сірим кольором позначаються видимі поверхні. Темно-сірим кольором позначаються поверхні, які приховано через поточне положення об'єкта. Якщо поверхню вибрано в діалоговому вікні, виділена поверхня у вікні документу обведена червоним кольором.

6. Виконайте одну з таких дій:

   - Щоб перемістити символ, розташуйте курсор всередині рамки розміру і тягніть; щоб масштабувати, тягніть бічний або кутовий держак; щоб повернути, тягніть зовні і поруч з держаком рамки розміру.
   - Щоб накладена ілюстрація відповідала межам вибраної поверхні, клацніть «За розміром аркуша».
   - Щоб видалити ілюстрацію з однієї поверхні, виберіть поверхню, використовуючи параметри поверхні, а потім виберіть «Немає» в меню «Символ» або клацніть «Стерти».
   - Щоб видалити усі мапи з усіх поверхонь 3D-об’єкта, виберіть Очистити все.
   - Щоб застосувати до ілюстрації затінення і освітлення об'єкта, виберіть «Затінити ілюстрацію».
   - Щоб показувати тільки накладену ілюстрацію, а не геометрію 3D-об'єкта, виберіть «Невидима геометрія». Ця функція корисна, якщо необхідно

використовувати функцію проектування зображення для 3D-об'єктів як інструмент тривимірної деформації. Наприклад, цей параметр можна використовувати для накладання тексту у вигляді витягнутої хвилястої лінії, і, таким чином, текст вигинається як на прапорі.

- Щоб переглянути ефект, виберіть «Перегляд».

7. Натисніть кнопку OK у діалоговому вікні «Створення проекції».
   Примітка. 3D-інструменти є окремими інструментами сітки перспективи програми Illustrator. 3D-об’єкти розглядаються як будь-які інші ілюстрації у разі їх розміщення на сітці перспективи.

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Об'єкти накладання

Про переходи об'єктів
Створення переходів
Параметри переходу
Зміна напрямної об'єкта з переходом
Зміна порядку накладання в об'єкті переходу на зворотний
Звільнення або розгорнення об'єкта з переходом

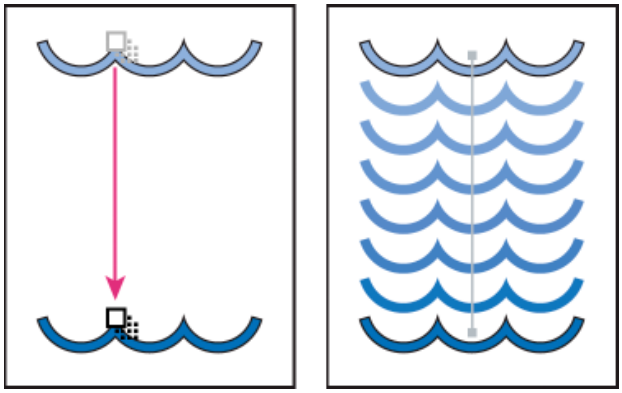
Угору

Про переходи об'єктів

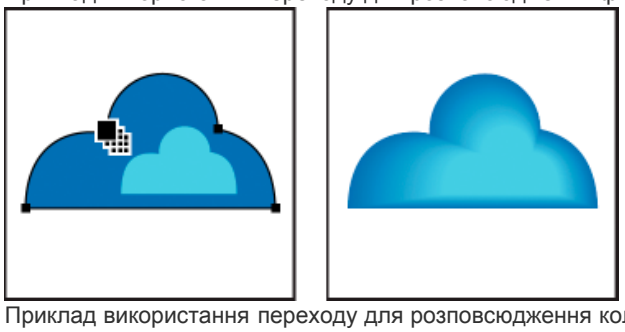
Переходи об'єктів можна використовувати для створення і рівномірного розповсюдження фігур між двома об'єктами. Можна також сполучати два відкриті контури для створення плавного переходу між об'єктами, а також об'єднувати перехід кольорів і об'єктів для створення колірних переходів згідно з формою певного об'єкта.

Примітка. Перехід об'єктів — це не те ж саме, що застосування режимів накладання або прозорості до об'єктів. Для отримання інформації про режими накладання і прозорість див. Про режими накладання.

Після створення переходу сполучені об'єкти інтерпретуються як один об'єкт. Якщо перемістити один з початкових об'єктів або змінити опорні точки початкового об'єкта, перехід зміниться відповідним чином. Слід зазначити, що нові об'єкти, створені між початковими об'єктами, не мають власних опорних точок. Можна розгорнути перехід, щоб розділити його на окремі об'єкти.



Приклад використання переходу для розповсюдження фігур рівномірно між двома об'єктами



Приклад використання переходу для розповсюдження кольору рівномірно між двома об'єктами

Наступні правила застосовуються до об'єктів з переходом і пов'язаних із ними кольорів:

- Неможливо створити перехід між сітковими об'єктами.
- Якщо зробити перехід з одного об'єкта, зафарбованого тріадним кольором, до іншого об'єкта, зафарбованого плашковим кольором, фігури переходу фарбуються проміжним тріадним кольором. Якщо зробити перехід двох різних плашкових кольорів, для фарбування проміжних кроків використовуються тріадні кольори. Однак, якщо робити перехід відтінків того ж самого плашкового кольору, кроки фарбуються відсотками плашкового кольору.

- Якщо робити перехід двох об'єктів з візерунками, кроки переходу використовуватимуть тільки заливку об'єкта з найвищого рівня.
- Якщо виконувати перехід між об'єктами, що мають режими накладання, визначені на панелі «Прозорість», кроки переходу використовуватимуть режим накладання верхнього об'єкта.
- Якщо виконувати перехід між об'єктами з багатьма зовнішніми атрибутами (ефекти, заливка або обведення), Illustrator здійснює спробу накласти параметри.
- Якщо виконувати перехід між двома зразками одного символу, кроки переходу будуть зразками цього символу. Проте, якщо виконувати перехід між двома зразками різних символів, кроки переходу не будуть зразками символів.
- За замовчуванням переходи створюються як прозорі групи з витисненням, і, якщо кроки складаються з накладених прозорих об'єктів, ці об'єкти не видно один крізь другий. Можна змінити цей параметр шляхом вибору переходу і зняття прапорця «Група з витисненням» на панелі «Прозорість».

Угору

Створення переходів

Інструмент «Перехід» і команда «Створити перехід» дозволяють створювати переходи, які є послідовностями проміжних об'єктів і кольорів між двома або більше виділеними об'єктами.

Створення переходу за допомогою інструмента «Перехід»

1. Виберіть інструмент «Перехід»  .
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб виконати перехід в послідовному порядку без повороту, клацніть у будь-якому місці об'єкта, уникаючи лише опорних точок.
   - Щоб виконати перехід до визначеної опорної точки на об'єкті, клацніть опорну точку інструментом «Перехід». Коли курсор знаходиться над опорною точкою, він змінюється з білого квадрату на прозорий з чорною точкою в центрі.
   - Щоб зробити перехід відкритих контурів, виберіть кінцеву точку на кожному контурі.
3. Після закінчення додавання об'єктів до переходу клацніть інструмент «Перехід» знову.
   За замовчуванням Illustrator обчислює оптимальну кількість кроків для створення плавного переходу кольорів. За допомогою параметрів переходу можна керувати кількістю кроків і відстанню між кроками (див. Параметри переходу).

Створення переходу за допомогою команди «Створити перехід»

1. Виділіть зображення, в яких необхідно зробити перехід.
2. Виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Перехід» > «Створити».
   За замовчуванням Illustrator обчислює оптимальну кількість кроків для створення плавного переходу кольорів. За допомогою параметрів переходу можна керувати кількістю кроків й відстанню між кроками.

Угору

Параметри переходу

Параметри переходу встановлюються подвійним клацанням інструмента «Перехід»  або вибором пункту меню «Об'єкт» > «Перехід» > «Параметри переходу». Щоб змінити параметри наявного переходу, спочатку виберіть об'єкт для переходу.

Інтервали
Визначає кількість кроків, що додаються до переходу.
Згладжування кольору

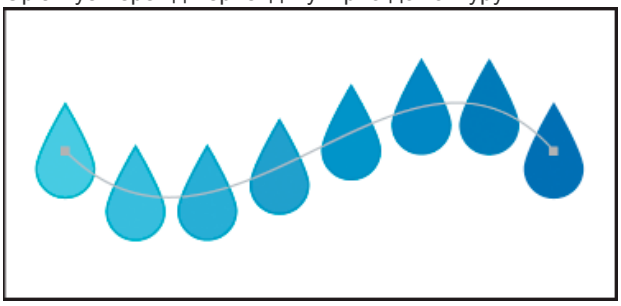
Дозволяє програмі Illustrator автоматично обчислювати кількість кроків для переходів. Якщо об'єкти заповнені або обведені різними кольорами, кроки обчислюються із забезпеченням оптимальної кількості для плавного переходу кольорів. Якщо об'єкти містять ідентичні кольори або градієнти чи візерунки, кількість кроків базується на найбільшій відстані між краями рамки розміру двох об'єктів.

Задано кроків
Керує кількістю кроків між початком і кінцем переходу.

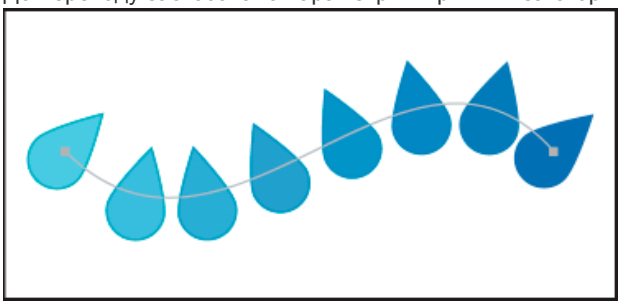
Задана відстань
Керує відстанню між кроками в переході. Задана відстань вимірюється від краю одного об'єкта до відповідного краю наступного об'єкта (наприклад, з правого краю одного об'єкта до правого краю іншого об'єкта).

Орієнтація
Визначає орієнтацію об'єктів з переходом.
Вирівняти за сторінкою
Орієнтує перехід перпендикулярно до x осі сторінки.

Вирівняти за контуром
Орієнтує перехід перпендикулярно до контуру.



До переходу застосовано параметр «Вирівняти за сторінкою»



До переходу застосовано параметр «Вирівняти за контуром»

Угору

Зміна напрямної об'єкта з переходом

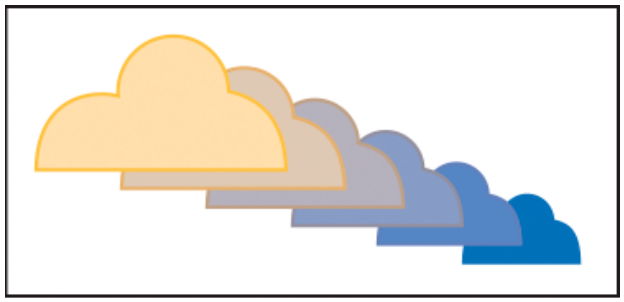
Напрямна — це контур, вздовж якого вирівнюються кроки в об'єкті переходу. За замовчуванням напрямна утворює пряму лінію.

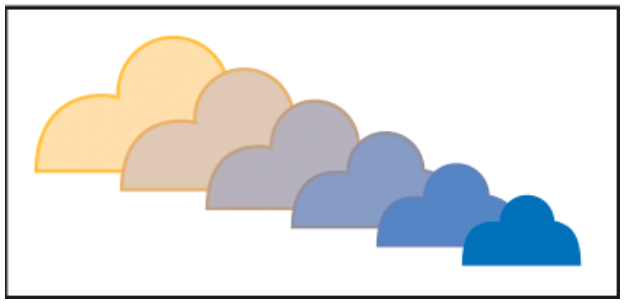
- Щоб налаштувати форму напрямної, перетягніть опорні точки і сегменти контуру на напрямній за допомогою інструмента «Часткове виділення».
- Щоб замінити напрямну іншим контуром, намалюйте об'єкт, який буде використовуватися як нова напрямна. Виділіть об'єкт з напрямною і об'єкт переходу і виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Перехід» > «Замінити напрямну».
- Щоб змінити напрямок переходу на напрямній на протилежний, виділіть об'єкт з переходом і виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Перехід» > «Змінити напрямок напрямної».

Угору

Зміна порядку накладання в об'єкті переходу на зворотний

1. Виділіть об'єкт із переходом.
2. Виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Перехід» > «У зворотному порядку».





Початковий порядок розташування (зверху) порівняно з застосуванням команди «У зворотному порядку» (внизу)

Угору

Звільнення або розгорнення об'єкта з переходом

Звільнення об'єкта з переходом видаляє нові об'єкти і відновлює початкові об'єкти. Розгортання об'єкта з переходом розділяє перехід на окремі об'єкти, які можна редагувати індивідуально як будь-який об'єкт.

1. Виділіть об'єкт із переходом.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Перехід» > «Звільнити».
   - Виберіть пункт меню «Об'єкт» > «Перехід» > «Розгорнути».

Інші теми довідки

Перемалювання об'єктів

Стекування об'єктів

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Перемалювання об'єктів з ефектами

Перемалювання об'єктів з ефектами
Округлення кутів об'єктів

Угору

Перемалювання об'єктів з ефектами

Використання ефектів — це зручний спосіб змінити форму об'єкта, не роблячі остаточних змін до їх базової геометрії. Ефекти є динамічними, тобто їх можна змінювати або видаляти у будь-який час.

Для зміни форми об'єктів можна використовувати наступні ефекти:

Перетворити на фігуру
Перетворює форму векторного об'єкта на прямокутник, прямокутник з округленими кутами або еліпс. Встановіть розміри фігури, використовуючи абсолютні або відносні розміри. Для прямокутників з округленими кутами вкажіть радіус округлення, щоб визначити кривизну закругленого краю.

Деформувати та трансформувати
Дозволяє швидко змінити форму векторних об'єктів.

Довільна деформація
Дозволяє змінити форму векторного об'єкта шляхом перетягування однієї з чотирьох кутових точок.

Втягування та роздування
Витягує опорні точки векторного об'єкта назовні, при цьому втягуючи сегменти досередини (Втягування) або втягує точки досередини, при цьому вигинаючи сегменти назовні (Роздування). Обидва параметри витягують опорні точки відносно центральної точки об'єкта.

Огрубіння
Перетворює сегменти контуру векторного об'єкта в зубчастий масив вершин і западин різних розмірів. Встановіть максимальну довжину для сегменту контуру, використовуючи абсолютний або відносний розмір. Встановіть щільність зазубрених країв на дюйм (Деталізація) і виберіть між м'якими краями (Згладжування) або різкими краями (Кут).

Трансформувати
Змінює форму об'єкта, змінюючи його розмір, переміщаючи, обертаючи, віддзеркалюючи та копіюючи.

Підправити
Випадково скривлює і деформує сегменти контуру досередини і назовні. Встановіть вертикальну і горизонтальну деформацію, використовуючи абсолютну або відносну величину. Визначіть, чи потрібно змінювати опорні точки, перемістіть контрольні точки, які приводять до опорних точок на контурі (Контрольні точки входу) і перемістіть контрольні точки, які виходять з опорних точок на контурі (Контрольні точки виходу).

Скручування
Повертає об'єкт різкіше у центрі, ніж по краях. Додатнє значення скручує за годинниковою стрілкою, від'ємне значення скручує проти годинникової стрілки.

Зигзаг
Перетворює сегменти контуру об'єкта на зубчастий або хвилястий масив рівномірно розподілених вершин і западин. Встановіть довжину між вершинами і западинами, використовуючи абсолютний або відносний розмір. Встановіть кількість складок у сегменті контуру і виберіть між хвилястими краями (Згладжування) або зубчастими краями (Кут).

Викривлення
Деформує або змінює форму об'єктів, включаючи контури, текст, сітки, переходи та бітові зображення. Виберіть одну з попередньо визначених форм викривлення. Потім виберіть, на яку вісь впливає параметр згину, і визначіть величину згину і деформації для застосування.

Угору

Округлення кутів об'єктів

Ефект «Округлені кути» перетворює кутові точки векторного об'єкта на плавні криволінійні відрізки.

1. На панелі «Шари» виділіть елементи, які потрібно закруглити.

   Якщо необхідно закруглити визначений атрибут об'єкта, наприклад, його заливку або обведення, виділіть об'єкт на панелі «Шари», а потім виберіть атрибут на панелі «Вигляд».

2. Виберіть пункт меню «Ефект» > «Стилізувати» > «Заокруглені кути» (команда розміщена у першому підменю «Стилізувати»).
3. Щоб визначити кривизну округленої кривої, введіть значення в текстове поле «Радіус» і натисніть кнопку OK.

Інші теми довідки

Про ефекти

Застосування ефекту

Змінення або видалення ефекту

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Довідка Illustrator / Удосконалені робочі процеси змінення форми об'єкта завдяки підтримці сенсорного керування

Впроваджено у версії 17.1

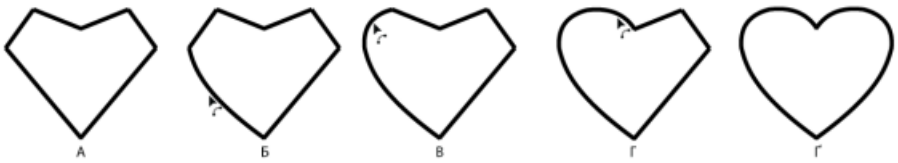
Робочі процеси змінення форми сегмента та підтримка сенсорного керування

Робочі процеси змінення форми сегмента було вдосконалено з метою підтримки сенсорного керування на сумісних пристроях.

У попередніх версіях Illustrator сегменти кривих контурів можна було редагувати за допомогою інструмента «Часткове виділення», але можливості переміщення держаків цих сегментів обмежувалися відповідно до початкових кутів контуру. Відтепер можливості змінення форми сегментів не обмежуються відповідно до початкового контуру. Більш того, відтепер перетворення сегментів прямих ліній на криві можна виконувати за допомогою простого перетягування самого сегмента. Існує три способи змінення форми сегментів контуру.

Інструмент «Перо»

1. Обравши інструмент «Перо», натисніть клавішу Alt / Option.
2. За наведення вказівника миші на сегмент контуру з'являється курсор змінення форми сегмента.
3. У результаті чого за перетягування сегмента відповідно змінюватиметься форма сегмента контуру.



Комбінація сегментів контуру, форми яких було змінено за допомогою інструмента «Перо»
A. *Початкова фігура* ***B.*** *Курсор змінення форми сегмента контуру вказує на те, що сегмент придатний до редагування* ***C.*** *За появи курсору змінення форми сегмента контур можна змінити шляхом перетягування.* ***D.*** *До змінення придатні всі сегменти контуру* ***E.*** *Фінальний вигляд фігури після завершення процесу змінення її форми*

4. Щоб продовжити малювання за допомогою інструмента «Перо», відпустіть клавішу Alt / Option.
5. Щоб намалювати напівкруглий сегмент, під час змінення форми сегмента натисніть і утримуйте клавішу Shift. За утримування клавіші Shift держаки обмежуються в перпендикулярному напрямку, при чому забезпечується однакова довжина цих держаків.

Інструмент перетворення опорної точки

1. Оберіть інструмент перетворення опорної точки та наведіть вказівник миші на необхідний сегмент контуру.
2. Після появи курсору змінення форми сегмента перетягніть сегмент контуру, щоб змінити його форму.



Змінення форми об'єкта шляхом застосування інструмента «Опорна точка» до відрізку лінії
***A.** Вихідна ілюстрація **B.** Змінення форми сегмента контуру за допомогою інструмента «Опорна точка» **C.** Змінена фігура*

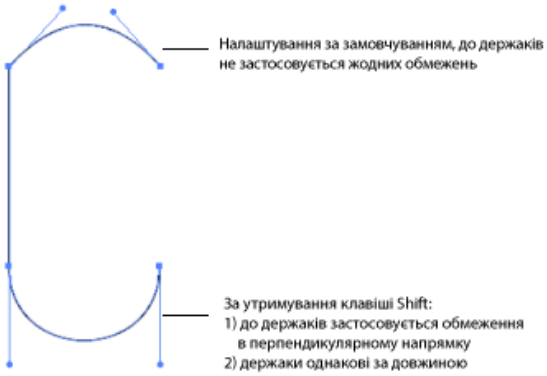
3. Щоб скопіювати сегмент контуру, натисніть клавішу Alt / Option під час виконання дій, перелічених у кроці 2.

4. Щоб намалювати напівкруглий сегмент, під час змінення форми сегмента натисніть і утримуйте клавішу Shift. За утримування клавіші Shift держаки обмежуються в перпендикулярному напрямку, при чому забезпечується однакова довжина цих держаків.

Інструмент «Часткове виділення»

Застосування інструмента «Часткове виділення» до сегмента прямого контуру призводить до переміщення цього сегмента. Однак, за застосування цього інструмента до сегмента кривого контуру змінення форми не обмежується, як під час роботи з інструментом перетворення опорної точки або інструментом «Перо».

Обмеження держаків у перпендикулярному напрямку



Утримування клавіші Shift під час змінення форми сегмента за допомогою інструментів «Перо», перетворення опорної точки або «Часткове виділення» призводить до обмеження руху держаків у перпендикулярному напрямку. Це дозволяє змінювати форму кривих і створювати напівкруглі сегменти. Завдяки цьому обмеженню також забезпечується однакова довжина держаків.

(cc) BY-NC-SA Публікації Twitter™ і Facebook не підпадають під умови ліцензії Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Довідка Illustrator / Інструменти та вдосконалені функції для сенсорних пристроїв | Illustrator CC

Редагування тексту дотиком (інструмент «Коригування тексту»)
Редагування об'єктів дотиком (інструмент «Вільне трансформування»)
Жести, що підтримуються операційною системою

Редагування тексту та об'єктів у програмі Illustrator CC набагато простіше виконувати за допомогою сенсорних пристроїв. Для забезпечення інших можливостей використання програми Illustrator функціонал було також оптимізовано для керування за допомогою миші. Користувачі можуть керувати процесом редагування об'єктів за допомогою миші так само легко, як із сенсорним пристроєм.

Більш того, програма відтепер також підтримує різноманітні команди-жести залежно від типу операційної системи. Наразі в інтерфейсі програми Illustrator доступні такі жести, як прокручування вмісту двома пальцями, перегортання шляхом проведення пальцем убік, а також переміщення об'єктів перетягуванням (доступність залежить від типу операційної системи).

Нові сенсорні функції програми Illustrator доступні за використання таких пристроїв:

- комп'ютер із сенсорним екраном та операційною системою Windows 7 або 8;
- сенсорний пристрій, наприклад Wacom Cintiq 24HD Touch

Жести прокручування і масштабування вмісту двома пальцями доступні за використання таких пристроїв:

- пристроїв, які підтримують повний спектр сенсорних функцій, тобто пристрої із сенсорними екранами.
- пристрої, що частково підтримують сенсорні функції. Наприклад, комп'ютер Mac чи інший комп'ютер із сенсорною панеллю чи пристрій Wacom Intuos5.

Угору

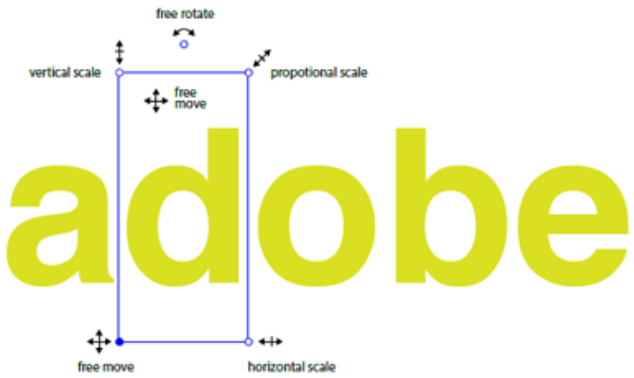
Редагування тексту дотиком (інструмент «Коригування тексту»)

Змінення властивостей тексту за допомогою інструмента коригування тексту доступне і за умови керування за допомогою миші, і за використання сенсорного пристрою (наприклад, пристрою із сенсорним екраном).

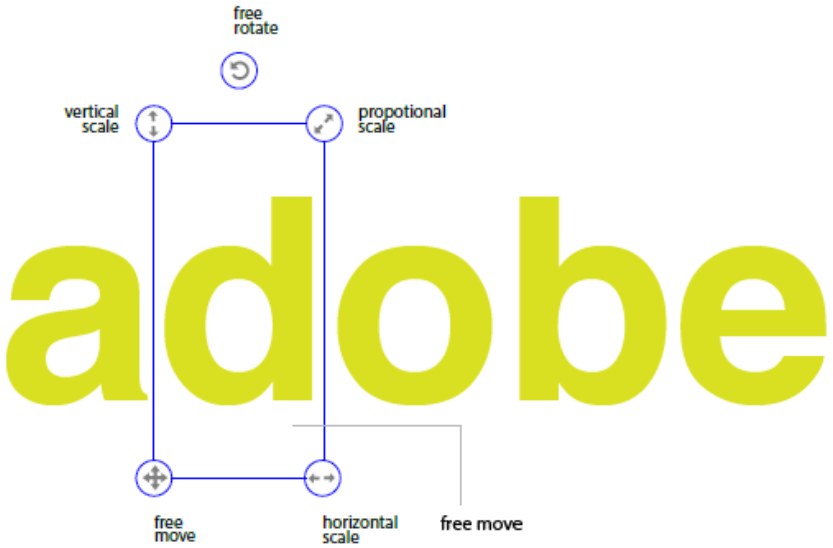
1. Оберіть інструмент «Коригування тексту» на панелі інструментів або на панелі керування (натиснувши клавіші Shift + T).

2. Виділіть рядок або символ тексту.

3. Для змінення властивостей символу (повертання, масштабування, переміщення) під час керування за допомогою миші або екрана сенсорного пристрою скористайтеся держаками, що з'являться навколо тексту.



Використання держаків навколо виділеного об'єкта, оптимізованих для керування за допомогою миші, з метою спрощення процесу редагування об'єкта



Використання держаків навколо виділеного об'єкта, оптимізованих для керування за допомогою сенсорного пристрою, з метою спрощення процесу редагування об'єкта

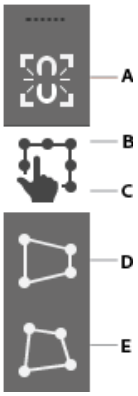
Угору

Редагування об'єктів дотиком (інструмент «Вільне трансформування»)

Переміщуйте, масштабуйте, обрізайте та деформуйте об'єкти за допомогою миші або сенсорного екрана.

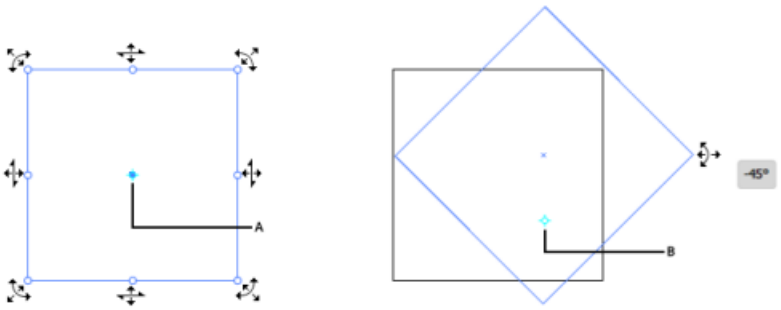
1. Виділіть об'єкт і виберіть інструмент «Вільне трансформування».

2. За допомогою віджета інструмента вільного трансформування виберіть відповідну дію, яку слід застосувати до об'єкта. Використовуйте держаки для переміщення, масштабування, обрізання чи трансформування об'єкта (деформації перспективи або вільного трансформування).



Віджет інструмента «Вільне трансформування»
***A.** Обмежити **B.** Вільне трансформування **C.** Вибрана дія **D.** Деформація перспективи **E.** Довільна деформація*

3. За умови вибору функції вільного трансформування для виділеного об'єкта визначається опорна точка для переміщення об'єкта:
   - Клацніть і перетягніть опорну точку в будь-яке місце монтажної області для переміщення об'єкта.
   - Також, клацнувши двічі будь-який із восьми держаків, його можна визначити як опорну точку для об'єкта. Обертання об'єкта у такому випадку виконуватиметься відповідно до нової опорної точки.
   - Для змінення положення опорної точки двічі клацніть її.



***(ліворуч)** Маркери інструмента вільного трансформування **(праворуч)** Приклад використання опорної точки*
***А.** Опорна точка **Б.** За умови переміщення зображення повертається відносно нової опорної точки*

   - За наведення вказівника миші на один із держаків відображаються допустимі значки та опорна точка для об'єкта.
   - Опорну точку можна перемістити, а потім скористатися держаком для обертання виділеної ілюстрації відповідно до нової опорної точки.

Угору

Жести, що підтримуються операційною системою

Жести для сенсорного керування: програмою підтримуються стандартні жести (щипок і проведення пальцями) для прокручування та масштабування вмісту. За використання пристроїв із сенсорними екранами доступні такі жести:

- Масштабування зображення щипком двома пальцями (наприклад, великим та вказівним пальцями)
- Прокручування документа за допомогою торкання екрана двома пальцями і одночасного їх переміщення в необхідному напрямку
- Проведення пальцем в бік для вибору монтажної області
- У режимі редагування монтажної області також можна повернути її на 90º шляхом

торкання екрану двома пальцями, утримання їх у місці контакту та одночасного повертання у необхідному напрямку

Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон **Продукти** **Завантаження** **Підтримка та навчання** **Компанія**

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Імпорт файлів ілюстрацій

Про зв'язані та вбудовані ілюстрації
Поміщення (імпорт) файлів
Вбудовані та прив’язані ілюстрації на панелі «Зв’язки»
Редагування оригінальної ілюстрації

В Illustrator не обов'язково створювати ілюстрацію з чистого аркуша – програма підтримує імпорт як векторних, так і растрових зображень із файлів, створених в інших програмах. Illustrator розпізнає всі поширені формати графічних файлів. Тісна інтеграція між продуктами Adobe та підтримка багатьох форматів спрощує обмін графікою між різними програмами за допомогою імпорту, експорту, копіювання та вставки.

Угору

Про зв'язані та вбудовані ілюстрації

Коли ви розміщуєте графіку, ви бачите версію файлу, яка відповідає роздільній здатності екрану, таким чином, ви можете переглядати та переміщувати її, але реальна ілюстрація може бути зв'язана або вбудована.

- Зв'язана ілюстрація пов'язана з документом, але лишається незалежною від нього, що призводить до менших розмірів документа. Ви можете змінювати зв'язану ілюстрацію за допомогою засобів редагування та накладання ефектів; однак, ви не можете обрати та редагувати окремі компоненти в ілюстрації. Ви можете використовувати зв'язану ілюстрацію багаторазово без суттєвого збільшення розміру документа; також ви можете у будь-який момент оновити всі зв'язки. При експорті або друку одержується оригінальна ілюстрація, фінальний вивід виконується з використанням повної роздільної здатності оригіналів.
- Вбудована графіка копіюється у документ за повної роздільної здатності, в результаті чого розмір файлу документа збільшується. Ви можете оновити документ у будь-який момент; як тільки ілюстрації будуть вбудовані, ваш документ стане самодостатнім.

Для визначення того, чи є ілюстрація вбудованою або зв'язаною, або для зміни її статусу, використовуйте панель «Зв'язки».

Якщо вбудована ілюстрація містить кілька компонентів, ви можете редагувати їх окремо. Наприклад, якщо ілюстрація містить векторні дані, Illustrator перетворює їх на контури, які ви можете потім редагувати, використовуючи інструменти та команди Illustrator. Illustrator зберігає також ієрархію об'єкта (таку, як групи та шари) в ілюстраціях, вбудованих з файлів певних форматів.

Стосовно відео про копіювання та вставку між веб-програмами зверніться до www.adobe.com/go/vid0193_ua.
Примітка. Інформацію про імпортування файлів Adobe® FreeHand® до Illustrator дивіться в документі PDF під назвою «Перехід з FreeHand до Illustrator», який можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/learn_ai_freehand_ua.

Також див.
Міграція FreeHand

Угору

Поміщення (імпорт) файлів

Команда «Помістити» є основним методом для імпорту, оскільки вона надає найвищий рівень підтримки форматів файлів, параметрів поміщення, а також кольорів. Після того, як ви розмістили файл, використовуйте панель «Зв'язки» для його визначення, вибору, відстеження та оновлення.

1. Відкрийте документ Illustrator, у якому ви хочете розмістити ілюстрацію.

2. Оберіть «Файл» > «Помістити», потім оберіть файл, який ви хочете помістити.
3. Оберіть зв'язок для створення зв'язку з файлом або зніміть виділення зі зв'язку для вбудовування ілюстрації у документ Illustrator.
4. Натисніть «Помістити».
5. Якщо застосовне, виконайте одне з наступного:
   - Якщо ви поміщаєте файл PDF з багатьма сторінками, ви можете обирати, яку сторінку ви хочете помістити, а також як кадрувати ілюстрації.
   - Вмонтовуючи файл Adobe® Photoshop®, можна вибрати, яким чином слід перетворити шари. Якщо файл містить композиції шарів, ви також можете обрати, яку версію зображення імпортувати.

Відео про імпорт файлів у Illustrator можна знайти на www.adobe.com/go/vid0033_ua. Стосовно відео про копіювання та вставку між веб-програмами зверніться до www.adobe.com/go/vid0193_ua.

Також див.

Параметри поміщення Adobe PDF

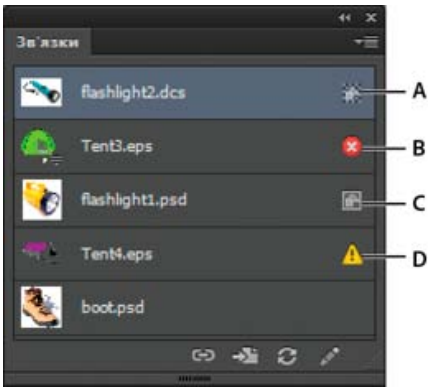
Параметри імпорту Photoshop

Угору

Вбудовані та прив’язані ілюстрації на панелі «Зв’язки»

Огляд панелі «Посилання»

Використовуйте панель зв'язків для перегляду та керування всіма вбудованими та зв'язаними ілюстраціями. Панель відображає невеликі мініатюри ілюстрацій, для індикації статусу ілюстрацій використовуються значки.



Панель «Зв'язки»

A.
Взаємодія прозорості

B.
Відсутня ілюстрація

C.
Вбудована ілюстрація

D.
Змінена ілюстрація

E.
Зв'язана ілюстрація

Параметри статусу файлу для панелі «Зв'язки»

Зв'язаний файл відображається у панелі «Зв'язки» одним з наступних способів:

Оновлений
Оновлений файл відображається лише у вигляді імені файлу та (у Adobe® InDesign®) його сторінки у документі.

Змінений
Змінений файл - це той, версія якого на диску є новішою, ніж версія у документі. Це може трапитися, зокрема, якщо хтось змінює зображення Photoshop, яке ви вже помістили до Illustrator.

Відсутній
Відсутній файл - це той файл, зображення для якого більше не присутнє у тому місці, звідки його імпортовано, хоча воно може бути в іншому місці. Таке може трапитися, якщо хтось перемістив оригінальний файл в іншу теку після того, як його було імпортовано до документа. Ви не зможете взнати, чи оновлена версія відсутнього файлу, доки ви його не знайдете. Якщо ви друкуєте або експортуєте документ з наявним значком відсутнього файлу, файл може не друкуватися або не експортуватися з повною роздільною здатністю.

Вбудований
Вбудовування вмісту зв'язаного файлу призупиняє керування даним зв'язком.

Робота з панеллю «Зв'язки»

- Для відображення панелі оберіть «Вікно» > «Зв'язки». Кожний зв'язаний та вбудований файл ідентифікується за іменем.
- Для вибору та перегляду зв'язаної ілюстрації оберіть зв'язок, потім натисніть кнопку «Перейти до зв'язку» , або оберіть «Перейти до зв'язку» у меню панелі «Зв'язки». Дисплей центрується навколо обраної ілюстрації.
- Щоб змінити розмір мініатюр, виберіть у меню панелі «Зв'язки» пункт «Параметри» і вкажіть параметр відображення мініатюр.
- Для зміни порядку сортування зв'язків оберіть потрібну команду «Сортування» у меню панелі.
- Щоб сховати мініатюри, виберіть панель «Параметри» у меню панелі «Зв'язки» і виберіть пункт «Немає».
- Щоб переглянути дані прозорості DCS, виберіть у меню панелі «Зв'язки» пункт «Параметри» та виберіть пункт «Показати взаємодію формату DCS і прозорості».

Перегляд та збереження метаданих через панель «Посилання».

Якщо зв'язаний або вбудований файл має метадані, ви можете переглянути метадані за допомогою панелі «Посилання». Ви не можете редагувати або змінювати метадані, зв'язані із зв'язаним файлом; однак, ви можете зберегти копію метаданих у шаблоні та застосовувати їх до інших файлів.

1. Оберіть файл на панелі «Посилання» та оберіть «Відомості про файл посилання» у меню панелі.
2. Для запису метаданих як шаблону оберіть у спливаючому меню «Записати шаблон метаданих» у верхній частині діалогового вікна, у якому відображаються метадані.

Перегляд файлової інформації про зв'язані або вбудовані ілюстрації

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Два рази клацніть на посиланні на панелі «Посилання». З іншого боку, ви можете обрати посилання та обрати «Відомості про посилання» у меню панелі.

  Примітка. Не слід плутати «Відомості про посилання» з пунктом Відомості про файл посилання у меню панелі; «Відомості про файл» стосуються метаданих.

- Виберіть приєднане зображення у вікні ілюстрації. На панелі керування клацніть на назві файлу та оберіть «Відомості про посилання»

Для того, аби знайти зв'язану або вбудовану ілюстрацію у вікні документа, оберіть посилання та натисніть кнопку «Перейти до посилання». Окрім того, «Перейти до посилання» ви можете обрати з меню панелі.

Оновлення змінених посилань

Для оновлення конкретних посилань оберіть на панелі «Посилання» один або більше оновлених посилань, потім натисніть кнопку «Оновити посилання» або оберіть «Оновити посилання» у меню панелі посилання.

- Для оновлення конкретних посилань оберіть зв'язану ілюстрацію у вікні ілюстрації. На панелі керування клацніть на назву файлу та оберіть «Оновити посилання».

Примітка. За замовчуванням Illustrator пропонує вам оновити посилання, якщо початковий файл було змінено. Для визначення того, хочете ви оновлювати посилання автоматично або вручну, оберіть «Редагування» > «Параметри» > «Обробка файлів та буфер обміну» (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Обробка файлів та буфер обміну» (Mac OS), потім встановіть параметр «Оновлення посилань».

Поновлення окремого втраченого посилання або заміна посилання іншим початковим файлом

Ви можете поновити або замінити втрачене посилання - те, що вказує значок відсутнього зв'язку на панелі «Посилання», — або будь-якого зв'язаного файлу іншим початковим файлом.

1. Оберіть зв'язану ілюстрацію на сторінці, або оберіть назву посилання на панелі «Посилання».
2. Виконайте одну з таких дій:
   - На панелі «Посилання» натисніть кнопку «Відновити», або оберіть «Відновити» у меню панелі.
   - Клацніть на зв'язаному файловому імені на панелі керування, потім натисніть кнопку «Відновити» (щоб цей параметр став доступним, ви повинні обрати зображення у ілюстрації).
3. В діалоговому вікні що з'явиться, виконайте одну з таких дій:
   - Знайдіть та оберіть файл для заміщення.
   - Для розміщення файлу надрукуйте першу або кілька перших літер назви файлу для заміщення.
4. Натисніть «Помістити».

Примітка. Якщо всі втрачені посилання документа розташовані в одній теці, ви можете відновити їх усі разом. На панелі «Посилання» оберіть всі втрачені посилання, потім відновіть одне з них; діалогове вікно «Помістити» залишається відкритим для того, аби ви могли повторно обрати кожне посилання.

Встановіть параметри поміщення для зв'язаної ілюстрації

1. Виконайте одну з таких дій:
   - Виберіть приєднане зображення у вікні ілюстрації. На Панелі керування клацніть на ім'я файлу та виберіть пункт «Параметри поміщення».
   - На панелі «Зв'язки» оберіть зв'язок та натисніть «Параметри поміщення» у меню панелі.
2. Оберіть параметр для «Збереження».

   Якщо ви обрали параметр, що відрізняється від «Перетворення» або «Межі», ви можете обрати точку на значку «Вирівнювання», з якої ви хочете почати вирівнювання ілюстрації відносно обмежувальної рамки. Якщо ви хочете утримати ілюстрацію від перекриття обмежувальної рамки, оберіть «Обрізати за рамкою розміру».

Вбудовування зв'язаного файлу

Окрім зв'язування з файлом, який ви розміщуєте у документі, ви можете вбудувати (або зберегти) файл у документі. При вбудовуванні файлу ви втрачаєте зв'язок з цільовим документом. Без посилання панель «Посилання» не буде попереджати вас про зміну цільового документа, і ви не зможете оновлювати файл автоматично.

Пам'ятайте, що вбудований файл, на відміну від з'єднання з цільовим документом, збільшує файловий обсяг документа.

1. Оберіть файл на панелі «Посилання» та оберіть «Вбудувати зображення» з меню панелі.
2. Виберіть приєднане зображення у вікні ілюстрації. На панелі керування натисніть на кнопку «Вбудувати».

Файл лишається на панелі «Посилання», він маркується значком вбудованого посилання .

Відміна прив'язки або повторна прив'язка вбудованого файлу

1. Оберіть один або більше вбудованих файлів на панелі «Зв'язки».
2. Натисніть клавішу «Повторна прив'язка» або оберіть «Повторна прив'язка» у меню панелі «Зв'язки», знайдіть та оберіть оригінальний файл, потім натисніть «Помістити».

Угору

Редагування оригінальної ілюстрації

Команда «Редагувати цільовий документ» дає змогу відкрити більшість графіки у програмі, у якій їх було створено, таким чином, ви можете її редагувати як необхідно. Після запису початкового файлу документ, з яким він був зв'язаний, оновлюється на нову версію.

1. Виконайте одну з таких дій:
   - На панелі «Посилання» оберіть посилання та натисніть кнопку «Редагувати цільовий документ» . З іншого боку ви можете обрати «Редагувати цільовий документ» у меню панелі.
   - Оберіть зв'язану ілюстрацію на сторінці, потім натисніть «Редагування» > «Редагувати оригінал».
   - Виберіть зв'язану ілюстрацію на сторінці, потім на панелі керування натисніть кнопку «Редагувати цільовий документ».
2. Після виконання змін в оригінальній програмі збережіть файл.

Інші теми довідки
Імпорт бітових зображень
Імпорт файлів Adobe PDF
Імпорт файлів EPS, DCS і AutoCAD
Імпорт ілюстрацій із Photoshop
Запис ілюстрації

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Імпорт бітових зображень

Про бітові зображення
Вказівки щодо роздільності зображення для кінцевого виведення

Угору

Про бітові зображення

Бітові зображення, що ще називаються растровими, для представлення зображень використовують прямокутну сітку елементів (пікселів). Кожному пікселеві призначається окреме місце і колірне значення. Працюючи з бітовими зображеннями, ви редагуєте пікселі, а не об'єкти чи фігури. Бітові зображення – найпоширеніший електронний носій для зображень із плавними переходами кольорів, таких як світлини чи цифрові малюнки, бо вони ефективніше представляють тонкі градієнти, відтінки й кольори.

Бітові зображення залежать від роздільності, себто вони містять стале число пікселів. Як наслідок, вони втрачають деталі і виглядають «зазубленими», якщо збільшуються, або якщо їх друкують з нижчою роздільністю, ніж та, для якої вони були створені.



Приклад бітового зображення за різних величин збільшення

Бітові зображення іноді вимагають багато місця для зберігання і часто мають бути стиснуті, щоб зменшити розмір файлу, якщо вони використовуються у певних компонентах Creative Suite. Наприклад, ви стискаєте файл зображення у первинній програмі перед тим, як імпортувати його до макета.

Примітка. В Adobe Illustrator можна створювати бітові ефекти в ілюстрації, застосовуючи ефекти та графічні стилі.

Угору

Вказівки щодо роздільності зображення для кінцевого виведення

Растрові зображення містять стале число пікселів, що зазвичай вимірюється у пікселях на дюйм (ppi). Зображення з високою роздільністю містить більше пікселів (меншого розміру), ніж зображення з тим самим друкованим розміром з низькою роздільною здатністю. Наприклад, зображення 1 на 1 дюйм з роздільною здатністю 72 ppi містить загалом 5184 пікселів (72 пікселі завширшки x 72 пікселі заввишки = 5184). Те саме зображення 1 на 1 дюйм із роздільною здатністю 300 ppi містило б загалом 90 000 пікселів.

Для імпортованих растрових зображень роздільна здатність визначається вихідним файлом. Для растрових ефектів ви можете задати власну роздільну здатність. Щоб визначити роздільну здатність зображення, врахуйте носій, на якому розповсюджуватиметься кінцеве зображення. Наведені нижче вказівки допоможуть вам визначити, яка роздільна здатність зображення потрібна:

Комерційний друк
Комерційний друк вимагає зображень з роздільною здатністю 150-300 ppi або більше, залежно від машинки (dpi) і лініатури растру (lpi); завжди звертайтеся за порадою до вашого постачальника додрукарських послуг перед тим, як ухвалювати остаточне рішення. Комерційний друк вимагає великих зображень з високою роздільною здатністю, показ яких забирає більше часу в процесі роботи з ними,

тому ви можете використовувати версії з низькою роздільною здатністю для макетування, а потім заміняти їх високороздільними під час друкування.

В Illustrator та InDesign ви можете працювати з версіями з низькою роздільною здатністю, користуючись панеллю «Зв'язки» (або «Посилання»). В InDesign можна вибрати «Типова» або «Швидкий показ» у меню «Вигляд» > «Швидкість показу», в Illustrator – «Вигляд» > «Контур». Також, якщо постачальник послуг підтримує відкритий додрукарський інтерфейс (OPI), він може надати вам зображення з низькою роздільною здатністю.

Настільний друк

Настільний друк зазвичай потребує зображень в межах від 72 ppi (для друку світлин на принтері 300 ppi) до 100 ppi (для друку світлин на пристрої до 1000 ppi). Для штрихової графіки (1-бітові зображення) роздільна здатність графіки має відповідати роздільній здатності принтера.

Веб-публікація

Публікування онлайн зазвичай потребує зображень із розмірами у пікселях, що відповідають цільовому моніторові, зазвичай менше 500 пікселів завширшки і 400 пікселів заввишки, щоб залишалося місце для елементів керування переглядача або таких елементів макету, як супровідні написи. Створюючи вихідне зображення за роздільної здатності екрана 96 ppi для Windows і 72 ppi для Mac OS, ви можете бачити, як зображення виглядатиме у типовому веб-переглядачі. Якщо ви публікуєте онлайн, єдиний випадок, коли вам може знадобитися роздільна здатність, вища за ці межі – це коли ви бажаєте, аби глядач міг збільшувати зображення у PDF-документі задля більшої детальності, або коли ви готуєте документ для друку на замовлення.

Інші теми довідки

Про векторну графіку

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Імпорт файлів Adobe PDF

Імпорт файлів Adobe PDF
Параметри поміщення Adobe PDF
Імпорт однофарбових, двофарбових та трифарбових зображень з файлів Adobe PDF.

Угору

Імпорт файлів Adobe PDF

Формат переносного документа (Portable Document Format - PDF) представляє собою універсальний файловий формат, у якому можуть представлятися як векторні, так і растрові дані. Ви можете вставити ілюстрацію з PDF до Illustrator командами «Помістити», «Відкрити» та «Вставити», а також за допомогою перетягування.

- Використовуйте команду «Помістити» з обраним параметром «Зв'язок» для імпорту PDF-файлу (або однієї сторінки PDF, якщо це багатосторінковий документ) як окремого зображення. Ви можете змінювати зв'язане зображення за допомогою інструментів трансформації; однак ви не можете обирати та редагувати його окремі компоненти.
- Для редагування вмісту PDF-файлу використовуйте команди «Відкрити» або «Помістити» з невиділеним параметром «Зв'язок». Illustrator розпізнає окремі компоненти у ілюстраціях PDF та дає змогу редагувати кожен з них як окремий об'єкт.
- Використовуйте команду «Вставка» або перетягування для імпорту обраних компонентів з PDF-файлу, в тому числі, векторних об'єктів, бітових зображень, тексту.

  Примітка. Якщо ви керуєте кольорами ілюстрації у документі, вбудовані зображення PDF, як частини документа, також піддаються керуванню кольором при відправці на друк. Натомість, зв'язані зображення PDF не піддаються керуванню кольором, навіть якщо керування кольором ввімкнено для інших складових документа.

Також див.

Про зв'язані та вбудовані ілюстрації

Угору

Параметри поміщення Adobe PDF

Коли ви поміщуєте файл Adobe PDF, ви визначаєте сторінку, яку ви хочете імпортувати. Ви також можете обрати кадрування ілюстрації, обравши параметри «Кадрувати до»:

Рамка розміру
Розміщує рамку розміру сторінки PDF або мінімальну область, яка вміщує об'єкти на сторінці, в тому числі, типографські позначки.

Art
Поміщує PDF лише в область, визначену прямокутником, який створив автор як доступну для розміщення ілюстрацію (наприклад, «кліп-арт»).

Кадрування
Розміщує PDF лише в область, яка відображається або друкується у Adobe Acrobat.

Обрізка
За наявності міток обрізання визначає місце, де фізично відрізається сторінка в процесі виготовлення.

Дообрізний формат
Поміщає лише область, яка представляє, де весь вміст сторінки має відрізатися, якщо наявна дообрізна область. Така інформація особливо корисна, якщо сторінка виводиться у виробничому оточенні. Відзначте, що друкована сторінка може включати номери сторінок, які знаходяться за межами дообрізної області.

Матеріал
Поміщає область, яка представляє фізичний розмір оригінального документа PDF(наприклад, розміри листа паперу A4), в тому числі, типографські позначки.

Також див.
Поміщення (імпорт) файлів

Угору

Імпорт однофарбових, двофарбових та трифарбових зображень з файлів Adobe PDF.

Коли ви імпортуєте ілюстрацію з файлу Adobe PDF, можна завантажити дані, які не можна створити у Illustrator. Це називається сторонньою ілюстрацією і включає однофарбові, двофарбові та трифарбові зображення. Ви також можете створювати сторонню ілюстрацію в Illustrator, використовуючи команду «Обробка прозорості» для збереження плашкових кольорів.

> *Здатність Illustrator зберігати сторонню ілюстрацію може стати у пригоді у багатьох ситуаціях. Наприклад, Illustrator зберігає інформацію плашкових кольорів у зв'язаних файлах PDF при вивідному кольороподілі.*

За замовчуванням стороння ілюстрація позначається на панелі «Шари та вигляд» як «<Стороння ілюстрація>». Ви можете обирати, переміщувати, зберігати та виконувати основні перетворення (такі як масштабування, обертання або нахил) для сторонньої ілюстрації. Однак ви не можете обирати та редагувати окремі компоненти. Окрім того, перед редагуванням за допомогою інструментів пластики ви повинні растеризувати сторонню ілюстрацію.

Для перетворення сторонньої ілюстрації у формат об'єкта Illustrator оберіть «Об'єкт» > «Растеризувати».

Інші теми довідки
Імпорт файлів EPS, DCS і AutoCAD

Імпорт ілюстрацій із Photoshop

Імпорт файлів ілюстрацій

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Імпорт файлів EPS, DCS і AutoCAD

Імпорт файлів EPS
Імпорт файлів DCS
Імпорт файлів AutoCAD

Угору

Імпорт файлів EPS

Encapsulated PostScript (EPS) є поширеним файловим форматом для передачі векторної графіки між програмами. Ви можете вставити ілюстрацію EPS до Illustrator командами «Помістити», «Відкрити» та «Вставити», а також за допомогою перетягування.

При вставці графіки EPS слід пам'ятати про наступне:

- Коли ви відкриваєте або вбудовуєте EPS файл, який було створено в іншій програмі, Illustrator конвертує всі об'єкти у власний формат Illustrator. Однак, якщо файл містить дані, які Illustrator не може розпізнати, деякі дані можуть бути втрачені. В результаті, якщо у вас немає потреби редагувати окремі об'єкти у файлі EPS, краще зв'язати об'єкти, ніж відкривати та вбудовувати його.
- Формат EPS не підтримує прозорість; таким чином, він буде не кращим вибором для поміщення прозорих ілюстрацій з інших програм до Illustrator. Замість цього, використовуйте формат PDF 1.4.
- Ви можете отримувати повідомлення про помилки під час друку або збереження файлів EPS, якщо файли було записано у бінарному форматі (наприклад, у типовому форматі Photoshop EPS). У такому випадку повторно запишіть файли EPS у форматі ASCII, вбудуйте зв'язані файли до документа Illustrator, надрукуйте до бінарного порту принтеру, а не до порту ASCII, або запишіть ілюстрацію у форматах AI або PDF, а не у EPS.
- Якщо ви керуєте кольорами ілюстрації у документі, вбудовані зображення EPS, як частини документа, також піддаються керуванню кольором при відправці на друк. Натомість, зв'язані зображення EPS не піддаються керуванню кольором, навіть якщо керування кольором ввімкнено для інших складових документа.
- Якщо ви імпортуєте колір EPS, що має ту саму назву, що й колір у вашому документі, але визначається по-іншому, Illustrator видає попередження. Обирайте «Використовувати колір зв'язаного файлу» для заміни кольору в вашому документі кольором EPS у зв'язаному файлі. Всі об'єкти у вашому документі, що використовують цей колір, будуть відповідним чином оновлені. Оберіть «Використовувати колір документа» для того, аби лишити зразки незмінними й уникнути всіх колірних конфліктів, використовуючи кольори документа. Перегляд EPS не може бути зміненим, тому перегляд може бути некоректним, але він буде друкуватися у коректні форми. Оберіть «Застосувати до всіх» для усунення всіх конфліктів, з використанням визначення або кольорів документа, або кольорів зв'язаного файлу, в залежності від того, який параметр ви обрали.
- Час від часу ви можете отримувати попередження при відкритті документа Illustrator, що містить вбудовані зображення EPS. Якщо програма не може знайти оригінальне зображення EPS, вам буде запропоновано обрати зображення EPS. Оберіть у діалоговому вікні «Витягти»; зображення буде витягнуто з тієї ж директорії, що й поточний документ. Хоча вбудовані файли не мають перегляду у документі, файл тепер буде друкуватися коректно.
- За замовчуванням зв'язані файли EPS відображаються у попередньому перегляді з високою роздільною здатністю. Якщо зв'язаний файл EPS не відображається у вікні документа, можлива причина - перегляд відсутній. (Перегляди інколи втрачаються при передачі файлів EPS, збережені з переглядом PICT з Mac OS до Windows). Для поновлення перегляду повторно збережіть файл EPS з переглядом TIFF. Якщо

розміщення EPS негативно впливає на якість роботи, зменшіть роздільну здатність попереднього перегляду, виберіть «Редагування» > «Параметри» > «Обробка файлів та буфер обміну» (Windows) або Illustrator > «Параметри» > «Обробка файлів та буфер обміну (Mac OS) і виберіть пункт «Використовувати зображення з низькою роздільною здатністю для прив'язаного EPS».

Також див.

Про зв'язані та вбудовані ілюстрації

Запис у форматі EPS

Угору

Імпорт файлів DCS

Комп'ютерний кольороподіл (DCS) є версією стандартного формату EPS. Формат DCS 1.0 підтримує лише зображення CMYK, у той час як DCS 2.0 підтримує багатоканальні файли CMYK, а також наявність декількох плашкових фарб (ці плашкові фарби з'являються як плашкові кольори в Illustrator на панелі «Зразки»). Illustrator розпізнає відсічні контури у створених в Photoshop файлах DCS 1.0 та DCS 2.0. Ви можете зв'язати файли DCS у Illustrator, але ви не можете вбудувати або відкрити їх.

Щоб побачити взаємодію формату DCS і прозорості на панелі «Зв'язки», виберіть у меню панелі «Зв'язки» пункт «Параметри панелі» і натисніть «Показати взаємодію формату DCS і прозорості».

Угору

Імпорт файлів AutoCAD

Примітка. У програмі Illustrator не відкриваються файли AutoCAD, які збережено у версії, пізнішій за AutoCAD 2007.

Файли AutoCAD включають як формат DXF, так і DWG. Ви можете імпортувати файли AutoCAD, починаючи з версії 2.5 до версії 2007. Під час імпорту ви можете визначити масштаб, одиничний масштаб (одиниця вимірювання для інтерпретації всіх довжин у файлі AutoCAD), а також, чи потрібно масштабувати насиченість штрихів, який макет для імпорту, чи центрувати ілюстрацію.

Illustrator підтримує більшість форматів даних AutoCAD, в тому числі 3D-об'єкти, фігури та контури, зовнішні посилання, об'єкти-регіони, сплайнові об'єкти (відносяться до об'єктів Безьє, які зберігають оригінальну форму), растрові та текстові об'єкти. При імпорті файлу AutoCAD, що містить зовнішні посилання, Illustrator зчитує зміст посилання та записує його у відповідному місці файлу Illustrator. Якщо зовнішнє посилання не знайдене, відкривається діалогове вікно «Відсутній зв'язок», де ви можете знайти та вказати файл.

Інші теми довідки

Імпорт бітових зображень

Імпорт файлів Adobe PDF

Імпорт ілюстрацій із Photoshop

Імпорт файлів ілюстрацій

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Імпорт ілюстрацій із Photoshop

Імпорт ілюстрацій із Photoshop
Параметри імпорту Photoshop
Переміщує частину зображення з Photoshop до Illustrator
Переміщення контурів з Photoshop до Illustrator

Угору

Імпорт ілюстрацій із Photoshop

Ви можете вставити ілюстрацію з файлів Photoshop (PSD) до Illustrator командами «Помістити», «Відкрити» та «Вставити», а також за допомогою перетягування.

Illustrator підтримує більшість даних Photoshop, в тому числі, композиції шарів, шари, редагований текст та контури. Це означає, що ви можете обмінюватися файлами між Photoshop та Illustrator без втрати можливості редагувати ілюстрацію. Для спрощення передавання файлів між двома програмами коригуючі шари, видимість яких вимкнено, імпортуються (навіть недоступні) до Illustrator та поновлюються при передаванні назад до Photoshop.

Плашкові кольори (до 31 плашкових кольори на файл) імпортуються як окремі растрові зображення N-каналу, які розміщуються над зображенням тріадних кольорів. Плашкові кольори додаються до панелі зразків як власні кольори, з тим же іменем, що й у Photoshop. Імпортовані плашкові кольори діляться коректно.

Двофарбові файли PSD імпортуються як зведені растрові зображення з індексованим 256-колірним простором, та N-канальним колірним простором, що містить всі двофарбові чорнила. Оскільки Illustrator використовує N-канал, режим накладання, встановлений у Photoshop, в Illustrator може виглядати по-іншому. Кольори фарб зі старих бібліотек кольорів встановлюються у сірий.

У випадках, якщо Illustrator повинен конвертувати дані Photoshop, з'являється попереджувальне повідомлення. Наприклад, при імпорті 16-бітного файлу Photoshop, Illustrator попереджає вас, що зображення буде імпортоване як 8-бітове та пласке сполучення.

Угору

Параметри імпорту Photoshop

Коли ви відкриваєте або розміщуєте файл Photoshop, що містить багато шарів, ви можете обрати наступні параметрів:

Композиція шарів
Якщо файл Photoshop містить композицію шарів, визначте, яку версію зображення слід імпортувати. Оберіть «Показати перегляд» для відображення обраної композиції шарів. У текстовому вікні «Коментарі» відображаються коментарі файлу Photoshop.

Під час оновлення зв'язку
Визначає, як обробляти параметри видимості шарів при оновленні зв'язаного файлу Photoshop, що включає до себе композицію рівнів.
Зберігати налаштування видимості шарів
Оновлення зв'язаного зображення засновується на видимості шарів у композиції шарів під час початкового поміщення файлу.

Застосувати видимість шару з Photoshop
Оновлює зв'язане зображення на основі поточного стану видимості шарів у файлі Photoshop.

Перетворити шари Photoshop на об'єкти та зробити текст доступним для редагування, якщо можливо
Зберігає, наскільки можливо, структуру та текст доступними для редагування, без втрати вигляду. Однак, якщо файл містить параметри, які Illustrator не підтримує, Illustrator зберігає вигляд ілюстрації за допомогою зведення та растеризації шарів. Наприклад:

- Набір шарів, який використовує режим накладання «Розчинення», а також всі шари у відсічній масці, зводяться в один рівень.
- Коригувальні шари та шари, що використовують параметр «Об'єднати у групу», зводяться з нижчими шарами, так само як шари, що містять прозорі пікселі та використовують метод накладання «Освітлення основи», «Затемнення основи», «Різниця», «Лінійний затемнювач», «Лінійний освітлювач», «Яскраве світло», «Лінійне світло» або «Точкове світло».
- Шари, які використовують ефекти шарів, можуть бути зведені; однак специфічні властивості зведення залежать від режиму накладання шару, присутності прозорих пікселів, параметрів накладання шарів.
- Приховані шари, які потребують зведення, можуть бути відкинуті.

Примітка. Параметр «Перетворити шари Photoshop на об'єкти та зробити текст доступним для редагування, якщо можливо» недоступний при прив'язці до файлу Photoshop.

Звести шари Photoshop до одного зображення та зберегти вигляд тексту
Файл імпортується як єдине бітове зображення. Конвертований файл не містить окремих об'єктів, за виключенням відсічного контуру документа (якщо є). Непрозорість лишається як частина основного зображення, але не піддається редагуванню.

Імпортувати приховані шари
Імпортує всі шари з файлу Photoshop, навіть якщо вони є прихованими. Цей параметр недоступний при прив'язуванні до файлу Photoshop.

Імпортувати фрагменти
Зберігає будь-які фрагменти, які включені до файлу Photoshop. Даний параметр доступний, лише коли відкривається або вбудовується файл, який містить фрагменти.

Угору

Переміщує частину зображення з Photoshop до Illustrator

1. У Photoshop оберіть пікселі, які ви хочете перемістити. Докладнішу інформацію можна знайти у довідці Photoshop.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Скопіюйте виділення у Photoshop та вставте його до Illustrator. Якщо під час команди «Копіювати» маска шару активна, Photoshop копіює маску, а не основний шар.
   - Оберіть у Photoshop інструмент «Переміщення», перетягніть виділення до Illustrator. Illustrator заповнює прозорі пікселі білим.

Угору

Переміщення контурів з Photoshop до Illustrator

1. У Photoshop використовуйте інструменти «Вибір компонента контуру» або «Часткове виділення» для вибору контурів, які ви хочете перемістити.

   Ви можете обрати будь-який контур або сегмент контуру на панелі «Контури», в тому числі, векторні маски фігур, робочі контури та записані контури. Докладнішу інформацію про вибір контурів можна знайти у довідці Photoshop.
2. Скопіюйте та вставте або перетягніть контур до Illustrator.
3. У діалоговому вікні «Параметри вставки» оберіть, чи вставляти контур як складну фігуру, або як складний контур. Вставка як складний контур є більш швидким методом, але може призвести до втрати деяких можливостей редагування.

   Для імпорту всіх контурів (але не пікселів) з документа Photoshop оберіть «Файл» > «Експорт» > «Контури до Illustrator» (у Photoshop). Потім відкрийте файл у Illustrator.

Інші теми довідки
Імпорт бітових зображень

Імпорт файлів Adobe PDF

Імпорт файлів EPS, DCS і AutoCAD

Імпорт файлів ілюстрацій

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Запис ілюстрації

Про збереження ілюстрації
Запис у форматі Illustrator
Запис у форматі EPS
Зберегти у форматі SVG
Зберегти ілюстрацію для Microsoft Office
Зміна векторних зображень на бітові

Угору

Про збереження ілюстрації

Коли ви зберігаєте або експортуєте ілюстрацію, Illustrator записує дані ілюстрації до файлу. Структура даних залежить від формату файлу, який ви обираєте.

Існує п'ять основних форматів файлів, у яких можна зберегти ілюстрацію: AI, PDF, EPS, FXG та SVG. Ці формати називаються власними форматами, оскільки в них зберігаються всі дані Illustrator, у тому числі різні монтажні області. (Під час роботи з форматами PDF та SVG для збереження всіх даних Illustrator потрібно встановити прапорець «Зберігати можливість редагування в Illustrator».) Формати EPS та FXG дають змогу зберігати окремі монтажні області як окремі файли. SVG зберігає лише активну монтажну область, проте відображається вміст усіх монтажних областей.

Також ви можете експортувати ілюстрацію у різні формати файлів для використання за межами Illustrator. Ці формати називаються нерідними форматами, оскільки Illustrator не здатен отримати всі дані, якщо ви повторно відкриєте файл у Illustrator. З цих міркувань рекомендується зберігати ілюстрацію у форматі AI до того моменту, коли ви не завершите роботу з нею, і лише після цього записати ілюстрацію у потрібному форматі.

Примітка. Ви можете отримувати повідомлення про помилки під час збереження ілюстрації, що містить зв'язані файли EPS, якщо ці файли було записано у бінарному форматі (наприклад, у типовому форматі Photoshop EPS). У такому випадку, перезапишіть файли EPS у форматі ASCII, вбудуйте зв'язані файли до ілюстрації Illustrator або запишіть ілюстрацію у форматі AI або PDF, а не у EPS.

Відео про створення мобільного вмісту у Illustrator можна знайти на www.adobe.com/go/vid0207_ua. Відео про збереження для Інтернету див. на www.adobe.com/go/vid0063_ua. Стосовно відео про експорт з Illustrator, в тому числі огляд різних форматів та поради щодо їх вибору, дивіться на www.adobe.com/go/vid0062_ua.

Угору

Запис у форматі Illustrator

Якщо у документі є кілька монтажних областей і ви бажаєте зберегти його для попередньої версії Illustrator, можна вибрати варіант збереження кожної монтажнох області як окремого файлу або об'єднати вміст усіх монтажних областей у єдиний файл.

1. Оберіть «Файл» > «Зберегти як» або «Файл» > «Зберегти копію».
2. Введіть ім'я файлу, зазначте його розташування.
3. Оберіть формат файлу Illustrator (*.AI), потім натисніть «Зберегти».
4. У діалоговому вікні «Параметри Illustrator» виберіть потрібні параметри та натисніть кнопку «OK»:

   Версія
   Визначає версію Illustrator, з якою повинен бути сумісним файл. Формати старих версій не підтримують всіх можливостей поточної версії Illustrator. Тому, якщо ви не обираєте поточну версію, деякі параметри для запису можуть бути недоступними, а деякі типи даних будуть змінені. Прочитайте попередження у нижній частині діалогового вікна, аби мати впевненість у тому, як буде змінено дані.

Шрифти скороченого складу, коли використовується відсоток символів менша за
Визначає, коли вбудовувати весь шрифт (на відміну від символів, що використовуються у документі), на основі того, скільки символів шрифту використовується у документі. Наприклад, якщо шрифт містить 1,000 символів, але документ використовує 10 з них, ви можете вирішити, що з огляду на збільшення розміру файлу вбудовувати шрифт немає потреби.

Створити PDF-сумісний файл
Записує PDF-представлення документа у файл Illustrator. Обирайте цей параметр, якщо ви хочете, аби файл Illustrator був сумісний з іншими програмами Adobe.

Включати зв'язані файли
Вбудовує файли, що є зв'язаними з ілюстрацією.

Вбудувати профілі ICC
Створюється документ, де застосовано керування кольором.

Використання стиснення
Стискає дані PDF у файлі Illustrator. Використання стиснення збільшує час, потрібний для запису документа, тому обирайте цей параметр, якщо вас влаштовує дуже повільний (від 8 до 15 хвилин) запис.

Зберегти кожну монтажну область в окремий файл
Кожну монтажну область буде збережено як окремий файл Також створюється окремий основний файл, який охоплює монтажні області. Увесь вміст, що сосується монтажної області, включається до файлу такої монтажної області. Якщо монтажну область потрібно зрушити, щоб помістити до єдиної монтажної області, відображається відповідне попередження. Якщо такого параметра не вказувати, монтажні області поєднуються у єдиний документ та конвертуються в напрямні об'єкта та (в Illustrator CS3) зони кадрування. Монтажна область, яку було використано для збереженого файлу, грунтується на розмірі стартового профілю документа за замовчуванням.

Параметри прозорості
Визначає, що трапиться з прозорими об'єктами, якщо ви оберете формат Illustrator версії нижче 9.0. Оберіть «Зберігати контури» для відміни ефектів прозорості та надання прозорій ілюстрації непрозорості 100% й нормального режиму накладання. Оберіть «Зберігати вигляд та накладання» для того, аби запобігти взаємодії накладань з прозорими об'єктами. Накладання, що взаємодіють з прозорими об'єктами, зводяться.
Важливо! Якщо ваша ілюстрація містить складні області, що перекриваються, і вам потрібна висока роздільна здатність, натисніть на «Скасувати», перед продовженням визначте параметри растеризації.

Також див.

Про колірні профілі

Параметри растеризації

Угору

Запис у форматі EPS

Практично всі режими перегляду, текстові редактори, графічні програми приймають імпортовані або поміщені файли Encapsulated PostScript (EPS). Формат EPS зберігає багато які з графічних елементів, які ви створюєте у Adobe Illustrator, що означає, що файли EPS можуть бути повторно відкриті та відредаговані як файли Illustrator. Оскільки файли EPS створюються на основі мови PostScript, вони можуть містити як векторні, так і растрові дані. Якщо ілюстрація містить декілька монтажних областей, після збереження у форматі EPS ці монтажні області будуть збережені.

1. Якщо ваша ілюстрація містить прозорість (в тому числі, накладання), і вам потрібний вивід з великою роздільною здатністю, оберіть «Вікно» > «Перегляд зведення» для перегляду ефектів зведення.
2. Виберіть «Файл» > Зберегти як або «Файл» > «Зберегти копію».
3. Введіть ім'я файлу, зазначте його розташування.

4. Оберіть формат Illustrator EPS (*.EPS), потім натисніть «Зберегти».
5. Якщо потрібно створити для кожної монтажної області окремий файл, натисніть пункт «Використати монтажні області» і виберіть «Усі» або вкажіть діапазон. Окремі файли будуть збережені поряд з основним файлом EPS, що містить усі монтажні області. Якщо скасувати вибір цього пункту, створюється окремий файл EPS з усіма збереженими монтажними областями.
6. У діалоговому вікні «Параметри EPS» виберіть потрібні параметри та натисніть кнопку «OK»:

   Версія
   Визначає версію Illustrator, з якою повинен бути сумісним файл. Формати старих версій не підтримують всіх можливостей поточної версії Illustrator. Тому, якщо ви не обираєте поточну версію, деякі параметри для запису можуть бути недоступними, а деякі типи даних будуть змінені. Прочитайте попередження у нижній частині діалогового вікна, аби мати впевненість у тому, як буде змінено дані.

   Формат
   Визначає характеристики зображення, яке переглядається та яке зберігається у файлі. Зображення перегляду відображається у програмі, яка не може відобразити ілюстрацію EPS напряму. Якщо ви не маєте бажання створювати зображення перегляду, оберіть «Немає» у меню «Формат». З іншого боку, оберіть чорно-білий або кольоровий формат.

   Якщо ви обрали формат TIFF (8-бітний колір), оберіть параметри фону для перегляду зображення:

   Прозорий
   Створює прозорий фон.

   Непрозорий
   Створює суцільний фон (оберіть «Непрозорий», якщо документ формату EPS буде використовуватися у програмах Microsoft Office).

   Параметри прозорості
   Визначає, що буде відбуватися з прозорими об'єктами та накладаннями. Доступні зміни параметрів залежать від версій формату, який ви обрали у верхній частині діалогового вікна.

   Якщо ви обрали формат CS, визначте, як записувати кольори перекриття, які встановлені для накладання, а також оберіть початковий параметр (або набір параметрів) для зведення прозорості. Натисніть «Власні» для персоналізації налаштовування зведення.

   Якщо ви оберете старий формат, більш старий, ніж 8.0, оберіть «Зберігати контури» для скасування ефектів прозорості та скидання прозорих ілюстрацій до непрозорості 100%, а також «Звичайного» режиму накладання. Оберіть «Зберігати вигляд та накладання» для того, аби запобігти взаємодії накладань з прозорими об'єктами. Накладання, що взаємодіють з прозорими об'єктами, зводяться.

   Вбудовані шрифти (для решти програм)
   Вбудовує всі шрифти, які містять відповідні дозволи від виробника шрифтів. Вбудовування шрифтів забезпечує те, що оригінальний шрифт відображається та друкується в інших програмах, наприклад, у Adobe InDesign. Однак, якщо файл відкривається у Illustrator на комп'ютері, що не має встановлених шрифтів, шрифт буде відображатися помилково або буде замінений. Метою є запобігання неправильному використанню вбудованого шрифту.
   Примітка. Вибір параметру «Вбудувати шрифт» збільшує розмір записаного файлу.

   Включати зв'язані файли
   Вбудовує файли, що є зв'язаними з ілюстрацією.

   Включати мініатюри документа
   Створює мініатюрне зображення ілюстрації. Мініатюра відображається у діалогових вікнах «Відкрити» та «Помістити» програми Illustrator.

   Включати CMYK PostScript до файлів RGB
   Дозволяє RGB-документам друкуватися з програм, які не підтримують вивід RGB. Коли файл EPS повторно відкривається в Illustrator, кольори RGB зберігаються.

Сумісний друк градієнта та сітчастого градієнта
Дозволяє старішим принтерам та пристроям PostScript друкувати градієнти та сітчасті градієнти, конвертуючи градієнтні об'єкти у формат JPEG. Вибір даного параметра може уповільнити друк на принтерах, які мають проблеми з градієнтами.

Adobe PostScript®
Визначає, який рівень PostScript використовується для ілюстрації. Мова PostScript рівня 2 представляє кольорові зображення, а також зображення у градаціях сірого та бітові, підтримує RGB, CMYK та засновані на CIE колірні моделі як для векторної, так і для бітової графіки. Мова PostScript рівня 3 надає додаткову функціональність Мові з рівнем 2, в тому числі, здатність друкувати сітчасті об'єкти під час друку на принтері PostScript® 3™. Оскільки друк на пристрої PostScript рівня 2 перетворює об'єкти сітчастого градієнту до бітових зображень, краще друкувати ілюстрації, що містять сітчасті градієнти, на принтері PostScript рівня 3.

Також див.

Друк і збереження прозорої графіки

Попередній перегляд того, які області ілюстрації будуть зведені

Про накладання

Угору

Зберегти у форматі SVG

SVG є векторним форматом, що здатен зберігати високоякісну, інтерактивну веб-графіку. Існують дві версії формату SVG: SVG та Стиснений SVG (SVGZ). Економія розміру файлу для SVGZ складає від 50% до 80%; однак ви не зможете редагувати файли SVGZ за допомогою текстового редактора.

Коли ви зберігаєте ілюстрацію у форматі SVG, сітчасті об'єкти растеризуються. Окрім того, зображення, які не мають альфа-каналів, перетворюються у формат JPEG. Зображення з альфа-каналами перетворюються у формат PNG. Якщо у документі є кілька монтажних областей, і документ зберігається у форматі SVG, зберігається активна монтажна область. Неможливо зберегти окремі монтажні області як окремі файли SVG.

Відео про створення мобільного вмісту у Illustrator можна знайти на www.adobe.com/go/vid0207_ua.

1. Якщо ілюстрація містить будь-які ефекти SVG, оберіть кожний елемент, до якого було застосовано ефект SVG, перемістить ефект до нижньої частини панелі «Вигляд» (під записом «Непрозорість»). Якщо після ефекту SVG використовуються інші ефекти, вивід SVG буде містити растеризоване зображення. Окрім того, якщо ілюстрація містить декілька монтажних областей, потрібно вибрати область для експортування.
2. Виберіть «Файл» > Зберегти як або «Файл» > «Зберегти копію».
3. Введіть назву файлу і вкажіть його розташування.
4. Виберіть формат файлу SVG (*.SVG) або SVG зі стисненням (*.SVGZ) і натисніть «Зберегти».
5. У діалоговому вікні «Параметри SVG» встановіть потрібні параметри і натисніть OK

   Профілі SVG
   Містить Визначення типу XML-документа SVG для експортованого файлу.
   SVG 1.0 та SVG 1.1
   Придатні для файлів SVG, що будуть переглядатися на настільному комп'ютері. SVG 1.1 — повна версія специфікації SVG, підмножинами якої є SVG Tiny 1.1, SVG Tiny 1.1 Plus і SVG Basic 1.1.

   SVG Basic 1.1
   Підходить для файлів SVG, які будуть переглядатися на пристроях середньої потужності, наприклад портативних пристроях. Пам’ятайте про те, що не всі портативні пристрої підтримують профіль SVG Basic. Тому вибір цього параметра не гарантує, що файл SVG можна буде переглядати на всіх портативних пристроях.

SVG Basic підтримує лише прямокутне відсікання та не підтримує деякі ефекти фільтра SVG.

SVG Tiny 1.1 і SVG Tiny 1.1+
Підходить для файлів SVG, які будуть переглядатися на малих пристроях, наприклад мобільних телефонах. Пам'ятайте про те, що не всі мобільні телефони підтримують профілі SVG Tiny та SVG Tiny Plus. Тому вибір цього параметра не гарантує, що файл SVG можна буде переглядати на всіх малих пристроях.

SVG Tiny 1.2
Придатний для файлів SVG, які можуть переглядатися на різноманітних пристроях, від кишенькових комп'ютерів і мобільних телефонів до ноутбуків і настільних комп'ютерів.

SVG Tiny не підтримує градієнти, прозорість, відсікання, маски, символи, візерунки, підкреслення тексту, перекреслення тексту, вертикальний текст або ефекти фільтрів SVG. SVG Tiny Plus забезпечує можливість відображати градієнти та прозорість, але не підтримує відсікання, маски, символи або ефекти фільтрів SVG.

Стосовно додаткової інформації про профілі SVG зверніться до специфікацій SVG на сайті World Wide Web Consortium(W3C) (www.w3.org).

Тип шрифту
Визначає, як експортуються шрифти:
Adobe CEF
Використовує шрифтові підказки для кращої візуалізації малих шрифтів. Цей тип шрифту підтримується програмою перегляду Adobe SVG Viewer, але може не підтримуватися іншими програмами перегляду SVG.

SVG
Не використовувати підказки шрифту. Цей тип шрифту підтримується всіма переглядачами SVG.

Перетворювати на контури
Перетворює текст на векторні контури. Виберіть цей варіант, щоб забезпечити однаковий вигляд тексту в усіх програмах перегляду SVG.

Скорочення знакового складу
Контролює те, які гліфи (символи конкретного шрифту) вбудовуються до експортованого файлу SVG. Оберіть «Немає» в меню «Скорочення знакового складу», якщо ви певні, що потрібні шрифти встановлено на системах кінцевих користувачів. Виберіть Використовувати лише гліфи, щоб включити в текст поточної ілюстрації лише гліфи. Інші значення («Загальна англійська», Загальна англійська + гліфи, Загальна латиниця, Загальна латиниця + гліфи, Всі гліфи) корисні, якщо текстовий вміст файлу SVG є динамічним (наприклад, генерований сервером текст або інтерактивний текст).

Розташування зображення
Визначає, чи вбудовувати растрові зображення напряму до файлу, або зв'язувати з експортованими зображеннями JPEG або PNG з оригінального файлу Illustrator. Вбудовані зображення збільшують розмір файлу, але забезпечують те, що растеризовані зображення завжди будуть доступні.

Зберегти можливість редагування у Illustrator
Зберігає специфічні для Illustrator дані за допомогою вбудовування файлу AI до файлу SVG (що призводить до збільшення розміру файлу). Оберіть цей параметр, якщо ви плануєте повторно відкривати та редагувати файл SVG у Illustrator. Відзначимо, що якщо ви змінювали дані SVG вручну, зміни не відображаються під час відкриття файлу. Це викликано тим, що Illustrator зчитує з файлу інформацію AI, а не SVG.

Властивості CSS
Визначає, які атрибути стилю записуються до коду SVG. Метод за замовчуванням, Атрибути презентації, визначає властивості на найвищому рівні ієрархії, що забезпечує найбільш універсальні можливості для окремих редагувань і перетворень. Метод Атрибути стилю дає змогу створювати файли, якнайкраще придатні для читання, але це може призвести до збільшення розміру файлів. Вибирайте цей метод, якщо код SVG буде використовуватися в перетвореннях,

наприклад перетвореннях з використанням трансформацій розширюваної мови стилів (XSLT). Метод Атрибути стилю <Посилання на об'єкт> дає змогу прискорити візуалізацію і зменшити розмір файлу SVG. Метод «Елементи стилю» використовується при поширенні файлів з документами HTML. Обравши «Елементи стилю», ви потім зможете змінювати файл SVG для переміщення елементів стилю до зовнішнього файлу стилю, на який також дається посилання у файлі HTML; однак параметр «Елементи стилю» уповільнює візуалізацію.

Десяткові розряди
Визначає точність векторних даних у файлі SVG. Ви можете встановити значення в 1-7 десяткових розрядів. Більше значення відповідає кращій якості зображення та більшому розміру файлу.

Кодування
Визначає те, як кодуються символи у файлі SVG. Кодування UTF (Unicode Transformation Format) підтримується всіма програмами обробки XML. (UTF-8 є 8-бітовим форматом; UTF-16 є 16-бітовим форматом). Кодування ISO 8859-1 та UTF-16 не зберігає метадані файлу.

Оптимізувати для Adobe SVG Viewer
Підтримка найвищого рівня даних Illustrator, при цьому файл SVG все ще може редагуватися вручну. Обирайте цей параметр для того, аби мати переваги швидкої візуалізації для таких можливостей, як ефекти фільтрів SVG.

Включати дані сервера Adobe Graphics Server
Включає всю інформацію, потрібну для заміни змінних у файлі SVG

Включити дані поділу на фрагменти
Включає розташування фрагментів та параметри оптимізації.

Включати XMP
Включає метадані XMP до файлу SVG. Оберіть «Файл» > «Відомості про файл» або використовуйте переглядач Bridge для введення метаданих.

Виводити менше <tspan> елементів
Дозволяє Illustrator ігнорувати під час експорту параметри автоматичного кернінгу, в результаті чого у файлі буде менше <tspan> елементів. Обирайте цей параметр для створення файлу SVG, більш компактного та придатного для редагування. Зніміть виділення з цього параметра, якщо відображення тексту з автоматичним кернінгом є критично важливим.

Використовувати елемент <textPath> «Для тексту за контуром»
Експортує текст за контуром як елемент <textPath>. Відзначте, однак, що текст у переглядачі SVG може виглядати не так, як у Illustrator, оскільки за такого режиму експорту не завжди можна зберегти візуальне співпадання. Зокрема, у переглядачі SVG буде видимим переповнення тексту.

Показати код SVG
У вікні браузера відображається код файлу SVG.

Перегляд в Інтернеті
Відображає код файлу SVG у вікні браузера.

Емуляція пристрою
Відкриває файл у Device Central для перегляду стосовно окремого мобільного телефону або пристрою.

Також див.

Про SVG

Оптимізація зображення для Інтернету

Використання Adobe Device Central з Illustrator

Створення динамічної графіки з використанням шаблонів і змінних

Угору

Зберегти ілюстрацію для Microsoft Office

Команда «Зберегти для Microsoft Office» дає змогу створювати файли PNG, які можна

буде використовувати у програмах Microsoft Office.

1. Виберіть «Файл» > «Зберегти для Microsoft Office».
2. У діалоговому вікні «Зберегти для Microsoft Office» виберіть розташування файлу, введіть ім'я та натисніть «Зберегти».

   Якщо ви хочете змінити параметри PNG, наприклад, роздільну здатність, прозорість, фоновий колір, замість команди «Зберегти для Microsoft Office» використовуйте команду «Експорт». Ілюстрацію у форматі PNG можна також зберегти за допомогою команди Зберегти для Інтернету та пристроїв.

Також див.

Оптимізація зображення для Інтернету

Угору

Зміна векторних зображень на бітові

Про растеризацію

Растеризація - це процес зміни векторних зображень на бітові. Під час растеризації Illustrator перетворює контури зображення на пікселі. Встановлені параметри растеризації визначають розмір та інші характеристики пікселів, що отримаються в результаті.

Ви можете растеризувати окремі векторні об'єкти за допомогою команди «Об'єкт > Растеризувати» або використовуючи ефект «Растеризація». Растеризувати увесь документ можна, експортувавши його в растровий формат, такий як JPEG, GIF або TIFF.

Також див.

Про ефекти створення растру

Параметри растеризації

Растеризація векторного об'єкта

1. Виділіть один або кілька об'єктів:
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб растеризувати об'єкт, виберіть «Об'єкт» > «Растеризувати».
   - Для растеризації без зміни основної структури об'єктів виберіть «Ефект» > «Растеризація».
3. Встановіть параметри растеризації (див. розділ Параметри растеризації) і натисніть OK.

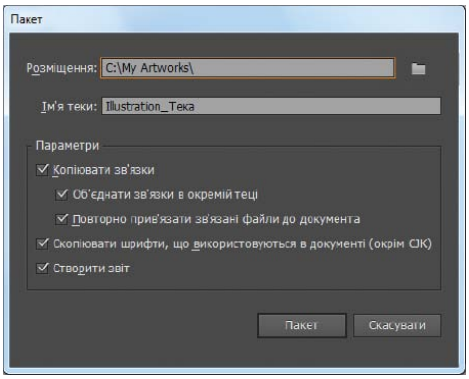
(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Ця функція доступна у Adobe Illustrator CS6, CC та пізніших версіях. Щоб приєднатися до Adobe Creative Cloud, перейдіть за адресою Adobe Creative Cloud.

Для більш зручної передачі усі використані файли, у тому числі шрифти (окрім шрифтів китайської, корейської та японської мов) та пов'язану графіку, можна зібрати в одному файлі. Під час пакування файлів створюється тека, де зберігається документ Illustrator, будь-які необхідні шрифти, пов'язана графіка, а також звіт про пакування. У цьому звіті, що зберігається у текстовому форматі, міститься інформація про запаковані файли.

1. Виберіть «Файл» > «Пакувати».



Діалогове вікно «Пакування»

2. Вкажіть теку та такі параметри для пакування:

   Місце Вкажіть шлях для створення теки із запакованим файлом

   Ім'я теки Вкажіть ім'я пакета. За замовчуванням ім'я пакета відповідає імені документа Illustrator.

3. Зазначте наступні параметри:

   Копіювати зв'язки Копіювання файлів пов'язаної графіки до місця розташування теки пакування.

   Зібрати зв'язки до окремої теки Створення теки зв'язків і розміщення всіх пов'язаних об'єктів у цій теці. В іншому випадку усі об'єкти будуть скопійовані до теки того ж рівня, де знаходиться файл «.ai».

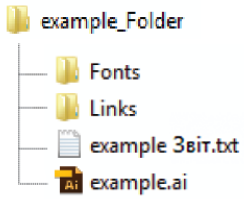
   Повторно прив'язати зв'язані файли до документа Змінює зв'язки для місця розташування теки пакування. В іншому випадку пакет із документом Illustrator міститиме зв'язки до об'єктів із початковим місцем розташування, але при цьому об'єкти все одно будуть зібрані до пакета.

   Копіювати шрифти, що були використані у документах (окрім CJK) Копіювання усіх необхідних файлів шрифту, а не усієї гарнітури шрифту.

   Примітка: *під час пакування файлів може з'явитися попередження. Перегляньте свою ліцензійну угоду та переконайтеся, що маєте право на копіювання шрифтів.*

   Створити звіт Створення підсумкового звіту для пакета. У ньому містяться дані щодо об'єктів із плашковими кольорами, усіх використаних або відсутніх шрифтів, відсутніх зв'язків, а також подробиці про всі пов'язані та вбудовані зображення.

4. Натисніть кнопку «Пакування». В результаті буде створено пакет із такою структурою та розташуванням об'єктів у відповідних теках:



Структура пакета

Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон **Продукти** **Завантаження** **Підтримка та навчання** **Компанія**

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Довідка Illustrator / Скасовування вбудування зображень

Ця функція доступна у Adobe Illustrator CS6, CC та пізніших версіях. Щоб приєднатися до Adobe Creative Cloud, перейдіть за адресою Adobe Creative Cloud.

Під час вбудування зображень у файлі Illustrator файл із зображенням зберігається разом із документом. Отримати вбудовані зображення можна шляхом скасування їх вбудування та заміни відповідними розпакованими PSD або TIFF файлами. Використовувати та редагувати розпаковані файли можна не тільки в Illustrator, але й в інших програмах.

1. Виберіть вбудоване зображення у своєму документі та виконайте одну з таких дій:
   - На панелі керування натисніть кнопку «Скасувати вбудування».
   - У меню панелі «Зв'язки» натисніть кнопку «Скасувати вбудування».



2. У діалоговому вікні скасування вбудування вкажіть ім'я та місце розташування нового файлу (лише форматів PSD або TIFF), натисніть «Зберегти».

   Вбудування скасовано, а ілюстрацію пов'язано із файлом Illustrator.

Докладнішу інформацію щодо прив'язаних та вбудованих файлів див. за адресою Імпорт файлів ілюстрацій.

(cc) BY-NC-SA Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | Конфіденційність | Cookies

Створення файлів Adobe PDF

Про Adobe PDF
Створення файлів Adobe PDF
Стилі Adobe PDF
Персоналізація стилів PDF
Завантаження стилів PDF

Угору

Про Adobe PDF

Portable Document Format (PDF) — це універсальний формат файлів, у якому зберігаються такі елементи вихідних документів, створених у різноманітних програмах і на різних платформах, як шрифти, зображення та макети. Adobe PDF став стандартом безпечного й надійного розповсюдження електронних документів і форм по світу й обміну ними. Файли Adobe PDF є компактними й повними; їх можна спільно використовувати, переглядати й друкувати з будь-яким користувачем програми Adobe Reader®.

Adobe PDF надзвичайно ефективний у видавничих процесах друку. Зберігши сполучений відтиск з ілюстрацією у Adobe PDF, можна створити компактний і надійний файл, який ви або ваш постачальник послуг може переглядати, змінювати, впорядковувати й вичитувати. На певному етапі робочого процесу ваш постачальник послуг може безпосередньо направити файл Adobe PDF на пристрої виводу, або обробити його за допомогою різних інструментів, виконавши такі операції, як перевірка перед друком, трепінг, спуск смуг і кольороподіл.

Зберігаючи документ у Adobe PDF, можна за бажанням зробити його PDF/X-сумісним. PDF/X (платформонезалежний формат для обміну документами, Portable Document Format Exchange) — це підмножина формату Adobe PDF, з якого вилучено багато кольорів, шрифтів і змінних трепінгу, які можуть призвести до проблем друку. PDF/X можна використовувати, якщо здійснюється обмін PDF-файлами у вигляді цифрових оригіналів для виводу на друк на етапі створення документів або підготовки їх до друку, і якщо програми та пристрої виводу підтримують формат PDF/X.

Застосування Adobe PDF може розв'язати наступні проблеми, пов'язані з електронними документами:

Загальна проблема	Вирішення аз допомогою Adobe PDF
Одержувачі не можуть відкрити файли через відсутність програм, за допомогою яких ці файли створювалися.	Документ PDF зможе відкрити будь-хто й де завгодно. Для цього достатньо мати безкоштовну програму Adobe Reader.
Якщо архів містить документи на папері і в електронному вигляді, в ньому важко здійснювати пошук, він займає багато місця, і потрібна програма, в якій було створено документ.	PDF-файли є компактними й повністю доступними для пошуку; за допомогою програми Reader до них завжди можна отримати доступ. За посиланнями, створеними в PDF-файлах, легко переходити до інших частин документації.
Документи виглядають неправильно на портативних пристроях.	Документи PDF із тегами можна перекомпонувати для відображення на мобільних пристроях, таких як Palm OS®, Symbian™ і Pocket PC.
Документи зі складним форматуванням недоступні для читачів із проблемами зору.	Документи PDF з тегами містять інформацію про вміст і структуру, що робить їх доступними для екранних читців.

Угору

Створення файлів Adobe PDF

Ви можете створювати різні типи файлів PDF у Illustrator. Ви можете створювати багатосторінкові PDF, PDF з шарами, а також PDF/x-сумісні файли. PDF з шарами дають вам змогу записати PDF з кількома шарами, які можуть використовуватися у різному контексті. PDF/X-сумісні файли полегшують передачу кольорів, шрифтів та питання трепінгу.

Відео про створення PDF-файлів із програм Creative Suite (англійською мовою) див. за посиланням www.adobe.com/go/vid0209. Відео про експорт у PDF 1.7 з метою перегляду або підготовки до друку можна знайти на www.adobe.com/go/vid0210_ua. Відео про створення інтерактивних PDF можна знайти на www.adobe.com/go/vid0211_ua.

Також див.

Про Adobe PDF

Керування кольором та параметри PDF/X для PDF

Керування кольором у PDF-файлах для друку

Створення файлу Adobe PDF

1. Виберіть «Файл» > Зберегти як або «Файл» > «Зберегти копію».
2. Введіть ім'я файлу, зазначте його розташування.
3. Оберіть формат Adobe PDF (*.PDF), потім натисніть «Зберегти».
4. Оберіть стиль з меню «стиль Adobe PDF» або оберіть категорію з переліку з лівого боку діалогового вікна та налаштуйте параметри.
5. Клацніть на «Записати PDF».

   Щоб повернутися до типових параметрів, утримуйте натиснутою клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) і натисніть кнопку «Скинути».

Створення багатосторінкових файлів Adobe PDF

1. Створіть декілька монтажних областей у документі.
2. Виберіть меню «Файл» > Зберегти як, і зі списку Тип файлу виберіть Adobe PDF.
3. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб зберегти всі монтажні області в один файл PDF, виберіть пункт «Усі».
   - Щоб зберегти в один файл PDF підкомплект монтажних областей, виберіть пункт «Діапазон» та вкажіть діапазон.
4. Клацніть «Зберегти» та встановіть додаткові параметри PDF у діалоговому вікні «Зберегти Adobe PDF».
5. Клацніть на «Записати PDF».

Створення файлу Adobe PDF з шарами

Adobe InDesign та Adobe Acrobat обидва надають можливості зміни видимості шарів у файлі Adobe PDF. Записавши файл PDF з шарами у Illustrator, ви забезпечуєте можливість використовувати ілюстрацію у різному контексті. Наприклад, замість того, аби створювати різні версії однієї ілюстрації для багатомовної публікації, можна створити файл PDF, який містить тексти для всіх мов.

1. Налаштуйте вашу ілюстрацію таким чином, аби елементи, що піддаються налаштуванню (які ви хочете відобразити або приховати), були в окремих шарах верхнього рівня, а не вкладені у підшари.

   Наприклад, якщо ви створюєте ілюстрацію, яка має кілька мов, розташуйте текст кожної з мов у різних шарах верхнього рівня.

2. Запис файлу у форматі Adobe PDF.
3. У діалоговому вікні «Збереження Adobe PDF» для «Сумісності» оберіть Acrobat 8 (1.7) або Acrobat 7 (1.6).
4. Оберіть «Створити шари Acrobat з шарів верхнього рівня», встановіть додаткові параметри PDF, потім натисніть «Зберегти PDF».

Створення файлу, сумісного з Adobe PDF/X

PDF/X (Формат документів, що переносяться) — це стандарт ISO для графічного вмісту, з якого вилучено багато кольорів, шрифтів і змінних трепінгу, які можуть призвести до проблем друку. Illustrator підтримує PDF/X-1a (для робочого процесу CMYK), PDF/X-3 (для робочого процесу, керованого кольором), та PDF/X-4 (для робочого процесу, керованоо кольором, з додатковою підтримкою для збереження регульованої, а не зведеної прозорості).

Ви можете створити PDF/X-сумісний файл під час запису файлу PDF.

1. У діалоговому вікні «Зберегти Adobe PDF» оберіть стиль PDF/X, або оберіть формат PDF/X з меню «Стандартні».
2. Натисніть на «Вивід» з лівого боку діалогового вікна «Зберегти Adobe PDF», встановіть параметри PDF/X.

Створення PDF-документів невеликих розмірів

У Illustrator CS5 передбачено можливість збереження файлу документа мінімального розміру. Для створення компактного PDF-файлу за допомогою Illustrator виконайте такі дії:

1. Натисніть «Файл» > «Зберегти як...» та оберіть «PDF».
2. У діалоговому вікні «Збереження Adobe PDF» виберіть у списку стилів Adobe PDF варіант «Мінімальний розмір файлу».

   Не забудьте зняти прапорець «Зберегти можливість редагування в Illustrator», щоб разом із документом у файл не було збережено ресурси програми Illustrator.

Угору

Стилі Adobe PDF

Стиль PDF – це набір параметрів, які впливають на процес створення документа PDF. За допомогою цих параметрів досягається баланс між розміром і якістю PDF-файлу залежно від його призначення. Більшість заздалегідь визначених стилів спільно використовуються компонентами, які входять до складу пакета Adobe Creative Suite, серед яких InDesign, Illustrator, Photoshop і Acrobat. Можна також створювати й спільно використовувати власні стилі, які задовольняють особливі вимоги до виводу.

Частина наведених нижче стилів буде недоступною, поки ви не перемістите їх у разі потреби з теки «Допоміжні елементи», куди вони встановлюються за промовчанням, до теки «Параметри». Як правило, теки допоміжних елементів та параметрів знаходяться тут: (Windows Vista і Windows 7) ProgramData\Adobe\AdobePDF, (Windows XP) Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF, або (Mac OS) Library/Application Support/Adobe PDF. Певні стилі недоступні в деяких компонентах пакета Creative Suite.

Файли нестандартних параметрів знаходяться в (Windows XP) Documents and Settings/ [username] /Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings, (Windows Vista і Windows 7) Users/ [username] /AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings, або (Mac OS) Users/ [username] /Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings.

> *Періодично переглядайте налаштування PDF. Налаштування за замовчуванням автоматично не відновлюються. Програми, які створюють PDF-файли, використовують набір параметрів PDF, який був визначений або вибраний останнім.*

Високоякісний друк
Стиль служить для створення PDF-файлів для якісного друку на настільних принтерах і пристроях, призначених для отримання пробних відтисків. У цьому стилі використовується стандарт PDF 1.4, роздільна здатність кольорових зображень зменшується до 300 ppi, а роздільна здатність зображень у градаціях сірого й монохромних зображень – до 1200 ppi, вбудовуються частини всіх шрифтів, кольори

залишаються незмінними, а зведення областей із прозорістю не виконується (для типів файлів, в яких можна задавати прозорість). Ці PDF-файли можна відкривати в Acrobat 5.0 і Acrobat Reader 5.0, а також у пізніших версіях. У програмі InDesign за допомогою цього стилю створюються PDF-файли з тегами.

Illustrator Default (лише в Illustrator)
Створюються PDF-файли, в яких зберігаються всі дані формату Illustrator. Документи PDF, створені за допомогою цього стилю, можна повторно відкривати у програмі Illustrator без втрати даних.

Сторінки збільшеного розміру (лише в Acrobat)
Створюються PDF-файли, придатні для перегляду й друку інженерних креслень, розмір яких перевищує 200 x 200 дюймів. Ці PDF-файли можна відкривати в Acrobat і Reader 7.0, а також у пізніших версіях.

PDF/A-1b: 2005 (CMYK і RGB) (лише в Acrobat)
Використовуються для тривалого збереження (в архіві) електронних документів. У стилі PDF/A-1b використовується стандарт PDF 1.4; усі кольори залежно від вибраного стандарту перетворюються у простір CMYK або RGB. Ці PDF-файли можна відкривати в Acrobat і Reader 5.0 і пізніших версіях.

PDF/X-1a (2001 і 2003)
PDF/X-1a потребує, щоб усі шрифти були вбудованими, відповідні позначки та випуск за обріз були визначеними, а кольори були плашковими, мали формат CMYK або і те, і інше. Сумісні файли повинні містити дані, що описують умови друку, для яких вони були підготовлені. PDF-файли, створені з урахуванням сумісності зі стандартом PDF/X-1a, можна відкривати в Acrobat 4.0 і Acrobat Reader 4.0 і пізніших версіях.
У стилі PDF/X-1a використовується стандарт PDF 1.3, роздільна здатність кольорових зображень зменшується до 300 ppi, а роздільна здатність зображень у градаціях сірого й монохромних зображень – до 1200 ppi, вбудовуються частини всіх шрифтів, PDF-файли створюються без тегів, і виконується зведення областей із прозорістю за допомогою параметра «Висока роздільна здатність».

Примітка. Стилі PDF/X1-a:2003 і PDF/X-3 (2003) записуються на комп'ютер під час установлення, але є недоступними, поки користувач не перемістить їх із теки «Допоміжні елементи» у теку «Параметри».

PDF/X-3
Цей стиль створює PDF-файл на основі стандарту ISO PDF/X-3:2002. PDF-файл, створений із цим значенням, можна відкрити в Acrobat 4.0 і Acrobat Reader 4.0 або пізніших версій.

PDF/X-4 (2008)
Цей стиль, який створює файли ISO PDF/X-4:2008, підтримує використання прозорості (прозорість не зводиться) та керування кольором ICC. PDF-файли експортуються у форматі PDF 1.4 за допомогою цього стилю. Зображення зменшуються та стискаються, а шрифти вкладаються так само, як при використанні параметрів стилів PDF/X-1a та PDF/X-3. PDF-файли, сумісні зі стилем PDF/X-4:2008, можна безпосередньо створювати за допомогою компонентів, які входять до складу Creative Suite 4 та 5, серед яких Illustrator, InDesign і Photoshop. Acrobat 9 Pro надає засоби для перевірки та контролю перед друком PDF-файлів на сумісність зі стилем PDF/X-4:2008, а також для перетворення файлів не формату PDF/X на файли формату PDF/X-4:2008.
Adobe рекомендує PDF/X-4:2008 як оптимальний формат PDF-файлу для забезпечення надійних печатних видавничих процесів.

Друкарська якість
Створює PDF-файли для високоякісного друку (наприклад, для цифрового друку або для створення поділених форм для комп'ютерного фотонабірного пристрою або пристрою для налаштовування літографічної форми), але не створює PDF/X-сумісні файли. У цьому випадку більше значення має якість вмісту. Мета полягає в тому, щоб зберегти в PDF-файлі всі дані, необхідні комерційному принтеру або постачальнику послуг друку для того, щоб правильно надрукувати документ. У цьому наборі параметрів використовується стандарт PDF 1.4, кольори перетворюються у простір CMYK, роздільна здатність кольорових зображень зменшується до 300 ppi, а роздільна здатність зображень у градаціях сірого й монохромних зображень – до 1200 ppi, вбудовуються частини всіх шрифтів, а прозорість зберігається (для типів файлів, в яких можна задавати прозорість).
Ці PDF-файли можна відкривати в Acrobat 5.0 і Acrobat Reader 5.0, а також у пізніших версіях.

Примітка. Перед тим як створити файл Adobe PDF для надсилання на комерційний принтер або постачальникові послуг друку, дізнайтеся, якою має бути вихідна роздільна здатність й інші параметри або скористайтеся рекомендованими параметрами з файлу «.joboptions». Можливо, знадобиться персоналізувати параметри Adobe PDF для певного постачальника послуг і надати свій власний файл «.joboptions».

Вміст у форматі PDF
Створюються PDF-файли зі спеціальними можливостями, які містять теги, гіперпосилання, закладки, інтерактивні елементи й шари. У цьому наборі параметрів використовується стандарт PDF 1.5 і вбудовуються частини всіх шрифтів. Крім того, файли оптимізуються для обробки байтів. Ці PDF-файли можна відкривати в Acrobat 6.0 і Adobe Reader 6.0, а також у пізніших версіях. (Стиль «Вміст у форматі PDF» міститься в теці «Extras».)
Примітка. У більш ранніх версіях деяких програм цей стиль має ім'я «eBook».

Мінімальний розмір файлу
Створює PDF-файли для відображення на веб-сайтах, у внутрішній мережі або для пересилання електронною поштою. У цьому наборі параметрів застосовується стискання та зменшення роздільної здатності. Він перетворює всі кольори на sRGB та вбудовує шрифти. Крім того, файли оптимізуються для обробки байтів. Для найкращих результатів уникайте використання цього стилю, якщо ви збираєтеся друкувати PDF-файл.
Ці PDF-файли можна відкривати в Acrobat 5.0 і Acrobat Reader 5.0, а також у пізніших версіях.

Standard (лише в Acrobat)
PDF-файли створюються для друку на настільних принтерах або цифрових копіювальних пристроях, публікацій на компакт-дисках або надсилання клієнтові коректури. У цьому наборі параметрів для зменшення розміру файлів використовується стискання та зменшення роздільної здатності, але також вбудовуються частини всіх (дозволених) шрифтів, які використовуються у файлі, усі кольори перетворюються у простір sRGB, і друк здійснюється із середньою роздільною здатністю. Зазначимо, що частини шрифтів Windows за промовчанням не вбудовуються. PDF-файли, створені за допомогою цього файлу параметрів, можна відкривати в Acrobat 5.0 і Acrobat Reader 5.0, а також у пізніших версіях.

Додаткові відомості про спільні параметри PDF для компонентів Creative Suite див. у посібнику з інтеграції PDF (PDF Integration Guide) на DVD-диску Creative Suite.

Угору

Персоналізація стилів PDF

Хоча типові стилі PDF ґрунтуються на найкращому досвіді, ви можете побачити, що ваш робочий процес або робота вашого принтера потребує спеціалізованих параметрів PDF, недоступних у жодному з вбудованих стилів. У такому випадку ви або ваш провайдер послуг можуть створювати власні стилі.

1. Виберіть «Редагування» > «Стилі Adobe PDF».
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб створити новий стиль, клацніть на «Нове». Якщо ви хочете заснувати новий стиль на одному з наявних, спершу оберіть стиль.
   - Щоб редагувати наявний власний стиль, виділіть його і клацніть на «Редагувати» (не можна редагувати стандартні стилі).
   - Щоб видалити стиль, виділіть його та натисніть «Видалити».
   - Щоб зберегти стиль в інше місце, ніж звичайна тека Settings у теці Adobe PDF, виберіть стиль і натисніть Зберегти як. Вкажіть розташування та натисніть «Зберегти».
3. Виберіть потрібні параметри PDF та клацніть на «ОК».

З іншого боку, ви можете створити власний стиль, коли ви зберігаєте файл PDF, натиснувши «Зберегти стиль» у нижній частині діалогового вікна «Зберегти Adobe PDF».

Якщо ви хочете поділитися своїми стилями з колегами, оберіть один або більше стилів та натисніть «Експорт». Стилі записуються в окремий файл .joboptions, який ви можете передати колегам по e-mail або через комп'ютерну мережу.

Угору

Завантаження стилів PDF

До Illustrator додаються допоміжні файли стилів PDF (.joboptions) Також ви можете отримувати файли стилів PDF від провайдерів послуг та колег.

❖ Для завантаження стилів PDF в усі програми Creative Suite можна виконати описані нижче дії.

- Двічі клацніть на значку файлу .joboptions.
- Виберіть «Редагування» > «Стилі Adobe PDF». Натисніть «Імпорт», оберіть файл .joboptions, який ви хочете завантажити.

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Параметри Adobe PDF

Встановлення параметрів Adobe PDF
Про стандарти PDF/X
Рівні сумісності PDF
Загальні параметри PDF
Стиснення та зниження роздільної здатності для PDF
Параметри маркування та дообрізного формату для PDF
Керування кольором та параметри PDF/X для PDF
Параметри шрифту та зведення для PDF
Додатковий захист PDF-файлів
Параметри захисту

Параметри Adobe PDF поділяються на кілька категорій. Зміна будь-якого з параметрів призводить до того, що ім'я стилю змінюється на «Власний». Категорії перераховані з лівого боку діалогового вікна «Зберегти Adobe PDF», за виключенням параметрів «Стандартні» та «Сумісність», які можна знайти у верхній частині діалогового вікна.

Угору

Встановлення параметрів Adobe PDF

Параметри Adobe PDF поділяються на кілька категорій. Зміна будь-якого з параметрів призводить до того, що ім'я стилю змінюється на «Власний». Категорії перераховані з лівого боку діалогового вікна «Зберегти Adobe PDF», за виключенням параметрів «Стандартні» та «Сумісність», які можна знайти у верхній частині діалогового вікна.

Стандартні
Визначає стандарт PDF для файлу.

Сумісність
Визначає версію PDF для файлу.

Загальні
Визначає основні параметри файлу.

Стиснення
Визначає, чи буде ілюстрація стискатися або чи буде понижуватися роздільна здатність; у такому випадку вказується, який метод та параметри буде використано.

Позначки та випуск за обріз
Визначає позначки принтера, області випуску за обріз та службового поля. Хоча ці параметри є тими же самими, що й у діалоговому вікні «Друк», обчислення є дещо іншими, оскільки PDF не виводиться із відомими розмірами сторінки.

Вивід
Контролює, які кольори та профілі PDF/X записуються у файл PDF.

Додаткові
Контролює, як до файлу PDF записуються шрифти, накладання та прозорість.

Захист
Додає захист у файл PDF.

Підсумки
Відображає підсумок поточних параметрів PDF. Для запису висновків як текстового файлу ASCII натисніть «Зберегти підсумки».

Угору

Про стандарти PDF/X

Стандарти PDF/X визначені Міжнародною організацією зі стандартизації (ISO, International Organization for Standardization). Стандарти PDF/X стосуються обміну графічним вмістом. У ході перетворення у формат PDF файл, який перетворюється,

перевіряється на сумісність із зазначеним стандартом. Якщо у PDF-файлі не дотриманий вибраний стандарт ISO, виводиться повідомлення, в якому пропонується зробити вибір: скасувати перетворення або продовжити створення файлу, несумісного зі стандартом. У печатних видавничих процесах найчастіше використовуються наступні формати PDF/X: PDF/X-1a, PDF/X-3 та PDF/X-4.

Примітка. Докладнішу інформацію про стандарти PDF/X дивіться сайт ISO та сайт Adobe.

Угору

Рівні сумісності PDF

Створюючи PDF-файли, необхідно вирішити, яку версію PDF слід використовувати. Можна змінити версію PDF, вибравши інший стиль або відповідний параметр сумісності під час збереження файлу у форматі PDF або правки шаблона PDF.

Взагалі кажучи, якщо немає потреби у зворотній сумісності, слід використовувати останню версію (у даному випадку – це версія 1.7). Остання версія включає в себе всі останні функції й можливості. Однак під час створення документів, призначених для широкого розповсюдження, слід обміркувати використання Acrobat 5.0 (PDF 1.4) або Acrobat 6.0 (PDF 1.5), щоб бути впевненим у тому, що всі користувачі зможуть переглядати й друкувати документ.

У наведеній нижче таблиці порівнюються деякі функції PDF-файлів, створених за допомогою різних параметрів сумісності.

Примітка. Acrobat 8.0 і 9.0 також використовують PDF 1.7.

Acrobat 3.0 (PDF 1.3)	**Acrobat 5.0 (PDF 1.4)**	**Acrobat 6.0 (PDF 1.5)**	**Acrobat 7.0 (PDF 1.6) та Acrobat 8 X (PDF 1.7)**
PDF-файли можна відкривати в Acrobat 3.0 і Acrobat Reader 3.0 і пізніших версіях.	PDF-файли можна відкривати в Acrobat 3.0 і Acrobat Reader 3.0 і пізніших версіях. Однак функції, характерні лише для пізніших версій, можуть бути втрачені або недоступні для перегляду.	Більшість PDF-файлів можна відкривати в Acrobat 4.0 і Acrobat Reader 4.0, а також у пізніших версіях. Однак функції, характерні лише для пізніших версій, можуть бути втрачені або недоступні для перегляду.	Більшість PDF-файлів можна відкривати в Acrobat 4.0 і Acrobat Reader 4.0, а також у пізніших версіях. Однак функції, характерні лише для пізніших версій, можуть бути втрачені або недоступні для перегляду.
Документи не можуть містити ілюстрації, в яких використовуються ефекти прозорості. Перед перетворенням у формат PDF 1.3 потрібно виконати зведення прозорості.	Підтримується використання прозорості в ілюстраціях. (Обробка прозорості здійснюється за допомогою функції Acrobat Distiller.)	Підтримується використання прозорості в ілюстраціях. (Обробка прозорості здійснюється за допомогою функції Acrobat Distiller.)	Підтримується використання прозорості в ілюстраціях. (Обробка прозорості здійснюється за допомогою функції Acrobat Distiller.)
Шари не підтримуються.	Шари не підтримуються.	Шари зберігаються в ході створення PDF-файлів у програмах, які підтримують створення документів PDF з шарами, наприклад, у Illustrator CS і новіших версіях	Шари зберігаються в ході створення PDF-файлів у програмах, які підтримують створення документів PDF з шарами, наприклад, у Illustrator CS і новіших версіях

		або в InDesign CS і новіших версіях.	або в InDesign CS і новіших версіях.
Підтримується колірний простір DeviceN із 8 фарбниками.	Підтримується колірний простір DeviceN із 8 фарбниками.	Підтримується колірний простір DeviceN, кількість фарбників у якому досягає 31.	Підтримується колірний простір DeviceN, кількість фарбників у якому досягає 31.
Не можна вбудувати шрифти, символи яких представлені декількома байтами. (Перетворення шрифтів у ході вбудовування здійснює Distiller.)	Не можна вбудувати шрифти, символи яких представлені декількома байтами.	Не можна вбудувати шрифти, символи яких представлені декількома байтами.	Не можна вбудувати шрифти, символи яких представлені декількома байтами.
Підтримується 40-розрядний захист RC4.	Підтримується 128-розрядний захист RC4.	Підтримується 128-розрядний захист RC4.	Підтримується 128-розрядний захист RC4 та 128-розрядний захист AES (Advanced Encryption Standard, поліпшений стандарт шифрування).

Угору

Загальні параметри PDF

У розділі «Загальні» діалогового вікна «Зберегти Adobe PDF» можна визначити такі параметри:

Опис
Відображається опис, узятий з вибраного стилю, а також надається можливість редагування опису. Текст опису можна також вставити з буферу обміну. Після редагування опису стилю перед його назвою з'явиться слово «(змінений)». Навпаки, зміна параметрів стилю приєднує до опису спереду «[Засновано на <Ім'я поточного стилю>].»

Зберегти можливість редагування у Illustrator
Записує всі дані Illustrator до файлу PDF. Обирайте цей параметр, якщо ви хочете зберегти можливість відкривати та редагувати файл PDF у Adobe Illustrator.
Важливо! Параметр «Зберегти можливість редагування у Illustrator» не дає змогу обрати сильне стискання та зниження роздільної здатності. Якщо розмір є важливим, не обирайте цей параметр.

Вбудовування мініатюр сторінок
Вбудовує перегляд у вигляді мініатюри для кожної сторінки PDF; розмір файлу збільшується. Вимкніть це налаштування, якщо PDF переглядатимуть і друкуватимуть користувачі Acrobat 5.0 і пізніших версій; ці версії динамічно генерують мініатюри після кожного клацання по панелі «Сторінки» в PDF-документі.

Оптимізувати для швидкого перегляду в Інтернеті
Виконується оптимізація PDF-файлу для прискорення перегляду у веб-браузері.

Переглянути PDF-файл після збереження
Щойно створений PDF-файл відкривається у програмі, яка за замовчуванням застосовується для перегляду PDF-файлів.

Створити шари Acrobat із шарів верхнього рівня
Записує шари Illustrator верхнього рівня як шари Acrobat у файлі PDF. Це дає змогу користувачам Adobe Acrobat 6, 7 та 8 генерувати різні версії документа на основі одного файлу.
Примітка. Цей параметр доступний, якщо «Сумісність» встановлена у Acrobat 6 (1.5), Acrobat 7 (1.6) та Acrobat 8 (1.7).

Стиснення та зниження роздільної здатності для PDF

Під час збереження графічного документа у форматі Adobe PDF можна виконати стиснення тексту і векторних об'єктів, а також виконати стиснення і зменшити роздільну здатність бітових зображень. В залежності від вибраних параметрів, стиснення та зниження роздільної здатності дають змогу значно зменшити розмір PDF-файлу з невеликими втратами або зовсім без втрати деталей і точності.

Область «Стиснення» у діалоговому вікні «Зберегти Adobe PDF» розділена на три частини. У кожній частині можна налаштовувати наведені нижче параметри стиснення та зниження роздільної здатності для кольорових, монохромних зображень або зображень у градаціях сірого вашої ілюстрації.

Важливо! Параметр «Зберегти можливість редагування у Illustrator» (в області «Загальне») не дає змогу обрати сильне стиснення та зниження роздільної здатності. Якщо розмір є важливим, не обирайте цей параметр.

Зниження роздільної здатності

Якщо передбачається розміщення PDF-файлу в Інтернеті, зниження роздільної здатності дасть змогу зменшити розмір файлу. Якщо планується друк PDF-файлу з високою роздільною здатністю, виконувати зниження роздільної здатності не потрібно. Щоб скасувати всі налаштування зниження роздільної здатності, зніміть цей прапорець.

Зниження роздільної здатності полягає у зменшенні кількості пікселів у зображенні. Для зниження роздільної здатності кольорового, монохромного або зображення у градаціях сірого оберіть спосіб інтерполяції — усереднене зниження роздільної здатності, підвибірка, бікубічне зниження роздільної здатності — і введіть потрібне значення роздільної здатності (пікселі на дюйм). Після цього введіть значення роздільної здатності у текстове поле «Для зображень вище». Зниження роздільної здатності буде виконано для всіх зображень, роздільна здатність яких перевищує вказане граничне значення.

Спосіб інтерполяції визначає методику видалення пікселів:

Усереднене зниження роздільної здатності

Визначається усереднений колір пікселів у вибраному в області зразку, і вся область заповнюється пікселями усередненого кольору з вказаною роздільною здатністю.

Підвибірка

У вибраній області виділяється центральний піксель, і вся область заповнюється пікселями цього кольору. Спосіб підвибірки потребує значно менше часу порівняно з іншими методами зниження роздільної здатності, але зображення, отримане в результаті такого перетворення, має неоднорідності і відрізняється менш плавними переходами кольорів.

Бікубічне зниження роздільної здатності

Для визначення кольору пікселів застосовується середньозважене значення, що, як правило, дозволяє отримати кращі результати, ніж при зниженні роздільної здатності на основі звичайного усереднення. Бікубічний спосіб найбільш повільний, але у той же час найбільш точний - він надає змогу отримати дуже плавні переходи кольорів.

Стиснення

Визначається тип стиснення, який буде застосований. Параметр «Автоматичне» автоматично встановлює найкраще можливе стиснення та якість для ілюстрації, що міститься у файлі. Такий варіант дає задовільні результати для більшості файлів. Якщо вам потрібна висока сумісність, використовуйте «Автоматичне (JPEG)». Для високого стиснення використовуйте «Автоматичне (JPEG2000)».

Стиснення ZIP

Добре діє при стисненні зображень з великими зонами однакового кольору або з візерунками, що повторюються, а також при стисненні чорно-білих зображень з візерунками, що повторюються. Стиснення ZIP може відбуватися як без втрат, так і з втратами, залежно від обраного параметру «Якість».

Стиснення JPEG

Підходить для зображень у градаціях сірого та кольорових зображень. JPEG - це метод стиснення із втратами, тобто він полягає у видаленні даних зображення, що може призвести до погіршення його якості. Однак при застосуванні цього методу виконується спроба зменшити розмір файлу з мінімальними втратами інформації. Завдяки тому, що в результаті стиснення JPEG видаляються дані, воно дає змогу набагато сильніше зменшити розмір файлу, ніж стиснення ZIP.

JPEG2000

Це новий міжнародний стандарт стиснення та пакування даних зображення. Подібно до стиснення JPEG, стиснення JPEG2000 підходить як для зображень у градаціях сірого, так і для кольорових зображень. Воно також надає додаткові переваги, такі як прогресивне відображення.

Стиснення CCITT та Run Length
Може використовуватися лише для монохромних бітових зображень. Стиснення CCITT підходить для чорно-білих зображень і будь-яких зображень, відсканованих із глибиною 1 біт. Метод Group 4 є універсальним і забезпечує гарне стиснення для більшості монохромних зображень. Метод Group 3, який використовується більшістю факсимільних машин, стискає монохромні зображення по одному рядку за раз. Run Length дає найкращі результати для зображень, які містять великі області білого або чорного кольору.

Якість зображення
Визначається ступінь стиснення, що буде застосований. Наявні параметри залежать від способу компресії. При стисненні типу JPEG програма Illustrator передбачає такі параметри, як «Мінімальне», «Низьке», «Середнє», «Високе» та «Максимальне». При стисненні типу ZIP програма Illustrator передбачає параметри «Якість: 4-бітове зображення» та «Якість: 8-бітове зображення». Якщо ви використовуєте 4-бітове стиснення ZIP з 4-бітними зображеннями, або 8-бітове стиснення ZIP з 4-бітовими або 8-бітовими зображеннями, метод ZIP реалізується без втрат; тобто, дані зображення не видаляються заради зменшення розміру файлу, якість зображення не погіршується. Використання 4-бітового стиснення ZIP з 8-бітними даними, однак, може впливати на якість, оскільки відбувається втрата даних.

Розмір сегмента
Даний параметр доступний, лише якщо значення параметра «Стиснення» встановлене у JPEG2000. Визначає розмір сегментів для послідовного відображення.

Стиснути текст та штрихові рисунки
Стиснення застосовується до всього тексту та всіх штрихових рисунків у файлі. За використання цього методу не відбувається втрати детальності або якості.

Угору

Параметри маркування та дообрізного формату для PDF

Дообрізний формат є частиною ілюстрації, яка лежить за межами обмежувальної рамки друку, або за межами позначок кадрування або міток обрізання. Ви можете включити дообрізний формат у вашу ілюстрацію як межі помилок - для забезпечення того, що фарба буде нанесена до самих країв сторінки після відрізки сторінки, або для забезпечення того, що зображення буде вписуватися у макет документа.

Область «Мітки та дообрізний формат» у діалоговому вікні «Зберегти Adobe PDF» дає вам змогу визначити межі дообрізної області та додавати різні типографські позначки для друку документа.

Всі типографські позначки
Дає змогу застосовувати всі типографські позначки (мітки обрізання, мітки суміщення, колірні шкали, відомості про сторінку) до файлу PDF.

Стиль типографських позначок
Дає змогу використовувати латинські типографські позначки, або японські, для сторінок, які друкуються на азійських мовах.

Мітки обрізки
Ставить позначку в кожному куті області відсікання, щоб позначити межі рамки відсікання PDF-файлу.

Щільність мітки обрізки
Визначає товщину штрихів міток обрізки.

Мітки реєстрації
Ставить позначки поза межами монтажної області для рівного накладання різних кольорів у кольоровому документі.

Офсетна
Визначає відстань від усіх типографських позначок до країв монтажної області. Мітки обрізання знаходяться на краях області, визначеної офсетом.

Колірні шкали
Додає маленькі кольорові квадратики для кожного плашкового або тріадного кольору. Плашкові кольори, перетворені на тріадні кольори, представлені за допомогою тріадних кольорів. Ваш провайдер

послуг застосовує ці позначки для регулювання густини фарб у друкарській машині.

Відомості про сторінку
Ставить відомості про сторінку поза площею монтажної області. Відомості про сторінку включають назву файлу, номер сторінки, поточну дату й час, назву кольороподілу.

Використовувати параметри обрізу документа
Використовує параметри обрізу документа, а не параметри обрізу в цьому діалоговому вікні.

Дообрізний формат Зверху, Знизу, Зліва, Справа
Керує дообрізним форматом ілюстрації. Коли обрано кнопку  , ці чотири значення є пропорційними — при редагуванні одного з них змінюються три інших.

Угору

Керування кольором та параметри PDF/X для PDF

У розділі «Вивід» діалогового вікна «Зберегти Adobe PDF» можна визначити такі параметри. Взаємодія параметрів виводу може різнитися залежно від того, чи ввімкнено Керування кольором, а також від вибраного стандарту PDF.

Перетворення кольорів
Визначає спосіб представлення інформації стосовно кольору в файлі Adobe PDF. При перетворенні кольорових об'єктів до систем RGB чи CMYK оберіть профіль призначення у спливаючому меню. Уся інформація про плашкові кольори під час перетворення зберігається, лише тріадні кольори перетворюються в потрібний колірний простір.
Немає перетворення
Інформація про колір зберігається. Є типовим при виборі PDF/X-3.

Перетворити на ціль (зберегти числа)
Зберігає числа кольорів для вмісту, що не має розмітки, у тому ж самому колірному просторі, що й профіль призначення (призначаючи профіль призначення, але не конвертуючи). Весь інший вміст перетворюється на профіль призначення. Даний параметр недоступний за вимкненого керування кольором. «Стратегія включення профілю» визначає, чи буде включено профіль.

Привести до цільового
Приводить усі кольори до обраного профілю призначення. «Стратегія включення профілю» визначає, чи буде включено профіль.
Примітка. Коли обрано «Привести до цільового», і цільовий профіль не співпадає з профілем документа, біля параметра з'являється значок попередження.

Призначення
Описує гаму кінцевого вивідного пристрою RGB або CMYK, такого як ваш монітор чи стандарт SWOP. Використовуючи цей профіль, Illustrator перетворює інформацію про колір документа (визначену початковим профілем в розділі «Робочі простори» діалогового вікна Параметри кольорів) на колірний простір кінцевого пристрою виводу.

Стратегія включення профілю
Визначає, чи файл містить колірний профіль.

Ім'я профілю методу виводу
Уточнює особливі умови друку документа. Для створення файлів, сумісних із PDF/X, потрібен профіль методу виводу. Це меню доступне, тільки якщо у діалоговому вікні «Зберегти Adobe PDF» вибрано стандарт (або стиль) PDF/X. Доступні параметри залежать від того, чи ввімкнено керування кольором. Наприклад, якщо керування кольором відключено, у меню перераховуються профілі принтеру. Якщо керування кольором ввімкнено, у меню відображається профіль, обраний для профілю призначення (за умови, що це пристрій виводу CMYK), а також інші попередньо налаштовані профілі принтерів.

Назва умов виводу Ім'я
Описує потрібні умови друку. Ці дані можуть бути корисними для одержувача PDF-документа.

Ідентифікатор умов виводу
Вказівник на джерело додаткової інформації стосовно потрібних умов друку. Ідентифікатор умов друку, що включені в реєстр ICC, вводиться автоматично.

Назва реєстру
Вказує Інтернет-адресу, за якою можна знайти додаткову інформацію стосовно реєстру. URL автоматично вводиться для назв реєстру ICC.

Позначити як захоплений
Визначає стан трепінгу в документі. Сумісність PDF/X потребує значення «Істина» (обрано) або

«Хибність» (не обрано). Будь-який документ, який не відповідає цим вимогам, не пройде перевірки на сумісність з PDF/X.

Угору

Параметри шрифту та зведення для PDF

У розділі «Додаткові» діалогового вікна «Зберегти Adobe PDF» можна визначити такі параметри:

Шрифти скороченого складу, коли використовується відсоток символів менша за
Визначає, коли вбудовувати весь шрифт (на відміну від символів, що використовуються у документі), на основі того, скільки символів шрифту використовується у документі. Наприклад, якщо шрифт містить 1,000 символів, але документ використовує 10 з них, ви можете вирішити, що з огляду на збільшення розміру файлу вбудовувати шрифт немає потреби.

Накладання друку
Визначає, як у документі зберігається накладання. Ви можете обрати збереження накладання або відміну накладання. Якщо сумісність (у верхній частині діалогового вікна) встановлена у Acrobat 4 (PDF 1.3), ви також можете обрати симуляцію накладання за допомогою зведення ілюстрації.

Стиль
Якщо сумісність (у верхній частині діалогового вікна) встановлена у Acrobat 4 (PDF 1.3), а ілюстрація містить прозорість, ви можете визначити стиль (або набір параметрів) зведення прозорості. З іншого боку, можна натиснути «Власні» для персоналізації параметрів зведення.

Примітка. Acrobat 5 (PDF 1.4), Acrobat 6 (PDF 1.5) та Acrobat 7 (PDF 1.6) автоматично зберігають прозорість ілюстрації. В результаті, на цьому рівні сумісності параметри «Стиль» та «Власні» недоступні.

Угору

Додатковий захист PDF-файлів

Під час збереження PDF-файлів їх можна захистити паролем й іншими видами захисту, обмежуючи не лише доступ до файлу для відкриття, але також для копіювання й вилучення вмісту, друку документа й інших дій.

PDF-файл може потребувати паролів для відкривання документа та для зміни параметрів захисту (пароль для зміни прав доступу). Застосовуючи до файлу будь-які обмеження, пов'язані з його захистом, слід призначати обидва паролі; в іншому разі будь-який користувач, що має право відкривати файл, зможе зняти обмеження. Коли файл відкривається за допомогою паролів для зміни прав доступу, обмеження тимчасово знімаються.

Для захисту PDF-файлів використовується метод RC4, створений у корпорації RSA. У залежності від параметра сумісності (у категорії «Загальні») рівень шифрування може бути високим або низьким.

Примітка. Стилі PDF не підтримують параметрів паролів і захисту. Якщо вибрати параметри паролів і захисту в діалоговому вікні «Експорт Adobe PDF», а потім натиснути «Зберегти стиль», паролі та параметри захисту не будуть збережені.

Угору

Параметри захисту

Створюючи PDF-файл або застосовуючи до нього захист за допомогою пароля, можна задати наступні параметри. Набір доступних параметрів захисту залежить від параметра «Сумісність». Параметри захисту недоступні для стандартів або стилів PDF/X.

Сумісність
Задається тип шифрування для відкривання документів, захищених паролем. При виборі параметра «Acrobat 6 і пізніші» можна відкрити доступ до метаданих пошуку.
Пам’ятайте, що користувачі більш ранніх версій Acrobat не зможуть відкрити документ PDF з параметрами вищої сумісності. Наприклад, якщо вибрати параметр «Acrobat 8», документ не можна буде відкрити у Acrobat 6.0 або більш ранніх версіях.

Вимагати пароль для відкриття документу
У разі вибору цього параметра користувачі повинні будуть ввести пароль для відкриття документа.

Пароль відкриття документа
Зазначте пароль, який повинні вводити користувачі для відкриття PDF-файлу.
Примітка. Якщо ви забудете пароль, то немає жодного способу, щоб відновити його на підставі документа. Варто зберігати паролі в окремому безпечному місці на випадок, якщо ви їх забудете.

Використання паролів для встановлення додаткових параметрів захисту від редагування і доступу
Обмежує доступ до параметрів захисту PDF-файлу. Якщо файл відкривається у Adobe Acrobat, користувач може його переглядати, але для зміни параметрів захисту файлу й прав доступу до нього необхідно буде ввести пароль для зміни прав доступу. Щоб відкрити файл у Illustrator, Photoshop або InDesign, користувач повинен ввести пароль для зміни прав доступу, оскільки в цих програмах неможливо відкрити файл лише для перегляду.

Пароль для зміни прав доступу
Задається пароль, необхідний для зміни параметрів прав доступу. Цей параметр доступний, лише якщо вибрано попередній параметр.

Друк дозволений
Зазначається дозволений рівень друку для документа PDF.
Немає
Користувачам забороняється друкувати документ.

З низькою роздільною здатністю (150 dpi)
Користувачам дозволяється друк з роздільною здатністю, яка не перевищує 150 dpi. Друкування може зайняти більше часу, оскільки кожна сторінка друкується як растрове зображення. Цей параметр доступний лише за умови, що для параметра «Сумісність» задане значення «Acrobat 5 (PDF 1.4) або новіші».

З високою роздільною здатністю
Користувачі можуть надрукувати документ з будь-якою роздільною здатністю. Дані можуть пересилатися у векторному форматі для високоякісного друку на принтерах PostScript та інших принтерах, які забезпечують високоякісний друк.

Зміни дозволено
Визначаються зміни, які можна вносити у документ PDF.
Немає
Користувачі не мають права вносити у документ жодних змін, перелічених у меню «Зміни дозволені», таких як заповнення полів форми або додавання коментарів.

Вставляння, видалення та поворот сторінок
Користувачі мають змогу вставляти, видаляти та обертати сторінки, а також створювати закладки й мініатюри. Цей параметр доступний лише для високорозрядного шифрування (128-розрядного за алгоритмом RC4 або AES).

Заповнення полів форми та підпис
Дає змогу користувачам заповнювати форми та додавати цифрові підписи. Цей параметр не дає права додавати коментарі або створювати поля форми. Цей параметр доступний лише для високорозрядного шифрування (128-розрядного за алгоритмом RC4 або AES).

Додавання коментарів, заповнення полів форми та підпис
Користувачі мають право додавати коментарі та цифрові підписи й заповнювати форми. Цей параметр не дає користувачам права переміщувати об'єкти на сторінці або створювати поля форми.

Усе, крім вилучення сторінок
Користувачі мають змогу змінювати документи, створювати й заповнювати поля форм, а також додавати коментарі й цифрові підписи.

Ввімкнути копіювання тексту, зображень та іншого вмісту
Користувачі можуть виділяти та копіювати вміст документа PDF.

Дати доступ до тексту для пристроїв читання з екрана, призначених для людей з порушенням зору
Користувачі з поганим зором можуть читати документи за допомогою читців екрана, але не можуть копіювати або вилучати вміст документа. Цей параметр доступний лише для високорозрядного шифрування (128-розрядного за алгоритмом RC4 або AES).

Увімкнути метадані неформатованого тексту
Користувачам дозволяється копіювати й видаляти вміст із PDF-файлів. Цей параметр доступний лише в тому разі, якщо вибрана сумісність «Acrobat 6 або пізніші». Вибір цього параметра дає доступ системам збереження та пошуку й пошуковим машинам до метаданих, які містяться в документі.

Інші теми довідки

Друк і збереження прозорої графіки

Створення файлів Adobe PDF

Про Adobe PDF

Про накладання

Керування кольором у PDF-файлах для друку

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Експорт ілюстрації

Експортувати ілюстрацію
Формати файлів для експорту ілюстрації
Параметри експорту AutoCAD
Параметри експорту Flash
Параметри експорту JPEG
Параметри експорту у Photoshop
Параметри експорту PNG
Параметри експорту TIFF

Угору

Експортувати ілюстрацію

1. Виберіть «Файл» > «Експорт».
2. Виберіть розташування файлу та введіть його ім'я.
3. Виберіть формат зі списку Тип файлу (Windows) або спливаючого меню «Формат» (Mac OS).
4. Натисніть «Зберегти» (Windows) або «Експорт» (Mac OS).

Стосовно відео про експорт з Illustrator, в тому числі огляд різних форматів та поради щодо їх вибору, дивіться на www.adobe.com/go/vid0062_ua.

Також див.

Про збереження ілюстрації

Оптимізація зображення для Інтернету

Угору

Формати файлів для експорту ілюстрації

Примітка. Кілька монтажних областей можна експортувати у такі формати: SWF, JPEG, PSD, PNG, and TIFF.

Креслення AutoCAD та файл переносу AutoCAD (DWG та DXF)
Креслення AutoCAD є стандартним файловим форматом для збереження векторної графіки, створеної у AutoCAD. Файл переносу AutoCAD є форматом для експорту креслень AutoCAD та імпорту креслень, створених в інших програмах. Стосовно більш детальної інформації дивіться Параметри експорту AutoCAD.
Примітка. За замовчуванням білі штрихи або заливки у ілюстрації Illustrator експортуються до форматів AutoCAD як чорні штрихи або заливки; чорні штрихи або заливки в Illustrator експортуються до форматів AutoCAD як білі.

BMP
Стандартний для Windows формат зображення. Ви можете визначити колірну модель, роздільну здатність, параметри згладжування для растеризації ілюстрації, а також формат (Windows або OS/2) та бітову глибину для визначення кількості кольорів (або градацій сірого), які містить зображення. Ви можете вказати стиснення RLE для 4-бітових та 8-бітових зображень, використовуючи формат Windows.

Розширений формат метафайлу (EMF)
Широко використовується у програмах Windows як формат обміну для експорту векторних графічних даних. Illustrator може растеризувати деякі векторні дані при експорті у формат EMF.

JPEG (Об'єднана фотографічна експертна група)
Широко використовується для збереження фотографій. Формат JPEG зберігає всю інформацію про кольори зображення, але стискає розмір файлу шляхом вибіркового відкидання даних. JPEG є стандартним форматом для демонстрації зображень в Інтернеті. Стосовно більш детальної інформації дивіться Параметри експорту JPEG. Зображення можна також зберегти як JPEG-файл,

використовуючи команду Зберегти для Інтернету та пристроїв.
Примітка. Артефакти, такі як хвилясті візерунки або плямисті ділянки сегментації, додаються кожного разу до зображення, коли ви зберігаєте файл як JPEG. Завжди зберігайте файли JPEG з оригінального зображення, а не з попередньо записаного у JPEG.

Macintosh PICT
Використовується для графіки у Mac OS та програмах макетування для передачі зображень між програмами. Формат PICT особливо добре підходить для стискання зображень із великими областями чистого кольору.

Flash (SWF)
Векторний графічний формат для інтерактивної, анімованої веб-графіки. Ви можете експортувати ілюстрацію у формат Flash (SWF) для використання у веб-дизайні, а також для перегляду у будь-якому браузері, обладнаному модулем програвання Flash. Стосовно більш детальної інформації дивіться Параметри експорту Flash. Зображення також можна зберегти як SWF-файл за допомогою команди Зберегти для Інтернету та пристроїв (див. Параметри оптимізації SWF (Illustrator)). Текст також можна експортувати як динамічний Flash або текст вводу (див. Розставлення тегів тексту для експортування у Flash). Окрім експорту ілюстрації у формат Flash, ви можете скопіювати ілюстрацію у Illustrator та вставити її до Flash. Точність ілюстрації у буфері обміну зберігається.
Для обкладинок Flex в Adobe Illustrator можна створити векторну ілюстрацію та екпортувати її за допомогою сценарію «Створити обкладинку Flex». Обкладинки Flex та розширення для Illustrator доступні за адресою www.adobe.com/go/flex_skinning_ua. Щоб дізнатися більше про обкладинки Flex та Flex Builder, див. документацію Flex на веб-сайті Adobe.com.

Photoshop (PSD)
Стандартний формат Photoshop. Якщо ваша ілюстрація містить дані, які не можуть бути представлені у форматі Photoshop, Illustrator зберігає вигляд ілюстрації за допомогою зведення шарів або растеризації ілюстрації. В результаті може трапитися, що шари, підшари, складені фігури та редагований текст не будуть збережені у файлі Photoshop, навіть якщо ви оберете відповідний параметр експорту. Стосовно більш детальної інформації дивіться Параметри експорту у Photoshop.

PNG (Переносна мережна графіка)
Використовується для стискання без втрат та для демонстрації зображень в Інтернеті. На відміну від формату GIF, PNG підтримує 24-бітові зображення та створює прозорий фон без розмитих країв; однак деякі браузери не підтримують зображення PNG. PNG зберігає прозорість зображень RGB та зображень у градаціях сірого. Стосовно більш детальної інформації дивіться Параметри експорту PNG. Зображення також можна зберегти як PNG-файл, використовуючи команду Зберегти для Інтернету та пристроїв.

Targa (TGA)
Створений для використання у системах, що підтримують відеокарти Truevision®. Ви можете визначити колірну модель, роздільну здатність, параметри згладжування для растеризації ілюстрації, бітову глибину для визначення кількості кольорів (або градацій сірого), які містить зображення.

Текстовий формат (TXT)
Використовується для експорту тексту в ілюстрації до текстового файлу (див. Експортування у текстовий файл).

TIFF (Теговий формат графічних файлів)
Використовується для обміну файлами між програмами та комп'ютерними платформами. TIFF — це гнучкий формат для бітових зображень, який підтримують майже всі програми для малювання, редагування зображень та макетування. Більшість настільних сканерів підтримує формат TIFF. Стосовно більш детальної інформації дивіться Параметри експорту TIFF.

Формат метафайлу Windows (WMF)
Проміжний формат обміну для 16-бітових програм Windows. Формат WMF підтримують майже всі програми малювання та макетування Windows. Однак підтримка векторної графіки є обмеженою, і за можливості слід використовувати формат EMF замість WMF.

Угору

Параметри експорту AutoCAD

Якщо ви експортуєте ілюстрацію у формат DXF або DWG, ви можете встановити наступні параметри:

Версія AutoCAD
Визначає версію AutoCAD, яка підтримує експортований файл.

Масштаб
Введіть значення «Одиниці масштабу» для визначення того, як Illustrator інтерпретує дані довжини під час запису файлів AutoCAD.

Масштабувати товщини ліній
Масштабує товщини ліній відносно остатньої частини креслення у експортованому файлі.

Кількість кольорів
Визначає глибину кольору експортованого файлу.

Формат растрового файлу
Визначає, чи зображення та об'єкти, які растеризовані під час експорту, зберігаються у форматі PNG або JPEG. Лише PNG підтримує прозорість; якщо вам потрібне максимальне збереження вигляду, оберіть PNG.

Зберегти вигляд
Обирайте цей параметр, якщо вам потрібно зберегти вигляд ілюстрації, і ви не плануєте редагувати експортований файл. Вибір даного параметра може призвести до суттєвої втрати можливостей редагування. Наприклад, текст може бути контурним, а ефекти - растеризованими. Ви можете обрати або цей параметр, або «Найкращу придатність для редагування», але не обидва одночасно.

Найкраща придатність для редагування
Обирайте цей параметр, якщо можливість редагування файлу у AutoCAD важливіша для вас, ніж збереження вигляду. Цей параметр може призвести до суттєвої втрати вигляду, особливо якщо ви застосовуєте стильові ефекти. Ви можете обрати або цей параметр, або «Зберігати вигляд», але не обидва одночасно.

Експортувати лише виділену ілюстрацію
Експортує у файл лише ту ілюстрацію, яка обрана під час експорту. Якщо ілюстрацію не обрано, записується пустий файл.

Змінити контури заради вигляду
За необхідності змінює контури у AutoCAD заради збереження оригінального вигляду. Наприклад, якщо під час експорту контури перекривають інші об'єкти та змінюють їх вигляд, даний параметр змінює контури для збереження вигляду об'єктів.

Перетворити текст у криві
Для збереження оригінального вигляду перетворює весь текст у криві. Illustrator та AutoCAD можуть по-різному інтерпретувати атрибути тексту. Обирайте даний параметр для максимального збереження візуального співпадання (за рахунок можливості редагування). Не обирайте даний параметр, якщо вам потрібно редагувати текст у AutoCAD.

Угору

Параметри експорту Flash

Коли ви експортуєте ілюстрацію у формат SWF, ви можете встановити наступні Стандартні та Додаткові параметри. У форматі SWF можна експортувати кілька монтажних областей. Відео про експорт файлів SWF із Illustrator можна знайти на www.adobe.com/go/vid0214_ua. (Відео про імпорт файлів з Illustrator у Flash можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/vid0197_ua, а відео про сумісне використання Flash та Illustrator - за адресою www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_ua).

У будь-який момент ви можете клацнути на «веб-перегляд» для перегляду файлу у встановленому за замовчуванням браузері (у ньому повинен бути програвач Flash), або натисніть на Device Central для перегляду файлу у Flash Player конкретного мобільного телефону або пристрою.
Примітка. Якщо вашою метою є вставка ілюстрації Illustrator у документ Flash, ви можете просто вставити її. Всі контури, штрихи, градієнти, текст (визначте текст Flash), маски, ефекти (такі як тінь на тексті) та символи зберігаються. Окрім того, ви можете визначити, як імпортуються шари при вставці: як шари Flash, кадри або графічні символи. Стосовно відео про копіювання та вставку між веб-програмами зверніться до www.adobe.com/go/vid0193_ua.

Перш ніж натиснути в діалоговому вікні «Зберегти» (Windows) або «Експорт» (Mac OS), виберіть спосіб експортування кількох монтажних областей. Якщо ви бажаєте експортувати монтажні області як окремі файли SWF, виберіть у діалоговому вікні «Експорт» пункт «Використовувати монтажні області». Щоб експортувати певний діапазон монтажних областей, вкажіть його. Потім натисніть «Зберегти» (Windows) або «Експорт» (Mac OS) і вкажіть такі параметри:

Стиль

Визначає параметри стилю файлу для використання при експорті. Якщо ви змінюєте типові налаштування, цей параметр змінюється на «Власні». Ви можете записати власні налаштування як новий стиль для повторного використання з іншими файлами. Для запису налаштувань як стиль натисніть «Зберегти стиль».

Експортувати як
Визначає, як конвертувати шари Illustrator:
AI-файл у файл SWF
Експортує ілюстрацію до одного кадру. Обирайте цей параметр для збереження відсічних масок.

Шари AI у кадри SWF
Експортує ілюстрацію на кожному шарі в окремий кадр SWF, створюючи анімований SWF.

Шари AI у SWF-файли
Експортує ілюстрацію на кожному шарі як окремий файл SWF. В результаті виникають кілька файлів SWF, кожний містить один кадр ілюстрації з окремого рівня Illustrator.

Шари AI у символи SWF
Конвертує ілюстрацію на кожному шарі у символ та експортує його до окремого файлу SWF. Всі шари експортуються як символи відеокліпів SWF. Символи іменуються з використанням імен відповідних шарів Відеоролик щодо ефективного застосування символів між Illustrator та Flash можна знайти за адресою www.adobe.com/go/vid0198_ua.

Монтажні області AI у SWF-файли
Експортує кожну з вибраних монтажних областей в окремий файл SWF. Це єдиний доступний варіант, якщо в діалоговому вікні Зберегти як вибрано збереження кількох монтажних областей. Якщо зберегти певний стиль, коли вибрано цей параметр, таким стилем можна буде користуватися лише у файлах з кількома монтажними областями.

Версія
Визначає версію Flash Player для перегляду імпортованих файлів. Параметр «Стискати файл» недоступний з Flash версії 5 та більш ранніх. Динамічний текст та Текст вводу недоступні у версіях 3 та більш ранніх.

Обрізати за розміром монтажної області
Здійснює експорт ілюстрації з Illustrator (у межах вибраної монтажної області) у файл SWF. Усі елементи за межами монтажної області буде втрачено. Цей параметр вмикається та вимикається під час експорту кількох можнтажних областей.

Зберегти вигляд
Оберіть «Зберегти вигляд» для зведення ілюстрації в один шар перед експортом. Вибір цього параметра обмежує можливості редагування файлу.

Стиснути файл
Стискає дані SWF, що призводить до зменшення розміру файлу. Слід пам'ятати, що програвачі Flash версії, нижче Flash Player 6, не зможуть відкрити або відобразити стиснений файл. Не використовуйте даний параметр, якщо ви не впевнені, на якій версії програвача Flash буде переглядатися файл.

Експортувати символи на панелі
Експортує всі символи з панелі «Символи». Якщо символ не має активного екземпляру у ілюстрації, він не включається до експортованих кадрів; однак можливе використання бібліотеки символів Flash в оточенні Flash-авторингу.

Експортувати текст як контури
Перетворює текст на векторні контури. Використання даного параметра зберігає вигляд тексту в усіх програвачах Flash. Якщо вам потрібний максимальний ступень редагованості тексту, зніміть виділення з цього параметра (відео про ефективне використання тексту між Illustrator та Flash можна знайти на www.adobe.com/go/vid0199_ua).

Ігнорувати дані кернінгу для тексту
Експортує текст без значень кернінгу.

Включити метадані
Експортує метадані, асоційовані з файлом. Експортована інформація XMP мінімізується для збереження невеликого розміру файлу. Наприклад, не включаються мініатюри.

Захистити файл від імпорту
Не дає змоги користувачам редагувати експортовані файли SWF.

Пароль
Введіть пароль для захисту файлу від відкриття неавторизованими користувачами або в інших

програмах, крім Adobe Flash.

Якість кривої
Визначає точність кривих Безьє. Менше значення зменшує розмір експортованого файлу з деякою втратою якості кривої. Більші значення підвищують точність кривої Безьє, але призводять до більшого розміру файлу.

Фоновий колір
Визначає фоновий колір файлу SWF.

Локальний захист відтворення
Визначає, чи хочете ви, аби під час програвання файлу він мав доступ лише до локальних файлів, або й до мережі.

Для визначення Додаткових параметрів натисніть на «Додаткові» та вкажіть будь-що з наступного:

Формат зображення
Визначає спосіб стискання ілюстрації. Стискання без втрат підвищує якість зображення, але збільшує розмір файлу SWF. Стискання з втратами (JPEG) створює файли SWF меншого розміру, але призводить до артефактів на зображенні. Оберіть «Без втрат», якщо ви збираєтеся працювати з файлом (або файлами) у Flash; якщо ви експортуєте кінцеву версію файлу SWF, оберіть «З втратами».

Якість JPEG
Визначає детальність експортованого зображення. Чим вища якість, тим більший розмір файлу (цей параметр доступний, лише якщо ви обрали стискання з втратами).

Метод
Визначається тип стиснення JPEG, який буде застосований. «Базова лінія» («Стандартний») застосовує стандартний тип стиснення, у той час як «Оптимізована базова лінія» надає додаткову оптимізацію (ці параметри доступні, лише якщо ви обрали стискання з втратами).

Роздільна здатність
Настроює роздільну здатність для виводу на екран бітових зображень. Роздільна здатність для експортованих файлів SWF може бути від 72 до 600 пікселів на дюйм (ppi). Більше значення роздільної здатності призводить до кращої якості зображення, але більшого розміру файлів.

Частота кадрів
Визначає швидкість, з якою анімація буде програватися у Flash Player (цей параметр доступний лише для «Шари AI у кадри SWF»).

Циклічне повторення
При програванні у Flash Player забезпечується неперервне відтворення анімації, на відміну від одноразового програвання (Цей параметр доступний лише для варіанта Шари AI у кадри SWF.)

Анімаційні переходи
Визначає, чи анімувати змішані об'єкти. Вибір даного параметра призводить до тих самих результатів, що й ручне ділення змішаних об'єктів на шари перед експортом. Переходи завжди анімуються від початку до кінця незалежно від порядку шарів.
Якщо ви оберете «Анімаційні переходи», оберіть метод експорту переходів:

У послідовності
Експортує кожен об'єкт у переході як окремий кадр анімації.

У конструкції
Будує загальну послідовність об'єктів у кадрах анімації. Наприклад, найнижчий об'єкт у переході з'являється на кожному кадрі, а верхній об'єкт у переході з'являється лише в останньому кадрі.

Порядок шару
Визначає часову шкалу анімації. Оберіть «Знизу догори» для експорту шарів, починаючи з самого нижнього шару на панелі «Шари». Оберіть «Зверху донизу» для експорту шарів, починаючи з самого верхнього шару на панелі «Шари» (Цей параметр доступний лише для варіанта Шари AI у кадри SWF.)

Експортувати статичні шари
Визначає один або більше шарів або підшарів, які використовуються як статичний вміст кадрів SWF. Вміст обраних шарів або підшарів буде присутній у кожному експортованому кадрі SWF як фоновий малюнок (Цей параметр доступний лише для варіанта Шари AI у кадри SWF.)

Також див.
Створення анімацій

Використання декількох монтажних областей

Робота з Illustrator і Flash

Угору

Параметри експорту JPEG

Якщо у документі є кілька монтажних областей, потрібно вказати спосіб їх експортування, перш ніж натискати пункт «Зберегти» (Windows) або «Експорт» (Mac OS) у діалоговому вікні «Експорт». Щоб експортувати кожну монтажну область як окремий файл JPEG, виберіть у діалоговому вікні «Експорт» пункт «Використовувати монтажні області». Щоб експортувати певний діапазон монтажних областей, вкажіть його. Потім натисніть «Зберегти» (Windows) або «Експорт» (Mac OS) і вкажіть такі параметри:

Якість
Визначає якість та розмір файлу JPEG. Оберіть параметр у меню «Якість» або введіть значення між 0 та 10 у текстове вікно «Якість».

Колірна модель
Визначає глибину кольору файлу JPEG.

Методи та сканування
Оберіть «Базову лінію» («Стандартний») для використання формату, який розпізнають більшість браузерів, «Оптимізовану базову лінію» для оптимізації кольорів та деякого зменшення розміру файлів, «Послідовний» для відображення серій все більш детальних сканів (ви самі визначаєте, скільки їх) по мірі завантаження зображення. «Оптимізована базова лінія» та «Послідовні» зображення JPEG підтримуються не усіма браузерами.

Глибина
Визначає роздільну здатність файлу JPEG. Оберіть «Власні» для визначення роздільної здатності.

Згладжування
Видаляє зубчасті краї ілюстрації шляхом надлишкової вибірки. Зняття вибору з даного параметра допомагає лишати різкі краї лінійних ілюстрацій під час растеризації.

Мапа посилань
Генерує код для карти зображення. Якщо ви обрали цей параметр, для визначення того, якого типу файл буде генеровано, оберіть З боку клієнта (.html) або З боку сервера (.map).

Вбудувати профілі ICC
Записує профілі ICC у файли JPEG.

Також див.

Про кольори у цифровій графіці

Оптимізація зображення для Інтернету

Про колірні профілі

Угору

Параметри експорту у Photoshop

Якщо у документі є кілька монтажних областей, потрібно вказати спосіб їх експортування, перш ніж натискати пункт «Зберегти» (Windows) або «Експорт» (Mac OS) у діалоговому вікні «Експорт». Щоб експортувати кожну монтажну область як окремий файл PSD, виберіть у діалоговому вікні «Експорт» пункт «Використовувати монтажні області». Щоб експортувати певний діапазон монтажних областей, вкажіть його. Потім натисніть «Зберегти» (Windows) або «Експорт» (Mac OS) і вкажіть такі параметри:

Колірна модель
Визначає колірну модель експортованого файлу. Експорт документа CMYK як RGB, або навпаки, може викликати непередбачувані зміни у відображенні прозорих ділянок, особливо якщо вони включають режими накладання. Якщо ви змінюєте колірну модель, ви повинні експортувати зображення як зведене (параметр «Записати шари» не буде доступним).

Роздільна здатність
Визначає роздільну здатність експортованого файлу.

Сполучене зображення
Зводить всі шари та експортує ілюстрацію Illustrator як растеризоване зображення. Вибір даного

параметра зберігає зовнішній вигляд ілюстрації.

Записати шари
Експортує групи, складені шари, вкладені шари та фрагменти як окремі шари, доступні для редагування у Photoshop. Вкладені шари, які мають більш ніж п'ять рівнів вкладеності, зводяться до одного шару Photoshop. Для експорту прозорих об'єктів як придатних до редагування шарів Photoshop оберіть параметрів «Найкраща придатність для редагування» (тобто об'єкти з постійною непрозорістю менше 100%, або з режимом накладання, що відрізняється від звичайного).

Зберегти придатність тексту до редагування
Експортує горизонтальний та вертикальний точковий текст (в тому числі вкладені шари до п'яти рівнів) у придатний до редагування текст Photoshop. Якщо вибір цього параметра погіршує вигляд ілюстрації, ви можете зняти виділення з параметра для растеризації тексту.

Найкраща придатність для редагування
Записує кожний підшар верхнього рівня в окремий шар Photoshop, якщо це не шкодить збереженню вигляду ілюстрації. Шари верхнього рівня стають наборами шарів Photoshop. Прозорі об'єкти лишаються придатними для редагування прозорими об'єктами. Також створюється шар фігури Photoshop для кожної складної фігури на шарі верхнього рівня, якщо це не викликає погіршення вигляду ілюстрації. Для запису складених фігур з суцільним обведенням змініть «Приєднати текст до кола». Незалежно від того, чи обрали ви цей параметр, всі шари глибиною більше 5 об'єднуються в один шар Photoshop.
Примітка. Illustrator не може експортувати складені фігури із застосованими до них графічними стилями, штриховими контурами або пензлями. Такі складені фігури растеризуються.

Згладжування
Видаляє зубчасті краї ілюстрації шляхом надлишкової вибірки. Зняття вибору з даного параметра допомагає залишати різкі краї штрихових малюнків під час растеризації.

Вбудувати профілі ICC
Створюється документ, де застосовано керування кольором.

Також див.

Вказівки щодо роздільності зображення для кінцевого виведення

Про кольори у цифровій графіці

Обведення об'єкта

Угору

Параметри експорту PNG

Якщо у документі є кілька монтажних областей, потрібно вказати спосіб їх експортування, перш ніж натискати пункт «Зберегти» (Windows) або «Експорт» (Mac OS) у діалоговому вікні «Експорт». Щоб експортувати кожну монтажну область як окремий файл PNG, виберіть у діалоговому вікні «Експорт» пункт «Використовувати монтажні області». Щоб експортувати певний діапазон монтажних областей, вкажіть його. Потім натисніть «Зберегти» (Windows) або «Експорт» (Mac OS) і вкажіть такі параметри:

Роздільна здатність
Визначає роздільну здатність растеризованого зображення. Більше значення роздільної здатності призводить до кращої якості зображення, але більшого розміру файлів.
Примітка. Деякі програми відкривають файли PNG із 72 ppi незалежно від вказаної роздільної здатності. У таких програмах розміри зображення будуть змінені (наприклад, ілюстрація, записана із 150 ppi, буде більш ніж у два рази більше, ніж ілюстрація, записана із 72 ppi). Таким чином, змініть роздільну здатність, лише якщо ви знаєте, що програма підтримує інші значення роздільної здатності, ніж 72 ppi.

Колір
Визначає колір для заливки прозорих ділянок. Оберіть «Прозорий» для збереження прозорості, «Білий» для заливки прозорих ділянок білим, «Чорний» для заливки прозорих ділянок чорним, «Інший» для вибору іншого кольору для заливки прозорості.

Згладжування
Видаляє зубчасті краї ілюстрації шляхом надлишкової вибірки. Зняття вибору з даного параметра допомагає лишати різкі краї лінійних ілюстрацій під час растеризації.

Черезрядково
Показує зображення із низькою роздільною здатністю, поки файл завантажується в браузері.

Черезрядковість робить процес завантаження неначе коротшим, але розмір файлу збільшується.

Також див.

Вказівки щодо роздільності зображення для кінцевого виведення

Оптимізація зображення для Інтернету

Угору

Параметри експорту TIFF

Якщо у документі є кілька монтажних областей, потрібно вказати спосіб їх експортування, перш ніж натискати пункт «Зберегти» (Windows) або «Експорт» (Mac OS) у діалоговому вікні «Експорт». Щоб експортувати кожну монтажну область як окремий файл TIFF, виберіть у діалоговому вікні «Експорт» пункт «Використовувати монтажні області». Щоб експортувати певний діапазон монтажних областей, вкажіть його. Потім натисніть «Зберегти» (Windows) або «Експорт» (Mac OS) і вкажіть такі параметри:

Колірна модель
Визначає колірну модель експортованого файлу.

Роздільна здатність
Визначає роздільну здатність растеризованого зображення. Більше значення роздільної здатності призводить до кращої якості зображення, але більшого розміру файлів.

Згладжування
Видаляє зубчасті краї ілюстрації шляхом надлишкової вибірки. Зняття вибору з даного параметра допомагає лишати різкі краї лінійних ілюстрацій під час растеризації.

«Стиснення LZW»
Застосовує стиснення LZW, метод стиснення без втрат, що не відкидає деталі зображення. Обирайте цей параметр для зменшення розміру файлів.

Байтовий порядок
Визначає відповідну послідовність байтів для запису файлу зображення, в залежності від того, яку платформу ви обираєте. Illustrator та новітні програми можуть зчитувати файли з байтовим порядком для будь-якої платформи. Однак, якщо ви не знаєте, у якій програмі файл може відкриватися, оберіть платформу, на якій його будуть переглядати.

Вбудувати профілі ICC
Створюється документ, де застосовано керування кольором.

Також див.

Вказівки щодо роздільності зображення для кінцевого виведення

Про кольори у цифровій графіці

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Відомості про файл та метадані

Про метадані
Огляд панелі «Відомості про документ»

Метадані – це набір стандартної інформації про файл, сюди відноситься ім'я автора, роздільна здатність, колірний простір, авторські права та ключові слова, які до нього застосовуються.

В інформації про файл на панелі «Відомості про документ» надається загальна інформація про файл та характеристики об'єктів, а також значення та імена стилів графіки, власні кольори, градієнти, шрифти, додану графіку.

Угору

Про метадані

Метадані – це набір стандартної інформації про файл, сюди відноситься ім'я автора, роздільна здатність, колірний простір, авторські права та ключові слова, які до нього застосовуються. Наприклад, більшість цифрових камер приєднує деяку основну інформацію до файлу, який містить зображення, до неї відноситься висота, ширина, формат файлу, а також час, коли зображення було створене. Ви можете використовувати метадані для раціоналізації робочих процесів та організації файлів.

Про стандарт XMP

Інформація про метадані зберігається за допомогою стандарту платформи розширюваних метаданих (XMP), на якій вбудовані Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign та Adobe Photoshop. Коригування, які застосовуються до зображень за допомогою Photoshop® Camera Raw, зберігаються як метадані XMP. XMP вбудована на XML, у більшості випадків метадані зберігаються у файлі. Якщо зберегти інформацію у файлі неможливо, метадані зберігаються у окремому файлі, який називається запасний файл. XMP спрощує обмін метаданими між програмами Adobe та у видавничих процесах. Наприклад, ви можете зберігати метадані із одного файлу як шаблон, а потім імпортувати їх у інші файли.

Метадані, які зберігаються у інших форматах, таких як Exif, IPTC (IIM), GPS, та TIFF, синхронізуються та описуються за допомогою XMP таким чином, щоб їх можна було легше переглядати та керувати ними. Інші програми та елементи (наприклад, Adobe Drive) також використовують XMP для обміну та збереження інформації, такої як коментарі версії, яку ви можете знайти за допомогою Adobe Bridge.

У більшості випадків метадані залишаються у файлі, навіть якщо змінюється його формат (наприклад, із PSD на JPG). Метадані також зберігаються під час розміщення файлів у документі або проекті Adobe.

> *Якщо ви займаєтеся розробкою продуктів мовами C++ чи Java, використовуйте пакет засобів розробки програмного забезпечення XMP Toolkit SDK для налаштування обробки метаданих та обміну метаданими. Якщо ви займаєтеся розробкою продуктів Adobe Flash чи Flex, використовуйте пакет засобів розробки програмного забезпечення XMP File Info SDK для налаштування діалогового вікна «Відомості про файл». Додаткові відомості можна знайти на веб-сайті Adobe.*

Робота із метаданими у Adobe Bridge та компонентами Adobe Creative Suite

Багато потужних елементів Adobe Bridge, які дозволяють вам впорядковувати, шукати файли та стежити за ними, залежать від метаданих XMP у ваших файлах. Adobe Bridge пропонує два шляхи роботи з метаданими: через панель метаданих та через діалогове вікно «Інформація про файл».

У деяких випадках існують декілька видів для ідентичної властивості метаданих. Наприклад, властивість може мати ярлик «Автор» в одному перегляді, та «Розробник» –

в іншому, але обидві назви відносяться до однієї властивості. Навіть якщо ви персоналізуєте ці перегляди для певних робочих процесів, вони залишаться стандартними після обробки XMP.

Угору

Огляд панелі «Відомості про документ»

Ви використовуєте панель «Відомості про документ» для перегляду загальної інформації про файл та характеристик об'єктів, а також значень та імен стилів графіки, власних кольорів, візерунків, градієнтів, шрифтів, доданої графіки. Для відображення панелі оберіть «Вікно» > «Відомості про документ».

- Для перегляду різних типів інформації оберіть параметр у меню панелі: «Документ», «Об'єкти», «Стилі графіки», «Пензлі», «Об'єкти плашкових кольорів», «Градієнтні об'єкти», «Шрифти», «Зв'язані зображення», «Вбудовані зображення» та «Відомості про шрифт».
- Для перегляду інформації лише про обраний об'єкт оберіть з меню панелі «Лише виділення». Якщо цей параметр не виділено, відображається інформація про весь документ.
- Для запису копії інформації про файл у текстовому вигляді оберіть у меню панелі «Зберегти». Введіть ім'я та розташування і натисніть «Зберегти».
- Щоб переглянути розміри монтажної області, клацніть на інструмент «Монтажна область», виберіть у меню на панелі пункт «Документ» і клацніть на монтажну область, яку бажаєте переглянути.

Інші теми довідки

Огляд робочого середовища

Додавання метаданих у вікні «Інформація про файл»

Робота з шаблонами метаданих

Імпортування метаданих у документ

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

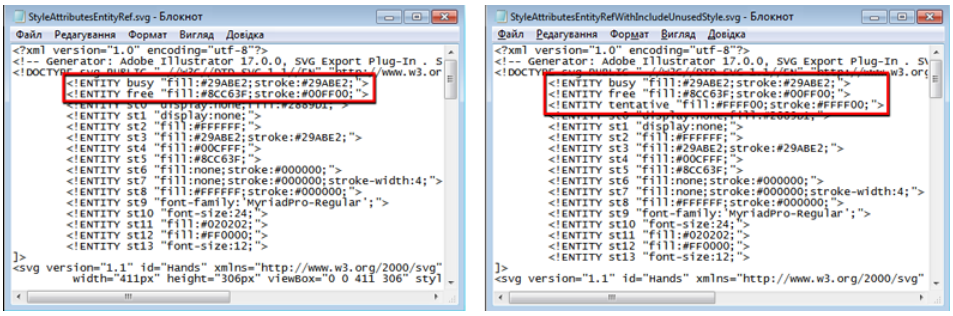
Довідка Illustrator / Експорт SVG-стилів графіки у CSS | Illustrator CC

Під час створення ілюстрації з багатьма елементами дизайнери використовують певні теми. Наприклад, розробка веб-матеріалів включає створення різноманітних елементів схожого стилю та зі схожими властивостями інтерактивності. Причому один дизайнер під час розробки може використовувати певні стилі, а інший дизайнер – зовсім інші стилі для створення додаткових елементів (визначені, але не використовувані).

Функція «Зберегти як SVG» програми Illustrator CC дозволяє виконувати такі операції:

Експорт невикористовуваних стилів. Під час експорту матеріалів у формат SVG відтепер користувачі можуть експортувати навіть невикористовувані стилі, які було визначено, але не використано для цього матеріалу. Це дозволяє іншим дизайнерам чи розробникам, які отримають цей матеріал, імпортувати стилі разом із графікою та скористатися тими стилями, якими не скористався попередній дизайнер.

Експорт імен графічних стилів В експортованому CSS-коді для кожного графічного стилю вказується відповідне ім'я, на основі якого дуже просто визначити, який саме стиль слід використати.



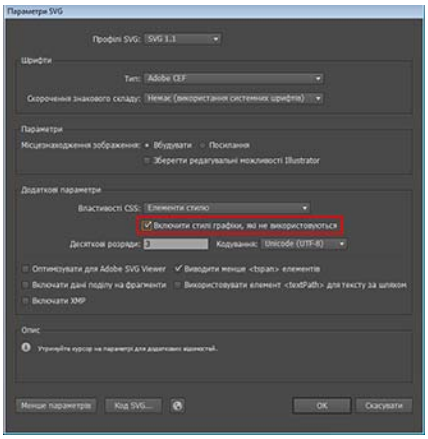
Відтепер імена графічних стилів експортуються у CSS-код (ліворуч). Невикористовувані стилі також можна експортувати в CSS (праворуч)

Щоб експортувати невикористовувані стилі, виконайте такі дії:

1. Якщо необхідно зберегти файл у форматі SVG, оберіть команду меню «Файл» > «Зберегти як».

2. У розкривному списку «Тип файлу» виберіть тип SVG, введіть ім'я файлу і натисніть кнопку «Зберегти».

3. У діалоговому вікні «Параметри SVG» натисніть кнопку «Інші параметри», після чого в розділі «Додаткові параметри» поставте позначку для параметра «Включати стилі графіки, які не використовуються», і натисніть «ОК».



Параметр «Включати стилі графіки, які не використовуються» у вікні під час

Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон **Продукти** **Завантаження** **Підтримка та навчання** **Компанія**

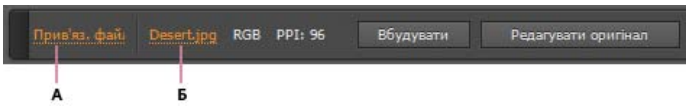
Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Довідка Illustrator / Інформація про зв'язки

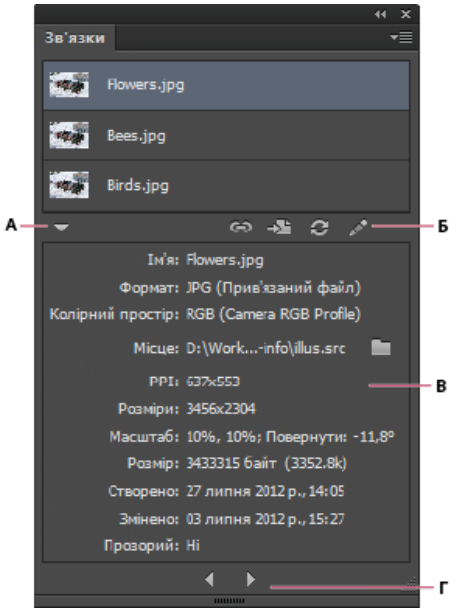
Ця функція доступна у Adobe Illustrator CS6, CC та пізніших версіях. Щоб приєднатися до Adobe Creative Cloud, перейдіть за адресою Adobe Creative Cloud.

На панелі «Зв'язки» («Вікно» > «Зв'язки») відображається перелік усіх ілюстрацій, розміщених (вбудованих або пов'язаних) у документі Illustrator. Інформація про зв'язки відображається на панелі «Зв'язки». Для перегляду інформації щодо пов'язаних файлів виконайте одну з таких дій:

- Двічі клацніть певний зв'язок на панелі «Зв'язки».
- Виберіть потрібний зв'язок на панелі «Зв'язки» і натисніть кнопку «Показати інформацію про зв'язок».
- Виберіть прив'язаний об'єкт, клацніть посилання «Тип об'єкта» на панелі керування, після чого відкриється панель зв'язків, де слід натиснути кнопку «Показати інформацію про зв'язок».



Клацніть посилання «Тип об'єкта», щоб відкрити для виділеного об'єкта панель відображення інформації про зв'язки
***А.** Тип об'єкта **Б.** Подробиці щодо пов'язаного файлу*



Область відображення інформації про зв'язки на панелі зв'язків
***А.** Відобразити зв'язок **Б.** Дії зв'язків **В.** Область відображення інформації про зв'язок **Г.** Кнопки переходу до попереднього/наступного зв'язку*

Щоб відновити або оновити зв'язок, створити зв'язок для переходу або редагувати оригінал, скористайтеся відповідними значками. Як і раніше, ці функції доступні в меню панелі.

На панелі «Інформація про зв'язки» відображаються такі дані:

Ім'я Відповідає імені пов'язаного файлу

Формат Позначає тип прив'язаного файлу та спосіб зв'язку: прив'язування або вбудовування.

Колірний простір Позначає колірний простір та профіль пов'язаного файлу. Залишається порожнім у випадку використання методу вбудування.

Місце Відображає місцезнаходження теки, де зберігається пов'язаний файл. Клацніть значок із папкою

в Провіднику (для Windows) або у Finder (для Mac OS).

PPI Відображає кількість ефективних пікселів на дюйм (PPI) у прив'язаному файлі.

Розміри Відображає початкові розміри пов'язаного об'єкта. Ці значення залишаться незмінними навіть після модифікації (зміни розмірів та орієнтації) пов'язаного файлу.

Масштаб Відображає значення масштабу, а також повороту ілюстрації

Створено Позначає дату створення файлу.

Змінено Позначає дату внесення останніх змін до файлу.

Прозорість Відображає наявність у файлі ділянок із альфа-прозорістю.

Докладнішу інформацію щодо панелі зв'язків див. за адресою Огляд панелі «Зв'язки».

> *Для перегляду інформації про зв'язки в більш ранніх версіях програми Illustrator оберіть команди меню «Вікно» > «Інформація документа», після чого оберіть «Прив'язані зображення» в меню панелі. Докладнішу інформацію див. за адресою Панель «Інформація документа».*

(cc) BY-NC-SR Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

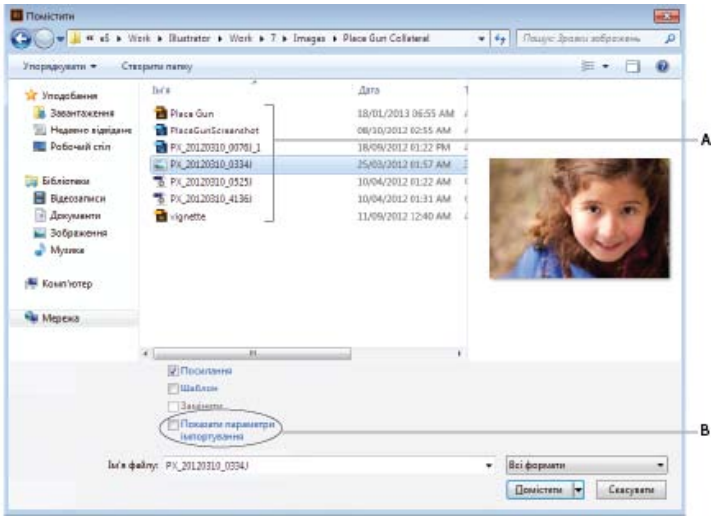
Команда «Помістити» — це основний засіб для імпортування зовнішніх файлів до документа Illustrator. Функція «Помістити» підтримує ширший діапазон форматів, а також надає різноманітні способи розміщення файлів у документі та вибору кольору. Після розміщення файлу використовуйте панель «Зв'язки» для його визначення, вибору, відстеження та оновлення.

Можливе одночасне розміщення кількох файлів. Скористайтеся цією функцією для вибору кількох зображень і послідовного їх розміщення у документі Illustrator.

Одночасне поміщення кількох файлів

1. Відкрийте файл Illustrator, до якого необхідно помістити зовнішній файл, і оберіть команду меню «Файл» > «Помістити».

2. У діалоговому вікні «Помістити» виберіть кілька файлів одночасно, утримуючи клавішу Ctrl (Cmd) чи Shift (Opt).

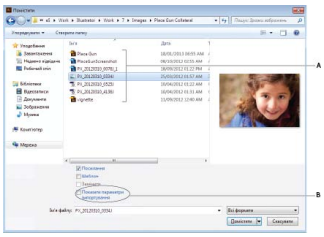


Виберіть один файл або декілька файлів із папки ресурсів і поставте прапорець для параметра «Показати параметри імпортування» (за необхідності)
***А.** Доступні для вибору файли **Б.** Прапорець параметра «Показати параметри імпортування»*

3. Виконайте одну з таких дій:

   - Натисніть кнопку «Помістити». Вказівник миші у документі Illustrator перетвориться на значок із мініатюрою завантаженого файлу.
   - Поставте прапорець для параметра «Показати параметри імпортування» і натисніть кнопку «Помістити». Діалогове вікно «Параметри імпорту» відображається для кожного файлу ресурсів, для якого можна налаштувати параметри імпорту в Illustrator. Після налаштування всіх параметрів для кожного файлу вказівник миші перетворюється на значок із мініатюрою завантаженого файлу.

   ***Примітка.** Параметри, що налаштовуються користувачем у вікні «Параметри імпорту», відбиваються на мініатюрі зображення, яка відображається поряд із вказівником завантаженого файлу.*



Вказівник перетворюється на значок із мініатюрами кількох завантажених файлів.
***А.** Вказівник зі значком із мініатюрою завантаженого файлу **Б.** Положення файлу, зображеного на мініатюрі, у переліку завантажених файлів **В.** Загальна кількість завантажених файлів **Г.** Попередній перегляд мініатюри поточного файлу*

4. Натискайте кнопки зі стрілками ліворуч чи праворуч для навігації по переліку завантажених файлів. Попередній перегляд мініатюри поточного завантаженого файлу відображається за кожного натискання кнопок зі стрілками праворуч чи ліворуч.

5. Щоб розмістити зображення, виконайте одну з таких дій:

   - Перемістіть вказівник із мініатюрою завантаженого файлу до певної ділянки документа Illustrator і клацніть у місці, де слід розмістити зображення. Обраний завантажений файл буде імпортовано у початковому розмірі.
   - Перемістіть вказівник із мініатюрою завантаженого файлу у певне місце, клацніть і потягніть вказівник, щоб збільшити зображення. Поточний файл буде розміщено у документі в квадратній рамці. Розміри квадратної рамки пропорціональні розмірам початкового зображення.

6. Швидкий перегляд і змінення параметрів імпортування файлу

   - Натискайте кнопки зі стрілками праворуч чи ліворуч для навігації між мініатюрами завантажених файлів для попереднього перегляду.
   - Під час попереднього перегляду файлу, параметри імпорту якого необхідно змінити, утримуючи клавішу Shift клацніть кнопкою миші мініатюру цього файлу.
   - Змініть необхідні параметри та натисніть кнопку «ОК».

7. Щоб вилучити завантажений файл зі списку файлів для розміщення, перейдіть до нього, використовуючи кнопки зі стрілками, і натисніть клавішу Esc.

(cc) BY-NC-SR Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон **Продукти** **Завантаження** **Підтримка та навчання** **Компанія**

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Імпорт і експорт тексту

Імпорт тексту
Експортування тексту

Угору

Імпорт тексту

Ви можете імпортувати текст у ваших ілюстраціях з файлу, створеного в іншій програмі. Illustrator підтримує такі формати імпортування тексту:

- Microsoft® Word для Windows 97, 98, 2000, 2002, 2003 та 2007
- Microsoft Word для Mac OS X, 2004 та 2008
- RTF (Розширений текстовий формат)
- Простий текст (ASCII) у кодуванні ANSI, Unicode, Shift JIS, GB2312, Китайському Big 5, Кирилиці, GB18030, Грецькому, Турецькому, Балтійському та Центральноєвропейському кодуванні

  Однією з переваг імпортування тексту з файлу замість копіювання та вставляння є те, що імпортований текст зберігає формат символів та абзацу. Наприклад, текст з файлу RTF зберігає в Illustrator шрифти і стилі. Ви також можете встановлювати параметри кодування та форматування, імпортуючи текст із простого текстового файлу.

  Важливо! Імпортуючи текст із файлів Microsoft Word та RTF, переконайтеся, що використані у файлі шрифти наявні у вашій системі. Відсутність шрифтів і шрифтових стилів, включно зі шрифтами, що мають таку саму назву, але інший формат (Type 1, TrueType або CID), може мати неочікувані наслідки. На японських системах через різницю в наборі символів текст, введений у Windows, може не відображатися на екрані комп'ютера у Mac OS.

Імпортування тексту до нового файлу

1. Виберіть «Файл» > «Відкрити».
2. Виберіть текстовий файл, який потрібно відкрити, і клацніть на «Відкрити».

Імпортування тексту в наявний файл

1. Виберіть «Файл» > «Помістити». Виберіть текстовий файл, який потрібно імпортувати, і клацніть на «Помістити».
2. Якщо ви вставляєте простий текстовий файл (.txt), виконайте наведене нижче і клацніть на «OK»:
   - Задайте набір символів і платформу, що були використані для створення файлу.
   - Виберіть параметр «Додаткове вертання каретки», щоб встановити, як Illustrator має обробляти додаткові символи вертання каретки у файлі.
   - Виберіть параметр «Додаткові пропуски», якщо бажаєте, аби Illustrator замінював рядки пробілів у файлі табуляцією. Введіть число пропусків, які мають замінятися символом табуляції.

Угору

Експортування тексту

Експортування у текстовий файл

1. Використовуючи текстовий інструмент, виділіть текст, який ви бажаєте

експортувати.

2. Виберіть «Файл» > «Експорт».
3. У діалоговому вікні «Експорт» виберіть місце для файлу і введіть назву файлу.
4. Виберіть в якості формату файлу «Текстовий формат (TXT)».
5. Введіть назву нового текстового файлу у полі назви, потім клацніть на «Записати» (Windows) або «Експорт» (Mac OS).
6. Виберіть платформу і метод кодування, потім клацніть на «Експорт».

Розставлення тегів тексту для експортування у Flash

Ви можете експортувати текст із Illustrator до Adobe Flash різними способами. Ви можете експортувати текст як статичний, динамічний текст або текст вводу. Динамічний текст також дозволяє вам вказати URL для сайту, що відкриватиметься, коли користувач клацає на тексті. Додаткову інформацію про динамічний текст і текст введення дивіться у довідці Flash.

Текст Flash може містити текст у точці, текст в області, текст за контуром; весь текст перетворюється на текст в області у форматі SWF. Рамки розміру залишаються тими самими, і будь-які застосовані до них перетворення зберігаються у форматі SWF. Зв'язані текстові об'єкти експортуються індивідуально; якщо ви бажаєте маркувати й експортувати всі об'єкти у низці, переконайтеся, що ви виділили і промаркували кожний із них. Переповнення тексту імпортується у Flash Player як є.

Після того, як ви розставили теги тексту, ви можете імпортувати його у Flash, або експортуючи текст із Illustrator, або копіюючи і вставляючи текст.

Відео щодо ефективного використання тексту між Illustrator та Flash шукайте на www.adobe.com/go/vid0199.

Примітка. Розставлення тегів тексту і їхнє зняття не змінює вихідного тексту в Illustrator. Ви можете змінити розставлення тегів у будь-який час, не змінюючи оригінал.

1. Виділіть текстовий об'єкт і клацніть на «Текст Flash» на панелі керування.
2. На панелі «Текст Flash» виділіть одне з наведеного нижче в меню «Текст»:
   Статичний текст
   Експортує текст до Flash Player як звичайний текстовий об'єкт, який не можна змінювати динамічно або програмно у Flash. Вміст і вигляд тексту позначки визначається, коли ви займаєтесь авторською розробкою тексту.

   Динамічний текст
   Експортує текст як «динамічний текст», який можна оновлювати програмно під час роботи програми за допомогою тегів і команд сценарію «Action». Ви можете використовувати динамічний текст для результатів спортивних змагань, біржових котирувань, газетних заголовків та для інших подібних цілей, де ви бажаєте оновлювати текст динамічно.

   Для редагування
   Експортує текст як текст «для редагування», що є тим самим, що і «динамічний текст», але також дозволяє користувачеві редагувати текст у Flash Player. Ви можете використовувати текст вводу для форм, звітів та інших подібних цілей, де ви бажаєте, щоб користувачі вводили або редагували текст.
3. (За потребою) Введіть назву зразка для текстового об'єкта. Якщо ви не ввели назву зразка, типова назва текстового об'єкта на панелі «Шари» використовується у Flash для маніпулювання даним текстовим об'єктом.
4. Задайте «Тип візуалізації». Параметр «Використовувати апаратні шрифти» перетворює гліфи на шрифти пристрою (згладжування для апаратних шрифтів недоступне).
   Примітка. Назви шрифтів зазвичай використовуються дослівно і передаються безпосередньо до шрифтової системи платформи програвання, щоб розташувати шрифт. Проте є кілька особливих непрямих назв шрифтів, що перетворюються на інші назви шрифтів залежно від платформи. Ця непряма проекція встановлюється апаратно в кожній версії Flash Player для конкретної платформи, і шрифти для кожної платформи вибираються серед типових шрифтів системи або інших шрифтів, що видаються доступними. Окрім того непрямі перетворення задаються, щоб збільшити до максимуму подібність непрямих шрифтів на різних платформах.

Анімація
Оптимізує текст для виводу в анімації.

Придатність для читання
Оптимізує текст для зручності читання.

Власний
Дає змогу задавати власні значення «Товщини» і «Різкості» тексту.

Використовувати апаратні шрифти
Перетворює гліфи на шрифти пристрою. Для апаратних шрифтів згладжування недоступне.

_sans, _serif і _typewriter
Перетворює західні непрямі шрифти між платформами, аби забезпечити схожий вигляд.

Gothic, Tohaba (Gothic Mono) і Mincho
Перетворює японські непрямі шрифти між платформами, аби забезпечити схожий вигляд.

Примітка. Додаткову інформацію про непрямі шрифти шукайте у документі специфікації Flash, що його ви знайдете на Adobe.com.

5. (За потребою) Виберіть одне з наведеного нижче:
   Придатний для виділення
   Робить експортований текст придатним для виділення у Flash.

   Показувати межі тексту
   Робить межі тексту видимими у Flash.

   Параметри редагування символу
   Відкриває діалогове вікно «Вбудовування символів», щоб ви мали змогу вбудувати окремі символи у текстовий об’єкт. Ви можете вибрати символи, які ви бажаєте вбудувати, зі списку, що надається, ввести символи у текстовому полі «Включати ці символи», клацнути на «Автозаповнення» для автоматичного вибору символів, що мають бути вбудовані, або для поєднання цих варіантів.

6. (За потребою) Якщо текст промарковано як «Динамічний текст», ви можете задати URL сторінки, яку ви бажаєте відкрити, коли на тексті клацають мишею, і потім виберіть цільове вікно, щоб вказати де має завантажуватися сторінка:
   _self
   Визначає поточний кадр у поточному вікні.

   _blank
   Визначає нове вікно.

   _parent
   Встановлює батьківський елемент для поточного кадру.

   _top
   Встановлює кадр верхнього рівня у поточному вікні.

7. Якщо ви позначили текст як «Текст вводу», задайте «Максимальну кількість символів», яку можна набрати у текстовому об’єкті.

Якщо ви позначили текст як «Текст Flash», ви можете виділити весь такий текст за один раз, вибравши «Виділити» > «Об’єкт» > «Динамічний текст Flash» або «Текст вводу Flash».

Інші теми довідки

Параметри експорту Flash

Відео про текст Flash

Параметри оптимізації SWF (Illustrator)»

(cc) BY-NC-SR

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Створення тексту

Введення тексту у точці
Введення тексту в області
Керування областю тексту
Створити рядки і стовпчики тексту
Заголовок по всій ширині текстової ділянки
Зв'язування текстових блоків між об'єктами
Обтікання текстом навколо об'єкта
Вирівнювання тексту за контуром об'єкта
Вилучення порожніх текстових об'єктів із ілюстрації

Угору

Введення тексту у точці

Текст від точки - це горизонтальний або вертикальний рядок тексту, що починається там, де ви клацнули мишею, і продовжується в міру введення символів. Кожен рядок тексту є незалежним - він розширюється або звужується, коли ви редагуєте його, але не переноситься на новий рядок. Введення тексту в такий спосіб є зручним для додавання кількох слів до ілюстрації.

1. Оберіть інструмент «Текст» або Інструмент «Вертикальний текст» .

   Вказівник набуде вигляду «I» з пунктирним квадратиком. Невеличка горизонтальна риска внизу I-вказівника позначає позицію базової лінії, на яку лягатиме текст.

2. (За потребою) Встановіть параметри форматування тексту на панелі керування, панелі «Символ» або «Абзац».

3. Клацніть, де бажаєте почати рядок тексту.

   Важливо! Не клацніть на наявному об'єкті, бо це перетворить текстовий об'єкт на текст в області або на текст на контурі. Якщо наявний об'єкт знаходиться там, де ви бажаєте ввести текст, заблокуйте або приховайте цей об'єкт.

4. Введіть текст. Натисніть Enter або Return, щоб розпочати новий рядок тексту в межах того самого текстового об'єкта.

5. Коли ви закінчите вводити текст, клацніть на інструменті «Виділення» , аби виділити текстовий об'єкт. Або клацніть на тексті, утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS).

Примітка. Додаткові відомості про роботу з текстом в Illustrator дивіться в документі «Робота з текстом» за адресою http://www.adobe.com/go/learn_ai_type_ua.

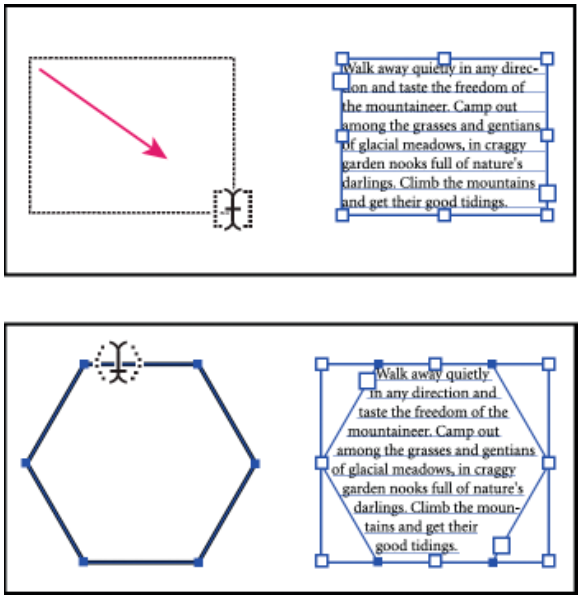
Угору

Введення тексту в області

Текст в області (також - тип абзацу) використовує межі об'єкта для керування потоком символів, як по горизонталі, так і по вертикалі. Коли текст досягає межі, він автоматично переноситься, щоб уміститися на визначеній ділянці. Вводити текст в такий спосіб зручно, якщо вам потрібно створити більше одного абзацу, наприклад, для брошури.

1. Визначте обмежувальну ділянку:

   - Візьміть інструмент «Текст» або «Вертикальний текст» і перетягніть по діагоналі, щоб визначити прямокутну обмежувальну ділянку.
   - Намалюйте об'єкт, який ви бажаєте застосовувати як обмежувальну ділянку. (Неважливо, чи має цей об'єкт атрибути обведення або заливки, бо Illustrator автоматично вилучає їх). Візьміть інструмент «Текст» , «Вертикальний текст» , «Текст в області» або «Вертикальний текст в області» і клацніть будь-де на контурі об'єкта.

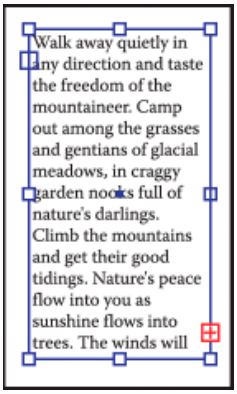


Створення текстової ділянки шляхом перетягування (верх) порівняно з перетворенням наявної фігури на текстову ділянку (низ)

Примітка. Якщо об'єкт має відкритий контур, щоб визначити обмежувальну ділянку, ви повинні скористатися інструментом «Текст в області». Аби визначити межі, Illustrator малює уявну лінію між кінцевими точками контуру.

2. (За потребою) Встановіть параметри форматування тексту на панелі керування, панелі «Символ» або «Абзац».
3. Введіть текст. Натисніть Enter або Return, щоб розпочати новий абзац.
4. Коли ви закінчите вводити текст, клацніть на інструменті «Виділення» , аби виділити текстовий об'єкт. Або клацніть на тексті, утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS).

   Якщо ввести текст, що виходить за межі області, біля нижньої частини обмежувальної рамки з'являється невелике вікно з символом «плюс» (+).



Приклад переповнення тексту

Ви можете змінити розмір області тексту або розширити контур, щоб нормально відобразити весь текст. Також ви можете перенести частину тексту до іншого об'єкта.

Відео про створення тексту із даної точки або тексту в області див. на www.adobe.com/go/vid0045_ua. Додаткові відомості про роботу з текстом в Illustrator дивіться в документі «Робота з текстом» за адресою http://www.adobe.com/go/learn_ai_type_ua.

Угору

Керування областю тексту

Зміна розміру текстової ділянки

Змінювати розмір тексту можна кількома способами, в залежності від того, що саме

створюється: початок набору, текст в області чи текст по контуру.

Для тексту, що пишеться за допомогою початку набору, обмежень щодо кількості тексту немає, отже змінювати розмір текстового поля непотрібно в цьому випадку.

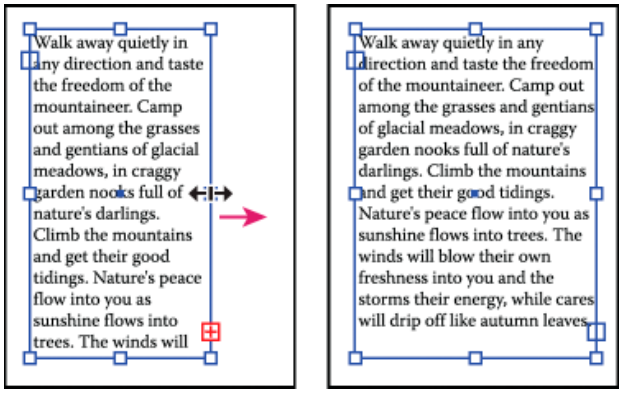
Якщо використовується інструмент «Текст в області», виконується перетягування об'єкта, і текст вводиться у виділеній області. У цьому випадку розмір тексту змінюється, коли за допомогою інструмента «Часткове виділення» змінюється розмір об'єкта.

Коли текст вводиться вздовж контуру, можна пов'язати текст між об'єктами (див. Зв’язування текстових блоків між об’єктами), якщо текст не вписується у виділений контур. У цьому випадку розмір тексту також змінюється, коли за допомогою інструмента «Часткове виділення» змінюється розмір об'єкта.

Переконайтеся, що для параметра рамки розміру встановлено значення «Показати рамку розміру». Якщо ви не бачите рамку розміру, виберіть «Перегляд» > «Показати рамку розміру».

❖ Щоб змінити розмір, виконайте одну з таких дій:

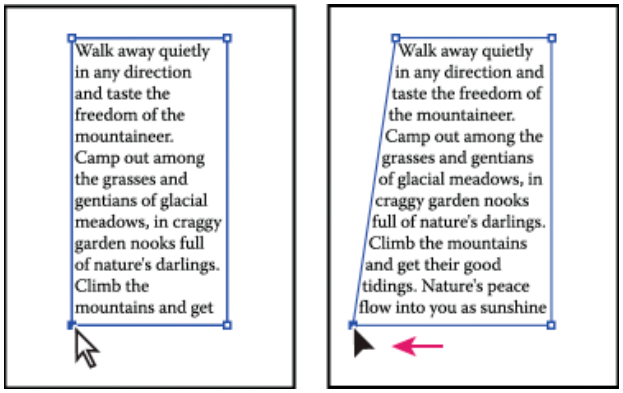
- Виділіть текстовий об’єкт інструментом «Виділення» або за допомогою панелі «Шари» і перетягніть держак рамки розміру.



Зміна розміру текстової ділянки інструментом «Виділення»

- Виділіть край або кут контуру тексту інструментом «Часткове виділення» . Перетягніть, щоб налаштувати форму контуру.

  Налаштування контуру тексту інструментом «Часткове виділення» є найпростішим, коли ви знаходитесь у режимі перегляду «Контур».



Зміна розміру текстової ділянки інструментом «Часткове виділення»

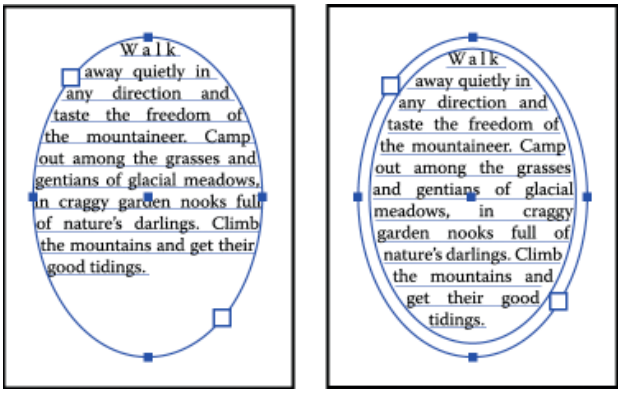
- Виділіть текстовий об’єкт інструментом «Виділення» або скориставшись панеллю «Шари», виберіть «Текст» > «Параметри тексту в області». Введіть значення у полі «Ширина» та «Висота» і клацніть на «OK». Якщо текстова ділянка не є прямокутною, ці значення визначатимуть ширину і висоту рамки розміру об’єкта.

Зміна поля навколо текстової ділянки

Працюючи з об’єктом тексту в області, ви можете встановлювати проміжок між текстом та облямовувальним контуром. Це поле зветься відбиттям.

1. Виділіть об’єкт тексту в області.
2. Виберіть «Текст» > «Параметри тексту в області».

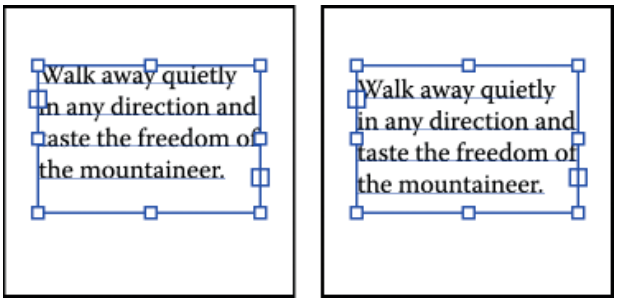
3. Задайте значення відбиття і клацніть на «OK».



Текст без відбиття (ліворуч) порівняно з текстом із відбиттям (праворуч)

Підняття або опускання першої базової лінії на текстовій ділянці

Працюючи з об’єктом тексту в області, ви можете контролювати вирівнювання першої лінії тексту за верхом об’єкта. Це вирівнювання зветься зсувом базової лінії першого рядка. Наприклад, ви можете зробити так, щоб текст випинався над верхом об’єкта або лежав на певній відстані нижче верхньої частини об’єкта.



Текст із базовою лінією першого рядка, налаштований на «За висотою великих літер» (ліворуч) порівняно з текстом із базовою лінією першого рядка, налаштованого на «Інтерліньяж» (праворуч)

1. Виділіть об’єкт тексту в області.
2. Виберіть «Текст» > «Параметри тексту в області».
3. Для базової лінії першого рядка виберіть один з таких варіантів:
   Підіймання
   Висота символу “d” нижче верхньої частини текстового об’єкта.

   За висотою великих літер
   Верхівка великої літери торкається верхівки текстового об’єкта.

   Інтерліньяж
   Використовує значення інтерліньяжу як відстань між базовою лінією першого рядку тексту і верхівкою текстового об’єкта.

   Висота по осі x
   Висота символу “x” нижче верхньої частини текстового об’єкта.

   Висота круглої шпації
   Верх круглої шпації в азійських шрифтах торкається верхньої частини текстового об’єкта. Цей параметр доступний незалежно від встановлених налаштувань відображення параметрів для азійських мов.

   Зафіксований
   Визначає відстань від базової лінії першого рядка тексту до верхнього краю текстового об’єкта у полі «Мін.»

   Попередня версія
   Використовує перше значення базової лінії за замовчуванням, що застосовується в Adobe Illustrator 10 або ранішій версії.
4. У полі «Мін.» вкажіть значення зсуву базової лінії.

Також див.

Відхилення від базової лінії

Показ параметрів тексту для азійських мов

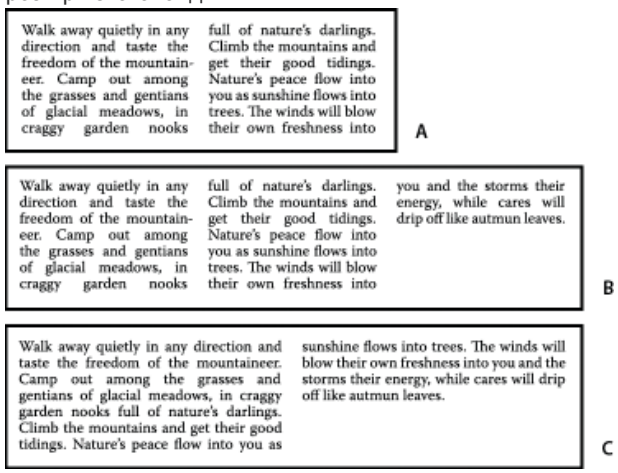
Угору

Створити рядки і стовпчики тексту

1. Виділіть об’єкт тексту в області.
2. Виберіть «Текст» > «Параметри тексту в області».
3. У розділах «Рядки» і «Стовпчики» діалогового вікна встановіть такі параметри:
   Число
   Визначає число рядків і стовпчиків, які має містити об’єкт.

   Діапазон
   Визначає висоту окремих рядків і ширину окремих стовпчиків.

   Зафіксований
   Визначає, що відбувається з діапазоном рядків і стовпчиків, коли ви змінюєте розмір текстової ділянки. Коли цей параметр вибрано, зміна розміру ділянки може змінити число рядків і стовпчиків, але не їхню ширину. Залиште цей параметр невибраним, якщо бажаєте, щоб ширина рядків і стовпчиків змінювалася, коли ви змінюєте розмір текстової ділянки.



Параметри для зміни розміру рядків і стовпчиків
A.
Цільовий документ стовпці

B.
Змінені стовпчики з вибраним параметром «Сталий»

C.
Змінені стовпчики з невибраним параметром «Сталий»

   Середник
   Визначає відстань між рядками чи стовпчиками.

4. У розділі «Параметри» діалогового вікна виберіть параметр «Розміщення тексту», щоб визначити, як текст має розміщуватися між рядками і стовпчиками: «За рядками» або «За стовпчиками» .
5. Натисніть «ОК».

Угору

Заголовок по всій ширині текстової ділянки

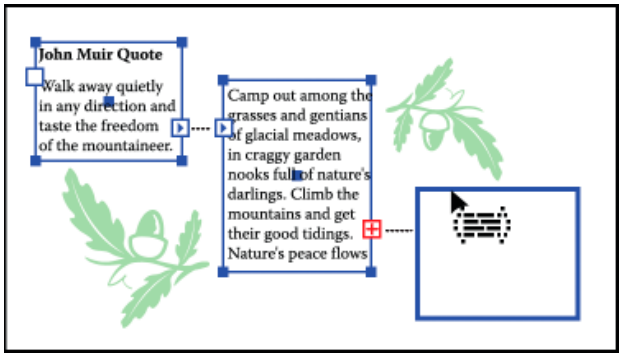
1. Візьміть інструмент «Текст» і клацніть на абзаці, який ви бажаєте припасувати до текстової ділянки.
2. Виберіть «Текст» > «Розігнати заголовок».
   Примітка. Якщо ви змінюєте формат тексту, знову застосуйте команду «Розігнати заголовок».

Угору

Зв’язування текстових блоків між об’єктами

Щоб зв’язати (або продовжити) текст від одного об’єкта до наступного, зв’яжіть об’єкти. Зв'язані текстові об’єкти можуть мати будь-яку форму, проте текст повинен вводитися в ділянці або вздовж контуру (не в точці).

Кожен об'єкт тексту в області містить порт вводу і порт виводу, що дозволяють вам зв'язувати об'єкти і створювати зв'язані копії текстового об'єкта. Порожній порт показує, що весь текст є видимим, і що об’єкт не прив’язано. Стрілка на порті показує, що об’єкт прив’язано до іншого об’єкта. Червоний знак плюса на порті виводу показує, що об’єкт містить додатковий текст. Цей текст, що залишається невидимим, зветься переповненням тексту.



Порти на зв’язаних текстових об’єктах

Ви можете розривати низки і розміщувати текст або в першому, або в наступному об’єкті, або ви можете усунути всі низки, залишивши текст на місці.

Примітка. Працюючи зі зв’язаними текстовими блоками, може бути зручним бачити низки. Щоб бачити низки, виберіть «Вигляд» > «Показувати текстові низки», а потім виділіть зв’язаний об’єкт.

Зв’язаний текст

1. Для виділення об’єкта тексту в області скористайтеся інструментом «Виділення».
2. Клацніть на порті вводу або виводу виділеного текстового об’єкта. Курсор миші набуде вигляду значка завантаженого тексту .
3. Виконайте одну з таких дій:

   - Щоб прив’язатися до наявного об’єкта, поставте вказівник на контур об’єкта. Вказівник змінює форму на . Клацніть на контурі, щоб зв’язати об’єкти.
   - Щоб прив’язатися до нового об’єкта, клацніть або перетягніть вказівник по порожній ділянці монтажної області. Клацання створює об’єкт того самого розміру і форми, що й первинний, перетягування дає вам змогу створити прямокутний об’єкт будь-якого розміру.

     Ще один спосіб зв’язування тексту між об’єктами: виділити об’єкт тексту в області, виділити об’єкт (чи об’єкти), які ви бажаєте зв’язати, потім виберіть «Текст» > «Зв’язані текстові блоки» > «Створити».

Усунення або розбиття низок

1. Виділіть зв’язаний текстовий об’єкт.
2. Виконайте одну з таких дій:

   - Щоб розірвати низку між двома об’єктами, двічі клацніть на порт або будь-який кінець низки. Текст розміщується у першому об’єкті.
   - Щоб звільнити об’єкт з текстової низки, виберіть «Текст» > «Зв’язані текстові блоки» > «Звільнити виділене». Текст розміщується у наступному об’єкті.
   - Щоб вилучити всі низки, виберіть «Текст» > «Зв’язані текстові блоки» > «Вилучити низки». Текст залишається на місці.

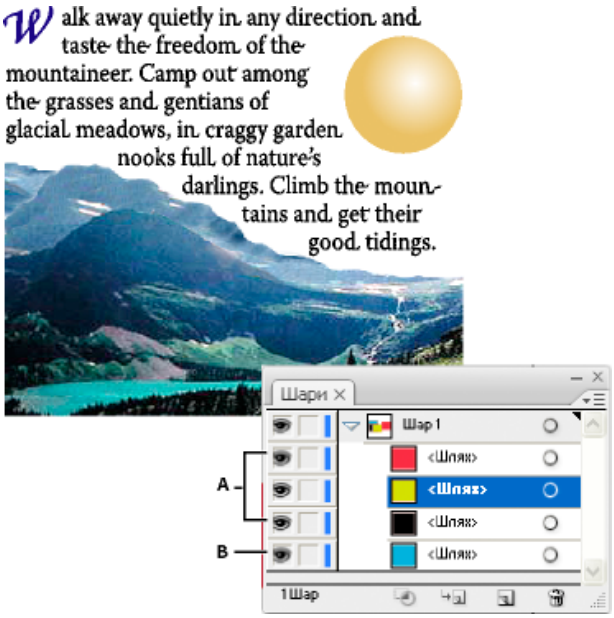
Угору

Обтікання текстом навколо об'єкта

Ви можете обтікати текстом в області будь-який об’єкт, в тому числі, текстові об’єкти,

імпортовані зображення, об’єкти, що їх ви малюєте в Illustrator. Якщо об’єкт обтікання є вбудованим бітовим зображенням, Illustrator обтікає текстом навколо непрозорих або частково непрозорих пікселів, ігноруючи цілком прозорі пікселі.

Обтікання визначається порядком стекування об’єктів, який ви можете подивитися на панелі «Шари», клацнувши на трикутникові поряд із назвою шару. Щоб огорнути об’єкт текстом, об’єкт обтікання має знаходитися на тому самому шарі, що й текст, безпосередньо над текстом в ієрархії шарів. Ви можете перетягувати вміст вгору і вниз на панелі «Шари», щоб змінити ієрархію.



Обтікання об’єктів текстом
A.
Об'єкти обтікання

B.
Обтікальний текст

Також див.

Стекування об'єктів

Створення тексту за контуром

Обтікання текстом

1. Переконайтеся, що наведені умови справджуються для тексту, для якого ви застосовуватимете обтікання:
   - Це текст в області (набраний у полі).
   - Він знаходиться на тому самому шарі, що й об’єкт обтікання.
   - В ієрархії шарів він знаходиться просто під об’єктом обтікання.

   Важливо! Якщо шар містить кілька текстових об’єктів, перемістіть будь-який об’єкт, яким ви не бажаєте огортати об’єкт, або на інший шар, або вище об’єкта обтікання.
2. Виділіть об’єкт або об’єкти, які ви бажаєте огорнути текстом.
3. Виберіть «Об’єкт» > «Обтікання текстом» > «Виконати».

Встановлення параметрів обтікання

Ви можете встановити параметри обтікання перед обтіканням текстом або після нього.

1. Виділіть об’єкт обтікання.
2. Виберіть «Об’єкт» > «Обтікання текстом» > «Параметри обтікання текстом» і задайте такі параметри:
   Офсетна
   Встановлю величину проміжку між текстом і об’єктом обтікання. Ви можете ввести або додатне, або від’ємне число.

Інвертувати обтікання
Обтікання текстом зворотного боку об’єкта.

Розгорнути текст з об'єкта

1. Виділіть об’єкт обтікання.
2. Виберіть «Об’єкт» > «Обтікання текстом» > «Звільнити».

Угору

Вирівнювання тексту за контуром об'єкта

Щоб вирівняти текст за рамкою розміру наявних гліфів, а не за метрикою шрифту, виконайте такі дії:

1. Застосуйте живий ефект «Перетворення об'єкта на криві», вибравши в меню «Ефект» > «Контур» > «Перетворити об'єкт на криві».
2. Налаштуйте використання меж попереднього перегляду на панелі «Вирівнювання», вибравши у випадному меню цієї панелі пункт «Використовувати межі попереднього перегляду».

Після налаштування цих параметрів текст залишатиметься «живим», а вирівнювання відповідатиме тексту в кривих.

Угору

Вилучення порожніх текстових об’єктів із ілюстрації

Вилучення невикористаних текстових об’єктів робить ваш матеріал простішим для друкування і зменшує розмір файлу. Ви можете створювати порожні текстові об’єкти, наприклад, якщо випадково клацаєте інструментом «Текст» на ділянці ілюстрації, а потім берете інший інструмент.

1. Виберіть «Об'єкт» > «Шлях» > «Очистити».
2. Виберіть «Порожні текстові контури» і клацніть на «OK».

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Створення тексту за контуром

Введення тексту вздовж контура
Переміщення або віддзеркалення тексту вздовж контуру
Застосування ефектів до тексту на контурі
Налаштування вертикального вирівнювання тексту за контуром
Налаштування міжлітерного інтервалу на різких поворотах

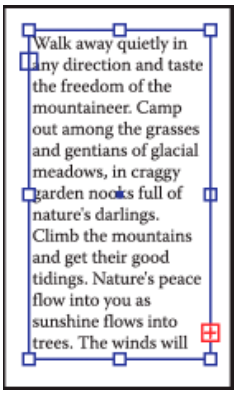
Текст за контуром лягає вздовж краю відкритого або замкненого контуру. Коли ви вводите текст по горизонталі, символи лягають паралельно до базової лінії. Коли ви вводите текст по вертикалі, символи лягають перпендикулярно до базової лінії. У будь-якому випадку текст лягає у напрямку, в якому точки додавалися до контуру.

Угору

Введення тексту вздовж контура

1. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб створити горизонтальний текст вздовж контуру, візьміть інструмент «Текст» або інструмент «Текст за контуром».
   - Щоб створити вертикальний текст вздовж контуру, візьміть інструмент «Вертикальний текст» або інструмент «Вертикальний текст за контуром».
2. (За потребою) Встановіть параметри форматування тексту на панелі керування, панелі «Символ» або «Абзац».
3. Поставте вказівник на контурі і клацніть. (Неважливо, чи має цей контур атрибути обведення або заливки, бо Illustrator автоматично вилучає їх).
   Примітка. Якщо контур не відкритий, а замкнений, ви маєте скористатися інструментом «Текст за контуром».
4. Введіть текст.
5. Коли ви закінчите вводити текст, клацніть на інструменті «Виділення», аби виділити текстовий об’єкт. Або клацніть на тексті, утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS).

Якщо ви ввели більше тексту, ніж може вміститися на ділянці або вздовж контуру, внизу обмежувальної області з’являється невеликий квадратик із позначкою плюс (+).



Приклад переповнення тексту

Ви можете змінити розмір області тексту або розширити контур, щоб нормально відобразити весь текст. Також ви можете перенести частину тексту до іншого об’єкта.

Відео про створення тексту за контуром можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/vid0046_ua. Додаткові відомості про роботу з текстом в Illustrator дивіться в документі «Робота з текстом» за адресою http://www.adobe.com/go/learn_ai_type_ua.

Угору

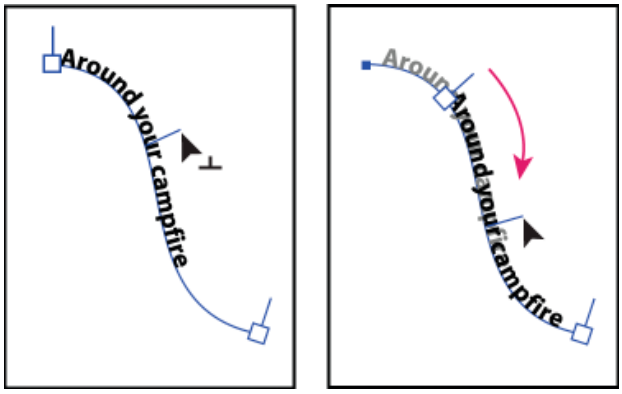
Переміщення або віддзеркалення тексту вздовж контуру

1. Виділіть об’єкт типу «текст на контурі».

   На початку тексту, в кінці тексту, посередині між початком і кінцем з’являються дужки.

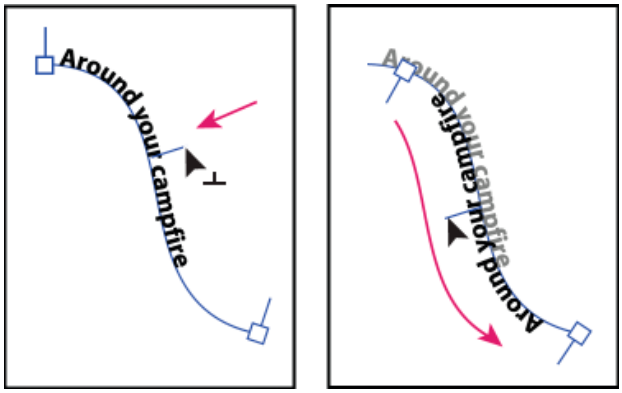
2. Поставте вказівник на центральну дужку тексту - поряд із вказівником має з’явитися маленький значок ⊥.
3. Виконайте одну з таких дій:

   - Щоб перемістити текст вздовж контуру, перетягуйте центральну дужку вздовж нього. Утримуйте Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), щоб текст не перекинувся на другий бік контуру.

     Переміщення тексту вздовж контуру

   - Щоб перекинути текст вздовж контуру, змінюючи напрям на протилежний, перетягніть дужку через контур. Або виберіть «Текст» > «Текст за контуром» > «Параметри тексту за контуром», виберіть «Віддзеркалити» і клацніть на «OK».

     Перекидання тексту вздовж контуру

     Щоб перемістити текст вздовж контуру, не змінюючи напрямок тексту, застосуйте параметр «Зсув базової лінії» на панелі «Символ.» Наприклад, щоб опустити створений текст, розміщений зліва направо вздовж вершини кола, таким чином, щоб він містився всередині вершини кола, необхідно ввести від'ємне значення у текстовому полі «Зсуву базової лінії».

     Відео про створення тексту за контуром див. на www.adobe.com/go/vid0046_ua.

Також див.

Відхилення від базової лінії

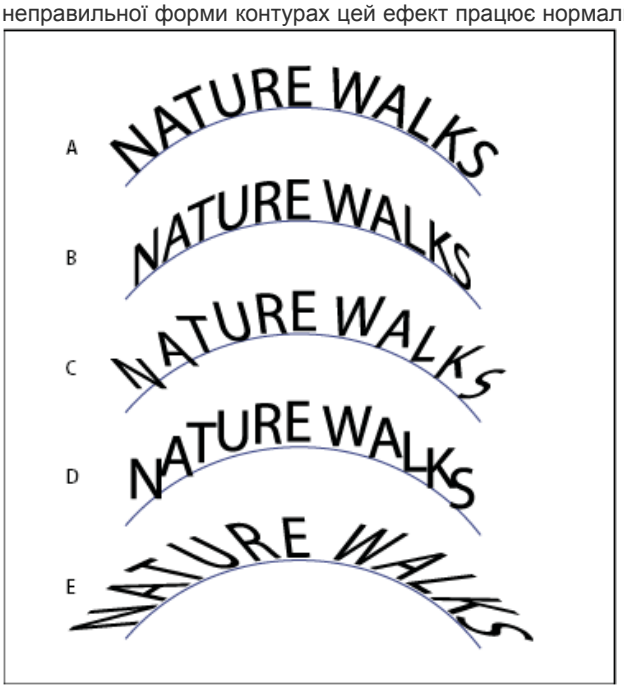
Угору

Застосування ефектів до тексту на контурі

Ефекти тексту за контуром дають змогу викривляти орієнтацію символів на контурі. Для застосування цих ефектів потрібно спочатку створити текст на контурі.

1. Виділіть об’єкт типу «текст на контурі».
2. Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть «Текст» > «Текст за контуром» і ефект із підменю.
- Виберіть «Текст» > «Текст за контуром» > «Параметри тексту за контуром». Потім виберіть параметр в меню «Ефект» і клацніть на «OK».
  Примітка. Застосування ефекту «Гравітація» до тексту на ідеально круглому контурі матиме такий же результат, як і застосування ефекту «Веселка» зі стандартними параметрами. На еліптичних, квадратних, прямокутних та інших неправильної форми контурах цей ефект працює нормально.



Ефекти тексту за контуром
A.
Веселка

B.
Нахил

C.
3D-стрічка

D.
Сходинка

E.
Гравітація

Угору

Налаштування вертикального вирівнювання тексту за контуром

1. Виберіть текстовий об’єкт.
2. Виберіть «Текст» > «Текст за контуром» > «Параметри тексту за контуром».
3. Виберіть параметр в меню «Вирівняти за контуром», щоб встановити, як вирівнювати всі символи за контуром, відносно загальної висоти шрифту:
   Верхній виносний елемент
   Вирівнює за верхнім краєм шрифту.

   Нижній виносний елемент
   Вирівнює за нижнім краєм шрифту.

   По центру
   Вирівнює за точкою посередині між верхнім та нижнім виносними елементами шрифту.

   Базова лінія
   Вирівнює вздовж базової лінії. Це значення параметра є усталеним.
   Примітка. Символи без верхнього та нижнього виносних елементів (такі як літера «е») або без базової лінії (наприклад, апостроф) вирівнюються по вертикалі з

символами, що мають верхній та нижній виносні елементи та базові лінії. Ці розміри шрифту задаються стало дизайнером шрифту.

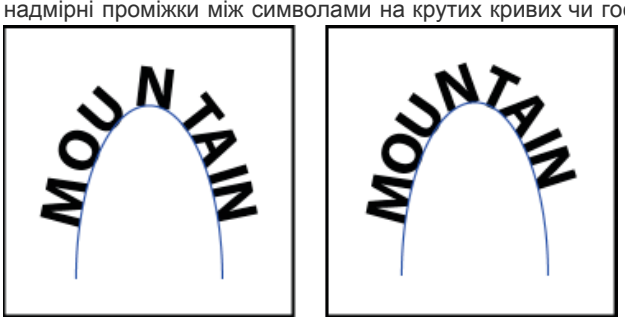
Для додаткового керування вертикальним вирівнюванням скористайтеся параметром «Відхилення від базової лінії» на панелі «Символ». Наприклад, введіть від'ємне значення у полі «Відхилення від базової лінії», щоб змістити текст вниз.

Угору

Налаштування міжлітерного інтервалу на різких поворотах

Коли символи обтікають круті криві або гострі кути, вони розгортаються наче віяло так, що між ними можуть виникати надмірні проміжки. Ви можете звузити проміжки між символами на кривих, скориставшись параметром «Інтервали» у діалоговому вікні «Параметри тексту за контуром».

1. Виберіть текстовий об’єкт.
2. Виберіть «Текст» > «Текст за контуром» > «Параметри тексту за контуром».
3. Введіть значення проміжку у точках у полі «Інтервали». Вищі значення усуватимуть надмірні проміжки між символами на крутих кривих чи гострих кутах.



Текст без регулювання проміжків (ліворуч) порівняно з текстом із регулюванням (праворуч)

Примітка. Значення «Інтервали» не впливає на символи, що стоять на прямих відрізках. Щоб змінити міжсимвольні проміжки будь-те вздовж контуру, виділіть символи і застосуйте до них кернінг чи трекінг.

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Масштабування та обертання тексту

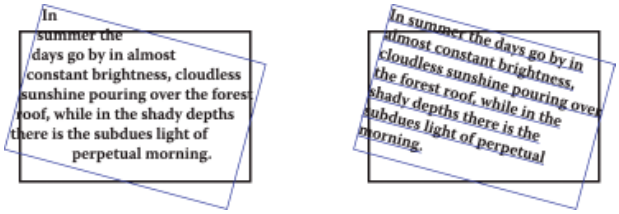
Виділіть текст для трансформування
Налаштування масштабу тексту
Поворот тексту

Угору

Виділіть текст для трансформування

Ви можете обертати, віддзеркалювати, масштабувати й зсовувати текст, як решту об’єктів. Проте те, як ви виділите текст, впливатиме на наслідок трансформування:

- Щоб трансформувати текст уздовж його обмежувального контуру, виділіть текстовий об’єкт і скористайтеся інструментом «Поворот», щоб обернути об’єкт і текст.
- Щоб трансформувати лише обмежувальний контур, але не текст, що він його містить, виділіть текстовий об’єкт і перетягніть вказівник інструментом «Виділення».



Обернутий контур тексту (ліворуч) порівняно з обернутими текстом та контуром (праворуч)

Угору

Налаштування масштабу тексту

Ви можете вказати пропорції між висотою та шириною тексту відносно вихідної ширини та висоти символів. Немасштабовані символи має значення 100%. Деякі сімейства шрифтів включають істинний розширений шрифт, що оформлений у горизонтальний розворот, більший за звичайний стиль шрифту. Масштабування деформує текст, щоб у основних параметрах використовувався шрифт, оформлений як стиснений або розширений, якщо такий є у наявності.

1. Виділіть символи або текстові об'єкти, які необхідно змінити. Якщо ви не виділили ніякого тексту, масштаб застосовується до нового створеного вами тексту.
2. Установіть параметр «Масштаб по вертикалі» або параметр «Масштаб по горизонталі» на панелі «Символ».

Угору

Поворот тексту

- Щоб обернути символи у текстовому об’єкті на певне число градусів, виберіть символи або текстові об’єкти, що їх бажаєте змінити. (Якщо ви не виділили жодного тексту, обертання застосовуватиметься до нового створеного тексту). Встановіть параметр «Поворот символів» на панелі «Символ».
- Щоб змінити горизонтальний текст на вертикальний або навпаки, виділіть текстовий об’єкт і виберіть «Текст» > «Орієнтація тексту» > «Горизонтальна» або «Текст» > «Орієнтація тексту» > «Вертикальна».
- Щоб обернути весь текстовий об’єкт (як символи, так і рамку розміру тексту), виділіть текстовий об’єкт і використайте рамку розміру, інструмент «Вільне трансформування», «Поворот», команду «Поворот» або панель «Трансформування», щоб здійснити обертання.
- Щоб обернути декілька символів у вертикальному азійському тексті, скористайтеся параметром тате-чу-йоко для обертання декількох символів.

Інші теми довідки

Трансформування об'єктів

Огляд панелі «Символ»

Використання тате-чу-йоко

Повертання об'єктів

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Правопис і мовні словники

Перевірка орфографії
Редагування орфографічного словника
Призначення мов до тексту
Про Unicode

Угору

Перевірка орфографії

1. Виберіть «Редагування» > «Перевірка орфографії».
2. Щоб встановити параметри знаходження та ігнорування слів, клацніть на значку стрілки внизу діалогу і встановіть бажані параметри.
3. Клацніть на «Почати», щоб розпочати перевірку орфографії.
4. Коли Illustrator показує неправильно написані слова або інші можливі помилки, зробіть щось із наведеного нижче:
   - Клацніть на «Ігнорувати» або «Ігнорувати все», аби продовжити перевірку, не перевіряючи певне слово.
   - Виділіть слово у списку «Варіанти» або введіть правильне слово у верхньому полі, а потім клацніть на «Замінити», щоб змінити лише цей випадок неправильно написаного слова. Також ви можете клацнути на «Замінити всі», аби змінювати всі випадки неправильно написаного слова в документі.
   - Клацніть на «Додати», аби Illustrator запам'ятав прийнятне, але не розпізнане слово у словнику, і наступного разу не вважав його неправильним.
5. Коли Illustrator закінчить перевіряти документ, клацніть на «Готово».
   Illustrator може перевіряти на помилки текст багатьма мовами, залежно від мови, яку ви призначили словам.

Угору

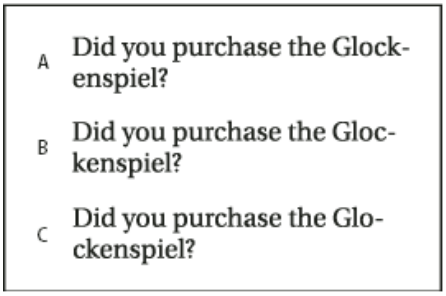
Редагування орфографічного словника

1. Виберіть «Редагування» > «Редагувати власний словник».
2. Виконайте будь-що з наведеного нижче, потім клацніть на «Готово»:
   - Щоб додати слово до словника, напишіть це слово у полі «Запис» і клацніть на «Додати».
   - Аби вилучити слово зі словника, виділіть це слово у списку і клацніть на «Вилучити».
   - Аби замінити слово у словнику, виділіть слово у списку. Потім напишіть нове слово у полі «Запис» і клацніть на «Замінити».

Угору

Призначення мов до тексту

Illustrator використовує мовні словники пошуку близьких слів для перевірки орфографії і розставлення переносів. Кожний словник містить сотні тисяч слів зі стандартними переносами по складах. Ви можете призначити мову всьому документові або виділеному текстові.



Приклади переносів для різних мов
A.
«Glockenspiel» англійською

B.
«Glockenspiel» традиційною німецькою

C.
«Glockenspiel» німецькою за новими правилами

Призначення мови всьому текстові

1. Виберіть «Редагування» > «Параметри» > «Розставлення переносів» (Windows) або «Illustrator" > «Параметри» > «Розставлення переносів» (Mac OS).
2. Виберіть словник зі спливаючого меню «Мова за замовчуванням» і клацніть на «OK».

Призначення мови виділеному текстові

1. Виділіть текст.
2. На панелі «Символ» виберіть відповідний словник із меню «Мова». Якщо меню «Мова» не показується, виберіть «Параметри показу» в меню панелі «Символ».

Угору

Про Unicode

Illustrator підтримує Unicode - стандарт, що призначає кожному окремому символові унікальний номер незалежно від мови чи типу комп'ютера. Unicode - це:

Портативний
Літери й числа не змінюються, коли ви переносите файл з однієї робочої станції на іншу. Додавання іноземної мови до документу не спричиняє плутанини, бо іноземні символи мають власні цілі, що не конфліктує з кодуванням інших мов у тому самому проекті.

Незалежність від платформи
Операційні системи Windows і Macintosh тепер підтримують Unicode і тому обмін файлами між платформами спростився. Більше нема потреби вичитувати файл Illustrator лише тому, що його перенесли на комп'ютер із Windows з комп'ютера Macintosh чи навпаки.

Надійний
Шрифти, сумісні з Unicode, мають більшу кількість потенційних символів, спеціальні символи тексту вже доступні.

Гнучкий
Із підтримкою Unicode заміна гарнітури у проекті не призводить до заміни символів. Із шрифтами, сумісними з Unicode, g залишається g незалежно від гарнітури.

Усі ці речі дають змогу французькому дизайнерові розробляти продукт для клієнта у Кореї, передаючи замовлення партнерові у Сполучених Штатах, не маючи клопоту з текстом. Усе, що має зробити дизайнер-американець - встановити належну мову в операційній системі, завантажити шрифт іноземної мови і продовжити проект.

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Шрифти

Про шрифти
Шрифти OpenType
Попередній перегляд шрифтів
Виберіть гарнітуру та стиль
Зазначення розміру гарнітури шрифту
Знайти і замінити шрифти
Робота з відсутніми шрифтами

Угору

Про шрифти

Шрифт — це повний набір символів — букв, чисел та символів — що мають однакову товщину, ширину та стиль, наприклад, 10-пунктів, Adobe Garamond Bold.

Гарнітури (що також називаються сімействами тексту або сімействами шрифтів) — це колекція шрифтів, що мають спільний загальний вигляд, і розроблені для використання разом, наприклад, як Adobe Garamond.

Стиль шрифту — це версія варіанту окремого шрифту в гарнітурі. Зазвичай, шрифт гарнітури Roman або Звичайний (дійсна назва залежить від гарнітури) — це базовий шрифт, що може містити такі стилі тексту, як звичайний, жирний, напівжирний, курсив та жирний курсив.

Окрім шрифтів, установлених у системі, можна також створити такі папки й використовувати встановлені в них шрифти:

Windows
Program Files/Common Files/Adobe/Fonts

Mac OS
Library/Application Support/Adobe/Fonts

Якщо ви установите шрифти Type 1, TrueType, OpenType або CID у локальну теку «Шрифти», то шрифт з'являтиметься тільки в програмах Adobe.

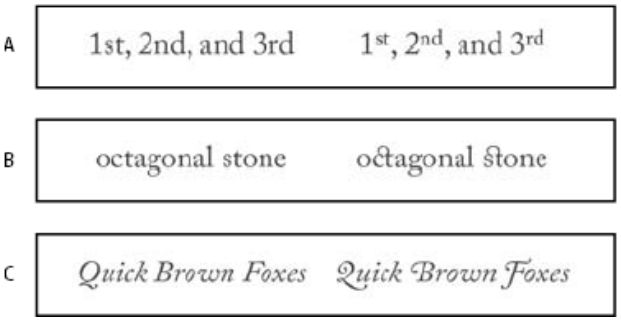
Угору

Шрифти OpenType

Шрифти OpenType використовують один файл зі шрифтами для комп'ютерів з Windows® та Macintosh®, щоб ви могли переміщати файли з однієї платформи на іншу, не хвилюючись про заміщення шрифтів та інші проблеми, щоб можуть спричинити перекомпонування тексту. Вони можуть містити певні функції, наприклад, зразки та додаткові лігатури, які є недоступними в поточних шрифтах PostScript та TrueType.

Шрифти OpenType відображаються значком .

Під час роботи зі шрифтом OpenType ви можете автоматично замістити варіанти накреслення гліфів, наприклад, лігатури, невеликі великі літери, дріб та пропорційні фігури старих стилів у вашому тексті.



Постійні (зліва) шрифти та шрифти OpenType (справа)
A.
Перераховувані типи

B.
Додаткові лігатури

C.
Каліграфічні накреслення

Шрифти OpenType можуть включати розширених набір символів та можливості символів, щоб забезпечити багатшу лінгвістичну підтримку та додатковий типографічний контроль. Шрифти OpenType з Adobe, що містять підтримку для мов Центральної Європи (CE) та містять слово «Pro», як частину назви шрифту у меню шрифтів програми. Шрифти OpenType, що не містять підтримки Центральноєвропейских мов, помічені як «Стандартні» та мають суфікс «Std». Усі шрифти OpenType також можуть бути встановлені та використовуватися разом зі шрифтами PostScript Type 1 та TrueType.

Детальнішу інформацію про шрифти OpenType можна знайти за адресою www.adobe.com/go/opentype_ua.

Угору

Попередній перегляд шрифтів

Ви можете переглядати зразки шрифту в сімействі шрифтів і меню стилю шрифтів на панелі «Символ» та в інших областях програми, з яких можна обирати шрифти. Наступні значки використовуються для того, щоб позначати різні види шрифтів:

- OpenType
- Type 1
- TrueType
- Multiple Master
- Складений

  Ви можете вимкнути можливість попереднього перегляду або змінити розмір точки назв шрифтів або зразків шрифту в уподобаннях «Текст».

Угору

Виберіть гарнітуру та стиль

1. Виділіть символи або текстові об'єкти, які ви бажаєте змінити. Якщо ви не виділили ніякого тексту, шрифт буде застосований до наступного створеного тексту.
2. Виберіть гарнітуру і стиль, скориставшись панеллю керування, меню «Текст» або панеллю «Символ»:
   - На панелі керування встановіть параметри «Шрифт» і «Стиль шрифту».
   - В меню «Шрифт» виберіть назву з підменю «Шрифт» або «Останні шрифти». Використовувати меню «Шрифт» зручно, бо в ньому дається попередній вигляд наявних шрифтів.
   - На панелі «Символ» встановіть параметри «Гарнітура» і «Стиль шрифту». На додаток до вибору назви зі спливаючого меню ви можете клацнути на поточній назві і ввести перші декілька символів потрібної назви.

     Щоб змінити число шрифтів у підменю «Останні шрифти», виберіть «Редагування» > «Параметри» > Текст (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Текст» (Mac OS) і встановіть параметр «Кількість останніх шрифтів».

Угору

Зазначення розміру гарнітури шрифту

За замовчуванням розмір гарнітури тексту вимірюється у точках (одна точка дорівнює 1/72 дюйма). Можна вказати будь-який розмір гарнітури тексту від 0,1 до 1296 точок з

приростом 0,001.

Примітка. За промовчанням у Fireworks розмір гарнітури вимірюється в пікселях.

1. Виділіть символи або текстові об'єкти, які необхідно змінити. Якщо ви не виділили жодного тексту, розмір гарнітури шрифту застосовується до створеного вами нового тексту.
2. Виконайте одну з наведених нижче дій.
   - На панелі «Символ» або на панелі керування встановіть параметр «Розмір шрифту».
   - Виберіть розмір з меню «Текст > Розмір». Обрання «Інші» дозволяє вам ввести новий розмір на панелі «Символ».

     Можна змінювати одиниці вимірювання для тексту у діалоговому вікні «Уподобання». Ця функція недоступна у Fireworks.

Угору

Знайти і замінити шрифти

1. Виберіть «Текст» > «Знайти шрифт».
   Пересуньте діалогове вікно «Знайти шрифт» так, щоб ви могли бачити весь текст у документі.
2. Виберіть назву шрифту, який бажаєте знайти, у верхній частині діалогового вікна. Перша поява шрифту виділяється у вікні документу.
3. Виберіть шрифт на заміну в нижній частині діалогового вікна. Ви можете налаштувати перелік шрифтів на заміну, зробивши таке:
   - Виберіть параметр зі спливаючого меню «Замінити шрифтом із»: «Документу» для переліку шрифтів, що використовуються у документі, або «Системи» для переліку всіх шрифтів на вашому комп'ютері.
   - Виділіть типи шрифтів, які ви бажаєте включити до списку, зніміть виділення зі шрифтів, які ви не бажаєте включати.
4. Виконайте одну з таких дій:
   - Клацніть на «Змінити», щоб змінити лише одну появу виділеного шрифту.
   - Клацніть на «Змінити всі», щоб змінити всі появи виділеного шрифту.

     Якщо більше немає поява шрифту у документі, його назва вилучається зі списку «Шрифти в документі».
5. Повторіть кроки 2-4, щоб знайти і замінити інший шрифт.
6. Клацніть на «Готово», щоб закрити діалогове вікно.
   Примітка. Коли ви замінюєте шрифт командою «Знайти шрифт», решта атрибутів шрифту залишається тою самою.

Угору

Робота з відсутніми шрифтами

Якщо в документі використовуються шрифти, що не встановлені у вашій системі, з'явиться повідомлення, коли ви відкриватимете документ. Illustrator вказує, яких шрифтів бракує, і заміняє відсутні шрифти подібними доступними шрифтами.

- Щоб замінити відсутні шрифти іншим шрифтом, виберіть текст, де використовуються відсутні шрифти, і застосуйте будь-який наявний шрифт.
- Щоб зробити відсутні шрифти доступними в Illustrator, або встановіть відсутні шрифти в систему, або активуйте відсутні шрифти застосовною програмою керування шрифтами.
- Щоб виділити замінені шрифти рожевим кольором, відкрийте меню «Файл» > Налаштування документа і виберіть «Підсвічувати замінені шрифти» (а також, за потреби, «Підсвічувати замінені гліфи», а потім натисніть кнопку «OK».

(cc) BY-NC-SA

Довідка Illustrator / Пошук відсутніх шрифтів (робочий процес Typekit)

Впроваджено в Illustrator CC 2014

Починаючи з Illustrator CC 2014, коли відкривається файл ілюстрації, у випадку виявлення відсутніх шрифтів бібліотека Typekit перевіряється на наявність відсутнього шрифту. Якщо шрифт знайдено на веб-сайті Typekit, його можна швидко синхронізувати та встановити на комп'ютері, щоб забезпечити відповідний вигляд документа Illustrator.

*Докладнішу інформацію щодо загальних способів роботи зі шрифтами, доступними на веб-сайті Typekit (за підпискою Typekit), можна знайти у статті про **шрифти Typekit**.*

Удосконалене діалогове вікно пошуку шрифтів

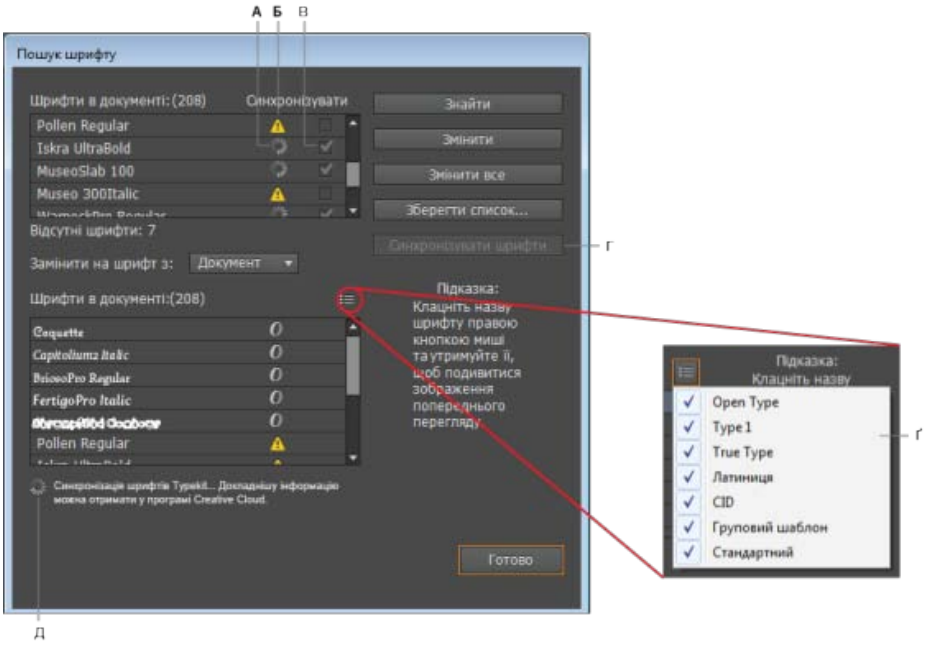
Пошук відсутніх шрифтів за допомогою служби Typekit

Параметри замінених шрифтів

Угору

Удосконалене діалогове вікно пошуку шрифтів

Діалогове вікно «Пошук шрифтів» було змінено з метою відображення докладнішої інформації, а також забезпечення підтримки функцій сучасного інтерфейсу.



***A.** Значок виконання синхронізації **B.** Значок відсутнього шрифту **C.** Вікно для встановлення прапорця параметра синхронізації **D.** Кнопка синхронізації шрифтів **E.** Розкривне меню **F.** Статус*

Впроваджено такі вдосконалення:

Значок виконання синхронізації Вказує на виконання синхронізації відсутнього шрифту з бібліотекою Typekit.

Значок відсутнього шрифту Позначає відсутній шрифт

Вікно для встановлення прапорця параметра синхронізації Установивши цей прапорець, можна синхронізувати відсутні шрифти.

Кнопка синхронізації шрифтів. За натиснення цієї кнопки відсутні шрифти буде синхронізовано з веб-сайтом Typekit і збережено на локальному диску комп'ютера.

Розкривне меню Клацнувши це меню, можна встановити прапорці і відфільтрувати перелік шрифтів.

Статус Сповіщає про дію, яка наразі виконується.

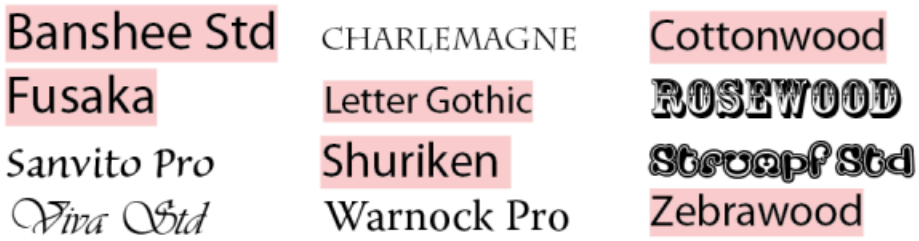
Угору

Пошук відсутніх шрифтів за допомогою служби Typekit

***Важливо**: щоб скористатися цією функцією, необхідно спершу виконати такі дії:*

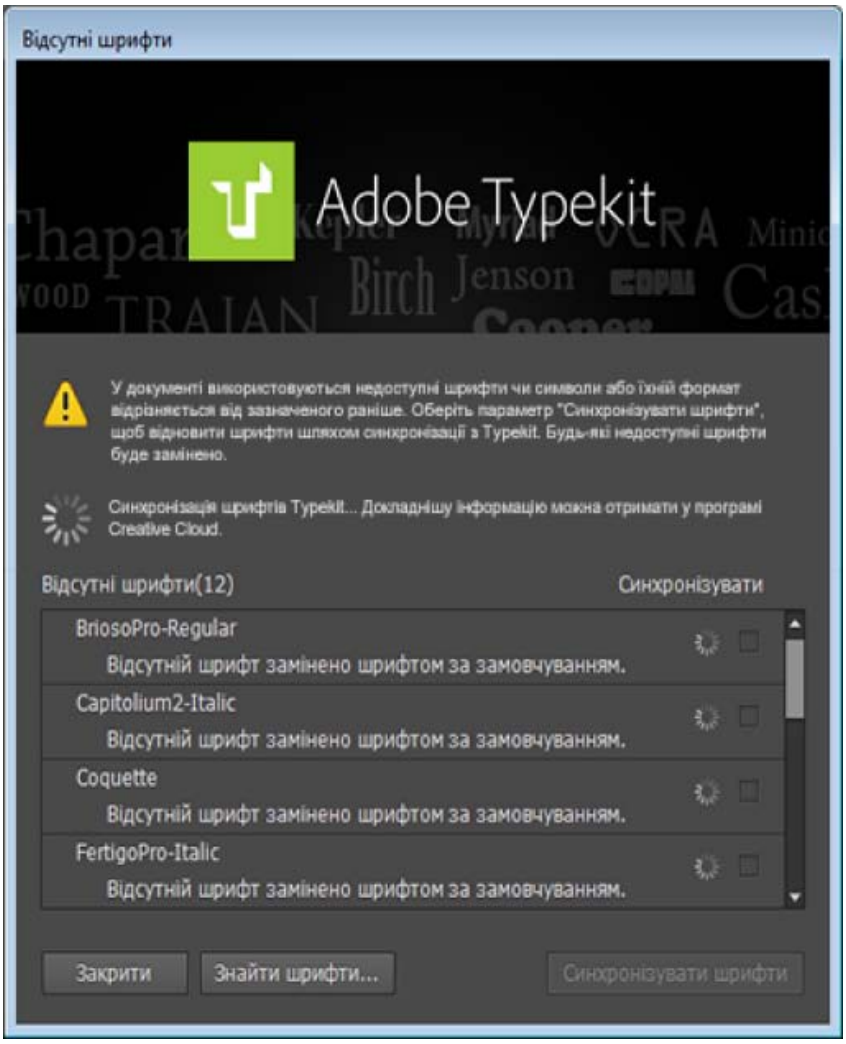
1. *Авторизуватися у програмі Creative Cloud*
2. *Активувати параметр синхронізації шрифтів у програмі Creative Cloud (запустіть програму Creative Cloud > «Параметри» > перейдіть до вкладки «Шрифти» > параметр увімкнення/вимкнення синхронізації)*

1. Відкрийте файл ілюстрації з текстовими кадрами. Якщо шрифт, який використовується в текстовому кадрі відсутній на комп'ютері, текстовий кадр буде підсвічено рожевим кольором.



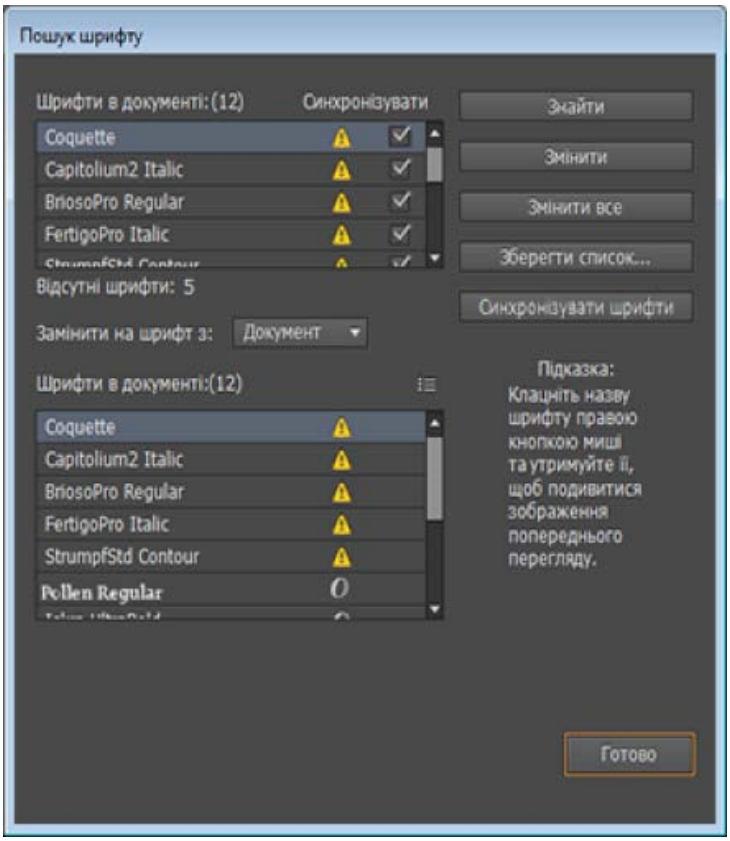
Текстові кадри з відсутніми шрифтами позначаються рожевим кольором.

2. Перелік відсутніх шрифтів відображається в діалоговому вікні «Відсутні шрифти». Значок коліщатка, що обертається, напроти назви шрифту вказує на виконання перевірки доступності шрифту в бібліотеці Typekit.
   - Прапорець напроти назви шрифту вказує на те, що шрифт доступний в бібліотеці Typekit. Щоб синхронізувати ці шрифти, натисніть кнопку «Синхронізувати шрифти Typekit».
   - Відсутність прапорця у відповідному вікні напроти назви шрифту означає, що шрифт недоступний на веб-сайті Typekit. Щоб знайти та замінити шрифти, натисніть кнопку «Знайти шрифти».



У діалоговому вікні «Відсутні шрифти» відображаються результати перевірки доступності шрифту на веб-сайті Typekit.

3. (Додатково) Натисніть у діалоговому вікні «Відсутні шрифти» кнопку «Знайти шрифти», щоб ретельно переглянути перелік відсутніх шрифтів:
   - Установіть прапорці напроти відсутніх шрифтів у переліку «Шрифти в документі» і натисніть кнопку «Синхронізувати шрифти» або
   - Скористайтеся розкривним меню «Замінити на шрифт із» і замініть недоступні на веб-сайті Typekit шрифти іншими.



Використовуйте діалогове вікно «Пошук шрифту» для синхронізації відсутніх шрифтів або для заміни їх іншими шрифтами, наявними в документі чи на комп'ютері.

4. Натисніть кнопку «Закрити» в діалоговому вікні «Відсутні шрифти».

   Після синхронізації відсутніх шрифтів і встановлення їх на локальному диску комп'ютера на екрані з'явиться сповіщення програми Creative Cloud із зазначенням кількості завантажених шрифтів (або назви одного шрифту). У результаті документ буде оновлено, а текстові кадри буде оброблено з використанням відповідних шрифтів.



Після синхронізації всіх відсутніх шрифтів із веб-сайтом Typekit текстові кадри більше не підсвічуватимуться рожевим кольором.

Угору

Параметри замінених шрифтів

Якщо в документі Illustrator використовується шрифт, не встановлений на комп'ютері, його буде оброблено й замінено іншим шрифтом. Ділянки тексту із заміненим шрифтом буде позначено рожевим кольором.

- Параметр підсвічування замінених шрифтів певним кольором відтепер доступний у діалоговому вікні «Параметри» (натисніть Ctrl/Cmd + K > оберіть вкладку «Текст» > установіть прапорець параметра «Підсвічувати замінені шрифти»).
- Цей параметр активовано за замовчуванням.
- Відтепер цей параметр буде завжди притаманний Illustrator і застосовуватиметься до

всіх відкритих файлів.

Примітка. *У попередніх випусках програми параметр «Підсвічувати замінені шрифти» був доступний у діалоговому вікні «Налаштування документа», його можна було активувати лише для окремих файлів. Починаючи з версії Illustrator CC 2014, цей параметр буде завжди доступним в Illustrator.*

(cc) BY-NC-SA Публікації Twitter™ і Facebook не підпадають під умови ліцензії Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон **Продукти** **Завантаження** **Підтримка та навчання** **Компанія**

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Довідка Illustrator / Удосконалення роботи з текстом

Впроваджено в Illustrator CC 2014

Adobe Community Help

Пошук

Продукти, яких це стосується

Illustrator

Зв'язатися зі службою підтримки

В Illustrator CC 2014 вдосконалено функції введення тексту та пов'язані з текстом функції розробки макета.

- Тепер доступні додаткові приховані символи («Текст» > «Показати приховані символи»), які дозволяють відображати типографські позначки (див. таблицю нижче)
- Позначки закінчення абзацу та рядка відтепер є окремими гліфами.
- Приховані символи відтепер відображаються за допомогою шрифту Adobe Sans MM.
- Відтепер редактор тексту Illustrator враховує вирівнювання рядків, до яких додано програмний перенос (комбінація клавіш Shift + Enter/Return)
- Редактор тексту Illustrator тепер підтримує IVS (Ideographic Variation Sequence). Таким чином забезпечуються два суттєвих вдосконалення роботи:
  1. Імпортований чи скопійований текст матиме належний набір гліфів згідно з форматом початкового документа.
  2. За набору тексту шрифтом із підтримкою IVS набори гліфів відображаються належним чином.

Початковий символ	Початковий код Unicode	Альтернативний гліф	Альтернативне ім'я гліфа	Альтернативний юнікод
Пробіл	0020	·	Інтерпункт	00B7
Повернення каретки	000D	¶	Знак абзацу	00B6
Табуляція	0009	»	Відкриваючі французькі лапки	00BB
Програмне повернення	0003	¬	Знак заперечення	00AC
Роздільник абзаців	2029	¬	Знак заперечення	00AC
Завершення рядка		#	Знак номера	0023
Дискреційний перенос	00AD	-	Дефіс/мінус	002D
NEW Кругла шпація	2003	_	Довге тире	2014
NEW Коротке тире	2002	-	Коротке тире	2013
NEW Волосяна шпація	200A		Умляут	00A8
NEW Тонка шпація	2009		Гачек	02C7

Публікації Twitter™ і Facebook не підпадають під умови ліцензії Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Adobe Community Help

Пошук

Продукти, яких це стосується

Illustrator CC

Зв'язатися зі службою підтримки

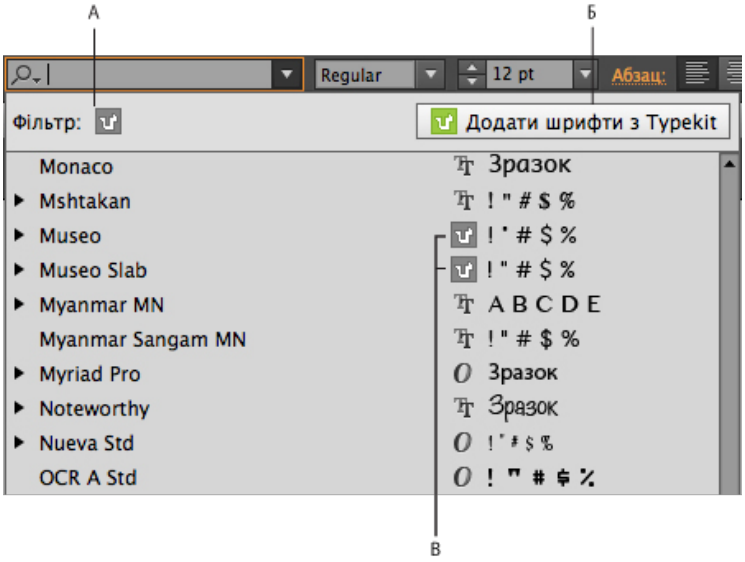
Робота зі шрифтами Typekit

Користувачі Creative Cloud мають можливість використовувати шрифти Typekit за допомогою функції синхронізації з комп'ютером. Такі шрифти зберігаються в системній папці разом із іншими локальними шрифтами, встановленими на комп'ютері. Однак відтепер користувачі мають змогу переглядати окремо лише шрифти Typekit у переліку шрифтів. Таким чином спрощується процес роботи з улюбленими шрифтами Typekit.

Увага! *Шрифти Typekit є захищеними. Тому їх неможливо запакувати разом із іншими шрифтами під час створення файлу пакета налаштувань програми Illustrator.*

Фільтрування шрифтів Typekit

1. Щоб переглянути перелік шрифтів, доступних у програмі Illustrator, виконайте одну з таких дій.
   - Відкрийте панель «Символ» (Ctrl + T) > розкривний перелік родин шрифтів
   - Відкрийте панель керування > розкривний перелік родин шрифтів
2. У розкривному переліку родин шрифтів клацніть значок фільтрування шрифтів Typekit.



A. *Фільтр шрифтів Typekit* ***B.*** *Веб-сайт Typekit* ***C.*** *Значок індикації шрифту Typekit*

Якщо фільтр не було застосовано до переліку, шрифти Typekit позначаються відповідним значком.

3. Щоб переглянути улюблені шрифти або додати інші шрифти з Typekit, клацніть значок веб-сайту Typekit у розкривному переліку.

Фільтр шрифтів Typekit доступний у двох переліках.

- Панель «Символ» (Ctrl + T) > розкривний перелік шрифтів
- Панель керування > розкривний перелік шрифтів

Фільтрування шрифтів Typekit

- Клацніть фільтр шрифтів Typekit (позначений літерою «А» на малюнку вище), щоб переглянути лише шрифти Typekit.
- Клацніть значок веб-сайту Typekit (позначений літерою «Б» на малюнку вище), щоб

відкрити веб-сайт Typekit у браузері, обраному за замовчуванням на комп'ютері.

- Якщо фільтр не було застосовано до переліку, всі шрифти Typekit позначаються відповідним значком
- Пошук шрифтів шляхом введення назви шрифту повністю або частково в розкривному переліку.

Перехід до веб-сайту Typekit із програми Illustrator

За умови переходу до веб-сайту Typekit безпосередньо з програми Illustrator також виконується автоматична авторизація. Щоб перейти до веб-сайту Typekit, виконайте одну з таких дій:

- Відкривши панель керування, клацніть розкривний перелік родин шрифтів, після чого клацніть значок веб-сайту Typekit.
- Відкривши панель «Символ» (Ctrl/Cmd + T), клацніть розкривний перелік родин шрифтів, після чого клацніть значок веб-сайту Typekit.

Робочий процес у випадку відсутності шрифтів (Illustrator CC 2014)

Можна відкривати файли Illustrator, що містять шрифти на основі Typekit, недоступні на відповідному локальному комп'ютері. Вдосконалене діалогове вікно «Пошук шрифту» в Illustrator CC 2014 виявляє доступні шрифти на веб-сайті Typekit і надає можливість синхронізувати відсутні шрифти з локальним комп'ютером.

Докладнішу інформацію можна знайти у статті на сторінці, ***присвяченій пошуку відсутніх шрифтів за допомогою робочого процесу Typekit****.*

(cc) BY-NC-SR Публікації Twitter™ і Facebook не підпадають під умови ліцензії Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Стилі символів та абзаців

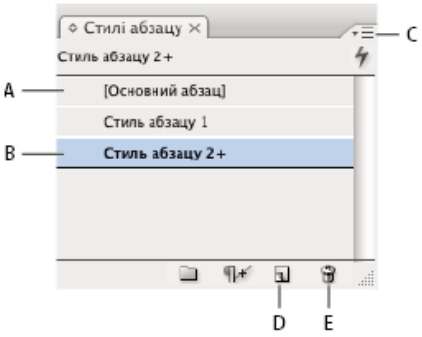
Про стилі символів та абзаців
Створення стилів символів або абзаців
Створення стилів символів або абзаців
Усунення замін стилів
Видалення стилів символів та абзаців
Завантажування стилів символів та абзаців з іншого документа Illustrator

Угору

Про стилі символів та абзаців

Стиль символу — це набір атрибутів форматування символів, який можна застосовувати до виділеного діапазону тексту. Стиль абзацу включає атрибути форматування символів та абзацу, які можна застосовувати до виділеного абзацу або діапазону абзаців. Використання стилів символів та абзаців зберігає час та забезпечує узгоджене форматування.

Ви використовуєте панелі «Стилі символів» та «Стилі абзаців», щоб створити, застосувати та керувати стилями символів та абзаців. Щоб застосувати стиль, просто виділіть текст та натисніть на назву стилю на одній з панелей. Якщо ви не виділили ніякого тексту, стиль застосовується до нового створеного вами тексту.



Панель «Стилі абзацу»
A.
Назва стилю

B.
Стиль з додатковим форматуванням (заміни)

C.
Меню панелі

D.
кнопка «Створити стиль»

E.
Видалити значок

Якщо ви виділили текст або вставили курсор у нього, активні стилі підкреслюються на панелях «Стилі символу» та «Стилі абзацу». За замовчуванням кожному символу у документі призначається стиль тексту «Нормальний», а кожному абзацу — стиль абзацу «Нормальний». Ці стилі за замовчуванням є блоками для будування усіх інших стилів, які ви створите.

Знак плюс біля назви стилю позначає, що внесено заміни у стиль. Заміна є форматуванням, що не відповідає атрибутам, визначеним стилем. Кожного разу, коли ви змінюєте параметри на панелі «Символ» та OpenType, ви створюєте заміну поточного стилю символу;так само, коли ви змінюєте параметри на панелі «Абзац», ви створюєте заміну поточного стилю абзацу.

Відео щодо використання стилів символів та абзаців можна знайти на веб-сайті www.adobe.com/go/vid0047_ua.

Угору

Створення стилів символів або абзаців

1. Якщо ви бажаєте, щоб новий стиль базувався на форматуванні наявного тексту, виділіть цей текст.
2. На панелі «Стилі символу» або «Стилі абзацу» зробіть одне з наведеного нижче:
   - Щоб створити стиль із типовим іменем, клацніть на кнопці «Створити новий стиль».
   - Щоб створити стиль із власним іменем, виберіть «Створити стиль» у меню панелі. Введіть назву і клацніть на «OK».

     Щоб створити копію стилю символу або абзацу, перетягніть цей стиль на кнопку «Створити стиль».

Угору

Створення стилів символів або абзаців

Ви можете змінити визначення типового стилю символу і абзацу, а також будь-якого нового стилю, що його ви створили. Коли ви змінюєте визначення якогось стилю, весь текст, відформатований у цьому стилі, змінюється, щоб відповідати новому визначенню стилю.

1. На панелі «Стилі символу» або «Стилі абзацу» зробіть одне з наведеного нижче:
   - Виділіть стиль на панелі, виберіть «Параметри стилю символ» в меню панелі «Стилі символу» або «Параметри стилю абзацу» в меню панелі «Стилі абзацу».
   - Двічі клацніть на назві стилю.

     Примітка. Подвійний клац застосовує стиль до будь-якого виділеного тексту або, якщо жодного тексту не виділено, до будь-якого нового тексту. Якщо ви не бажаєте застосовувати стиль, утримуйте Shift+Ctrl (Windows) або Shift+Command (Mac OS), коли двічі клацаєте на назві стилю.
2. Праворуч у діалоговому вікні виберіть категорію параметрів форматування і встановіть бажані параметри. Ви можете переключитися на іншу групу параметрів форматування, вибравши іншу категорію.

   Якщо вам треба більше інформації про будь-які параметри форматування, шукайте назву параметра у Довідці.
3. Натисніть «OK» після того, як закінчите налаштовувати параметри.

Угору

Усунення замін стилів

Знак плюса біля назви стилю на панелі «Стилі символу» або «Стилі абзацу» позначають, що у стилі мають місце заміни. Заміна є форматуванням, що не відповідає атрибутам, визначеним стилем. Є декілька способів видалення замін стилю:

- Щоб стерти заміни та повернути текст до вигляду, визначеному стилем, повторно застосуйте той самий стиль або оберіть «Стерти заміни» у меню панелі.
- Щоб стерти заміни під час застосування іншого стилю, клацніть назву стилю, утримуючи натисненою клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS).
- Щоб повторно визначити стиль та зберегти поточний вигляд тексту, виділіть щонайменше один символ в тексті та оберіть команду «Перевизначити стиль» у меню панелі.

  Якщо ви використовуєте стилі для збереження узгодженого форматування, можливо ви повинні уникати замін. Якщо ви здійснюєте швидке форматування тексту лише один раз, ці заміни не спричинять ніяких проблем.

Угору

Видалення стилів символів та абзаців

Коли ви видаляєте стилі, вигляд абзаців не змінюється з додаванням абзаців за допомогою стилю, але їхнє форматування більше не відповідає стилю.

1. Виділіть назву стилю або назви на панелі «Стилі символу» або «Стилі абзацу».
2. Виконайте одну з наведених нижче дій.
   - Оберіть «Видалити стиль символу» або «Видалити стиль абзацу» у меню панелі.
   - Клацніть значок «Видалити» у нижній частині панелі.
   - Перетягніть стиль на значок «Видалити» у нижній частині панелі.

     Щоб видалити усі невикористовувані стилі, оберіть параметр «Вибрати усі невикористовувані» у меню панелі, а потім натисніть значок «Вилучити».

Угору

Завантажування стилів символів та абзаців з іншого документа Illustrator

1. На панелі «Стилі символу» або «Стилі абзацу» зробіть одне з наведеного нижче:
   - Виберіть «Завантажити стилі символів» або «Завантажити стилі абзаців» в меню панелі.
   - Виберіть «Завантажити всі стилі» в меню панелі, щоб завантажити як стилі символів, так і стилі абзаців.
2. Двічі клацніть на документі Illustrator, що містить стилі, які ви бажаєте імпортувати.

Інші теми довідки

Використання стилів у відео про Illustrator

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Створення складених шрифтів

Створення складеного шрифту
Налаштування символів у складеному шрифті
Вилучення складеного шрифту
Експортування складеного шрифту

Ви можете змішувати символи з японських і латинських шрифтів, використовуючи їх як один складений шрифт. Складені шрифти показуються на початку списку шрифтів.

Складені шрифти мають базуватися на японських шрифтах. Наприклад, ви не можете створювати шрифти, що включають китайські або корейські шрифти, і ви не можете використовувати складені шрифти на базі китайських або корейських, скопійовані з інших програм.

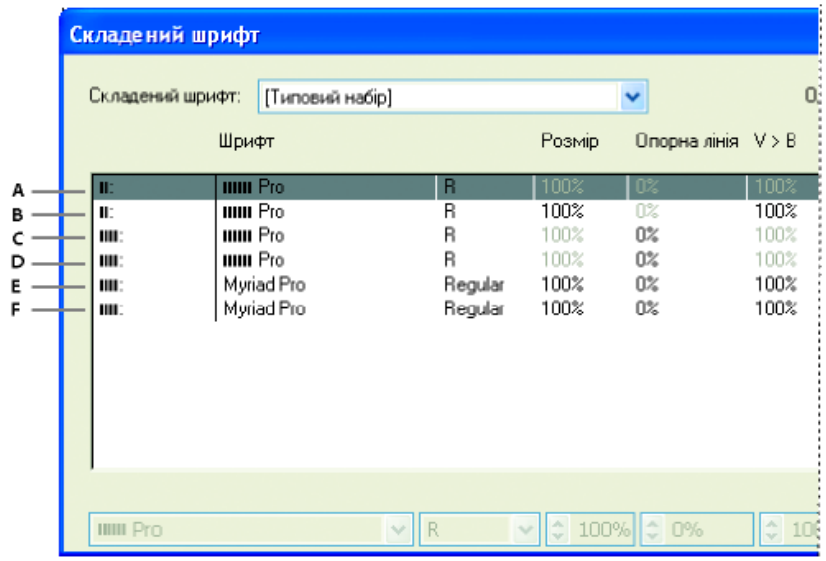
Угору

Створення складеного шрифту

Ви можете змішувати символи з японських і латинських шрифтів, використовуючи їх як один складений шрифт. Складені шрифти показуються на початку списку шрифтів.

Важливо! Складені шрифти мають базуватися на японських шрифтах. Наприклад, ви не можете створювати шрифти, що включають китайські або корейські шрифти, і ви не можете використовувати складені шрифти на базі китайських або корейських, скопійовані з інших програм.

1. Виберіть «Текст» > «Складені шрифти». Якщо ви не бачите цю команду, виберіть «Показувати параметри тексту для азійських мов» у параметрах тексту.
2. Клацніть на «Створити» і введіть назву складеного шрифту, потім клацніть на «OK».
3. Якщо ви до цього записували складені шрифти, ви також можете вибрати складений шрифт, на якому базуватиметься новий складений шрифт.
4. Виберіть категорію символів.



Категорії символів
A.
Кандзі

B.
Кана

C.
Пунктуація

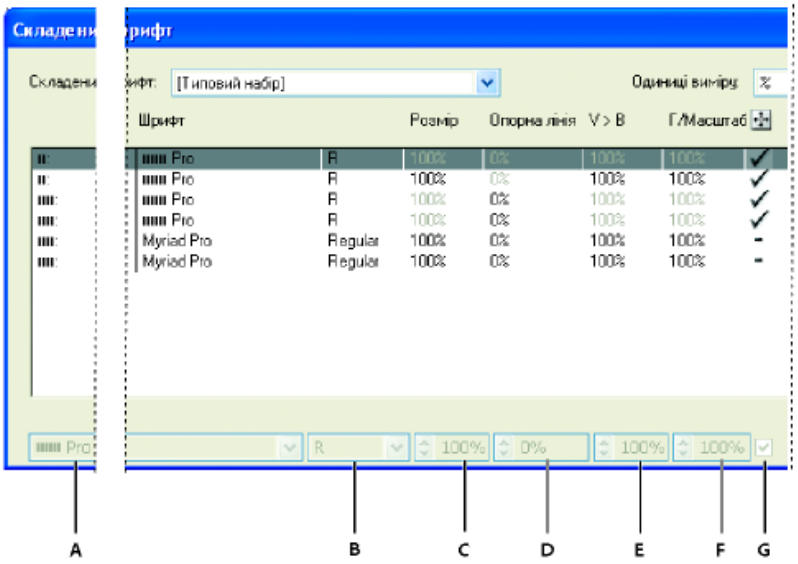
D.

Символи

E.
Латиниця

F.
Числа

5. Виберіть параметр зі спливаючого меню «Одиниці», щоб вказати одиниці, використовувані для атрибутів шрифтів: % або Q.
6. Встановіть атрибути для вибраної категорії шрифтів. Деякі атрибути недоступні для певних категорій.



Атрибути шрифтів
A.
Гарнітура

B.
Накреслення

C.
Розмір

D.
Базова лінія

E.
Масштаб по вертикалі

F.
Масштаб по горизонталі

G.
Масштаб у центрі

7. Щоб переглянути зразок складеного шрифту, клацніть на «Показати зразок».

   Ви можете змінити зразок у такий спосіб:

   - Клацніть на кнопці праворуч зразка, щоб показати або сховати лінії, що показують поле ICF 字, круглу шпацію 字, базову лінію Ba, висоту великих літер CH, максимальний підйом/спуск Äp, максимальний верхній виносний елемент, d x-висоту x.
   - Виберіть рівень збільшення зі спливаючого меню «Масштабування».
8. Клацніть на «Зберегти», щоб зберегти налаштування складеного тексту, потім клацніть на «OK».

Категорії символів у складених шрифтах

Кандзі
Базова лінія складеного шрифту. Розмір і базова лінія для решти символів встановлюються відповідно до розмірів і базових ліній, встановлених тут.

Кана
Шрифт, що використовується для символів хірагани і катакани.

Пунктуація
Шрифт, що використовується для пунктуації.

Символи
Шрифт, що використовується для символів.

Латиниця
Шрифт, що використовується для півширинних латинських символів.

Числа
Шрифт, що використовується для півширинних чисел. Зазвичай це латинський шрифт.

Атрибути шрифту для складених шрифтів

Гарнітура і стиль
Шрифт, що використовується для символів.

Розмір
Розмір символу відносно розміру символів кандзі. Цей розмір може бути різним для різних шрифтів навіть за однакового розміру шрифту.

Базова лінія
Положення базової лінії відносно базової лінії символів кандзі.

Масштаб по вертикалі та горизонталі
Міра масштабування символів. Можна масштабувати символи кани, півширинні символи катакани, символи гайдзі, півширинні латинські символи і числа.

Масштаб від центру
Масштабування символів кани. Коли вибрано цей параметр, символи масштабуються від центру. Коли цей параметр не вибрано, символи масштабуються від базової лінії латиниці.

Щоб задати однаковий масштаб трансформування для всіх символів, задайте значення у пункті «Розмір» і зафіксуйте значення для масштабу на 100%. Щоб мати різний масштаб трансформування символів по горизонталі і вертикалі, зафіксуйте розмір на 100% і встановіть «Масштаб».

Угору

Налаштування символів у складеному шрифті

1. Виберіть «Текст» > «Складені шрифти». Якщо ви не бачите цю команду, виберіть «Показувати параметри тексту для азійських мов» у параметрах тексту.
2. Клацніть на «Власний» у діалоговому вікні «Складений шрифт».
3. Виконайте одну з таких дій:
   - Якщо ви до цього записували власні набори символів, виберіть набір, який ви бажаєте редагувати.
   - Щоб створити власний набір, клацніть на «Створити», введіть назву набору символів, клацніть на «OK». Якщо існують власні набори символів, ви також можете вибрати набір, на якому базуватиметься новий набір.
4. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб додати символ безпосередньо, виберіть «Безпосередній вхід» у спливаючому меню «Символ», введіть символи у полі і клацніть на «Додати».
   - Щоб додати символ, використовуючи код, виберіть тип кодування у спливаючому меню «Символ», введіть код і клацніть на «Додати».

     Примітка. 32-бітові символи додавати до власного набору не можна.
   - Щоб вилучити символ, виділіть його у списку і клацніть на «Вилучити».

5. Після того, як ви закінчите налаштовувати набір символів, клацніть на кнопці «Зберегти» , а потім - на «OK».
   Примітка. Якщо в одному складеному шрифті є декілька власних символів, нижній набір має пріоритет над верхніми.

Угору

Вилучення складеного шрифту

1. Виберіть «Текст» > «Складені шрифти». Якщо ви не бачите цю команду, виберіть «Показувати параметри тексту для азійських мов» у параметрах тексту.
2. Виберіть складений шрифт у діалоговому вікні «Складений шрифт».
3. Клацніть на «Вилучити шрифт», потім клацніть на «Так».

Угору

Експортування складеного шрифту

Складені шрифти, експортовані з Illustrator, можна імпортувати в японську Adobe InDesign версії 2 або пізнішої.

1. Виберіть «Текст» > «Складені шрифти». Якщо ви не бачите цю команду, виберіть «Показувати параметри тексту для азійських мов» у параметрах тексту.
2. Клацніть на «Експорт» у діалоговому вікні «Складений шрифт».
3. Виберіть розташування для файлу, введіть ім'я файлу і натисніть «Зберегти».

Інші теми довідки

Показ параметрів тексту для азійських мов

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оновлення тексту Illustrator 10

Оновлення тексту, створеного в Illustrator 10
Оновлення всього тексту з попередніх версій у документі
Оновити виділений текст з попередніх версій

Текстові об’єкти, створені в Illustrator 10 або старішої версії, не можуть редагуватися, доки ви не оновите їх до пізнішої версії. Після оновлення ви матимете доступ до всіх текстових властивостей в Illustrator CS5, таких як стилі абзаців і символів, оптичний кернінг і повна підтримка шрифтів OpenType®.

Угору

Оновлення тексту, створеного в Illustrator 10

Текстові об’єкти, створені в Illustrator 10 або старішої версії, не можуть редагуватися, доки ви не оновите їх до пізнішої версії. Після оновлення ви матимете доступ до всіх текстових властивостей в Illustrator CS5, таких як стилі абзаців і символів, оптичний кернінг і повна підтримка шрифтів OpenType®.

Вам не треба оновлювати текст, якщо у вас немає потреби редагувати його. Текст, що не був оновлений, називається текстом з попередніх версій. Ви можете переглядати, пересувати, друкувати такий текст, але не можете його редагувати. Текст з попередніх версій закреслено хрест на хрест через всю рамку розміру, коли цей текст виділено.

Після оновлення тексту з попередніх версій ви можете помітити деякі невеличкі зміни у розміщенні тексту. Ви можете легко переналаштувати текст самі, або можете скористатися копію оригінального тексту як еталоном. Типово Illustrator додає слово «[Перетворено]» до назви файлу незалежно від того, чи оновлювали ви текст у файлі, фактично створюючи копію вашого документа, щоб зберегти цілісність вихідного файлу. Потім ви можете вибрати, чи оновлювати вихідний файл пізніше, або, якщо ви вже оновили його, чи не повернутися до вихідної версії.
Примітка. Якщо ви не бажаєте, щоб Illustrator долучав це слово до назви файлу, виберіть «Редагування» > «Параметри» > «Загальні» (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Загальні» (Mac OS) і зніміть позначку з «Додавати [Перетворено] після відкриття файлів з попередніх версій».

Угору

Оновлення всього тексту з попередніх версій у документі

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Відкриваючи документ, клацніть на кнопці «Оновити», коли з’явиться запит Illustrator.
- Після того, як документ відкрито, виберіть «Текст» > «Текст з попередніх версій» > «Оновити весь текст з попередніх версій».

Угору

Оновити виділений текст з попередніх версій

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Щоб оновити текст, не створюючи копію, виділіть текстовий об’єкт і виберіть «Текст» > «Текст з попередніх версій» > «Оновити виділений текст з попередніх версій». Або візьміть текстовий інструмент і клацніть на тексті, який бажаєте оновити, або двічі клацніть по тексту, який бажаєте оновити, інструментом «Виділення». Потім клацніть на «Оновити».
- Щоб зберегти текст попередніх версій на шарі під оновленим текстом, візьміть якийсь текстовий інструмент і клацніть на тексті, що його бажаєте оновити. Або двічі клацніть на тексті, що його бажаєте оновити, інструментом «Виділення». Потім клацніть на «Скопіювати текстовий шар». Це дасть вам змогу порівнювати макет тексту з попередніх версій із оновленим текстом.

Якщо ви створите копію тексту з попередніх версій, оновлюючи його, ви зможете

скористатися такими командами:

- «Текст» > «Текст з попередніх версій» > «Показати копії» або «Сховати копії», щоб показати або сховати скопійовані текстові об’єкти.
- «Текст» > «Текст з попередніх версій» > «Виділити копії», щоб виділити скопійовані текстові об’єкти.
- «Текст» > «Текст з попередніх версій» > «Вилучити копії», щоб вилучити скопійовані текстові об’єкти.

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Міжрядкові та міжлітерні інтервали

Встановлення інтерліньяжу
Відхилення від базової лінії
Кернінг та трекінг
Увімкнення або вимкнення ширини дробових символів

Угору

Встановлення інтерліньяжу

Вертикальний проміжок між рядками тексту називається інтерліньяжем (leading римується з sledding). Інтерліньяж вимірюється від базової лінії одного рядку тексту до базової лінії рядку тексту над ним. Базова лінія — це невидима лінія, на яку спирається шрифт.

Типово автоматичний інтерліньяж встановлюється у 120% від розміру шрифта (наприклад, 12 пунктів для тексту 10 пунктів). Якщо використовується автоінтерліньяж, значення інтерліньяжу з'являється у круглих дужках у меню «Інтерліньяж» панелі «Символ». Ви можете змінити типовий автоінтерліньяж, вибравши «Вирівнювання тексту» у меню панелі «Абзац» та задавши відсоток від 0 до 500.

Типово інтерліньяж - це атрибут символу, що означає, що ви можете застосовувати більш ніж одне значення інтерліньяжу до того самого абзацу. Найбільше значення інтерліньяжу в рядку тексту визначає інтерліньяж рядка.

Примітка. Під час роботи з горизонтальним азійським шрифтом, ви можете указувати спосіб вимірювання інтерліньяжу, або від базової лінії, або від вершини одного рядка до вершині другого рядка.

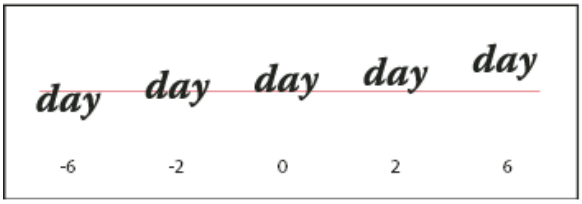
1. Виділіть символи або текстові об'єкти, які ви бажаєте змінити. Якщо ви не виділили ніякого тексту, нове значення інтерліньяжу буде застосоване до наступного створеного тексту.
2. На панелі «Символ» встановіть параметр «Інтерліньяж» (для вертикального тексту).

Угору

Відхилення від базової лінії

Використовуйте «Відхилення від базової лінії», щоб перемістити виділені символи вверх або вниз відносно базової лінії оточуючого тексту. Відхилення від базової лінії зручно використовувати під час ручного набору дробу або налаштування позиції шрифту у фотографії.

1. Виділіть символи або текстові об'єкти, які необхідно змінити. Якщо ви не виділили будь-який текст, відхилення застосовується до нового створеного вами тексту.
2. Установіть параметр «Відхилення від базової лінії» на панелі «Символ». Додатні значення переміщують базову лінії символу вище базової лінії решти рядка; негативні — нижче.



Текст з різними значеннями відхилення від базової лінії

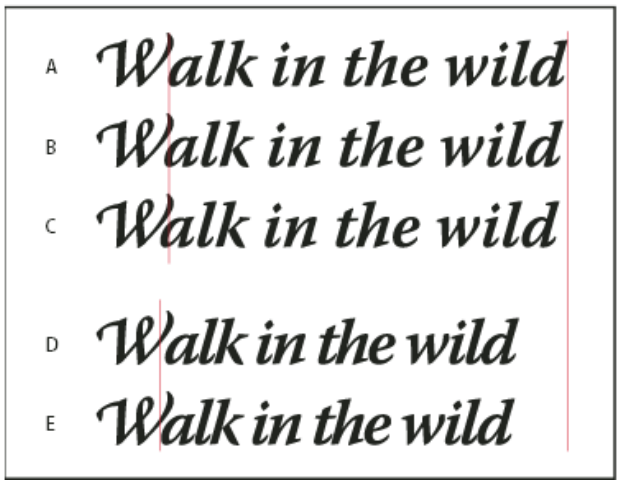
Угору

Кернінг та трекінг

Кернінг — це процес додавання або віднімання простору між конкретними парами символів. Трекінг — це процес розширення або звуження простору між символами у виділеному тексті або в цілому текстовому блоці.

Ви можете застосовувати кернінг автоматично, використовуючи метричний або оптичний кернінг. Метричний кернінг (також називається Автокернінгом) використовує кернінгові пари, що містяться в більшості шрифтів. Кернінгові пари містять інформація про простір між конкретними парами літер. Деякі з них: LA, P., To, Try, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya та Yo. Метричний кернінг установлений за замовчуванням, таким чином, конкретні пари автоматично змінюються, коли ви імпортуєте текст.

В деяких шрифтах використовуються стійкі специфікації кернінгових пар. Однак, якщо шрифт містить тільки мінімум кернінгових пар, або взагалі їх не містить, або якщо ви використовуєте дві різних гарнітури або розміри в одному або більше слів у рядку, можливо, ви захочете скористатися параметром оптичний кернінг. Оптичний кернінг налаштовує проміжки між суміжними символами на основі їхніх форм.



Параметри кернінгу та трекінгу
A.
Вихідний текст

B.
Текст з оптичним кернінгом

C.
Текст із кернінгом вручну між W та a

D.
Текст із трекінгом

E.
Кумулятивний кернінг і трекінг

Ви також можете використовувати кернінг вручну, що є ідеальним для налаштовування пробілу між двома літерами. Трекінг та кернінг вручну є кумулятивними, тому ви можете спочатку налаштувати конкретні пари літер, а потім звузити або розширити блоки тексту, при цьому відносний кернінг цих пар літер залишиться незмінним.

Коли ви клацнете, щоб розмістити точку вставки між двома літерами, значення кернінгу з'являться в панелі Символ. Метричні значення та значення опричного кернінгу (або визначені кернінгові пари) з'являються у дужках. Подібним чином, якщо ви оберете слово або відрізок тексту, значення трекінгу з'являться на панелі «Символ».

Як трекінг, так і кернінг вимірюються в 1/1000 em, в одиницях вимірювання, відносних до розміру поточної гарнітури шрифту. У шрифті, розміром 6 пунктів, 1 em дорівнює 6 пунктам; в шрифті, розміром 10 пунктів, 1 em дорівнює 10 пунктам. Кернінг та трекінг є строго пропорційними до розміру поточної гарнітури тексту.

Примітка. Значення кернінгу та трекінгу впливають на текст японською мовою, але зазвичай ці параметри використовуються, щоб налаштовувати aki між латинськими символами.

Налаштування кернінгу

❖ Виконайте одну з наведених нижче дій.

- Щоб використати вбудовану кернінгову інформацію до виділених символів, виділіть «Авто» або «Метричний» для параметра «Кернінг» на панелі «Символ».
- Для того, щоб автоматично налаштувати інтервали між виділеними символами на основі їхніх фігур, оберіть «Оптичний» для параметра «Кернінг» на панелі «Символ».
- Щоб налаштувати кернінг вручну, установіть точку вставки між двома символами та установіть потрібне значення для параметра «Кернінг» на панелі «Символ». (Зауважте, що якщо виділено відрізок тексту, ви не можете налаштувати кернінг тексту вручну. Замість цього використайте трекінг).

  Натисніть Alt+Стрілка вправо/Стрілка ліворуч (Windows) або Option+Стрілка ліворуч/Стрілка вправо (Mac OS), щоб зменшити або збільшити кернінг між двома символами.
- Щоб вимкнути кернінг для виділених символів, установіть значення 0 (нуль) для параметра «Кернінг» на панелі «Символ».

Налаштування трекінгу

1. Виберіть діапазон символів або текстовий об'єкт, який необхідно налаштувати.
2. Установіть значення трекінгу на панелі «Символ».

Угору

Увімкнення або вимкнення ширини дробових символів

За замовчуванням програма використовує ширину дробових символів між символами. Це означає, що інтервали між символами різні, а іноді використовується дріб лише цілих пікселів.

у більшості випадків ширина дробових символів забезпечує найкращі інтервали для вигляду тексту та читабельність. Однак для тексту малого розміру (менш ніж 20 точок), що відображається онлайн, ширина дробових символів може спричинити одночасний запуск або появу надлишкового інтервалу, що затрудняє читання.

Вимикайте ширину дробових символів, якщо необхідно зафіксувати текстовий інтервал у піксельних приростах та запобігти одночасному запуску невеликого тексту. Параметр ширини дробових символів застосовується до усіх символів на текстовому шарі — ви не можете налаштувати параметр для виділених символів.

❖ Виконайте одну з наведених нижче дій.

- Щоб налаштувати текстові пробіли для усього документа у піксельних приростах, оберіть «Макет системи» у меню панелі «Символ».
- Для повторного призначення ширини дробових символів оберіть «Дробова ширина» у меню панелі «Символ».

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Табулятори

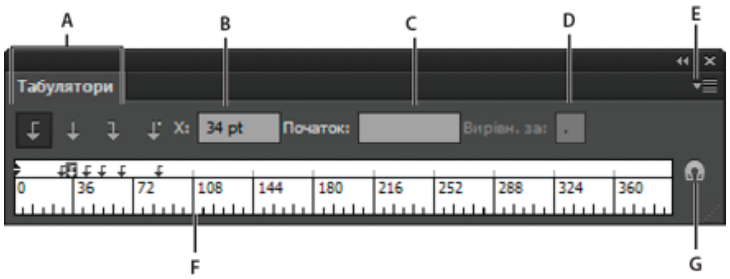
Огляд панелі «Табулятори»
Встановлення табуляторів
Повтор табуляції
Переміщення табуляторів
Видалення табуляторів
Зазначення символів для десяткових табуляторів
Додавання пунктирів табуляції

Ви можете скористатися панеллю «Табулятори» («Вікно» > «Текст» > «Табулятори»), щоб розставити табулятори в абзаці або в текстовому об’єкті. Більше відомостей про використання та встановлення табуляторів див. у веб-довідці.

Угору

Огляд панелі «Табулятори»

Ви можете скористатися панеллю «Табулятори» («Вікно» > «Текст» > «Табулятори»), щоб розставити табулятори в абзаці або в текстовому об’єкті.



Панель «Табулятори»
A.
Кнопки вирівнювання табуляторів

B.
Положення табулятора

C.
Поле «заповнювач» табуляції

D.
Поле «Вирівнювання»

E.
Меню панелі

F.
Лінійка табулятора

G.
Прив’язування панелі над рамкою

У меню панелі «Табулятори» ви маєте доступ до додаткових команд та параметрів. Клацніть на трикутникові у верхньому правому куті панелі, щоб скористатися цим меню.

Вирівнювання панелі «Табулятори» за виділеним текстовим об’єктом

Ви можете розмістити панель «Табулятори» будь-де в робочій області, проте завжди зручно вирівнювати панель «Табулятори» за якимось текстовим об’єктом.

❖ Клацніть на значку магніта . Панель «Табулятори» стає просто над виділеним текстовим об’єктом з нульовою точкою, вирівняною за лівим полем. Якщо треба, ви можете перетягнути кнопку зміни розміру в нижньому правому куті панелі, щоб розгорнути або згорнути лінійку.

Прив’язування позицій табуляції до одиниць виміру лінійок

Типово ви можете ставити табулятори будь-де вздовж лінійки табуляції.

❖ Виберіть «Прив’язувати до одиниць» у меню панелі або утримуйте Shift, перетягуючи табулятор.

Зміна одиниць вимірювання лінійки табулятора

Одиниці вимірювання лінійки табулятора визначаються пунктом «Загальні» у розділі параметрів «Одиниці виміру» (для всіх файлів) або вказуються в діалоговому вікні Налаштування документа (для поточного файлу).

- Щоб змінити одиниці вимірювання для всіх файлів, введіть нове значення у пункті «Загальні» в розділі параметрів «Одиниці вимірювання».
- Щоб змінити одиниці вимірювання для поточного файлу, вкажіть нові одиниці вимірювання в діалоговому вікні Параметри документа.

Угору

Встановлення табуляторів

Табулятори застосовуються до цілого абзацу. Коли ви ставите перший табулятор, Illustrator стирає всі типові табулятори ліворуч від цього табулятора. Коли ви ставите табулятори далі, Illustrator стирає всі типові табулятори між поставленими вручну.

1. Поставте курсор на абзац або виділіть текстовий об’єкт, щоб поставити табулятори для всіх абзаців об’єкта.
2. На панелі «Табулятори» клацніть на кнопці вирівнювання за табуляцією, щоб встановити, як текст має вирівнюватися за табуляторами.
   Табуляція з вирівнюванням ліворуч
   щоб вирівнювати горизонтальний текст ліворуч, залишаючи правий край нерівним.

   Табуляція з вирівнюванням за центром
   для центрування тексту за позначкою табуляції.

   Табуляція з вирівнюванням праворуч
   щоб вирівнювати горизонтальний текст праворуч, залишаючи лівий край нерівним.

   Табуляція з вирівнюванням за нижнім краєм
   щоб вирівнювати вертикальний текст за нижнім краєм, залишаючи верхній край нерівним.

   Табуляція з вирівнюванням за верхнім краєм
   щоб вирівнювати вертикальний текст за верхнім краєм, залишаючи нижній край нерівним.

   Табуляція з вирівнюванням за символом
   щоб вирівнювати текст за встановленим символом, таким як крапка або знак долара. Цей варіант зручний для створення стовпчиків чисел.

   Ви можете змінити вирівнювання будь-якого табулятора, просто виділивши його і клацнувши по одній із цих кнопок.
3. Виконайте одну з таких дій:
   - Клацніть на якомусь місці на лінійці табуляції, щоб поставити новий табулятор.
   - Введіть положення у полі X (для горизонтального тексту) або у полі Y (для вертикального тексту) і натисніть Enter або Return. Якщо вибрано значення X або Y, натисніть відповідно клавішу «стрілка вгору» або «стрілка вниз», щоб збільшити або зменшити значення табулятора на 1 пункт.

     Примітка. Коли ви використовуєте лінійку табулятора, ви не можете розставляти табулятори з відстанню менше за 1. Проте якщо ви вкажете положення у полі X або Y, ви можете ставити табулятори з відстанню до 0,01 пункту.
4. Повторіть кроки 2 і 3, щоб вставити додаткові позиції табуляції.

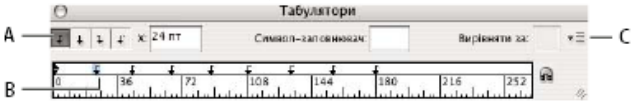
Примітка. Інформацію про встановлення відступів через панель «Табуляція» дивіться у розділі Відступ у тексті.

Угору

Повтор табуляції

Команда «Повторити табуляцію» створює декілька табуляторів на основі відстані між табулятором та відступом зліва або попередньою позицією табуляції.

1. Натисніть на точку вставки на абзаці.
2. На панелі «Табулятори» виберіть позиції табуляції на лінійці.
3. Оберіть «Повторити табуляцію» в меню панелі.



Повторені табулятори

A.
Кнопки вирівнювання табуляції

B.
Позиції табуляції на лінійці

C.
Меню панелі

Угору

Переміщення табуляторів

1. На панелі «Табуляція» виділіть позицію табуляції на лінійці.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Введіть нове місце у полі X (для горизонтального тексту) або у полі Y (для вертикального тексту) і натисніть Enter або Return.
   - Перетягніть табулятор на нове місце.
   - Щоб перемістити всі табулятори одночасно, перетягніть табулятор, утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS).

     Коли ви переміщуєте табулятор, у виділеному тексті з’являється візуальна напрямна.

Угору

Видалення табуляторів

❖ Виконайте одну з наведених нижче дій.

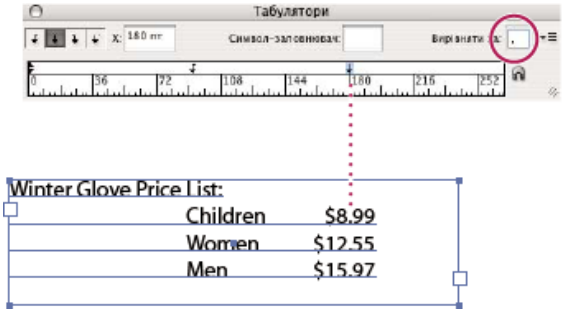
- Перетягніть табулятор з лінійки табуляції.
- Виділіть табулятор та оберіть «Видалити табуляцію» у меню панелі.
- Щоб повернутися до позицій табуляції за замовчуванням, оберіть «Очистити все» у меню панелі.

Угору

Зазначення символів для десяткових табуляторів

Ви використовуйте десяткові табулятори для вирівнювання тексту за допомогою вказаного символу, наприклад, крапки або знака долара.

1. На панелі «Табулятори» створіть або виберіть десятковий табулятор на лінійці табуляції.
2. У вікні «Вирівняти на» введіть символ, до якого необхідно вирівняти. Ви можете ввести або вставити будь-який символ. Впевніться, що абзаци, які ви вирівнюєте, містять цей символ.



Текст, вирівняний за допомогою десяткового табулятора

Угору

Додавання пунктирів табуляції

Пунктир табуляції — це повторюваний візерунок символів, наприклад, серія крапок та тире, між табулятором та наступним текстом.

1. На панелі «Табулятори» виберіть позиції табуляції на лінійці.
2. Введіть візерунок до восьми символів у вікні «Пунктир», а потім натисніть Enter або Return. Введені символи повторюються по ширині табулятора.
3. Щоб змінити шрифт або інше форматування пунктиру табуляції, виділіть символ табулятора у текстовому фреймі та скористайтеся панеллю «Символ» або меню «Текст», щоб застосувати форматування.

Інші теми довідки

Огляд робочого середовища

Зміна одиниці вимірювання

(cc) BY-NC-SR

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Спеціальні символи

Про набори символів і варіанти накреслення гліфів
Огляд панелі «Гліфи»
Вставка та заміщення символів за допомогою панелі «Гліфи»
Огляд панелі «OpenType»
Виділення варіантів накреслення гліфів у тексті
Використання лігатур і контекстних замінників
Використання каліграфічних накреслень, відмінностей заголовків або стилістичних варіантів накреслення
Показ або приховування недрукованих символів

Угору

Про набори символів і варіанти накреслення гліфів

Гарнітури містять багато символів, крім тих, що є на клавіатурі. Залежно від шрифту ці символи можуть містити лігатури, дроби, каліграфічні накреслення, орнаменти, назви та стилістичні варіанти накреслення, символи надіндекса та підіндекса, цифри старого стилю та вирівнювання фігур. Гліф - це конкретна форма символу. Наприклад, в деяких шрифтах, велика літера A завжди присутня в декількох варіантах, наприклад, у каліграфічному накресленні та накресленні малими великими.

Є два шляхи вставки варіантів накреслення гліфів:

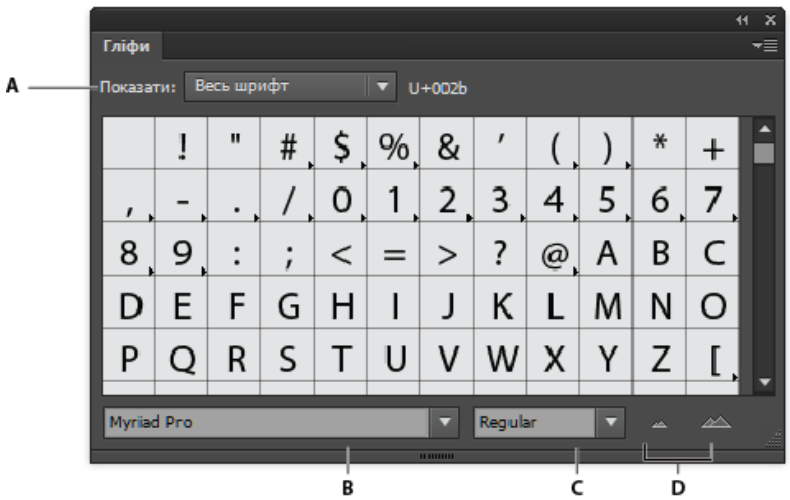
- Панель «Гліфи» дає вам змогу переглядати і вставляти гліфи з будь-якої гарнітури шрифту.
- Панель «OpenType» дає вам змогу встановлювати правила використання гліфів. Наприклад, ви можете вказати, що ви бажаєте використовувати лігатури, символи заголовків і дроби у даному текстовому блоці. Використовувати панель «OpenType» легше, ніж вставляти гліфи по одному, і це забезпечує більш узгоджений результат. Проте панель працює лише зі шрифтами OpenType.

Угору

Огляд панелі «Гліфи»

Ви можете скористатися панеллю «Гліфи» («Вікно» > «Текст» > «Гліфи»), щоб переглянути гліфи у певному шрифті і вставити окремі гліфи у документ.

Типово на панелі «Гліфи» показуються усі гліфи для вибраного шрифту. Ви можете змінити шрифт, вибравши іншу гарнітуру і накреслення внизу панелі. Якщо будь-які символі виділені в цей момент у документі, ви можете подивитися варіанти накреслення символів, вибравши «Варіанти для поточного виділення» у меню «Показ» вгорі панелі.



Панель «Гліфи»
A.
Меню «Показ»

B.
Гарнітура

C.
Накреслення

D.
Кнопки масштабування

Коли ви вибираєте шрифт OpenType на панелі «Гліфи», ви можете обмежити показ на панелі певними видами гліфів, вибравши категорію в меню «Показ». Також ви можете ввімкнути показ спливаючого меню варіантів накреслення гліфів, клацнувши на трикутнику у нижньому правому куті поля гліфів, якщо є.



Спливаюче меню для варіантів накреслення гліфів

Відео про роботу з панеллю «Гліфи» і панеллю «OpenType» дивіться на www.adobe.com/go/vid0048_ua.

Угору

Вставка та заміщення символів за допомогою панелі «Гліфи»

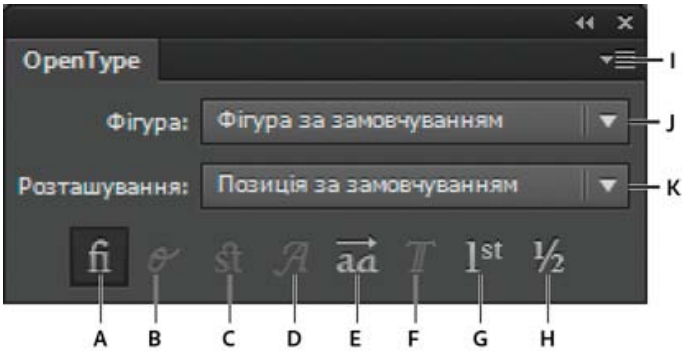
1. Щоб вставити символ, натисніть на текстовий інструмент, щоб розмістити точку вставки там, де необхідно ввести символ, а потім двічі натисніть на символ, що необхідно вставити, на панелі «Гліфи».
2. Для заміщення символу оберіть «Варіанти для поточного виділення» зі спливаючого меню «Показ», виділіть символ у вашому документів за допомогою текстового інструменту. Двічі натисніть на гліф на панелі «Гліфи», якщо такий є у наявності. Примітка. Для Азіатських гліфів доступні додаткові параметри заміщення.

Угору

Огляд панелі «OpenType»

Використовуйте панель «OpenType» («Вікно» > «Текст» > «OpenType»), аби встановити, як застосовувати альтернативні символи у шрифтах OpenType. Наприклад, ви можете вказати, що бажаєте використовувати стандартні лігатури у новому або вже наявному тексті.

Пам’ятайте, що шрифти OpenType значно різняться у можливостях, які вони надають; не всі параметри панелі OpenType доступні для кожного шрифту. Ви можете переглянути символи шрифту, скориставшись панеллю «Гліфи».



Панель «OpenType»
A.

Стандартні лігатури

B.
Контекстні відмінності

C.
Додаткові лігатури

D.
Каліграфічне накреслення

E.
Стилістичні варіанти накреслення

F.
Варіанти назв

G.
Порядкові

H.
Дроби

I.
меню панелі

J.
Тип цифри

K.
Положення символу

Примітка. Додаткові можливості можуть бути доступні для азійських шрифтів OpenType. Знайти додаткові команди і параметри ви можете у меню панелі «OpenType» у верхньому правому куті панелі. Відео про роботу з панеллю «Гліфи» і панеллю «OpenType» дивіться на www.adobe.com/go/vid0048_ua.

Також див.
Встановлення атрибутів азійського шрифту OpenType

Угору

Виділення варіантів накреслення гліфів у тексті

1. Виберіть меню «Файл» > пункт Параметри документа.
2. Виберіть «Підсвічувати замінені гліфи» і натисніть на OK. У тексті виділятимуться замінені гліфи.

Угору

Використання лігатур і контекстних замінників

Лігатури - це символи типографічною заміни для центральної пари літер. Більшість шрифтів включає лігатури для стандартних пар літер, наприклад, fi, fl, ff, ffi та ffl. Крім того, деякі шрифти включають додаткові лігатури для таких пар літер, як ct, st та ft. Незважаючи на те, що символи в лігатурах здаються з'єднаними, їх можна редагувати окремо, а також вони сприймаються коректно під час перевірки правопису.

Контекстні відмінності - альтернативні символи, що містяться в деяких гарнітурах шрифту для кращого суміщення. Наприклад, коли використовується шрифт Caflisch Script Pro з увімкненими контекстними відмінностями, пара літер “bl” в слові “bloom” суміщається, завдяки цьому, текст виглядає як написаний рукою.

1. Оберіть символи або текстові об'єкти, до яких ви хочете застосувати параметр. Якщо ви не виділили ніякого тексту, параметри застосуються до наступного створеного тексту.
2. Переконайтеся, що вибрано шрифт OpenType.
3. На панелі OpenType можна виконувати такі дії:
   - Клацніть на кнопці «Стандартні лігатури», аби ввімкнути чи вимкнути лігатури для стандартних пар літер (таких як fi, fl, ff, ffi і ffl).
   - Клацніть на кнопці «Додаткові лігатури», щоб ввімкнути або вимкнути додаткові

лігатури (якщо є у поточному шрифті).

- Клацніть на кнопці «Контекстні відмінності», щоб ввімкнути або вимкнути контекстні відмінності (якщо є у поточному шрифті).

Угору

Використання каліграфічних накреслень, відмінностей заголовків або стилістичних варіантів накреслення

Багато шрифтів OpenType містять стилізовані символи, що дають вам змогу додавати до тексту декоративні елементи. Каліграфічні накреслення - це символи з підкреслено перебільшеними закрутками. Варіанти заголовних літер - це символи (зазвичай верхнього регістру), розроблені для використання у написах великого розміру, таких як заголовки. Стилістичні варіанти накреслення - це стилізовані символи для створення естетичного ефекту.

1. Оберіть символи або текстові об'єкти, до яких ви хочете застосувати параметр. Якщо ви не виділили ніякого тексту, параметри застосуються до наступного створеного тексту.
2. Переконайтеся, що вибрано шрифт OpenType.
3. На панелі «OpenType» виконайте одне з наведеного нижче:
   - Клацніть на кнопці «Каліграфічне накреслення», щоб ввімкнути або вимкнути символи каліграфічних накреслень (якщо є у поточному шрифті).
   - Клацніть на кнопці «Стилістичні варіанти накреслення», щоб ввімкнути або вимкнути стилістичні варіанти накреслення (якщо є у поточному шрифті).
   - Клацніть на кнопці «Варіанти заголовних літер», щоб ввімкнути або вимкнути варіанти заголовних літер (якщо є у поточному шрифті).

Угору

Показ або приховування недрукованих символів

Недруковані символи включають жорсткі вертання каретки (розбиття на рядки), м’які вертання каретки (розбиття на рядки), табулятори, пропуски, нерозривні пробіли, двобайтові символи (включно з пропусками), дискреційні переноси, символи кінця тексту.

Щоб зробити символи видимими, коли ви форматуєте і редагуєте текст, виберіть «Текст» > «Показувати приховані символи». Позначка свідчить про те, що недруковані символи є видимими.

Інші теми довідки
Шрифти OpenType

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Форматування азійських символів

Показ параметрів тексту для азійських мов
Встановлення атрибутів азійського шрифту OpenType
Заміна азійських символів на іншу форму гліфа
Зазначення способу вимірювання інтерліньяжу в азіатському тексті
Поворот півширинних символів у вертикальному тексті
Використання тате-чу-йоко
Використання акі
Використання варичу
Вирівнювання азіатських символів з Моджісорое (Mojisoroe)
Використання модзікумі
Використання кінсоку
Зазначення параметрів burasagari
Використання курикесі модзі шорі

Illustrator забезпечує різноманітні параметри для форматування азійських символів. Наприклад, ви можете встановити такі атрибути для азійських шрифтів Open Type: тате-чу-йоко, акі, варичу, модзісорое, модзікумі, кінсоку, бурасагарі та курикесі модзі шорі. Крім того, ви можете поєднати азійські та романські шрифти і створити складені шрифти.

Примітка. Якщо потрібно використовувати шрифти стандарту GB18030 для спрощеного варіанта китайської мови у Windows XP, перегляньте файл «readme» в папці Illustrator CS5\Simplified Chinese\Goodies\Optional Extensions\GB18030.

Угору

Показ параметрів тексту для азійських мов

Типово Illustrator приховує параметри азійського тексту на панелях «Символ», «Абзац», «OpenType» і меню «Текст».

1. Виберіть «Редагування» > «Параметри» > «Текст» (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Текст» (Mac OS).
2. Виберіть «Показувати параметри тексту для азійських мов» і клацніть на «OK».

   Також ви можете керувати тим, як показуватимуться назви шрифтів (англійською чи вашою рідною мовою), ставлячи або знімаючи позначку «Показувати назви шрифтів англійською».

Примітка. Ваша операційна система повинна підтримувати мови, з якими ви бажаєте працювати. Зверніться до виробника апаратного та програмного забезпечення за додатковою інформацією.

Угору

Встановлення атрибутів азійського шрифту OpenType

Азійські шрифти OpenType можуть містити певні функції, які є недоступними в поточних файлах PostScript та шрифтах TrueType. Окрім того, азійські шрифти OpenType мають варіанти накреслення гліфів для багатьох символів.

1. Оберіть символи або текстові об'єкти, до яких ви хочете застосувати параметр. Якщо ви не виділили ніякого тексту, параметри застосуються до наступного створеного тексту.
2. Переконайтеся, що вибрано шрифт OpenType.

   Дивіться меню «Текст» > «Шрифт»; шрифти OpenType показуються зі значком .
3. На панелі OpenType встановіть один із наведених нижче параметрів:
   Пропорційні метрики
   Кернінг відповідає пропорційним метрикам шрифту.

   Стиль H або V

Перемикає шрифти хірагани, що мають різні гліфи для горизонтального і вертикального тексту, такі як стягнуті звуки, подвійні приголосні, фонетичні індекси.

Латинський курсив
Замінює літери і цифри половинної ширини на курсив.

Угору

Заміна азійських символів на іншу форму гліфа

1. Виділіть символи, які бажаєте замінити.
2. Виберіть якийсь параметр у меню панелі «Гліфи». Якщо ви не бачите наведені нижче параметри, встановіть «Показувати параметри тексту для азійських мов» в уподобаннях тексту. Якщо параметр затемнено, дана форма гліфа недоступна для поточного шрифту:
   Традиційні форми
   Замінює виділені символи на традиційні форми.

   Ускладнені форми
   Замінює виділені символи на традиційні форми.

   Форми JIS 04
   Замінює виділені символи на форми JIS 04.

   Форми JIS 90
   Замінює виділені символи на форми JIS 90.

   Форми JIS 78
   Замінює виділені символи на форми JIS 78.

   Форми JIS 83
   Замінює виділені символи на форми JIS 83.

   Моноширинні форми половинної ширини
   Замінює гліфи виділених латинських символів на моноширинні ханкаку (половинної ширини).

   Моноширинні форми третинної ширини
   Замінює гліфи виділених латинських символів на моноширинні символи третинної ширини.

   Моноширинні форми у чверть ширини
   Замінює гліфи виділених латинських символів на моноширинні символи у чверть ширини.

   Щоб повернути варіанти гліфів до типової форми, виділіть їх і виберіть «Повернути до типових форм» у меню панелі «Гліфи». Цим методом не можна скористатися для перетворення гліфів, що були застосовані через стиль символу.

Угору

Зазначення способу вимірювання інтерліньяжу в азіатському тексті

1. Виділіть абзаци, які ви бажаєте налаштувати.
2. Виберіть параметра інтерліньяжу у меню панелі «Абзац».
   Інтерліньяж за верхнім краєм
   Вимірює інтервал між лініями тексту від верхньої частини однієї лінії до верхньої частини наступної. Коли ви використаєте інтерліньяж за верхнім краєм, перший рядок тексту у абзаці вирівнюється до верхньої частини рамки розміру.

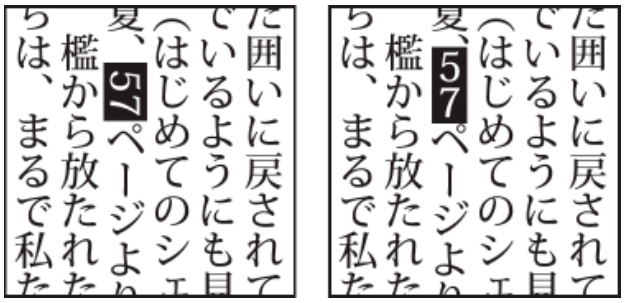
   Інтерліньяж за нижнім краєм
   Для горизонтального тексту вимірює простір між рядками тексту з базової лінії тексту. Коли ви використовуєте інтерліньяж за нижнім краєм, з'являється інтервал між першим рядком тексту та рамкою розміру. Галочка у полі означає, який параметр обрано.
   Примітка. Обраний параметр інтерліньяжу не впливає на кількість інтерліньяжу між рядками, лише на те, як він вимірюється.

Угору

Поворот півширинних символів у вертикальному тексті

Напрямок півширинних символів, таких як латинський текст або цифри, змінюється у вертикальному тексті. Типово півширинні символи обертаються незалежно.

Якщо ви не бажаєте, щоб півширинні символи оберталися, зніміть позначку на пункті «Стандартне вирівнювання вертикального латинського» у меню панелі «Символ».


Латинський текст перед і після обертання

Також див.

Поворот тексту

Угору

Використання тате-чу-йоко

Тате-чу-йоко (також називається кумімодзі та ренмодзі) є блоком горизонтального тексту, укладеного у рядки вертикального тексту. Застосування тате-чу-йоко спрощує читання таких символів половинної ширини, як числа, дати та короткі слова іншомовного походження у вертикальному тексті.


Числа без тате-чу-його (ліворуч) порівняно з числами, повернутими за допомогою тате-чу-йоко (праворуч)

1. Виділіть символи і виберіть «Тате-чу-йоко» в меню панелі «Символ». (Виберіть знову, щоб вимкнути тате-чу-йоко).
2. Виберіть будь-які з наведених нижче налаштувань тате-чу-йоко в меню панелі «Символ»:
   Вгору/Вниз
   Встановлює додатнє значення, щоб пересунути текст вгору, і від'ємне, що пересунути його вниз.

   Ліворуч/Праворуч
   Встановлює додатнє значення, щоб пересунути текст праворуч, і від'ємне, що пересунути його ліворуч.

   Використовуйте цуме або трекінг на панелі «Символи», щоб регулювати відстань між символами для тате-чу-йоко.

   Примітка. Якщо параметр «Тате-чу-йоко» не показується, вам слід вибрати «Показувати параметри тексту для азійських мов» в уподобаннях тексту.

Також див.

Кернінг та трекінг

Угору

Використання акі

Акі - це пусте місце перед символом і після нього. Зазвичай фіксовані проміжки застосовуються між символами на базі налаштувань модзікумі для абзацу. Ви можете змінити налаштування модзікумі для спеціальних символів, використовуючи параметри «Вставити акі» на панелі «Символ». Наприклад, щоб додати пропуск перед круглою дужкою, скористайтеся параметром «Вставити акі (ліворуч)».

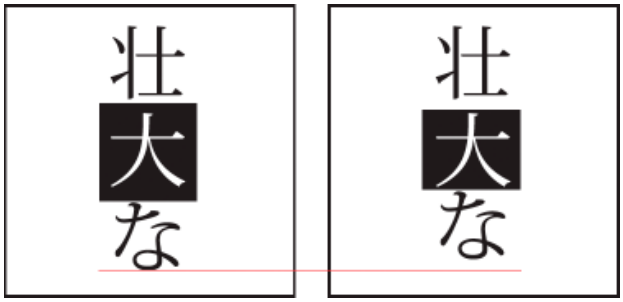


Дужки без акі (ліворуч) у порівнянні з дужками з акі (праворуч)

❖ Виділіть символи, які ви бажаєте налаштувати інструментом «Текст», і виконайте будь-яку дію на панелі «Символ»:

- Щоб додати акі перед символом чи після нього, виберіть бажану величину акі в меню «Вставити акі (ліворуч)» або «Вставити акі (праворуч)» на панелі «Символ». Наприклад, якщо ви встановили 2bu, додається половина повноширинного пропуску, а якщо 4bu - чверть повноширинного пропуску.
- Щоб стиснути акі між символами, вкажіть відсоток для «Цуме». Що більший відсоток, то вужче акі між символами.

  Якщо ви не бачите параметри «Вставити акі» або «Цуме», встановіть «Показувати параметри тексту для азійських мов» в уподобаннях тексту.

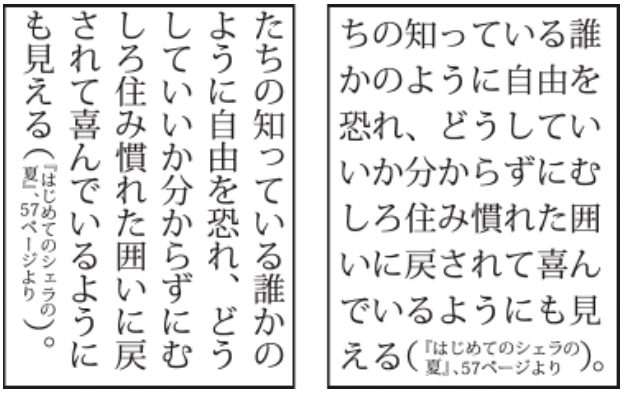


Символи без цуме (ліворуч) у порівнянні з символами з цуме (праворуч)

Угору

Використання варичу

Параметр «Варичу» на панелі «Символ» зменшує розмір шрифту виділеного тексту до певного відсотка оригіналу і розподіляє текст горизонтально чи вертикально, відповідно до орієнтації, по кількох рядках.



Вертикальний та горизонтальний текст із варичу

1. Виділіть текст і виберіть «Варичу» в меню панелі «Символ». (Виберіть знову, щоб вимкнути).
2. Виберіть будь-які з наведених нижче налаштувань варичу в меню панелі «Символ»:

Рядки
Визначає, скільки рядків тексту з’явиться як символи варичу.

Інтервал між рядками
Визначає відстань між рядками символів варичу.

Масштаб
Встановлює розмір символів варичу як відсоток розміру батьківського тексту.

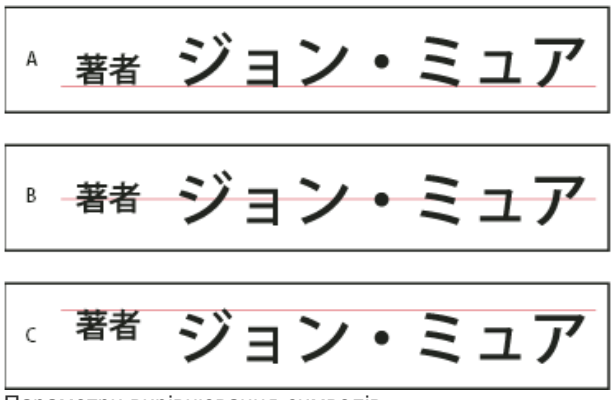
Вирівнювання
Встановлює вирівнювання символів варичу. Наприклад, у вертикальній сітці рамки, якщо вибрати «Верх», початок символу варичу буде вирівняний по верху рамки. На зображенні вирівнювання показується, як виглядатиме текст варичу відносно батьківського тексту.

Параметри переходу на новий рядок
Визначає мінімальне число символів, потрібних перед розривом рядку і після нього, щоб розпочати новий рядок.

Угору

Вирівнювання азіатських символів з Моджісорое (Mojisoroe)

Mojisoroe — це вирівнювання символів у азіатському тексті. Коли у рядку тексту містяться символи різного розміру, можна вказати спосіб вирівнювання тексту до найбільших символів у рядку: зверху, по центру або знизу круглої шпації (справа, по центру та зліва для вертикальних кадрів), до латинської базової лінії або до верхнього або нижнього фрагменту ICF (справа або зліва для вертикальних кадрів). ICF (простір ідеографічного символу, Ideographic Character Space) — це середня висота та ширина, використовувана дизайнером шрифту для розробки ідеографічних символів, виконаних у вигляді шрифту.



Параметри вирівнювання символів
A.
Маленькі символи, вирівняні до нижньої частини

B.
Маленькі символи, вирівняні по центру

C.
Маленькі символи, вирівняні до верхньої частини

❖ У меню панелі «Символ» оберіть параметр у підменю «Вирівнювання символу»:
Базова лінія латиниці
Вирівнює невеликі символи у рядок до великого символу.

Кругла шпація зверху/справа, кругла шпація по центру або кругла шпація знизу/зліва
Вирівнює невеликі символи у рядок до вказаної позиції круглої шпації великого символу. У вертикальних текстових рамках «Кругла шпація зверху/справа» вирівнює текст за правим краєм, а «Кругла шпація знизу/зліва» вирівнює текст за лівим краєм ICF.

ICF зверху/справа та ICF знизу/зліва
Вирівнює невеликі символи у рядок до ICF, вказаного великими символами. У вертикальному текстовому фреймі ICF зверху/справа вирівнює текст справа від ICF, а ICF знизу/зліва — зліва.

Угору

Використання модзікумі

Модзікумі визначає композицію японського тексту для інтервалів між японськими та латинськими символами, розділовими знаками, спеціальними символами, початком та кінцем рядка, цифрами. Також ви можете встановлювати відступи абзацу.

Наявні правила проміжків між символами в Illustrator відповідають специфікацію японського промислового стандарту (JIS) - JISx4051-1995. Ви можете вибрати попередньо визначені набори модзікумі, що їх надає Illustrator.

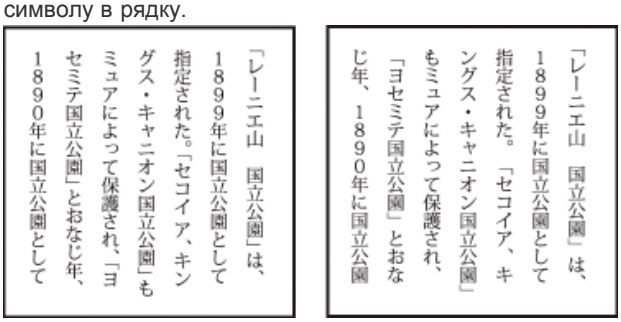
Окрім того, ви можете створювати особливі набори модзікумі. У новому наборі модзікумі ви можете редагувати налаштування проміжків, які ви багато використовуєте, наприклад, проміжків між крапкою і наступною дужкою. Наприклад, ви можете створити формат інтерв'ю, в якому має бути тире перед питанням, а відповіді мають знаходитися у дужках.

Вибір набору модзікумі для абзацу

1. Установіть «Кернінг» на нуль на панелі «Символ».
2. На панелі «Абзац» виберіть параметр зі спливаючого меню «Набір Mojikumi»:
   Немає
   Вимикає користування модзікумі.

   YakumonoHankaku
   Використовує для пунктуації інтервал половинної ширини.

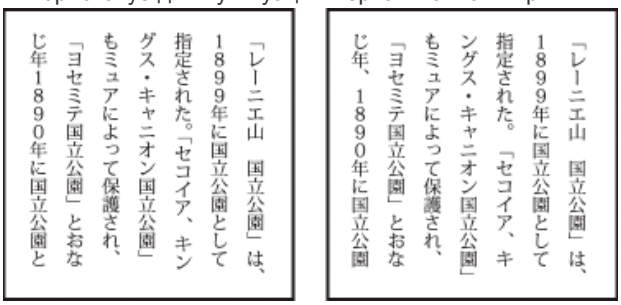
   GyoumatsuYakumonoHankaku
   Застосовує інтервал повної ширини для більшості символів, окрім останнього символу в рядку.



ЯкумоноХанкаку (ліворуч) і ГіоумацуЯкумоноХанкаку (праворуч)

   GyoumatsuYakumonoZenkaku
   Застосовує інтервал повної ширини для більшості символів та останнього символу в рядку.

   YakumonoZenkaku
   Використовує для пунктуації інтервал повної ширини.



ГіоумацуЯкумоноДзенкаку (ліворуч) і ЯкумоноДзенкаку (праворуч)

Створити новий набір модзікумі

1. Виконайте одну з таких дій:
   - Виберіть «Текст» > «Параметри Mojikumi».
   - Виберіть «Параметри Mojikumi» у спливаючому меню «Набір Mojikumi» на панелі «Абзац».
2. Клацніть на «Створити» в діалоговому вікні «Параметри Mojikumi».

3. Введіть назву нового набору модзікумі, вкажіть наявний набір, на базі якого створюватиметься новий, і клацніть на «OK».
4. Виберіть відсотки (%) або «bu» у спливаючому меню «Одиниці».
5. Задайте значення «Бажано», «Мінімум» і «Максимум» для кожного параметра. Значення «Мінімум» використовується для стискання рядків для кінсоку (вкажіть значення менше за значення «Бажано»). Значення «Максимум» використовується для розгортання рядків для повністю вирівняного тексту (вкажіть значення більше за значення «Бажано»).
   Залежно від типу символу ви можете задати однакові значення для «Бажано», «Мінімум» і «Максимум», якщо не бажаєте змінювати інтервали.
6. Клацніть на «Зберегти» або «OK», щоб зберегти налаштування. Клацніть на «Скасувати», якщо не бажаєте зберігати налаштування.
   Коли ви складаєте японський текст із великою кількістю пропусків половинної ширини або з латинськими дужками, проблеми з компонуванням тексту ускладнюються. Ми радимо уникати латинських дужок і використовувати для японського тексту повноширинні дужки. Використовуйте латинські дужки лише тоді, коли ви вставляєте у японський текст досить довгі англійські речення, або коли невикористання латинських дужок призводить до більш серйозної проблеми.

Робота з наборами модзікумі

❖ У діалоговому вікні «Налаштування модзікумі» виконайте одну з наведених нижче дій:

- Щоб експортувати набір, натисніть «Експорт», виберіть розташування для файлу, введіть ім'я і натисніть «Зберегти». Illustrator запише файл у форматі MJK.
- Щоб імпортувати набір, клацніть на «Імпортувати», виберіть файл MJK і клацніть на «Відкрити».
- Щоб вилучити набір, виберіть його у спливаючому меню «Модзікумі», потім клацніть на «Вилучити». Цілий текст, до якого був застосований набір модзікумі, повертається до типових налаштувань.

Примітка. Ви не можете вилучати попередньо визначені набори модзікумі.

Угору

Використання кінсоку

Кінсоку встановлює розбиття на рядки для японського тексту. Символи, що не можуть бути поставлені на початку або в кінці рядку, називаються символами кінсоку. Illustrator має жорсткі та м'які набори кінсоку, а Photoshop має слабкі та максимальні набори. Слабкі набори кінсоку пропускають символи, що означають довгі голосні, а також маленькі символи хірагани. Ви можете використовувати ці набори або додавати чи вилучати символи кінсоку, створюючи нові набори.

Також ви можете визначати висячі символи для висячої японської пунктуації і визначати символи, що не можуть розділятися, коли довжину рядка перевищено.

Ви можете вказати чи заштовхувати, чи випинати текст так, щоб символи кінсоку ставилися правильно.

Вибір налаштувань кінсоку для абзацу

❖ На панелі «Абзац» виберіть параметр зі спливаючого меню «Набір Kinsoku»:

Немає
Вимикає використання кінсоку шорі.

М'який або Жорсткий
Не дозволяє виділеним символам починати або закінчувати рядок.

Створити набір кінсоку

1. Виконайте одну з таких дій:
   - Виберіть «Текст» > «Параметри Kinsoku Shori».
   - Виберіть «Параметри Kinsoku» у спливаючому меню «Набір Kinsoku» на панелі «Абзац».

2. У діалоговому вікні «Параметри Kinsoku Shori» клацніть на «Створити набір».
3. Введіть назву нового набору кінсоку, вкажіть наявний набір, на базі якого створюватиметься новий, і клацніть на «OK».
4. Щоб додати символ у полі, виділіть поле і виконайте одну з наведених нижче дій:
   - Введіть символ у полі вводу, потім клацніть на «Додати».
   - Вкажіть систему кодування (Shift JIS, JIS, Kuten або Unicode), введіть код, клацніть на «Додати».
5. Щоб вилучити символ із поля, виділіть цей символ і клацніть на «Вилучити» Або натисніть Backspace (Windows) чи Delete (Mac OS).
6. Щоб перевірити, чи правильно вибрано поточний набір символів, виберіть Shift JIS, JIS, Kuten або Unicode і виведіть систему кодування.
7. Клацніть на «Зберегти» або «OK», щоб зберегти налаштування. Клацніть на «Скасувати», якщо не бажаєте зберігати налаштування.

Використання набору кінсоку

❖ У діалоговому вікні «Налаштування кінсоку шорі» виконайте одну з наведених нижче дій:

- Щоб експортувати набір кінсоку, клацніть на «Експорт». Виберіть розташування для файлу, введіть ім'я файлу і натисніть «Зберегти».

  Illustrator запише файл у форматі KSK.

- Щоб імпортувати набір кінсоку, клацніть на «Імпортувати». Виберіть файл KSK і клацніть на «Відкрити».
- Щоб вилучити набір кінсоку, виберіть набір кінсоку, що його бажаєте вилучити, у спливаючому меню. Клацніть на «Вилучити набір».

  Примітка. Ви не можете вилучати попередньо визначені набори кінсоку.

Встановлення параметрів розбиття рядків кінсоку

Кінсоку шорі або модзікумі мають бути вибрані для використання наведених параметрів переходу на новий рядок.

❖ У меню панелі «Абзац» виберіть «Текст кінсоку шорі», потім виберіть один із зазначених нижче методів:

Спершу заштовхати
Пересуває символи вгору до попереднього рядка, щоб не дати забороненим символам закінчувати або починати рядок.

Випнути спочатку
Пересуває символи вниз до наступного рядка, щоб не дати забороненим символам закінчувати або починати рядок.

Лише випнути
Завжди пересуває символи вниз до наступного рядка, щоб не дати забороненим символам закінчувати або починати рядок. Заштовхування не відбувається.

Позначка показує, який метод вибрано.

Ввімкнення та вимкнення бунрі-кінсі

Коли бунрі-кінсі ввімкнено, символи, визначені у розділі «Бунрі-кінсі» діалогового вікна «Налаштування кінсоку шорі», не будуть розриватися.

❖ На панелі «Абзац» виберіть «Бунрі-кінсі» у меню панелі.
Примітка. Цей параметр доступний лише за ввімкненого кінсоку шорі.

Угору

Зазначення параметрів burasagari

Burasagari дозволяє однобітові крапки, двобітові крапки, однобітові коми та двобітові коми випадають за межі рамки розміру абзацу.

1. На панелі «Абзац» оберіть «Burasagari» в меню панелі.

2. Виберіть параметр у підменю:
   Жодних
   Виключає висячі розділові знаки.

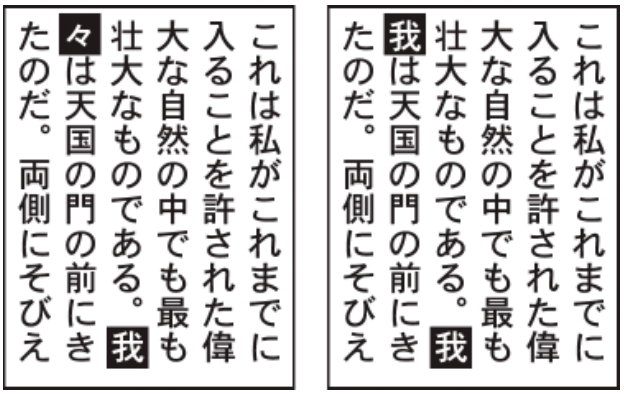
   Постійний
   Включає висячі розділові знаки без форсування розривних ліній до краю рамки розміру.

   Примусовий
   Форсує розділові знаки за межі рамки розміру шляхом розширення ліній, що закінчуються одним з висячих символів.
   Примітка. Параметри Burasagari доступні, коли Kinsoku Shori налаштовані на «Немає».

Угору

Використання курикесі модзі шорі

Ви можете регулювати, як символи, що повторюються в японському тексті, обробляються параметром «Курикесі модзі шорі» на панелі «Абзац». Типово позначка подвійного символу замінюється на другий символ, якщо два однакових символи йдуть один за одним у тілі тексту. Коли цей параметр вибрано, обидва символи показуються, якщо їх розділяє розрив рядка.



Текст без «Курикесі модзі шорі» (праворуч) порівняно з текстом із «Курикесі модзі шорі» (праворуч)

1. Використовуючи будь-який текстовий інструмент, виділіть абзац тексту, до якого ви бажаєте застосувати оброблення повторюваних символів. Якщо тексту немає, це налаштування буде застосоване до нового тексту.
2. На панелі «Абзац» виберіть «Курикесі модзі шорі» з меню панелі.

Інші теми довідки

Про Unicode

Про набори символів і варіанти накреслення гліфів

Шрифти OpenType

Огляд панелі «OpenType»

Огляд панелі «Гліфи»

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Форматування тексту

Виділення тексту
Знайти й замінити текст
Вибір кольору і вигляду символів
Огляд панелі «Символ»
Підкреслення або перекреслення тексту
Застосувати «усі великі» або «капітелі»
Зміна стилів набору великими
Вибір прямих або загнутих лапок
Встановлення параметрів згладжування для тексту
Створення надрядкового і підрядкового тексту
Перетворення тексту на контури
Вибір стилю цифр у шрифтах OpenType
Форматування дробів та порядкових чисел у шрифтах OpenType
Застосування типографської пунктуації

Угору

Виділення тексту

Виділення символів дає вам змогу редагувати їх, форматувати їх за допомогою панелі «Символ», застосовувати до них атрибути заливки й обведення, змінювати їхню прозорість. Також ви можете застосувати ці зміни до одного символу, ряду символів або всіх символів текстового об'єкта. Виділені символи підсвічуються у вікні документу, і на панелі «Вигляд» з'являється слово «Символи».

Виділення текстового об'єкта дає вам змогу застосовувати глобальні параметри форматування до всіх символів об'єкта, включно з параметрами з панелей «Символ» і «Абзац», атрибутами заливки й обведення, налаштуваннями прозорості. Окрім того, ви можете застосовувати до виділеного текстового об'єкта ефекти, кілька варіантів заливки і обведення, непрозорих масок. (Це неможливо для окремо виділених символів). Коли виділено текстовий об'єкт, навколо нього у вікні документу з'являється рамка розміру, і слово «Текст» з'являється на панелі «Вигляд».

Виділення контуру тексту дає вам змогу налаштовувати його форму і застосовувати атрибути заливки й обведення. Цей рівень виділення недоступний для початку набору. Коли виділено контур тексту, на панелі «Вигляд» з'являється слово «Контур».

Виділення символів

❖ Візьміть будь-який текстовий інструмент і виконайте одну з наведених дій:

- Перетягніть вказівник, щоб виділити один або декілька символів. Перетягніть вказівник, утримуючи Shift, щоб розширити чи звузити виділення.
- Поставте вказівник на слові і двічі клацніть, щоб виділити його.
- Поставте вказівник на абзаці і тричі клацніть, щоб виділити цілий абзац.
- Виділіть один або кілька символів, виберіть «Виділити» > «Все», щоб виділити всі символи текстового об'єкта.

Виділення текстових об'єктів

Виділення текстового об'єкта дає вам змогу застосовувати глобальні параметри форматування до всіх символів об'єкта, включно з параметрами з панелей «Символ» і «Абзац», атрибутами заливки й обведення, налаштуваннями прозорості. Окрім того, ви можете застосовувати до виділеного текстового об'єкта ефекти, кілька варіантів заливки і обведення, непрозорих масок. (Це неможливо для окремо виділених символів). Коли виділено текстовий об'єкт, навколо нього у вікні документу з'являється рамка розміру, і слово «Текст» з'являється на панелі «Вигляд».

❖ Виконайте одну з таких дій:

- У вікні документу клацніть на тексті інструментом «Виділення» або «Часткове виділення» . Клацніть, утримуючи Shift, щоб виділити додаткові текстові об'єкти.
- На панелі «Шари» знайдіть текстовий об'єкт, який ви бажаєте виділити, і потім клацніть на його правому краї між об'єктною кнопкою і смугою прокрутки. Утримуючи Shift, клацайте на правому краї елементів на панелі «Шари», щоб долучати об'єкти до наявного виділення або вилучати їх.
- Щоб виділити всі текстові об'єкти у документі, виберіть «Виділити» > «Об'єкт» > «Текстові об'єкти».

Виділення контуру тексту

Виділення контуру тексту дає вам змогу налаштовувати його форму і застосовувати атрибути заливки й обведення. Цей рівень виділення недоступний для початку набору. Коли виділено контур тексту, на панелі «Вигляд» з'являється слово «Контур».

Виділити контур тексту найпростіше в режимі перегляду «Контур».

1. Візьміть інструмент «Часткове виділення» або «Групове виділення» .
2. Якщо виділяється текстовий об'єкт, клацніть поза рамкою розміру об'єкта, щоб зняти виділення.
3. Клацніть на контурі тексту; будьте обережні, щоб не клацнути на символах. (Якщо ви клацнете на символі, то виділите текстовий об'єкт замість контуру тексту).

Примітка. Параметри «Виділення текстового об'єкта лише за контуром» визначає чутливість інструментів виділення під час виділення текстових об'єктів у вікні документу. Якщо це уподобання вибрано, ви повинні клацати просто на контурі тексту, щоб виділити текст. Коли цей прапорець не встановлено, можна виділити текст, клацнувши на текст або на контур. Ви можете встановити це уподобання, вибравши «Редагування» > «Параметри» > «Текст» (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Текст» (Mac OS).

Угору

Знайти й замінити текст

1. Виберіть «Редагування» > «Знайти і замінити».
2. Введіть текстовий рядок, який бажаєте знайти, та, якщо треба, текстовий рядок, на який ви бажаєте його замінити.

   Ви можете вибрати різноманітні спеціальні символи зі спливаючих меню праворуч від параметрів «Знайти і замінити».

3. Щоб налаштувати, як Illustrator має шукати зазначений текстовий рядок, виберіть будь-який із наведених нижче параметрів:
   Враховувати регістр
   Відбирає лише текстові рядки, що точно збігаються за регістром із текстом у полі «Знайти».

   Шукати ціле слово
   Шукає лише серед цілих слів, що збігаються з текстом у полі «Знайти».

   Пошук у зворотному напрямку
   Шукає файл знизу догори за порядком укладання у стеку.

   Перевіряти приховані шари
   Шукає текст на прихованих шарах. Якщо цей параметр не вибрано, Illustrator ігнорує текст на прихованих шарах.

   Перевіряти заблоковані шари
   Шукає текст на заблокованих шарах. Якщо цей параметр не вибрано, Illustrator ігнорує текст на заблокованих шарах.

4. Клацніть на «Знайти», щоб розпочати пошук.
5. Якщо Illustrator знайшов екземпляр текстового рядку, зробіть одне з наведеного нижче:

   - Клацніть на «Замінити», щоб замінити текстовий рядок, потім клацніть на

«Шукати далі», щоб знайти наступний екземпляр.

- Клацніть на «Замінити і знайти», щоб замінити текстовий рядок і шукати наступний екземпляр.
- Клацніть на «Замінити всі», щоб замінити всі зразки текстового рядку у документі.

6. Клацніть на «Готово», щоб закрити діалогове вікно.
   Щоб знайти наступний зразок текстового рядку, коли діалог «Знайти і замінити» закрито, виберіть «Редагування» > «Знайти наступне».

Угору

Вибір кольору і вигляду символів

Ви можете змінити колір і вигляд текстових об'єктів, застосувавши заливку, обведення, параметри прозорості, ефекти та стилі графіки. Ви можете редагувати текст, доки не застосуєте растеризацію до нього.

1. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб змінити вигляд окремих символів у текстовому об'єкті, виберіть ці символи.
   - Щоб змінити вигляд усіх символів у текстовому об'єкті або застосувати декілька заливок та обведень, виберіть текстовий об'єкт.
   - Щоб залити чи обвести контур тексту, виділіть його.
2. Застосуйте бажані заливку, обведення, параметри прозорості, ефекти і стилі графіки.

   Коли ви змініте колір текстового об'єкта, Illustrator перезапише атрибути окремих символів текстового об'єкта.

   Скористайтеся панеллю керування, щоб швидко змінювати колір виділеного тексту.

Також див.

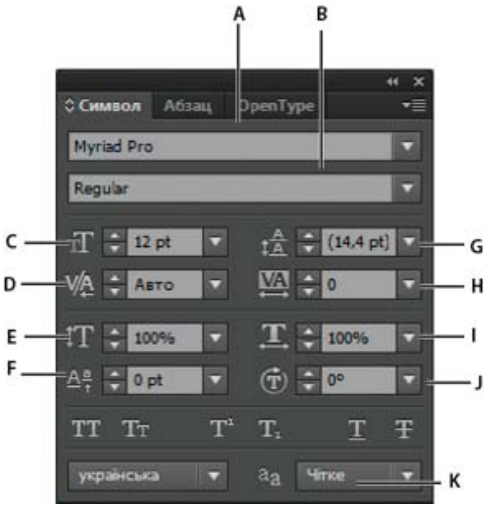
Про атрибути вигляду

Угору

Огляд панелі «Символ»

Ви використовуєте панель «Символ» («Вікно» > «Текст» > «Символ»), щоб застосувати параметри до форматування окремих символів у вашому документі. Коли текст виділено або взято інструмент «Текст», аби відформатувати символи, ви можете також скористатися параметрами на панелі керування.

Відео про роботу з символами і стилями абзацу дивіться на www.adobe.com/go/vid0047_ua.



Панель «Символ»
A.

Шрифт

B.
Накреслення

C.
Розмір шрифту

D.
Кернінг

E.
Масштаб по горизонталі

F.
Відхилення від базової лінії

G.
Інтерліньяж

H.
Трекінг

I.
Масштаб по вертикалі

J.
Поворот символів

K.
Мова



A.
Шрифт

B.
Накреслення

C.
Розмір шрифту

D.
Вирівнювання за лівим краєм

E.
Вирівнювання по центру

F.
Вирівнювання за правим краєм

Типово на панелі «Символ» показуються лише найуживаніші параметри. Аби показати всі параметри, виберіть «Показати параметри» в меню параметрів. В іншому випадку, натисніть на подвійному трикутникові на закладці панелі, щоб переглянути розміри відображення.

Угору

Підкреслення або перекреслення тексту

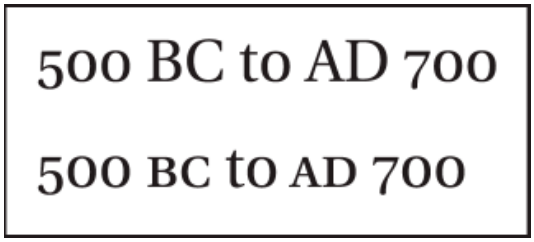
1. Виділіть текст, який ви бажаєте підкреслити або перекреслити. Якщо ви не виділили ніякого тексту, параметри застосуються до наступного створеного тексту.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб підкреслити текст, клацніть кнопку Підкреслити T на панелі «Символ».
   - Щоб перекреслити текст, клацніть кнопку «Перекреслити» T на панелі «Символ».

Щільність підкреслення та перекреслення за замовчуванням залежить від розміру тексту.

Угору

Застосувати «усі великі» або «капітелі»

Коли ви форматуєте текст як капітелі, Illustrator автоматично використовує малі заголовні символи, розроблені як частина цього шрифту, якщо такі є. Якщо їх немає, Illustrator синтезує капітелі, масштабуючи звичайні великі літери.



Звичайні великі літери (вгорі) у порівнянні з капітелями (внизу)

1. Виділіть символи або текстові об'єкти, які ви бажаєте змінити. Якщо ви не виділили ніякого тексту, параметри застосуються до наступного створеного тексту.
2. Оберіть «Усі великі» або «Капітелі» у меню панелі «Символ».

Щоб указати розмір синтезованих капітелей, виберіть «Файл» > Параметри документа. У пункті «Капітелі» введіть відсоток первинного розміру шрифту для тексту, набраного капітелями. (Значення за замовчуванням – 70%).

Щоб змінити стиль набору на великі літери, маленькі літери, літери заголовку, великі на початку речення, скористайтеся командою «Текст» > «Змінити регістр».

Угору

Зміна стилів набору великими

1. Виділіть символи або текстові об'єкти, які ви бажаєте змінити.
2. Виберіть щось одне з підменю «Текст» > «Змінити регістр»:
   ВЕЛИКІ ЛІТЕРИ
   щоб набрати всі символи великими літерами.
   Примітка. Команда «ВЕЛИКІ» повертає додаткові лігатури до звичайного тексту. Це також трапляється з командами «Регістр заголовку» і «Велика на початку речення», коли додаткові лігатури з'являються на початку слова.

   малі літери
   щоб набрати всі символи малими літерами.

   Регістр заголовку
   щоб робити великими перші літери кожного слова.

   Велика на початку речення
   щоб робити великими перші літери кожного речення.
   Примітка. Команда «Велика на початку речення» передбачає, що крапка (.), знак оклику (!), знак питання (?) позначають кінець речення. Застосування регістру речення може спричинили непередбачувані зміни регістру, коли ці символи використовуються в інший спосіб, наприклад, у скороченнях, назвах файлів, URL. Окрім того, перші літери власних імен також можуть перетворитися на малі.
   Якщо ви використовуєте шрифт OpenType, ви можете скористатися форматом «Усі великі», аби надати текстові елегантнішого вигляду.

Угору

Вибір прямих або загнутих лапок

Типографські дужки, які часто називають загнутими лапками, змішуються з лапками шрифту. Типографські дужки традиційно використовуються в якості лапок та апострофів. Прямі лапки зазвичай використовуються для абревіатур футів та дюймів.

❖ Виберіть «Файл» > Параметри документа і виконайте одну з описаних нижче дій, а потім натисніть кнопку «OK».

- Щоб використовувати прямі лапки, зніміть виділення «Використовувати типографські дужки».
- Щоб використовувати типографські дужки, виділіть «Використовувати типографські

дужки», виберіть мову, для якої бажаєте налаштувати лапки, і виберіть параметри «Подвійні лапки» та «Одиночні лапки».

Примітка. Ви можете встановити параметри для декількох мов. Ці лапки застосовуються до тексту залежно від мови, яку ви призначили на панелі «Символ» або в уподобанні «Типова мова».

Ви можете скористатися командою «Типографська пунктуація», аби замінити прямі лапки на типографські.

Угору

Встановлення параметрів згладжування для тексту

Коли ви записуєте ілюстрацію у растровому форматі, такому як JPEG, GIF чи PNG, Illustrator растеризує всі об'єкти з роздільністю 72 пікселі на дюйм і застосовує до них згладжування. Проте, якщо ваш матеріал містить текст, типові параметри згладжування можуть не дати бажаного результату. Illustrator надає кілька можливостей окремо для растеризації тексту. Щоб скористатися цими можливостями, вам слід растеризувати текстові об'єкти перед тим, як записувати вашу ілюстрацію.

1. Виберіть текстовий об'єкт і виконайте одну з таких дій:
   - Щоб постійно растеризувати текст, виберіть «Об'єкт» > «Растеризувати».
   - Щоб створити вигляд растеризації, не змінюючи базової структури об'єкта, виберіть «Ефект» > «Растеризувати».
2. Виберіть параметр згладжування:
   Немає
   Не застосовує згладжування і зберігає гострі краї растеризованого тексту.

   Оптимізація оригіналу (Загальна вибірка)
   Параметр за замовчуванням, що растеризує всі об'єкти разом із текстовими об'єктами із визначеною роздільною здатністю і застосовує згладжування. Стандартна роздільна здатність становить 300 пікселів на дюйм.

   Оптимізація тексту (З підказкою)
   Застосовує згладжування, що найкраще відповідає текстові. Згладжування пом'якшує вигляд зазублених країв на растеризованому зображенні і надає текстові гладкішого вигляду на екрані. Проте малий текст може стати незручним для читання.

Угору

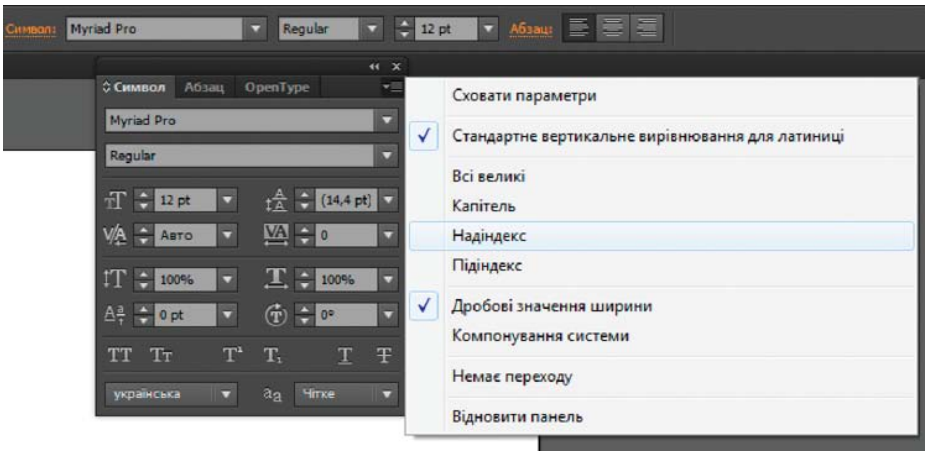
Створення надрядкового і підрядкового тексту

Текст у надіндексі та підіндексі (також називається верхній та нижній текст) - це текст зменшеного розміру, що піднімається або опускається відносно базової лінії шрифту.

Коли ви створюєте текст у надіндексі чи підіндексі, Illustrator застосовує наперед встановлене значення відхилення від базової лінії і розмір тексту. Значення, що застосовуються, є відсотками кеглю та інтерліньяжу та базуються на налаштуваннях у розділі «Текст» діалогового вікна «Налаштування документу».

Створення надіндекса або підіндекса у звичайних шрифтах

1. Виділіть текст, який ви бажаєте змінити. Якщо ви не виділили жодного тексту, будь-який новий текст буде візуалізуватися як надіндекс або підіндекс.
2. Оберіть «Надіндекс» або «Підіндекс» у меню панелі «Символ». Доступ до панелі «Символ» можна отримати з панелі керування.



Параметри «Надіндекс» та «Підіндекс» у меню панелі «Символ»
A.
CALLOUT_DEFINITION

B.
CALLOUT_DEFINITION

C.
CALLOUT_DEFINITION

Створення надіндекса або підіндекса у шрифтах OpenType

1. Виділіть символи, які ви бажаєте змінити на надіндекс або підіндекс. Якщо ви не виділили ніякого тексту, параметри застосуються до наступного створеного тексту.
2. Переконайтеся, що вибрано шрифт OpenType. Одним із шляхів визначити, чи є шрифт шрифтом OpenType - подивитися в меню «Текст» > «Шрифт»; шрифти OpenType показуються зі значком .
3. На панелі «OpenType» виберіть параметр зі спливаючого меню «Положення»:
   Типове положення
   Застосовує типове положення до поточного шрифту.

   Індекс над рядком
   Використовує підняті символи (якщо є у поточному шрифті).

   Індекс під рядком
   Використовує опущені символи (якщо є у поточному шрифті).

   Чисельник
   Використовує символи, розроблені як чисельники дробів (якщо є в поточному шрифті).

   Знаменник
   Використовує символи, розроблені як знаменники дробів (якщо є в поточному шрифті).

Змінює розмір і місце підіндекса або надіндекса

❖ Виберіть «Файл» > Параметри документа і вкажіть значення наведених нижче параметрів верхнього та нижнього індексів, потім натисніть кнопку «OK».

- У пункті «Розмір» введіть відсоток розміру шрифту для тексту надіндекса і підіндекса.
- У пункті «Положення» введіть відсоток звичайного інтерліньяжу, щоб вказати, наскільки переміщується надіндекс і підіндекс.

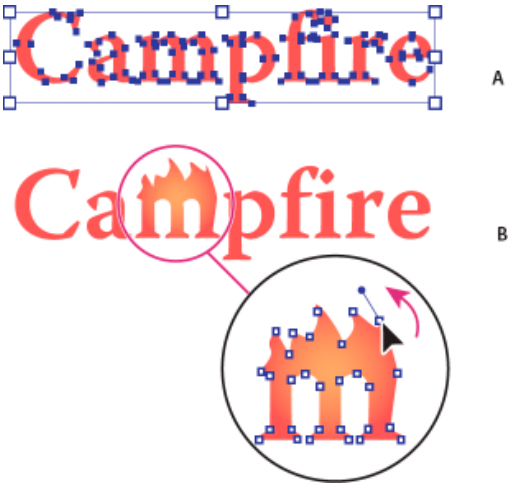
Угору

Перетворення тексту на контури

Ви можете перетворити текст на набір складених контурів або контурів, які можна редагувати та якими можна маніпулювати, як будь-яким іншим графічним об'єктом. Текст у якості контурів зручно використовувати для зміни вигляду виділюваного шрифту великого розміру, але контури рідко використовуються для основного тексту або іншого

тексту при невеликих розмірах.

Інформація щодо контуру шрифту міститься у файлах дійсного шрифту, що встановлено на вашій системі. Під час створення контурів з тексту символи перетворюються у свої поточні позиції; вони зберігають форматування усієї графіки, наприклад, обведення та заливку.



Зміна графічної форми літер
A.
Вихідний текстовий об'єкт

B.
Текст, перетворений на контури, розгрупований та змінений

Примітка. Перетворення растрових шрифтів або шрифтів, захищених від застосування до них контурів, неможливе.

Під час перетворення тексту на контури він втрачає поради - інструкції, що вбудовані у шрифти для того, щоб налаштувати їхню форму, щоб вони оптимальним чином відображалися або друкувалися вашої системою при широкому діапазоні розмірів. Якщо у ваші плани входить масштабування тексту, перед його перетворенням налаштуйте розмір точки.

Ви повинні перетворити увесь текст у виділенні; перетворення однієї літери у текстовому рядку неможливе. Щоб перетворити одну літеру у контурі, створіть окремий текстовий об'єкт, що містить лише одну літеру.

1. Виберіть текстовий об’єкт.
2. Оберіть «Текст > Створити контури».

Угору

Вибір стилю цифр у шрифтах OpenType

1. Щоб змінити стиль наявних цифр, виділіть символи або текстові об'єкти, які бажаєте змінити. Якщо ви не виділили ніякого тексту, параметри застосуються до наступного створеного тексту.
2. Переконайтеся, що вибрано шрифт OpenType.
3. На панелі OpenType виберіть параметр зі спливаючого меню «Цифри»:
   Цифра за замовчуванням
   Використовує стандартний стиль для поточного шрифту.

   Табличне вирівнювання
   Використовує цифри повної висоти - всі однакової ширини (якщо є у поточному шрифті). Цей параметр підходить у ситуації, коли цифри мають вирівнюватися від одного рядка до наступного, як у таблиці.

   Пропорційне випрямлення
   Використовує цифри з повною висотою різної ширини (якщо є у поточному шрифті). Цей параметр рекомендовано для тексту, де всі літери великі.

   Пропорційні у старому стилі
   Використовує цифри різної висоти та ширини (якщо є у поточному шрифті). Цей

параметр рекомендовано для класичного вишуканого вигляду тексту без режиму «всі великі».

Табличні у старому стилі
Використовує цифри різної висоти і однакової фіксованої ширини (якщо є у поточному шрифті). Цей параметр рекомендовано, коли ви бажаєте мати класичний вигляд цифр у старому стилі, але вам треба вирівнювати їх у стовпчиках - наприклад, у щорічному звіті.

Угору

Форматування дробів та порядкових чисел у шрифтах OpenType

Використовуючи шрифт OpenType, ви можете автоматично форматувати порядкові числа за допомогою надіндексів (наприклад, 2nd). Такі символи, як надіндекс «a» та «o» у словах іспанською мовою segunda (2ª) і segundo (2º), також форматуються належним чином. Так само ви можете перетворювати числа, розділені символом «коса риска» (наприклад, 1/2), на дробові частини шилінгу (наприклад ½).

1. Оберіть символи або текстові об'єкти, до яких ви хочете застосувати параметр. Якщо ви не виділили ніякого тексту, параметри застосуються до наступного створеного тексту.
2. Переконайтеся, що вибрано шрифт OpenType.
3. На панелі «OpenType» клацніть на кнопці «Порядкові», щоб ввімкнути або вимкнути порядкові числа, або «Дроби», щоб ввімкнути або вимкнути дроби. Ці кнопки мають вплив лише тоді, коли порядкові числа і дроби наявні у даному шрифті.

Угору

Застосування типографської пунктуації

Команда «Типографська пунктуація» шукає клавіатурні розділові знаки і замінює їх на типографські еквіваленти. На додаток ви можете використовувати команду «Типографська пунктуація», аби глобально вставляти лігатури і дроби, якщо шрифт містить ці символи.

Якщо ви використовуєте шрифт OpenType, скористайтеся панеллю «OpenType» замість діалогового вікна «Типографська пунктуація», аби набрати лігатури та дроби.

1. Якщо ви бажаєте замінити символи в окремій частині тексту, а не в усьому тексті документу, виділіть потрібний текстовий об'єкт або символи.
2. Виберіть «Текст» > «Типографська пунктуація».
3. Виберіть один чи декілька з наведених нижче параметрів:
   Лігатури ff, fi, ffi
   Візуалізує комбінації літер ff, fi або ffi як лігатури.

   Лігатури ff, fl, ffl
   Візуалізує комбінації літер ff, fl або ffl як лігатури.

   Лапки
   Змінює прямі (клавіатурні) лапки на загнуті.
   Примітка. Параметр «Лапки» завжди замінює прямі лапки на загнуті, незалежно від того, який тип лапок (подвійні або одинарні) вибрано в діалоговому вікні Параметри документа.

   Типографські пробіли
   Усуває кілька пропусків після крапки.

   Короткі, довгі тире
   Замінює подвійну клавіатурну риску на тире, а потрійну клавіатурну риску - на довге тире.

   Еліпси
   Замінює три клавіатурні крапки на один символ «три крапки».

   Односимвольні дроби
   Замінює окремі символи, що використовуються для представлення дробів, односимвольними еквівалентами.

4. Виберіть «Весь документ», щоб замінити текстові символи в усьому файлі, або «Лише текст», щоб замінити символи лише у виділеному тексті.
5. (За потребою) Виберіть «Звіт про результати», щоб подивитися перелік замінених символів.
6. Клацніть на «OK», щоб знайти і замінити вибрані символи.

Інші теми довідки

Клавіші для роботи з текстом

Шрифти OpenType

Огляд панелі «OpenType»

Використання лігатур і контекстних замінників

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Форматування абзаців

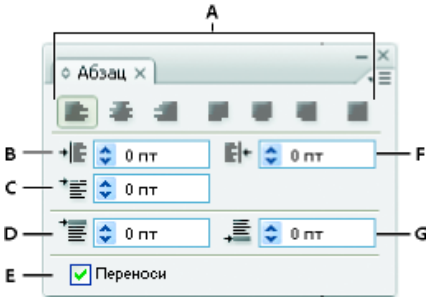
Огляд панелі «Абзац»
Вирівнювання тексту
Вирівняти текст
Налаштування міжслівного та міжлітерного інтервалу у вирівняному тексті
Відступ у тексті
Налаштування інтервалу між абзацами
Висяча пунктуація

Угору

Огляд панелі «Абзац»

Використовуйте панель «Абзац» («Вікно» > «Текст» > «Абзац»), щоб змінювати форматування стовпців та абзаців. Коли текст виділено, або взято інструмент «Текст», аби відформатувати абзац, ви можете також скористатися параметрами на панелі керування.

Відео про роботу з символами і стилями абзацу дивіться на www.adobe.com/go/vid0047_ua.



Панель «Абзац» (показано всі параметри)
A.
Вирівнювання і вирівнювання тексту

B.
Відступ зліва

C.
Абзацний відступ зліва

D.
Пробіл перед абзацом

E.
Переноси

F.
Відступ справа

G.
Пробіл після абзацу



A.
Шрифт

B.
Накреслення

C.

Розмір шрифту

D.
Вирівнювання за лівим краєм

E.
Вирівнювання по центру

F.
Вирівнювання за правим краєм

Типово на панелі «Абзац» показуються лише найуживаніші параметри. Аби показати всі параметри, виберіть «Показати параметри» в меню панелі. В іншому випадку, натисніть на подвійному трикутникові на закладці панелі, щоб переглянути розміри відображення.

Угору

Вирівнювання тексту

Текст в області і текст за контуром можна вирівнювати за одним чи обома краями контуру тексту.

1. Виділіть текстовий об’єкт або поставте курсор на абзаці, що його бажаєте змінити.

   Якщо ви не виділили текстовий об’єкт та не поставили курсор на абзаці, вирівнювання буде застосоване до наступного створеного тексту.

2. На панелі керування або на панелі «Абзац» клацніть на кнопці вирівнювання.

Угору

Вирівняти текст

Текст вирівнюється, коли він вирівнюється з обох сторін. Ви можете робити вирівнювання всього тексту абзацу включно з останнім рядком або без нього.

1. Виділіть текстовий об’єкт або поставте курсор на абзаці, до якого бажаєте застосувати вирівнювання тексту.

   Якщо ви не виділили текстовий об’єкт та не поставили курсор на абзаці, вирівнювання тексту буде застосоване до наступного створеного тексту.

2. На панелі «Абзац» клацніть на кнопці вирівнювання тексту.

Угору

Налаштування міжслівного та міжлітерного інтервалу у вирівняному тексті

Ви з точністю можете контролювати, як програми Photoshop встановлюють міжсловний та міжлітерний інтервали та масштабують символи. Налаштування інтервалів особливо підходить для вирівняного тексту, хоча ви також можете налаштувати інтервал для невирівняного тексту.

1. Поставте курсор на абзац, який необхідно змінити, або виділити текстовий об'єкт або кадр, щоб змінити усі з його абзаців.
2. Виберіть «Вирівнювання тексту» у меню палітрі «Абзац».
3. Введіть значення для Міжсловних інтервалів, Міжлітерний інтервал та Інтервал між гліфами. Максимальне та мінімальне значення визначають діапазон допустимого інтервалу лише для вирівняних абзаців. Значення «За бажанням» визначає довільний інтервал для вирівняних та невирівняних абзаців:
   Міжсловні інтервали
   Міжсловний інтервал в результаті натискання пробілу. Значення для «Міжсловних інтервалів» можуть знаходитися в діапазоні від 0% до 1000%, при 100% між словами не додається жодного інтервалу.

   Міжлітерний інтервал
   Відстань між літерами, у тому числі, значення кернінгу та трекінгу. Значення «Міжлітерного інтервалу» змінюються в діапазоні від -100% до 500%: при 0% між літерами не додається жодного інтервалу; при 100% повна ширина інтервалу додається між літерами.

   Масштаб гліфів

Ширина символів (гліф є будь-яким символом шрифту). Значення «Інтервали гліфів» можуть знаходитися в діапазоні від 50% до 200%.

Параметри інтервалу завжди застосовуються до усього абзацу. Щоб налаштувати інтервал у декількох символах, а не у всьому абзаці, скористайтеся параметром «Трекінг».

4. Встановіть параметр «Вирівнювання одного слова», щоб вказати, як необхідно вирівняти абзаци з одним словом.

   У вузьких колонках одне слово може випадково з'явитися одне у рядку. Якщо абзац налаштований на повне вирівнювання, одне слово у рядку може з'явитися занадто розтягнутим. Замість повного вирівнювання таких слів ви можете розмістити їх по центру або вирівняти їх по лівому або правому полю.

Угору

Відступ у тексті

Відступ - це число пропусків між текстом і межею текстового об'єкта. Відступ охоплює лише виділені абзаци або всі абзаци, відтак ви легко можете налаштувати різні відступи для різних абзаців.

Ви можете встановлювати відступи через панель «Табуляція», панель керування або панель «Абзац». Працюючи з текстом в області, ви також можете регулювати відступи табуляторами, або змінюючи відбиття текстового об'єкта.

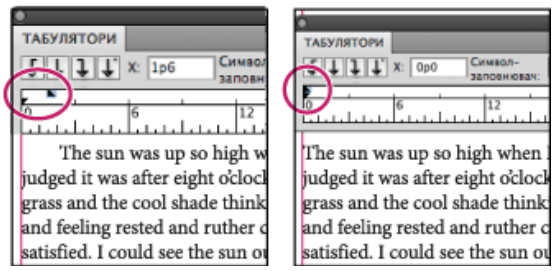
Працюючи з японським шрифтом, ви можете скористатися налаштуванням «модзікумі» замість панелі «Абзац», щоб встановити відступ першого рядка. Якщо ви встановили відступ для першого рядка на панелі «Абзац» і задали налаштування «модзікумі» для відступу першого рядка, текст розміщується в межах суми обох відступів.

Встановлення відступів через панель «Абзац»

1. Взявши інструмент «Текст» T, клацніть на абзаці, до якого бажаєте застосувати відступ.
2. Налаштуйте відповідні значення відступу на панелі «Абзац». Наприклад, виконайте одну з таких дій:
   - Щоб застосувати відступ в одну піку до всього абзацу, введіть значення (таке як **1p**) в полі «Відступ зліва» .
   - Щоб застосувати відступ лише першого рядка абзацу в одну піку, введіть значення (таке як **1p**) в полі «Абзацний відступ зліва» .
   - Щоб створити висячий відступ в одну піку, введіть додатне значення (таке як **1p**) у полі «Відступ зліва» і від'ємне значення (таке як **-1p**) у полі «Абзацний відступ зліва».

Встановлення відступів через панель «Табуляція»

1. Взявши інструмент «Текст» T, клацніть на абзаці, до якого бажаєте застосувати відступ.
2. На панелі «Табуляція» зробіть з маркерами відступів одне з наведеного нижче:
   - Перетягніть верхній маркер, щоб зробити відступ першого рядка тексту. Перетягніть нижній маркер, щоб зробити відступ всього тексту, окрім першого рядка. Перетягніть нижній маркер, утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), щоб перетягнути обидва маркери і застосувати відступ до всього абзацу.

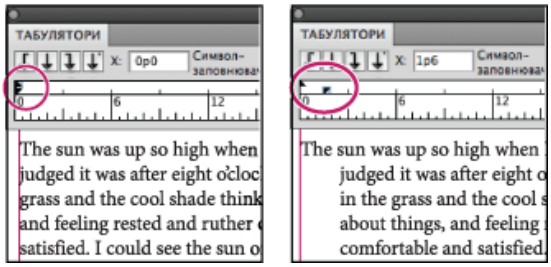


Абзацний відступ (ліворуч), відсутність відступу (праворуч)

- Виділіть верхній маркер і введіть значення для X, щоб застосувати відступ до першого рядка тексту. Виділіть обидва маркери і введіть значення для X, щоб зсунути все, окрім першого речення.

Створення висячого відступу

У разі висячого відступу відступ застосовується до всіх рядків в абзаці, окрім першого. Висячі відступи особливо зручні, коли ви бажаєте додати ілюстрацію на початку абзацу або коли ви бажаєте створити маркірований список.



Без відступу (ліворуч) і висячий відступ (праворуч)

1. Взявши інструмент «Текст» T, клацніть на абзаці, до якого бажаєте застосувати відступ.
2. На панелі керування або на панелі «Табуляція» задайте значення лівого відступу більше нуля.
3. Щоб задати від'ємний абзацний відступ зліва, зробіть одне з наведеного:
   - На панелі «Абзац» введіть від'ємне значення абзацного відступу зліва .
   - На панелі «Табуляція» перетягніть верхній маркер ліворуч або нижній маркер праворуч.

Угору

Налаштування інтервалу між абзацами

1. Поставте курсор на абзаці, який ви бажаєте змінити, або виділіть текстовий об'єкт, щоб змінити всі його абзаци. Якщо ви не поставите курсор на абзаці або не виділите текстовий об'єкт, налаштування буде застосоване до наступного тексту, що його ви створите.
2. На панелі «Абзац» налаштуйте значення «Інтервал перед» (або) та «Інтервал після» (або).
   Примітка. Якщо абзац починається вгорі стовпчика, перед абзацом не буде додаткового проміжку. У такому разі ви можете збільшити інтерліньяж першого рядка абзацу або змінити відбиття текстового об'єкта.

Угору

Висяча пунктуація

Висяча пунктуація робить краї тексту більш рівними, пересуваючи розділові знаки на поля абзацу.



Абзаци без висячої пунктуації (ліворуч) порівняно з абзацами з висячою пунктуацією (праворуч)

Illustrator надає такі можливості для висячої пунктуації:

Латинська висяча пунктуація
Контролює вирівнювання розділових знаків для окремого абзацу. Якщо включено «Латинська висяча пунктуація», наведені нижче символи на 100% з'являтимуться на берегах: одинарні дужки, подвійні дужки, дефіси, крапки і коми; наведені далі символи на 50% з'являтимуться на полях: зірочки, тильди, три крапки, короткі тире, довгі тире, двокрапки, крапки з комою. Щоб застосувати це налаштування, поставте курсор на абзаці і виберіть «Латинська висяча пунктуація» в меню панелі «Абзац».

Візуальне вирівнювання полів
Регулює вирівнювання розділових знаків для всіх абзаців усередині текстового об'єкта. Коли ввімкнено «Візуальне вирівнювання полів», латинські розділові знаки, а також краї літер (таких як W і A) виступають за поля тексту, так що текст виглядає вирівняним. Щоб застосувати це налаштування, виділіть текстовий об'єкт і виберіть «Текст» > «Візуальне вирівнювання полів».

Бурасагарі
Регулює вирівнювання двобайтових розділових знаків (наявних у китайських, японських та корейських шрифтах). На ці розділові знаки параметр «Латинська висяча пунктуація» або параметр «Візуальне вирівнювання полів» не впливає.

Пам'ятайте, що вирівнювання абзаців визначає поле, від якого розділові знаки будуть висячими. Для вирівняних з лівого або правого краю абзаців розділові знаки розташовуються за лівим та правим краєм відповідно. Для вирівняних з верхнього або нижнього краю абзаців, розділові знаки розташовуються за верхнім та нижнім полем відповідно. Для абзаців, вирівняних по центру або по ширині, розділові знаки розташовуються за обома полями.

Примітка. Якщо після знаку пунктуації стоять лапки, обидва символи стають висячими.

Інші теми довідки

Клавіші для роботи з текстом

Зміна поля навколо текстової ділянки

Встановлення інтерліньяжу

Зазначення параметрів burasagari

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Розставлення переносів та розбиття на рядки

Налаштування автоматичної розстановки переносів
Використання словника переносів
Захист від розриву слів
Методи композиції

Можна задати розбиття на слова та рядки, автоматично налаштувавши розставлення переносів або використовуючи словник переносів.

Illustrator використовує ті самі композиційні методи розбиття на рядки та слова, що і Adobe InDesign. Більше відомостей про ці функції див. у веб-довідці.

Угору

Налаштування автоматичної розстановки переносів

Параметри, які ви вибрали для розстановки переносів, впливають на інтервал між рядками по горизонталі та на естетичний вигляд тексту на сторінці. Параметри розстановки переносів визначають, чи можуть слова переноситися та, у випадку, якщо можуть, то у яких саме.

1. Щоб застосувати автоматичну розстановку переносів, зробіть одну з наступних дій:
   - Щоб увімкнути або вимкнути автоматичну розстановку переносів, виділіть або зніміть виділення параметра «Розставити переноси» на панелі «Абзац».
   - Щоб застосувати розстановку переносів до зазначених абзаців, у першу чергу, виберіть лише ті абзаци, які Ви бажаєте охопити.
   - Щоб вибрати словник для розстановки переносів, виберіть мову у меню «Мова» у нижній частині панелі «Символ».
2. Щоб вказати параметри, виберіть «Розстановка переносів» у панелі меню «Абзац» та зазначте наступні параметри:
   Слова, довші за _ літери
   Зазначає мінімальну кількість символів слів з переносами.

   Після першої _ літери та перед останньою _ літерою
   Зазначає мінімальну кількість символів у початку та наприкінці слова, яке може переноситися. Наприклад, якщо вказати для цих значень число 3, слово **ароматний** буде перенесено як **аро- матний** замість **а- роматний** або **аромат- ний**.

   Ліміт дефісів
   Вказує максимальну кількість послідовних рядків, у яких можлива розстановка переносів. Нуль означає необмежені послідовні дефіси, що дозволені у кінці рядків.

   Зона переносу
   Зазначає відстань від правого краю абзацу, розмежовуючи частину рядка, у якій заборонено розстановку переносів. Параметр 0 дозволяє розстановку усіх переносів. Цей параметр застосовується лише у випадку застосування «Однорядкового компонувальника Adobe».

   Переносити слова, набрані великими літерами
   Виберіть заборону розстановку переносів у словах з великої літери.

Примітка. Налаштування розстановки переносів можуть застосовуватися лише до латинських символів; двохбітові символи, доступні у китайському, японському та корейському шрифтах не охоплюються цими параметрами.

Угору

Використання словника переносів

Для визначення місця переносу слова Illustrator використовує словники Proximity. Ці словники дають вам змогу задати свою мову навіть для одного символу в тексті. Ви

можете вибрати типовий словник і налаштувати його в діалоговому вікні «Параметри».

1. Виберіть «Редагування» > «Параметри» > «Розставлення переносів» (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Розставлення переносів» (Mac OS).
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб змінити типовий словник переносів, виберіть мову у пункті «Мова за замовчуванням» і клацніть на «OK».
   - Аби додати слово до списку винятків, напишіть це слово у полі «Створити запис» і клацніть на «Додати».
   - Аби вилучити слово зі списку винятків, виділіть це слово і клацніть на «Вилучити».

Угору

Захист від розриву слів

Ви можете запобігти розриву слів у кінці рядків, наприклад, власних іменників або слів, що можуть невірно читатися при розстановці переносів. Ви також можете тримати декілька слів або групи слів разом — наприклад, кластери ініціалів та прізвищ.

1. Виділіть символи, розриву яких необхідно запобігти.
2. Оберіть «Без розриву» у меню панелі «Символ».
   Примітка. Якщо застосувати параметр «Без розриву» до багатьох сусідніх символів, у середині слова може відбутися обтікання текстом. Однак, якщо застосувати параметр «Без розриву» до більше, ніж одного рядка або тексту, текст не з'явиться.

Угору

Методи композиції

Вигляд тексту на сторінці залежить від комплексної взаємодії процесів, що називається композицією. Використовуючи виділені вами параметри міжсловних інтервалів, міжлітерного інтервалу, інтервалу між гліфами та розстановки переносів, програми Adobe оцінюють можливі розбиття на рядки та обирають таке, що найкраще підтримує вказані параметри.

Можна вибрати між між двома методами композиції: Багаторядковий компонувальник Adobe та Однорядковий компонувальник Adobe. Обидва методи оцінюють можливі розбиття та обирають той, що найкращим чином підтримує параметри розстановки переносів та вирівнювання тексту для даного абзацу. Метод композиції охоплює лише вибраний абзац або абзаци, щоб ви легко могли налаштувати різні методи композиції для різних абзаців.

Багаторядковий компонувальник

Багаторядковий компонувальник розглядає мережу точок розриву для діапазону рядків, і, таким чином, оптимізує передуючі рядки абзацу, щоб потім усунути особливо непривабливі розбиття.

Багаторядковий компонувальник здійснює композицію шляхом ідентифікації можливих точок розриву, оцінюючи їх та призначаючи вагому похибку на основі наступних принципів:

- Для тексту, вирівняного зліва, справа та по центру, перевагу мають рядки, що знаходяться з правої сторони, та мають низьку похибку.
- Для вирівняного тексту найвища важливість належить рівномірності літери та міжсловним інтервалам.
- Розстановка переносів при можливості уникається.

Однорядковий компонувальник

Однорядковий компонувальник пропонує традиційний підхід до одночасної композиції одного рядка тексту. Цей параметр доступний, якщо необхідно контролювати вручну те, як рядки розбиваються. Однорядковий компонувальник використовує наступні принципи під час розгляду точки розриву:

- Перевага надається більш довгим рядкам, ніж коротшим.

- У вирівняному тексті стиснений або розгорнутий міжсловний інтервал має перевагу над розстановкою переносів.
- У невирівняному тексті розстановка переносів має переваги над стисненими та розгорнутими міжлітерними інтервалами.
- Якщо необхідно налаштувати інтервал, перевага надається компресії, а не розширенню.

  Щоб обрати один з цих методів, виділіть його у меню панелі «Абзац». Щоб застосувати цей метод до абзацу, спочатку виділіть текстовий об'єкт;щоб застосувати цей метод лише до поточного абзацу, спочатку поставте курсор на цей абзац.

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Програми-компонувальники Adobe World-Ready
Напрямок тексту
Типи цифр
Підтримка застарілого шрифту
Стандартні шрифти
Автоматичне вставлення кашиди
Лігатури
Показувати все

У випуску цього програмного забезпечення для Близького Сходу та Північної Африки доступні нові та вдосконалені можливості для роботи зі шрифтами арабської мови та івриту.

Угору

Програми-компонувальники Adobe World-Ready

Програми-компонувальники Adobe World-Ready дають змогу створювати вміст мовами Близького Сходу. Текст можна вводити арабською, івритом, англійською, французькою, німецькою, російською та іншими мовами з латинським алфавітом, а також поєднувати в тексті кілька цих мов.

Доступні програми-компонувальники можна вибрати в меню панелі «Абзац» («Вікно» > «Абзац» > меню панелі). Наприклад, у модулі InDesign можна використовувати програму-компонувальник абзаців Adobe World-Ready. У модулі Illustrator можна використовувати програму-компонувальник одного рядка для мов Близького Сходу.



Програми-компонувальники Adobe World-Ready

Можна також зберігати файли з іменами, надрукованими арабською та івритом.

Також див.

- Побудова тексту
- Форматування абзаців

Угору

Напрямок тексту

Для створення контенту арабською мовою та івритом можна обрати параметр напрямку тексту «Справа наліво» та встановити його за замовчуванням. Відтепер під час роботи з документами, що містять текст із напрямком зліва направо, можна легко перемикати налаштування напрямку тексту.

Виберіть напрямок абзацу на панелі «Абзац».



Вибір напрямку абзацу

Якщо в одному абзаці використовується кілька мов, напрямок тексту можна визначити на рівні символів. Для вставлення дат і чисел також потрібно визначати напрямок тексту на рівні символів.

З меню панелі «Символ» виберіть пункт «Напрямок символів» і виберіть потрібний напрямок.



Напрямок символів

Угору

Типи цифр

Якщо для роботи використовується арабська або іврит, можна вибирати потрібні типи цифр. Можна вибирати між арабськими, хінді та фарсі.

За замовчуванням для арабської мови автоматично вибирається версія хінді, а для івриту використовуються цифри арабського типу. Однак за потреби можна переключитися на арабські цифри.

1. Виділіть цифри у введеному тексті.
2. На панелі «Символ» (Ctrl+T) скористайтеся списком цифр, щоб вибрати шрифт для відображення цифр.

Щоб завжди використовувати арабські цифри, увімкніть параметр використання відповідних цифр під час введення тексту арабськими мовами. Щоб використати цей параметр, виберіть пункт «Редагування» > «Параметри» > «Додаткові параметри тексту».



Вибір типу цифр

Угору

Підтримка застарілого шрифту

У цьому випуску програмного забезпечення можна продовжувати використовувати традиційні шрифти (наприклад, шрифти AXT). Однак для текстових елементів рекомендовано використовувати новіші шрифти Open Type.

Захист гліфів («Правка» > «Параметри» > «Додаткові параметри тексту») увімкнено за промовчанням. Якщо шрифту, що використовується, гліфи недоступні, текст обробляється автоматично.

Угору

Стандартні шрифти

Під час інсталяції версії для Близького Сходу та Північної Африки за промовчанням установлюється шрифт, що відповідає мові інсталяції. Наприклад, якщо інстальовано англійсько-арабську версію, за промовчанням установлюється шрифт Adobe Arabic. Аналогічно, якщо встановлено версію із поєднанням в інтерфейсі англійської мови та івриту, за замовчуванням установлюється шрифт Adobe Hebrew (або Myriad Hebrew у програмі Photoshop).

Угору

Автоматичне вставлення кашиди

В арабській мові текст вирівнюється додаванням кашиди. Кашида додається до арабських символів, щоб їх подовжити. Пробіл не змінюється. Використовуйте автоматичне вставлення кашиди, щоб вирівняти абзаци тексту арабською мовою.

Виділіть абзац і на панелі «Абзац» («Вікно» > «Текст і таблиці» > «Абзац») виберіть параметр із розкривного списку «Вставити кашиду». Доступні такі параметри: «Немає», «Коротка», «Середня», «Довга» або «Стилістична». Кашида вставляється, тільки якщо абзац вирівняно. Цей параметр не застосовується до абзаців, які мають параметри вирівнювання.

Щоб застосувати кашиду до групи символів, виділіть їх і з меню панелі «Символи» виберіть пункт «Кашида».



Автоматична кашида

Угору

Лігатури

До пар символів арабської мови або івриту можна автоматично застосовувати лігатури.

Лігатури — це типографічні символи заміни для певних пар літер, якщо вони доступні у визначеному шрифті Open Type.

Якщо в меню панелі «Символи» або панелі керування вибрати пункт «Лігатури», створюється стандартна лігатура, визначена у шрифті.

1. Виділіть текст.
2. Виберіть пункт «Лігатури» з меню панелі «Символ» або меню панелі керування.

Деякі шрифти Open Type містять декоративні додаткові лігатури, які можна створити, вибравши пункт «Дискретні лігатури». Ці лігатури розташовано на панелі «Символи» > Open Type > Дискретні лігатури.



Увімкнення автоматичних лігатур

Угору

Копіювання та вставлення з програми Microsoft Word

Ви можете копіювати текст із програми Microsoft Word і вставляти його безпосередньо в документ. Вирівнювання та напрямок вставленого тексту встановлюються автоматично відповідно до арабського тексту або тексту івритом.

Угору

Перенесення слів

Речення, які складаються з більшої кількості слів, ніж може поміститися в одному рядку, автоматично переносяться на наступний рядок. З Інколи після перенесення залежно від типу вирівнювання тексту в рядку з'являються непотрібні пробіли, які неестетично виглядають або лінгвістично неправильні. Перенесення дає змогу розбити останнє слово в рядку за допомогою дефіса. Завдяки цьому речення краще переноситься на наступний рядок.

Змішаний текст: функція вставлення кашиди впливає на перенесення слів у змішаному тексті. Коли ввімкнуто функцію кашиди, вона вставляється в усіх потрібних місцях, а слова в неарабському тексті не переносяться. Якщо функцію кашиди вимкнуто, перенесення слів можливе тільки в неарабському тексті.

Текст івритом: перенесення слів дозволяється. Щоб увімкнути перенесення слів і настроїти параметри, виберіть панель «Абзац» > меню панелі > Параметри перенесення.



Параметри перенесення слів

Угору

Пошук і заміна

Користувачам доступні повноцінні можливості пошуку та заміни текстів арабською мовою та івритом. Окрім пошуку та заміни простого тексту, можна також шукати та заміняти текст із певними характеристиками. До цих характеристик можуть належати діакритичні знаки, кашида, спеціальні символи (як-от алеф), цифри різними мовами (наприклад, хінді) тощо.

Для пошуку та заміни тексту виконайте описані далі дії.

- **InDesign**: Правка > Знайти/Замінити
- **Illustrator**: «Редагування» > «Знайти й замінити»

У програмі InDesign для пошуку та заміни цифр між арабською мовою, хінді та фарсі можна використовувати вкладку Транслітерація (Правка > Знайти/Замінити). Наприклад, можна знайти цифри, введені мовою хінді, та перетворити їх на арабські цифри.

Угору

Діакритичні знаки

В арабському письмі діакритичний знак — це гліф, який використовується для позначення довжини приголосного звука або коротких голосних. Діакритичний знак ставиться над або під написаним текстом. Для кращого оформлення тексту або зручнішого читання певних шрифтів можна контролювати вертикальне й горизонтальне розміщення діакритичних знаків.

1. Виділіть текст, у якому є діакритичні знаки.
2. На панелі «Символи» змініть положення діакритичних знаків відносно написаного тексту. Можна змінювати такі значення: «Коригування горизонтального положення діакритичних знаків» і «Коригування вертикального положення діакритичних знаків».



Змінення положення діакритичних знаків

Угору

Гліфи

Користувачі версії для арабської мови та івриту можуть застосовувати гліфи зі стандартного набору символів. Однак для пошуку, вибору та застосування гліфів із набору символів за замовчуванням або з набору іншої мови слід використовувати панель «Гліфи».

- InDesign: Вікно > Текст і таблиці > Гліфи
- Illustrator: Вікно > Текст > Гліфи



Пошук, вибір і застосування гліфів

(cc) BY-NC-SA Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Довідка Illustrator / Підтримка індійських мов за допомогою нових компонувальників | Illustrator CC

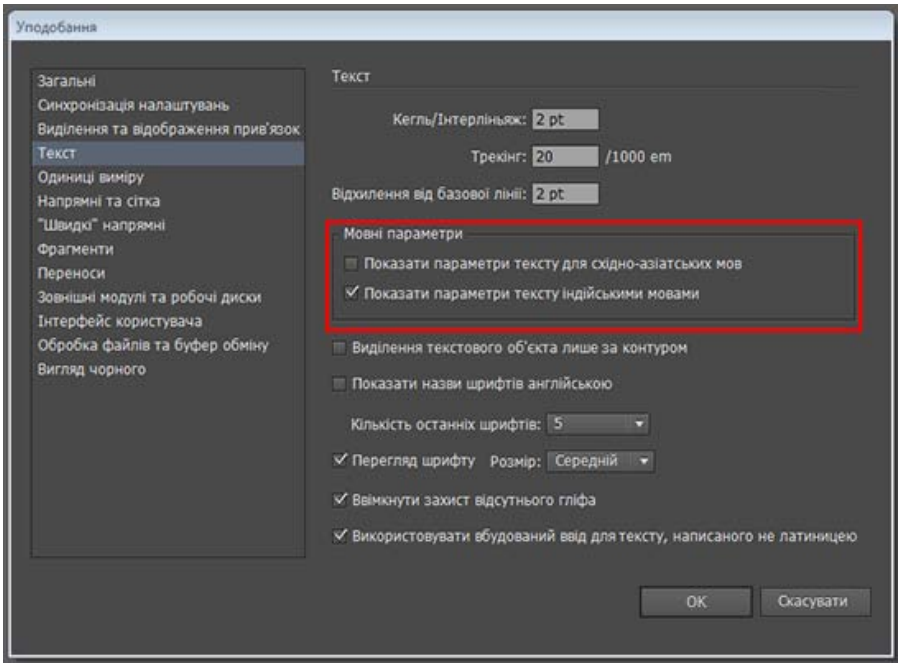
Версія Illustrator CC пропонує вдосконалену підтримку індійських мов. Відтепер користувачі можуть створювати документи індійськими мовами. Додаткові компонувальники для мов Близького Сходу та Південної Азії забезпечують належне відтворення тексту для багатьох незахідних наборів символів.

Компонувальники для мов Близького Сходу та Південної Азії підтримують різноманітні індійські мови. До складу таких мов входять:

- Бенгальська
- Гуджараті
- Хінді
- Каннада
- Малаялам
- Маратхі
- Орія
- Панджабі
- Тамільська
- Телугу

Активувати цю функцію можна за допомогою меню «Уподобання» (Ctrl + «K»). Знайти параметр можна, обравши команди меню «Уподобання» > «Текст» > «Показати параметри для тексту індійськими мовами».

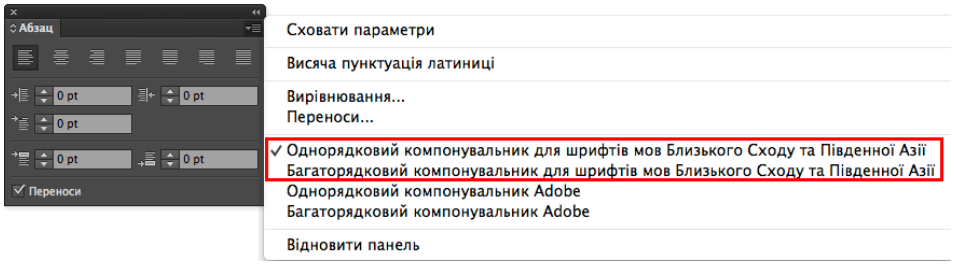
Примітка. *Параметр «Показати параметри тексту для азійських мов» попередніх версій Illustrator було перейменовано у «Показати параметри тексту для східно-азіатських мов».*



Параметр активації підтримки тексту індійськими мовами в діалоговому вікні «Уподобання»

За умови активації підтримки тексту індійськими мовами в розкривному меню панелі «Абзац» з'являються два додаткові компонувальники (також цю панель можна активувати з панелі керування або за допомогою комбінації клавіш Ctrl + T). Двома додатковими компонувальниками є такі:

- Однорядковий компонувальник для шрифтів мов Близького Сходу та Південної Азії
- Багаторядковий компонувальник для шрифтів мов Близького Сходу та Південної Азії



Два нові компонувальники стають активними за умови увімкнення підтримки тексту індійськими мовами

Примітка. *У меню «Уподобання» > «Текст» можна обрати лише підтримку тексту індійськими мовами або підтримку азіатських мов, а не два параметри одночасно. Можна деактивувати обидва параметри або обрати один із них.*

(cc) BY-NC-SR Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон **Продукти** **Завантаження** **Підтримка та навчання** **Компанія**

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Атрибути вигляду

Про атрибути вигляду
Огляд панелі вигляду
Визначення способу застосування атрибутів вигляду до нових об'єктів
Цільові елементи для атрибутів вигляду
Керування атрибутами вигляду

Вигляд будь-якого об'єкта, групи або шару в Adobe Illustrator можна змінити за допомогою ефектів та панелей «Вигляд» і «Стилі графіки». Крім того, ви маєте можливість розділити об'єкт на основні частини та змінювати кожну частину окремо.

Угору

Про атрибути вигляду

Атрибути вигляду - це властивості, що впливають на вигляд об'єкта, не змінюючи його базову структуру. До атрибутів вигляду входять заливки, обведення, прозорість та ефекти. Якщо ви застосуєте до об'єкта атрибут вигляду, а пізніше редагуватимете чи видалите цей атрибут, це ніяким чином не вплине на базовий об'єкт або інші атрибути, застосовані до нього.

Використовувати атрибути вигляду можна на будь-якому рівні ієрархії шарів. Наприклад, якщо ви застосуєте до шару ефект «Тінь», усі наявні на шарі об'єкти будуть відкидати тінь. Проте, якщо ви перемістите об'єкт з шару, цей об'єкт більше не відкидатиме тінь, оскільки ефект діє на шар, а не на кожний окремий об'єкт.

Працювати з атрибутами вигляду можна з панелі «Вигляд». Оскільки ви маєте можливість застосовувати атрибути вигляду до шарів, груп та об'єктів - а часто навіть до заливок та обведень - ієрархія атрибутів ілюстрації може стати дуже складною. Наприклад, якщо ви застосуєте один ефект до всього шару, а інший - до окремого об'єкта на шарі, буде складно визначити, який з ефектів спричиняє зміни в ілюстрації. На панелі «Вигляд» відображаються усі заливки, обведення, стилі графіки та ефекти, які було застосовано до об'єкта, групи чи шару.

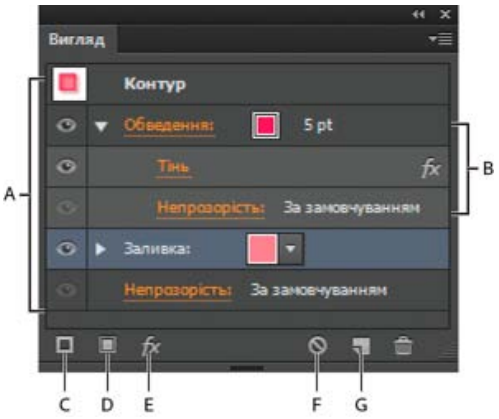
Відео про використання панелей «Вигляд» та «Стилі графіки» можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_ua .

Угору

Огляд панелі вигляду

Панель «Вигляд» («Вікно > Вигляд») використовується для перегляду та регулювання атрибутів вигляду для об'єкта, групи чи шару. Заливки та обведення перераховуються у порядку їх накладання; порядок елементів «згори донизу» на панелі відповідає порядкові «від переднього до заднього плану» на ілюстрації. Ефекти перераховуються згори донизу в тому порядку, в якому вони були застосовані до ілюстрації.

Відео про використання панелей «Вигляд» та «Стилі графіки» можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_ua .



Перелік атрибутів згрупованого об'єкта на панелі «Вигляд»

A.
Контур із обведенням, заливкою та ефектом тіні

B.
Контур з ефектом

C.
Кнопка «Додати нове обведення»

D.
Кнопка «Додати нову заливку»

E.
Кнопка «Додати ефект»

F.
Кнопка «Очистити вигляд»

G.
Кнопка «Дублювати виділений елемент»

Відображення додаткових елементів на панелі «Вигляд»

Коли ви виділяєте елементи, що містять інші елементи (наприклад, шар або групу), на панелі «Вигляд» з'являється елемент «Зміст».

❖ Двічі клацніть на елементі «Зміст».

Перелік символьних атрибутів для текстового об'єкта на панелі «Вигляд»

Коли ви виберете текстовий об'єкт, на панелі з'явиться елемент «Символи».

1. Двічі клацніть на панелі «Вигляд» елемент «Символи».

   Примітка. Щоб переглянути атрибути окремого символу для тексту із змішаним виглядом, виберіть цей символ.

2. У верхній частині панелі натисніть «Текст», щоб повернутися до основного вигляду.

Увімкніть або вимкніть атрибут вибраного об'єкта.

- Щоб увімкнути або вимкнути певний атрибут, натисніть біля нього значок у вигляді ока.
- Щоб увімкнути всі приховані атрибути, виберіть у меню панелі «Вигляд» пункт «Показати всі приховані атрибути».

Редагування атрибута

- Клацніть у рядку атрибута, щоб відобразити та встановити значення.
- Клацніть на підкреслений текст та вкажіть нові значення у діалоговому вікні, що з'явиться.

Відображення або приховування мініатюр на панелі «Вигляд»

❖ У меню панелі «Вигляд» виберіть «Показати мініатюри» або «Приховати мініатюри».

Угору

Визначення способу застосування атрибутів вигляду до нових об'єктів

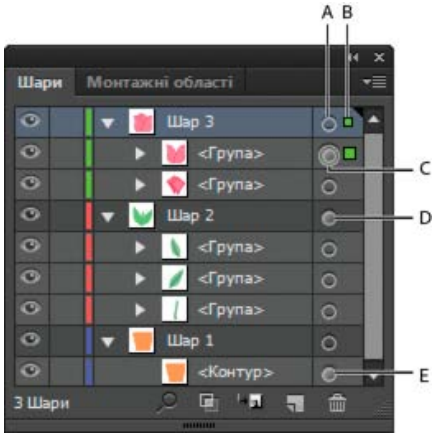
Ви можете вказати, чи потрібно, щоб до нових об'єктів застосовувались атрибути вигляду, або щоб вони мали лише стандартні атрибути.

- Щоб застосувати однакову заливку та обведення до нових об'єктів, виберіть в меню панелі пункт «Новий об'єкт має стандартний вигляд».
- Щоб застосувати усі поточні атрибути вигляду до нових об'єктів, скасуйте у меню панелі вибір пункту «Новий об'єкт має стандартний вигляд».

Угору

Цільові елементи для атрибутів вигляду

Перш ніж ви матимете змогу встановити атрибут вигляду або застосувати стиль чи ефект до шару, групи або об'єкта, необхідно вибрати елемент на панелі «Шари». Під час виділення об'єкта або групи за допомогою будь-якого методу виділення одночасно відбувається вибір цього об'єкта або групи на панелі «Шари», однак шари можна вибирати лише за допомогою панелі.



Затінені значки вибору на панелі «Шари» позначають елементи, що містять атрибути вигляду.

A.
Стовпчик визначення та вигляду

B.
Колонка виділення

C.
Група з атрибутами вигляду

D.
Шар з атрибутами вигляду

E.
Об'єкт з атрибутами вигляду

Значок вибору позначає, чи має елемент в ієрархії шарів атрибути вигляду та чи цей елемент вибрано:

- Позначає не вибраний елемент, який не має атрибутів вигляду, окрім однієї заливки та обведення.
- Позначає не вибраний елемент, який має атрибути вигляду.
- Позначає вибраний елемент, який не має атрибутів вигляду, окрім однієї заливки та обведення.
- Позначає вибраний елемент, який має атрибути вигляду.

  Щоб вибрати елемент на панелі «Шари, натисніть на значку вибору для потрібного

елемента. Подвійне кільце ◎ або значок ◉ позначає, що елемент вибрано. Натисніть, утримуючи Shift, щоб вибрати додаткові елементи.

Примітка. Коли ви в будь-який спосіб виділяєте об'єкт чи групу, відповідний елемент також вибирається на панелі «Шари». У той же час, шар можна вибрати лише шляхом натискання на відповідному значку вибору на панелі «Шари».

Угору

Керування атрибутами вигляду

Редагування або додавання атрибутів вигляду

Можна у будь-який час відкрити та змінити налаштування атрибута вигляду, наприклад ефекту.

❖ На панелі «Вигляд» виконайте одну з таких дій:

- Щоб редагувати атрибут, клацніть на підкреслену назву атрибута і вкажіть значення в діалоговому вікні, яке з'явиться.
- Щоб редагувати колір заливки, клацніть на рядок заливки і виберіть у колірному полі новий колір.
- Щоб додати новий ефект, клацніть на «Додати новий ефект» fx.
- Щоб видалити атрибут, клацніть на рядок атрибута і натисніть пункт «Видалити» 🗑.

Дублювання атрибута вигляду

❖ На панелі «Вигляд» виберіть атрибут, потім виконайте одну з таких дій:

- Натисніть на панелі кнопку «Дублювати вибраний елемент» ◲ або виберіть «Дублювати елемент» в меню панелі.
- Перетягніть атрибут вигляду на кнопку «Дублювати вибраний елемент» на панелі.

Зміна порядку накладання атрибутів вигляду

❖ Перетягуйте атрибут вигляду вгору або вниз на панелі «Вигляд». (Якщо необхідно відобразити зміст елемента, натисніть на трикутнику, що знаходиться поруч). Коли у потрібному місці з'явиться контур атрибута вигляду, який ви перетягуєте, відпустіть кнопку миші.



Ефект «Тінь», застосований до обведення (верхнє зображення) у порівнянні з тим самим ефектом,

переміщеним на заливку (нижнє зображення)

Видалення або приховання атрибутів вигляду

1. Виділіть об'єкт або групу (або виберіть шар на панелі «Шари»).
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб тимчасово приховати атрибут, застосований до ілюстрації, натисніть на панелі «Вигляд» піктограму «Видимість» . Щоб знову відобразити застосовуваний атрибут, клацніть його ще раз.
   - Щоб видалити окремий атрибут, виберіть його на панелі «Вигляд» та натисніть значок «Видалити»  . Також можна вибрати «Видалити елемент» з меню панелі, або перетягнути атрибут на значок «Видалити».
   - Щоб видалити всі атрибути вигляду, окрім єдиною заливки та обведення, виберіть в меню панелі пункт «Зменшити до стандартного вигляду». Такого ж результату можна досягти, перетягнувши значок вибору для об'єкта на панелі «Шари» на значок «Видалити»  на тій же панелі.
   - Щоб видалити всі атрибути вигляду, включаючи заливку та обведення, натисніть кнопку «Очистити вигляд»  на панелі «Вигляд» або виберіть з меню панелі пункт «Очистити вигляд».

Копіювання атрибутів вигляду між об'єктами

Копіювати або переміщувати атрибути вигляду можна шляхом перетягування, або використовуючи інструмент «Піпетка».

Також див.

Огляд панелі «Шари»

Копіювання атрибутів вигляду шляхом перетягування

1. Виділіть об'єкт чи групу (або виберіть шар на панелі «Шари»), вигляд яких необхідно скопіювати.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Перетягніть мініатюру, що знаходиться у верхній частині панелі «Вигляд», на об'єкт у вікні документа. Якщо мініатюра не відображається, виберіть пункт «Показати мініатюру» з меню панелі.
   - Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягніть значок вибору на панелі «Шари» на елемент, на який необхідно скопіювати атрибути вигляду.
   - Щоб перемістити атрибути вигляду замість їх копіювання, перетягніть значок вибору на панелі «Шари» з елемента, що має необхідні атрибути, на елемент, до якого їх потрібно застосувати.

Копіювання атрибутів вигляду за допомогою інструмента «Піпетка»

Для копіювання атрибутів вигляду з одного об'єкта на інший можна використовувати інструмент «Піпетка». У такий спосіб можна копіювати символьні атрибути, атрибути параграфа та обведення між текстовими об'єктами. За замовчуванням використання інструмента «Піпетка» впливає на всі атрибути виділеної області. Для визначення атрибутів, на які має впливати цей інструмент, використовуйте діалогове вікно «Піпетка».

1. Виділіть об'єкт, текстовий об'єкт або символи, атрибути яких необхідно змінити.
2. Виберіть інструмент «Піпетка»  .
3. Перемістіть інструмент «Піпетка» на об'єкт, атрибути якого необхідно скопіювати. (Коли ви належним чином розмістите вказівник над текстом, на вказівнику з'явиться маленька літера «T».)
4. Виконайте одну з таких дій:
   - Клацніть інструмент «Піпетка», щоб скопіювати всі атрибути вигляду та

застосувати їх до виділеного об'єкта.

- Клацніть, утримуючи Shift, щоб скопіювати тільки колір з області, де наявні градієнт, візерунок, сітчастий об'єкт або розміщене зображення, та застосувати цей колір до виділеної заливки чи обведення.
- Утримуйте натиснутою кнопку Shift, а потім Alt (Windows) або Option (Mac OS), коли клацаєте для додавання атрибутів вигляду об'єкта до атрибутів вигляду виділеного об'єкта. Такого ж результату можна досягти, якщо спершу клацнути, після чого натиснути та утримувати Shift+Alt (Windows) або Shift+Option (Mac OS).

  Примітка. Ви також можете клацнути на невиділеному об'єкті, щоб скопіювати його атрибути, а потім, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацнути на невиділеному об'єкті, до якого ці атрибути необхідно застосувати.

Копіювання атрибутів з робочого столу за допомогою інструмента «Піпетка»

1. Виділіть об'єкт, атрибути якого необхідно змінити.
2. Виберіть інструмент «Піпетка».
3. Клацніть у будь-якому місці документа та продовжуйте утримувати кнопку миші натиснутою.
4. Не відпускаючи кнопку миші, перемістіть вказівник на об'єкт на робочому столі комп'ютера, атрибути якого ви бажаєте скопіювати. Коли вказівник знаходитиметься прямо над потрібним об'єктом, відпустіть кнопку миші.

   Важливо! Інструмент «Піпетка» копіює з екрана лише RGB-кольори, якщо копіювання відбувається за межами поточного документа. На позначення того, що відбувається копіювання RGB-кольору з екрана, праворуч від інструмента «Піпетка» відображається чорний квадрат.

Вказування атрибутів, які можна скопіювати за допомогою інструмента «Піпетка»

1. Двічі клацніть на інструменті «Піпетка».
2. Виберіть атрибути, які ви бажаєте копіювати за допомогою інструмента «Піпетка». Ви можете копіювати такі атрибути вигляду, як прозорість, різноманітні властивості заливки та обведення, а також властивості символів та параграфів.
3. Виберіть розмір області копіювання з меню «Розмір зразка растру».
4. Натисніть «ОК».

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Робота з ефектами

Про ефекти
Застосування ефекту
Про ефекти створення растру
Параметри растеризації
Застосування ефектів до растрових зображень
Підвищення продуктивності під час роботи з ефектами
Змінення або видалення ефекту

Угору

Про ефекти

Illustrator пропонує ряд ефектів, які можна використовувати під час роботи з об'єктами, групами та шарами для зміни їх характеристик.

Illustrator CS3 та ранішої версії містив ефекти і фільтри, а Illustrator CS5 містить лише ефекти (окрім фільтрів SVG). Основна різниця між фільтром та ефектом така, що фільтр змінює об'єкт або шар, а ефект та його характеристики можна змінити або скасувати в будь-який час.

Якщо до об'єкта застосовується ефект, він відображається на панелі «Вигляд». На панелі «Вигляд» ефект можна редагувати, переміщати, копіювати, видаляти або зберігати як частину стилю графіки. Після застосування ефекту об'єкт необхідно розгорнути для отримання доступу до нових пунктів.
Примітка. Попередні версії Illustrator містили фільтри та ефекти.
Ефекти у верхній частині меню «Ефекти» є векторними ефектами Такі ефекти можна застосовувати лише до векторних об'єктів або для заливки чи обведення растрового об'єкта на панелі «Вигляд». Вказані далі ефекти та категорії ефектів з верхньої частини є винятками з цього правила та можуть застосовуватися як до векторних, так і до растрових об'єктів: 3D-ефекти, фільтри SVG, ефекти деформації, ефекти трансформування, тінь, розтушування, внутрішнє свічення та зовнішнє свічення.

Ефекти у нижній частині меню «Ефекти» є растровими ефектами Їх можна застосовувати як до векторних, так і до растрових об'єктів.

Відео про використання панелей «Вигляд» та «Стилі графіки» можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_ua .

Також див.
Швидка довідка з ефектів

Розширити об'єкти

Угору

Застосування ефекту

1. Виділіть об'єкт або групу (або виберіть шар на панелі «Шари»).

   Якщо необхідно застосувати ефект до окремого атрибуту об'єкта (наприклад, до заливки чи обведення), виділіть об'єкт, а потім виберіть атрибут на панелі «Вигляд».

2. Виконайте одну з таких дій:

   - Виберіть потрібну команду в меню «Ефект».
   - Клацніть на панелі «Вигляд» кнопку «Додати новий ефект» fx. та виберіть ефект.

3. Якщо з'явиться діалогове вікно, встановіть параметри та натисніть «OK».

   Щоб застосувати ефект із параметрами, що використовувалися останніми, виберіть у меню команду «Ефект > Застосувати [Назва ефекту]». Щоб

застосувати ефект, що використовувався останнім, і наново встановити його параметри, виберіть у меню команду «Ефект > [Назва ефекту]».

Також див.

Цільові елементи для атрибутів вигляду

Угору

Про ефекти створення растру

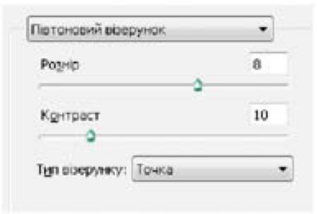
Ефекти створення растру - це ефекти, що генерують пікселі, а не векторні дані. До ефектів створення растру входять «Фільтри SVG», усі ефекти з нижньої частини меню «Ефект», а також команди «Тінь», «Внутрішнє свічення», «Зовнішнє свічення» та «Розтушування» з підменю «Ефект > Стилізувати».

Завдяки ефектам, які не залежать від дискретизації (RIE), у Illustrator CS5 доступна подана нижче можливість.

- Якщо дискретизація растрових ефектів документа (DRES) змінюється, змінюються вибрані параметри, завдяки чому ефект не змінюється або змінюється мінімально. Нові значення зміненого параметра відображаються у діалоговому вікні «Ефект».
- Для ефектів з кількома вказаними параметрами Illustrator змінює лише ті параметри, що стосуються дискретизації растрових ефектів документа.

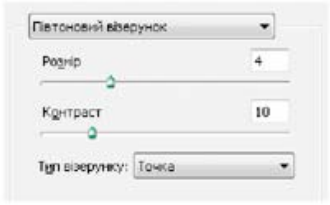
  У діалоговому вікні «Півтоновий візерунок» доступні різні параметри. Однак, у разі зміни параметрів растрових ефектів документа змінюється лише значення розміру.





Параметри ефекту за дискретизації 300 ppi.





Параметри ефекту за дискретизації 150 ppi.

Значення дискретизації ефекту півтонового візерунка змінюється з 300 ppi на 150ppi

Встановити параметри растеризації для документа можна, вибравши «Ефект» > «Налаштування растрових ефектів документа». (див. Параметри растеризації).

Якщо ефект добре виглядає на екрані, але втрачає деталі або стає нерівним у надрукованому вигляді, збільшіть роздільну здатність растрових ефектів документа.

Угору

Параметри растеризації

Для всіх ефектів створення растру в документі або під час растеризації векторного об'єкта можна встановити наступні параметри.

Колірна модель
Визначає колірну модель, яка використовується під час растеризації. Ви можете генерувати кольорове

зображення RGB або CMYK (залежно від колірного режиму документа), зображення у градаціях сірого або 1-бітове зображення (яке може бути чорно-білим або чорно-прозорим, залежно від вибраного параметра фону).

Роздільна здатність
Визначає кількість пікселів на 1 дюйм (ppi) у растеризованому зображенні. Під час растеризації векторного об'єкта виберіть «Використовувати роздільну здатність растрових ефектів документа», щоб використати глобальні параметри роздільної здатності.

Фон
Визначає, яким чином прозорі області векторного зображення будуть перетворюватись у пікселі. Виберіть «Білий», щоб заповнити прозорі області білими пікселями, або «Прозорість», щоб зробити фон прозорим. Якщо вибрати «Прозорість», буде створено альфа-канал (для всіх зображень, крім 1-бітових). Альфа-канал зберігається під час експортування ілюстрації у Photoshop (Використовуючи цей параметр, згладжування можна виконати краще, ніж за допомогою параметру «Створити відсічну маску».)

Згладжування
Виконує згладжування нерівних країв на растеризованому зображенні. Під час визначення параметрів растеризації для документа зніміть виділення з цього параметра, щоб забезпечити чіткість тонких ліній та дрібного тексту.

Виконуючи растеризацію векторного об'єкта, виберіть «Немає», щоб не застосовувати згладжування та залишити краї растеризованого векторного об'єкта різкими. Виберіть «Краща якість об'єктів», щоб застосувати згладжування, яке найкраще підходить до ілюстрацій без тексту. Виберіть «Краща якість тексту», щоб застосувати згладжування, яке найкраще підходить до тексту.

Створення відсічної маски
Створює маску, яка робить фон растеризованого зображення прозорим. Створювати відсічну маску немає потреби, якщо для параметра «Фон» ви вибрали значення «Прозорість».

Додавання навколо об'єкта
Додавання заповнення або межі навколо растеризованого зображення на визначену кількість пікселів. Розміри отриманого зображення перевищуватимуть початкові розміри на значення параметра «Додати навколо об'єкта». Цей параметр можна, наприклад, використовувати для створення ефекту миттєвого знімка; вкажіть значення у параметрів «Додати навколо об'єкта», виберіть «Білий фон» і не вибирайте пункт «Створити відсічну маску». До початкового об'єкту на зображенні буде додано помітну білу рамку. Потім можна застосувати ефекти «Тінь» або «Зовнішнє свічення», щоб надати початковому витвору вигляд фотографії.

Також див.

Растеризація векторного об'єкта

Вказівки щодо роздільності зображення для кінцевого виведення

Угору

Застосування ефектів до растрових зображень

За допомогою ефектів можна надати особливого вигляду як растровим зображенням, так і векторним об'єктам. Наприклад, можна надати зображенням та об'єктам імпресіоністичного вигляду, змінити освітлення, деформувати зображення та витворити багато інших цікавих візуальних ефектів.

Застосовуючи ефекти до растрових об'єктів, враховуйте перелічені нижче зауваження.

- Застосовувати ефекти до приєднаних растрових об'єктів неможливо. Якщо застосувати ефект до приєднаного растрового зображення, цей ефект буде застосовано до вбудованої копії растрового зображення, а не до самого оригінального зображення. Щоб застосувати ефект до оригінального зображення, оригінальне растрове зображення потрібно перенести у документ.
- Adobe Illustrator підтримує можливість підключення додаткових ефектів з інших продуктів Adobe (наприклад, з Adobe Photoshop), а також ефектів, створених сторонніми розробниками програмного забезпечення. Після встановлення більшість додаткових ефектів відображатимуться в меню «Ефекти» і використовуватимуться аналогічно до вбудованих ефектів.
- Деякі ефекти можуть потребувати великого об'єму пам'яті, особливо коли вони

застосовуються до растрового зображення з високою роздільністю.

Також див.

Про зв'язані та вбудовані ілюстрації

Про зовнішні модулі

Угору

Підвищення продуктивності під час роботи з ефектами

Деякі ефекти потребують дуже великого об'єму пам'яті. Для підвищення продуктивності під час застосування таких ефектів можна спробувати перелічені нижче способи.

- Користуйтеся функцією попереднього перегляду в діалоговому вікні ефекту, щоб заощадити час та уникнути небажаних результатів.
- Змініть параметри. Деякі команди (наприклад, «Скло») споживають дуже великий обсяг пам'яті. Спробуйте встановити інші параметри, щоб підвищити швидкість дії таких команд.
- Якщо ілюстрація призначена для друку на монохромному принтері, перед застосуванням ефектів збережіть копію растрового зображення у градаціях сірого. Однак слід пам'ятати, що в деяких випадках застосування ефекту до кольорового растрового зображення та подальше перетворення цього зображення у градації сірого може дати інший результат, ніж застосування того самого ефекту до того самого зображення, збереженого у градаціях сірого.

Угору

Змінення або видалення ефекту

Редагувати або видалити ефект можна за допомогою панелі «Вигляд».

1. Виділіть об'єкт або групу (або виберіть шар на панелі «Шари»), для якого використовується необхідний ефект.
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб змінити ефект, клацніть на панелі «Вигляд» по його назві із синім підкресленням. У діалоговому вікні ефекту внесіть необхідні зміни, потім натисніть «OK».
   - Щоб видалити ефект, виберіть його зі списку на панелі «Вигляд» та натисніть кнопку «Видалити».

(cc) BY-NC-SR

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Основні дані про ефекти

Швидка довідка з ефектів
Художні ефекти
Ефекти розмиття
Ефекти мазків пензля
Ефекти деформації (нижня частина меню)
Ефекти оформлення
Ефект збільшення різкості
Ефекти ескізу
Ефекти стилізації (нижня частина меню)
Ефекти текстури
Ефекти відео
Використання елементів управління текстурою та поверхнею скла

Угору

Швидка довідка з ефектів

Ефект	Дія
«Ефект > 3D»	Перетворює відкриті або закриті контури чи бітові об'єкти на тривимірні (3D) об'єкти, які можна обертати, освітлювати та затемнювати. Див. також: Створення 3D-об'єктів
«Ефект > Імітація»	Імітує вигляд намальованої картини на традиційних носіях. Див. також: Художні ефекти
«Ефект > Розмиття»	Ретушує зображення та пом'якшує переходи шляхом згладжування пікселів на різких межах визначених ліній та затінених областей на зображенні. Див. також: Ефекти розмиття
«Ефект» > «Мазки пензля»	Створює вигляд намальованої картини або іншого художнього твору за допомогою різних ефектів штрихів та фарб. Див. також: Ефекти мазків пензля
«Ефект» > «Перетворити на фігуру»	Перемальовує векторний або бітовий об'єкт. Див. також: Перемалювання об'єктів з ефектами
«Ефект» > «Позначки кадрування»	Застосовує позначки кадрування до вибраного об'єкта. Див. також: Визначення позначок кадрування для обрізання або вирівнювання
«Ефект» > «Деформувати та трансформувати» (верхня частина меню)	Перемальовує векторні об'єкти або застосовує ефекти до заливки чи обведення, що були додані до бітового об'єкта за допомогою панелі «Вигляд». Див. також: Перемалювання об'єктів з ефектами
«Ефект» > «Деформація» (нижня частина меню)	Геометрична деформація та перемалювання зображення. Див. також: Ефекти деформації (нижня частина меню)

«Ефект» > «Контур»	Виконує зсув контуру об'єкта відносно його вихідного положення, перетворює текст на набір складених контурів, які можна редагувати та використовувати як будь-який інший графічний об'єкт, а також змінює обведення виділеного об'єкта на залитий об'єкт такої ж ширини, як і вихідне обведення. Ці команди також можна застосовувати до заливки чи обведення, що були додані до бітового об'єкта за допомогою панелі «Вигляд». Див. також: Зсування дублікатів об'єктів, Перетворення тексту на контури, Перетворення обведень на складені контури
«Ефект» > «Обробка контурів»	Комбінує групи, шари або підшари в єдині об'єкти, придатні для редагування. Див. також: Застосування ефектів «Обробка контурів»
«Ефект» > «Оформлення»	Збільшує різкість у виділеній області шляхом нагромадження пікселів з подібними колірними значеннями. Див. також: Ефекти оформлення
«Ефект» > «Растеризувати»	Перетворює векторний об'єкт на бітовий. Див. також: Растеризація векторного об'єкта
«Ефект» > «Різкість»	Збільшує різкість розмитих зображень шляхом збільшення контрасту суміжних пікселів. Див. також: Ефект збільшення різкості
«Ефект» > «Ескіз»	Додає до зображень текстуру, як правило, для тривимірного ефекту. Ефекти також зручні для надання зображенням художнього вигляду або вигляду малюнка. Див. також: Ефекти ескізу
«Ефект» > «Стилізувати» (верхня частина меню)	Додає до об'єктів стрілки, тіні, округлені кути, розтушовані краї, свічення та стиль каракулів. Див. також: «Створення тіні», Застосування внутрішнього або зовнішнього свічення шару, Додавання стрілок, Розтушування країв об'єкта, Створення ескізу за допомогою ефекту «Каракулі», Округлення кутів об'єктів
«Ефект» > «Стилізувати» (нижня частина меню)	Команда «Свічення країв» створює намальований та імпресіоністичний ефект на виділеній області шляхом зміни положення пікселів, а також за допомогою виявлення та збільшення контрастності зображення. Див. також: Ефекти стилізації (нижня частина меню)
«Ефект» > «Фільтри SVG»	Додає до ілюстрації властивості графіки, що ґрунтується на XML (наприклад, тінь). Див. також: Застосування SVG-ефектів
«Ефект» > «Текстура»	Надає зображенню вигляду глибини або речовини, або створює більш природний вигляд. Див. також: Ефекти текстури
«Ефект» > «Відео»	Оптимізує зображення, отримані з відео, або ілюстрації, призначені для перегляду на екрані телевізора. Див. також: Ефекти відео
«Ефект» > «Деформація»	Деформує об'єкти, включаючи контури, текст, сітки, переходи та растрові зображення. Див. також: Перемалювання об'єктів з ефектами

Угору

Художні ефекти

Ефекти розділу «Художній» ґрунтуються на растеризації та використовують налаштування растрових ефектів документа, коли ви застосовуєте ефект до векторного об'єкта.

Кольорові олівці
Малює зображення, застосовуючи кольорові олівці на фоні з суцільними кольорами. Важливі краї зберігаються та набувають вигляду різкого штрихування, а суцільний фоновий колір просвічується через більш згладжені області.

Аплікація
Примушує зображення виглядати таким чином, ніби його було створено з грубо вирізаних шматків кольорового паперу. Зображення з високим контрастом з'являються неначе в силуеті, а кольорові зображення виглядають побудованими з кількох шарів кольорового паперу.

Сухий пензель
Малює краї зображення, використовуючи техніку сухого пензля (між маслом та аквареллю). Цей ефект спрощує зображення, зменшуючи діапазон використаних кольорів.

Зернистість фотоплівки
Застосовує рівний візерунок до тонів тіні та півтонів зображення. Більш згладжений та насичений візерунок додається до світліших областей зображення. Цей ефект корисний для ліквідації сегментації в переходах та візуального об'єднання елементів з різних джерел.

Фреска
Малює зображення у шорсткуватому стилі, використовуючи короткі, округлені мазки, неначе застосовані наспіх.

Неоновий колір
Додає різні типи свічення до об'єктів у зображенні. Цей ефект корисний для колоризації зображення з одночасним пом'якшенням його вигляду. Щоб вибрати колір свічення, натисніть на вікно свічення та виберіть колір на палітрі кольорів.

Масляний живопис
Дозволяє вибирати різні розміри пензля (від 1 до 50) та види для живописного ефекту. Види пензля включають простий, світлий грубий, темний грубий, широкий різкий, широкий розмитий та іскри.

Шпатель
Зменшує деталізацію у зображенні, щоб надати ефект тонко намальованого полотна, яке розкриває текстуру знизу.

Целофанова упаковка
Покриває зображення ніби блискучим пластиком, підкреслюючи деталі поверхні.

Окреслені краї
Зменшує кількість кольорів у зображенні згідно зі встановленим значенням постеризації, потім знаходить краї зображення та малює на них чорні лінії. Ширші області зображення отримують просте затінення, у той час як тонка, темна деталізація розподіляється по всьому зображенню.

Пастель
Примушує зображення виглядати таким чином, ніби воно було створене шляхом обведення кольоровою пастельною крейдою на текстурованому фоні. В областях з яскравими кольорами крейда виглядає товстою з незначною текстурою, у темніших областях крейда виглядає пошкрябаною для відображення текстури.

Розтушовка гумкою
Згладжує зображення, використовуючи короткі діагональні лінії, щоб розмазати та розтушувати темніші області зображень. Світліші області стають більш яскравими та втрачають деталізацію.

Губка
Створює зображення з високо текстурними областями контрастного кольору, імітуючи результат малювання губкою.

Малювання на звороті
Малює зображення на текстурованому фоні, а потім малює остаточне зображення поверх нього.

Акварель
Малює зображення в акварельному стилі, спрощуючи деталі та застосовуючи пензель середнього розміру, заповнений водою та кольором. На краях, де виникають суттєві зміни тону, цей ефект створює насичений колір.

Угору

Ефекти розмиття

Команди в підменю «Розмиття» меню «Ефект» ґрунтуються на растеризації та використовують налаштування растрових ефектів документа, коли ви застосовуєте ефект до векторного об'єкта.

Розмиття за Гаусом
Швидко та в регульованому обсязі розмиває виділення. Цей ефект видаляє високочастотну деталізацію і може створити ефект туману.

Радіальне розмиття
Імітує м'яке розмиття, створене наближенням та віддаленням або обертанням камери. Виберіть «Обертання», щоб здійснити розмиття вздовж концентричних кругових ліній, а потім вкажіть градус обертання. Виберіть «Масштаб», щоб здійснити розмиття вздовж радіальних ліній, наче збільшуючи або зменшуючи зображення, і вкажіть значення від 1 до 100. Якість розмиття варіюється від «Чернетки» (для швидкого, але зернистого результату) до «Добре» або «Найкраще» для більш плавних результатів, які можна помітити лише на великій області виділення. Вкажіть джерело розмиття шляхом перетягування візерунку у вікні «Центр розмиття».

Розумне розмиття
Здійснює розмиття зображення з точністю. Ви можете зазначити радіус, поріг та якість розмиття. Значення радіусу визначає розмір ділянки, на якій відшукуються різнорідні пікселі. Значення порогу визначає наскільки різнорідними повинні бути пікселі, аби цей ефект їх зачіпав. Ви також можете встановити режим для цілого виділення («Звичайний») або для меж колірних переходів («Лише краї» або «Перекриття») Коли має місце значний контраст, «Лише краї» застосовує чорно-білі межі, а «Перекриття краю» застосовує білий колір.

Угору

Ефекти мазків пензля

Ефекти «Мазки пензля» ґрунтуються на растеризації та використовують налаштування растрових ефектів документа, коли ви застосовуєте ефект до векторного об'єкта.

Виділені краї
Підкреслює краї зображення. Якщо встановити високе значення контролю яскравості країв, акценти нагадують білу крейду. Якщо встановити його на низьке значення, акценти нагадують чорне чорнило.

Кутові штрихи
Перемальовує зображення, використовуючи діагональні штрихи. Для перемалювання світліших областей зображення використовуються штрихи, спрямовані в один бік, у той час як темніші області малюються штрихами у протилежний бік.

Перехресне штрихування
Зберігає деталі та властивості вихідного зображення під час додавання текстури та додавання шорсткості до країв областей кольору зображення з симульованим штрихуванням олівцем. Параметр «Сила» контролює кількість нанесень мазків (від 1 до 3).

Темні мазки
Малює темні області зображення короткими чорними мазками, а світлі області - довгими білими.

Обведення
Перемальовує зображення тонкими лініями на вихідних деталях у стилі написання пером.

Розбризкування
Імітує ефект аерографа для розбризкування. Збільшення значень параметрів спрощує загальний ефект.

Розпилені штрихи
Перемальовує зображення, застосовуючи кольори, що переважають, кутовим обведенням кольору спреєм.

Sumi-e
Малює зображення у японському стилі, неначе пензлем, насиченим чорною фарбою, на рисовому папері. В результаті отримуються м'які, розмиті краї та насичений чорний колір.

Угору

Ефекти деформації (нижня частина меню)

Команди «Деформація» можуть використовувати великий обсяг пам'яті. Вони ґрунтуються на растеризації та використовують налаштування растрових ефектів документа, коли ви застосовуєте ефект до векторного об'єкта.

Розсіяне свічення
Візуалізує зображення таким чином, неначе воно переглядається через фільтр м'якого розсіювання. Цей ефект додає до зображення білий прозорий шум зі свіченням, що зменшується від центру виділеної області до країв.

Скло
Примушує зображення виглядати таким чином, неначе воно переглядається через різні типи скла. Ви можете вибрати попередньо визначений ефект скла або створити власну скляну поверхню, використовуючи файл Photoshop. Ви можете налаштувати параметри масштабування, деформації, плавності та текстуризації.

Океанські хвилі
Додає до ілюстрації розміщені через довільні проміжки хвилі, що надає ілюстрації такого вигляду, ніби вона знаходиться під водою.

Угору

Ефекти оформлення

Ефекти «Оформлення» ґрунтуються на растеризації та використовують налаштування растрових ефектів документа, коли ви застосовуєте ефект до векторного об'єкта.

Кольоровий півтон
Імітує ефект застосування збільшеного напівтонового растру для кожного каналу зображення. Для кожного каналу цей ефект ділить зображення на прямокутники та замінює кожний прямокутник колом. Розмір кола пропорційний до яскравості зображення у прямокутнику.

Для використання цього ефекту введіть значення для радіусу напівтонової точки в пікселах (від 4 до 127) та значення кута лініатури растру (кут точки відносно горизонталі) для одного чи декількох каналів. Для зображень у градаціях сірого використовуйте лише канал 1; для RGB-зображень використовуйте канали 1, 2 та 3, які відповідають червоному, зеленому та синьому каналам; для зображень CMYK використовуйте усі чотири канали, які відповідають блакитному, пурпуровому, жовтому та чорному каналам.

Кристалізація
Групує кольори в багатокутні фігури.

Меццо-тінто
Перетворює зображення на довільний візерунок з чорно-білими областями або дуже насиченими кольорами у кольоровому зображенні. Для використання цього ефекту виберіть точковий візерунок у спливному меню «Тип» у діалоговому вікні «Меццо-тінто».

Пуантілізм
Ділить колір у зображенні на випадково розташовані точки, як на пуантілістичному малюнку, та застосовує фоновий колір як область полотна між точками.

Угору

Ефект збільшення різкості

Команда «Контурна різкість» у підменю «Різкість» меню «Ефект» дозволяє збільшити різкість розмитих зображень шляхом збільшення контрастності суміжних пікселів. Цей ефект ґрунтується на растеризації та використовує налаштування растрових ефектів документа, коли ви застосовуєте ефект до векторного зображення.

Контурна різкість
Знаходить на зображенні області, де відбуваються суттєві колірні зміни, та збільшує їхні різкість. Застосовуйте ефект «Контурна різкість», щоб налаштувати контрастність країв та створити яскравіші або темніші лінії на кожній стороні краю. Цей ефект дозволяє підкреслити край та створює ілюзію більш чіткого зображення.

Угору

Ефекти ескізу

У багатьох ефектах ескізу зображення перемальовується в чорно-білих тонах. Ефекти

ґрунтуються на растеризації та використовують налаштування растрових ефектів документа, коли ви застосовуєте ефект до векторного зображення.

Низький рельєф
Трансформує зображення таким чином, що воно виглядає вирізаним у барельєфі з акцентованими світлом змінами поверхні. Темні області зображення забарвлюються чорним, світлі кольори - білим.

Крейда та вугілля
Перемальовує світлі тони та напівтони зображення чистим сірим напівтоном фону, намальованим грубою крейдою. Області тіні заміщуються діагональними вугільними лініями. Вугілля має чорний колір, а крейда - білий.

Вугілля
Перемальовує зображення, створюючи постеризований, розмазаний ефект. Більш важливі краї намальовані жирним, а напівтони замальовані діагональними штрихами. Вугілля має чорний колір, а папір - білий.

Хром
Працює із зображенням, як із відполірованою хромованою поверхнею. На віддзеркалюючій поверхні світлі тони зображення є найвищими точками, а тіні - найнижчими.

Олівець Конте
Імітує текстуру непрозорого чорного та чистого білого олівців Конте на зображенні. Ефект «Олівець Конте» використовує чорний колір для темних областей та білий – для світлих.

Туш
Застосовує тонкі, прямі штрихи фарбою для охоплення деталей у вихідному зображенні. Цей ефект замінює кольори вихідного зображення, використовуючи чорний для фарби та білий для паперу. Дія команди особливо помітна на відсканованих зображеннях.

Півтоновий візерунок
Імітує ефект півтонового растру, одночасно зберігаючи постійний діапазон тонів.

Поштовий папір
Створює зображення, що виглядає неначе створене на папері ручного відливу. Цей ефект спрощує зображення та поєднує ефект зернистості (підменю «Текстура») з рельєфним виглядом. Темні області зображення виглядають як отвори у верхньому шарі паперу, оточені білим.

Ксерокопія
Імітує ефект ксерокопіювання зображення. Великі темні області, як правило, копіюються лише по краям, а середні тони змінюються на чистий чорний або білий.

Гіпс
Формує зображення неначе з гіпсу, а потім забарвлює результат, використовуючи чорний та білий кольори. Темні області піднімаються, а світлі - заглиблюються.

Ретикуляція
Імітує контрольоване стискання та деформацію фотографічної емульсії, щоб створити зображення, згущене у затінених областях та злегка зернисте у світлих тонах.

Штамп
Спрощує зображення таким чином, щоб воно виглядало як створене гумовою чи дерев'яною печаткою. Ця команда найкраще підходить для чорно-білих зображень.

Рвані краї
Реконструює зображення як рвані шматки паперу, а потім забарвлює його, використовуючи чорний та білий кольори. Ця команда підходить для зображень, що складаються з текстових або висококонтрастних об'єктів.

Мокрий папір
Застосовує плямисті мазки, що виглядають так, наче намальовані на волокнистому мокрому папері, спричиняючи розтікання та перемішування кольорів.

Угору

Ефекти стилізації (нижня частина меню)

Ефект «Свічення країв» ґрунтується на растеризації та використовує налаштування растрових ефектів документа, коли ви застосовуєте ефект до векторного зображення.

Свічення країв
Розпізнає краї кольору та додає до них колір, подібний до неонового.

Угору

Ефекти текстури

Ефекти «Текстура» ґрунтуються на растеризації та використовують налаштування растрових ефектів документа, коли ви застосовуєте ефект до векторного зображення.

Кракелюри
Малює зображення на високо рельєфну гіпсову поверхню, створюючи щільну сітку щілин, що повторюють контури зображення. Використовуйте цей ефект, щоб створити вигляд рельєфу в зображеннях, які використовують широкий діапазон кольорів або відтінків сірого.

Зерно
Додає до зображення текстуру, імітуючи різні типи зернистості (звичайна, м'яка, бризки, згущена, контрастна, збільшена, штрихована, горизонтальна, вертикальна або плями). Докладнішу інформацію щодо використання таких параметрів текстуризації див. у розділі Використання елементів управління текстурою та поверхнею скла.

Мозаїчні фрагменти
Малює зображення таким чином, неначе воно складається з маленьких уламків або сегментів, та додає між сегментами заливку (команда «Оформлення > Мозаїка», навпаки, розбиває зображення на блоки, що складаються з пікселів різних кольорів).

Кольорова латка
Розбиває зображення на квадрати, що заповнені кольором, який переважає у цій області зображення. Цей ефект довільним чином зменшує або збільшує глибину сегментів, щоб імітувати світлі тони та тіні.

Вітраж
Перемальовує зображення як суміжні комірки одного кольору, обведені кольором переднього плану.

Текстуризатор
Застосовує до зображення текстуру, яку ви вибрали або створили.

Угору

Ефекти відео

Ефекти «Відео» ґрунтуються на растеризації та використовують налаштування растрових ефектів документа, коли ви застосовуєте ефект до векторного зображення.

Усунення черезрядкової розгортки
Згладжує зображення у русі, отримані з відео, шляхом усунення непарних або парних черезрядкових ліній на відеозображенні. Ви можете здійснити заміщення видалених ліній шляхом копіювання або інтерполяції.

Кольори NTSC
Обмежує охоплення кольорів до тих, що підходять для телевізійного відтворення, щоб перенасичені кольори не проглядали через рядки телевізійної розгортки.

Угору

Використання елементів управління текстурою та поверхнею скла

Деякі ефекти в Illustrator мають можливості текстуризації (наприклад, ефекти «Скло», «Пастель», «Зерно» та «Фреска»). Текстуризація може надати об'єктові такого вигляду, наче він намальований на різноманітних текстурах на зразок полотна або цегли, або знаходиться за склом.

1. У діалоговому вікні ефекту виберіть тип текстури у спливаючому меню «Текстура» (якщо воно наявне), або виберіть пункт «Завантажити текстуру» (доступний лише для ефектів «Пастель» та «Скло») та вкажіть відповідний файл.
2. Визначте інші параметри, якщо вони доступні:
   - Перетягуйте повзунок «Масштабування» для збільшення або зменшення ефекту на поверхні бітового зображення.
   - Перетягуйте повзунок «Рельєф» для налаштування глибини текстурної поверхні.
   - У спливаючому меню «Напрямок світла» виберіть напрямок, з якого повинне з'являтися світло.

- Виберіть «Інверсія», щоб інвертувати світлі та темні кольори поверхні.

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

1. Виділіть об'єкт або групу (або кінцевий шар на панелі «Шари»).
2. Виберіть у меню пункт «Ефект» > «Стилізувати» > «Тінь».
3. Встановіть параметри тіні та натисніть «OK»:

   Режим Дозволяє вказати режим накладання для тіні.

   Непрозорість Дозволяє визначити відсоткове значення непрозорості для тіні.

   Зсув X та Зсув Y Дозволяє вказати відстань зсуву тіні від об'єкта.

   Розмиття Дозволяє вказати відстань від краю тіні, де необхідно використати розмиття. Для імітації розмиття Illustrator створює прозорий растровий об'єкт.

   Колір Дозволяє вказати колір для тіні.

   Темрява Дозволяє визначити відсоткове співвідношення чорного кольору, який необхідно додати до тіні. У документі CMYK, якщо значення 100% використовується для виділеного об'єкта, колір заливки чи обведення якого відрізняється від чорного, буде створено багатоколірну тінь. Значення 100%, використане для виділеного об'єкта, який містить тільки чорну заливку або обведення, призведе до створення 100% чорної тіні. Значення 0% створює тінь того ж кольору, що і виділений об'єкт.

(cc) BY-NC-SR Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Тіні, свічення та розтушовка

Застосування внутрішнього або зовнішнього свічення шару
Розтушування країв об'єкта

Угору

Застосування внутрішнього або зовнішнього свічення шару

1. Виділіть об'єкт або групу (або кінцевий шар на панелі «Шари»).
2. Виберіть «Ефект» > «Стилізувати» > «Внутрішнє свічення» або «Ефект» > «Стилізувати» > «Зовнішнє свічення».
3. Натисніть на квадраті перегляду кольору, що знаходиться поруч із меню режиму накладання, щоб вказати колір свічення.
4. Встановіть додаткові параметри і натисніть кнопку «OK»:

   Режим
   Дозволяє вказати режим накладання для свічення.

   Непрозорість
   Дозволяє визначити відсоткове значення непрозорості для свічення.

   Розмиття
   Дозволяє вказати відстань від центру або краю виділення, де необхідно використати розмиття.

   Центр (тільки для ефекту «Внутрішнє свічення»)
   Дозволяє застосувати свічення, що випромінюється з центру виділення.

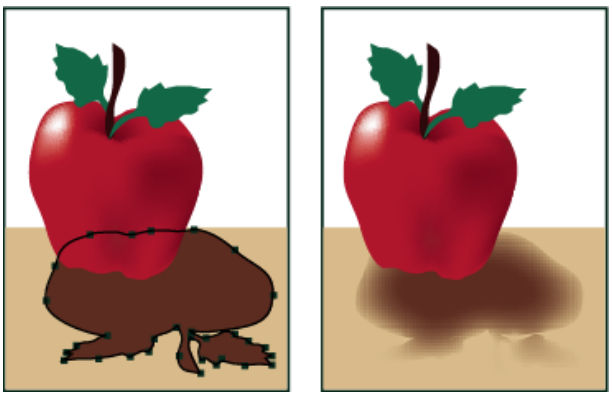
   Край (тільки для ефекту «Внутрішнє свічення»)
   Дозволяє застосувати свічення, що випромінюється з внутрішніх країв виділення.

   Якщо ви розгорнете об'єкт, до якого було застосовано ефект «Внутрішнє свічення», внутрішнє свічення перетвориться на непрозору маску; якщо розгорнути об'єкт, для якого було використано «Зовнішнє свічення», зовнішнє свічення стане прозорим растровим об'єктом.

Угору

Розтушування країв об'єкта

1. Виділіть об'єкт або групу (або виберіть шар на панелі «Шари»).
2. Виберіть «Ефект» > «Стилізувати» > «Розтушування».
3. Встановіть відстань, через яку об'єкт перетвориться з непрозорого на прозорий, та натисніть «OK».



Вибрано вихідний об'єкт (ліворуч) та використовується ефект розтушовки (праворуч)

Інші теми довідки

Про ефекти

Цільові елементи для атрибутів вигляду

Про ефекти створення растру

Виділення об'єктів

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Створення ескізів та мозаїк

Створення ескізу за допомогою ефекту «Каракулі»
Створення мозаїки

Угору

Створення ескізу за допомогою ефекту «Каракулі»

1. Виконайте одну з таких дій:
   - Виділіть об'єкт або групу (або виберіть шар на панелі «Шари»).
   - Щоб застосувати ефект до певного атрибута об'єкта (наприклад, до обведення чи заливки), виберіть об'єкт, а потім на панелі «Вигляд» виберіть необхідний атрибут.
   - Щоб застосувати ефект до стилю графіки, виберіть цей стиль на панелі «Стилі графіки».
2. Виберіть «Ефект» > «Стилізувати» > «Каракулі».
3. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб використати попередньо налаштований ефект каракулів, виберіть його з меню «Параметри».
   - Щоб створити власний ефект каракулів, почніть з будь-якого попередньо налаштованого ефекту та встановіть параметри каракулів.
4. Під час створення власного ефекту каракулів налаштуйте будь-які з наступних параметрів та натисніть «OK»:

   Кут
   Дозволяє контролювати напрямок ліній каракулів. Ви можете натиснути у будь-якому місці значка кута, перетягнути лінію кута навколо значка кута або ввести у відповідне поле значення від –179 до 180 (якщо ви введете значення, що виходить за межі діапазону, воно буде перетворене на еквівалентне значення в межах діапазону).

   Накладання контурів
   Дозволяє регулювати обсяг ліній каракулів, що залишаються в межах контуру або виходять за них. Від'ємне значення обмежує лінії каракулів контуром, а додатне значення дозволяє цим лініям виходити за контур.

   Відхилення (для «Накладання контурів»)
   Дозволяє контролювати різницю довжини ліній каракулів відносно одна одної.

   Товщина обведення
   Дозволяє контролювати товщину ліній каракулів.

   Кривизна
   Дозволяє контролювати обсяг викривлення ліній каракулів до моменту, коли вони змінять напрямок на протилежний.

   Відхилення (для «Кривизна»)
   Дозволяє контролювати, наскільки різними є викривлення ліній каракулів одна відносно одної.

   Інтервали
   Дозволяє регулювати обсяг пустого місця між загинами ліній каракулів.

   Відхилення (для «Інтервали»)
   Дозволяє контролювати, наскільки різним є обсяг пустого місця між загинами ліній каракулів.

Створення мозаїки

1. Імпортуйте бітове зображення, яке використовуватиметься як основа для мозаїки. Зображення має бути вбудованим, а не зв'язаним.

   Ви також можете растеризувати векторний об'єкт та використати його в якості основи для мозаїки.

2. Виділіть зображення.
3. Виберіть у меню пункт «Об'єкт» > «Створити фрагментацію об'єкта».
4. Якщо необхідно змінити розміри мозаїки, введіть значення для «Новий розмір».
5. Встановіть параметри, що дозволяють контролювати інтервали між сегментами та загальну кількість сегментів, а також інші додаткові параметри, потім натисніть «OK»:

   Зберегти пропорції
   Фіксує значення ширини або висоти на рівні відповідних значень вихідного растрового зображення. Ширина визначає належну кількість сегментів для ширини мозаїки, ґрунтуючись на вихідній кількості сегментів для ширини. Висота визначає належну кількість сегментів для висоти мозаїки, виходячи з вихідної кількості сегментів для висоти.

   Результат
   Дозволяє вказати, чи сегменти мозаїки будуть кольоровими, чи в градаціях сірого.

   Зміна розміру за допомогою відсоткових співвідношень
   Дозволяє змінити розмір зображення, використовуючи відсоткові співвідношення ширини та висоти.

   Видалення растру
   Дозволяє видалити вихідне бітове зображення.

   Використання співвідношення
   Дозволяє зробити сегменти квадратними, використовуючи кількість, вказану для параметра «Кількість сегментів». Цей параметр знаходиться під кнопкою «Скасувати».

Інші теми довідки
Цільові елементи для атрибутів вигляду

Про ефекти

Змінення або видалення ефекту

Виділення об'єктів

Растеризація векторного об'єкта

Про зв'язані та вбудовані ілюстрації

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Стилі графіки

Про стилі графіки
Огляд панелі «Стилі графіки»
Створення стилів графіки
Застосування стилю графіки
Використання бібліотек стилів графіки
Робота зі стилями графіки
Імпортування усіх стилів графіки з іншого документа

Угору

Про стилі графіки

Стиль графіки - це набір атрибутів вигляду, які можна багаторазово використовувати. Стилі графіки дозволяють швидко змінювати вигляд об'єкта; наприклад, ви можете одночасно змінити колір заливки та обведення, відрегулювати прозорість та застосувати ефекти. За необхідності, ви можете повністю скасувати усі зміни, внесені за допомогою стилів графіки.

Стилі графіки можна застосовувати до об'єктів, груп та шарів. Коли ви застосовуєте стиль до групи або шару, кожен об'єкт у групі або на шарі змінюється згідно атрибутів стилю графіки. Наприклад, припустімо, що у вас є стиль графіки, що складається з непрозорості у 50%. Якщо ви застосуєте цей стиль графіки до шару, всі об'єкти, що наявні на шарі або будуть додані до нього, будуть мати непрозорість у 50%. Проте, якщо ви перемістити об'єкт за межі шару, вигляд об'єкта повернеться до свого попереднього значення непрозорості.

Відео про використання панелей «Вигляд» та «Стилі графіки» можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_ua .

> *Якщо ви застосовуєте стиль графіки до групи чи шару, але колір заливки стилю не відображається на ілюстрації, перетягніть атрибут «Заливка» на панелі «Вигляд» на позицію вище, ніж «Зміст».*

Угору

Огляд панелі «Стилі графіки»

Панель «Стилі графіки» («Вікно > Стилі графіки») використовується для створення, називання та застосування наборів атрибутів вигляду. Коли ви створюєте документ, на панелі відображається стандартний набір стилів графіки. Стилі графіки, що були збережені разом із активним документом, відображаються на панелі, коли цей документ буде відкрито і він буде активним.

Якщо у стилі немає заливки й обведення (наприклад, якщо це стиль одного ефекту), на формі об'єкта з'являється мініатюра з чорним обведенням і білою заливкою. Крім того, відображається маленька червона риска, яка свідчить про відсутність заливки або обведення.

Якщо ви створили для типу певний стиль, натисніть у меню панелі «Стилі графіки» пункт «Використовувати текст для попереднього перегляду», щоб побачити мініатюру застосованого до літери стилю, а не квадрат.

Щоб чіткіше бачити певний стиль або попередньо переглянути стиль на вибраному об'єкті, клацніть правою кнопкою миші (Windows) або утримуючи клавішу Ctrl (Mac OS) на мініатюру стилю, що на панелі «Стилі графіки», і перегляньте велику спливну мініатюру.

Відео про використання панелей «Вигляд» та «Стилі графіки» можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_ua .

Зміна способу відображення стилів графіки на панелі

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть у меню панелі параметр розміру перегляду. Щоб відобразити мініатюри, виберіть пункт «Мініатюри». Щоб відобразити список названих стилів з маленькими мініатюрами, виберіть пункт «Маленькі мініатюри та назви». Щоб відобразити список названих стилів з великими мініатюрами, виберіть пункт «Великі мініатюри та назви».
- Щоб переглянути стиль на квадраті або форму об'єкта, на якому його було створено, виберіть у меню панелі пункт «Використовувати квадрат для попереднього перегляду».
- Перетягніть стиль графіки на інше місце. Коли у потрібному місці з'явиться чорна лінія, відпустіть кнопку миші.
- З меню панелі виберіть пункт Сортувати за іменем, щоб відображати стилі графіки в алфавітному або цифровому порядку (порядок Unicode).
- Щоб переглянути стиль літери T, виберіть у меню панелі пункт «Використовувати текст для попереднього перегляду». Такий вигляд забезпечує точніший візуальний опис стилів, застосованих до тексту.



Стиль графіки для тексту, використовуючи текст для попереднього перегляду

Угору

Створення стилів графіки

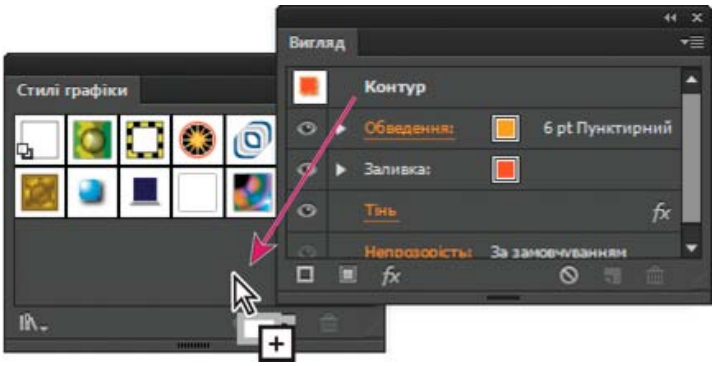
Стиль графіки можна створювати «з нуля», застосовуючи до об'єкта атрибути вигляду, або на основі інших стилів графіки. Ви також можете дублювати наявні стилі графіки.

Створення стилю графіки

1. Виділіть об'єкт та застосуйте до нього будь-яку комбінацію атрибутів вигляду, включаючи заливки, обведення, ефекти та параметри прозорості.

   Для регулювання та визначення порядку атрибутів вигляду, а також для створення великої кількості заливок та обведень можна використовувати панель «Вигляд». Наприклад, у стилі графіки може бути три заливки, кожна з яких має свій рівень непрозорості та режим накладання, який визначає спосіб взаємодії різних кольорів.

2. Виконайте одну з таких дій:
   - На панелі «Стилі графіки» натисніть кнопку «Створити стиль графіки» .
   - У меню панелі виберіть пункт «Створити стиль графіки», вкажіть у полі «Назва стилю» його назву і натисніть OK.
   - Перетягніть мініатюру з панелі «Вигляд» (або об'єкт з вікна ілюстрації) на панель «Стилі графіки».
   - Утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), натисніть кнопку «Створити стиль графіки», введіть назву стилю та натисніть «OK».



Перетягування мініатюри з панелі «Вигляд» на панель «Стилі графіки» для збереження атрибутів.

Створення стилю графіки на основі двох або більшої кількості наявних стилів

❖ Утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), клацніть на всіх стилях графіки, які необхідно об'єднати, а потім з меню панелі виберіть пункт «Об'єднати стилі графіки».

Новий стиль графіки міститиме всі атрибути виділених стилів та буде доданий в кінець списку стилів графіки на панелі.

Дублювання стилю графіки

❖ Виберіть «Дублювати стиль графіки» з меню панелі або перетягніть стиль графіки на кнопку «Створити стиль графіки».

Новий стиль графіки з'явиться внизу списку на панелі «Графічні стилі».

Угору

Застосування стилю графіки

1. Виділіть об'єкт або групу (або кінцевий шар на панелі «Шари»).
2. Щоб застосувати один стиль до об'єкта, виконайте одну із наведених нижче дій:
   - Виберіть стиль на панелі керування, на панелі «Стилі графіки» або з бібліотеки стилів графіки.
   - Перетягніть стиль графіки на об'єкт у вікні документа (об'єкт не потрібно спершу виділяти).
3. Щоб об'єднати стиль із наявними атрибутами стилю об'єкта або застосувати до об'єкта кілька стилів, слід виконати одну із наведених нижче дій:
   - Утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягніть стиль з панелі «Стилі графіки» на об'єкт.
   - Виберіть об'єкт, а потім, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на нього у панелі «Стилі графіки».

   Примітка. Щоб зберегти колір тексту під час застосування стилю графіки, зніміть виділення з параметра «Змінити колір символу» в меню «Стилі графіки».

Угору

Використання бібліотек стилів графіки

Бібліотеки стилів графіки - це набору попередньо визначених стилів графіки. Коли ви відкриєте бібліотеку стилів графіки, вона з'явиться на новій панелі (а не на панелі «Стилі графіки»). Вибір, сортування та перегляд елементів у бібліотеці стилів графіки здійснюється таким же чином, як і на панелі «Стилі графіки». Однак, у бібліотеці стилів графіки ви не можете додавати, видаляти або редагувати елементи.

Відкривання бібліотеки стилів графіки

❖ Виберіть бібліотеку з підменю «Вікно > Бібліотеки стилів графіки» або з підменю

«Відкрити бібліотеку стилів графіки» в меню панелі «Стилі графіки».

Щоб відкривати бібліотеку автоматично під час запуску Illustrator, виберіть у меню панелі бібліотеки команду «Постійно».

Створення бібліотеки стилів графіки

1. Додайте до панелі «Стилі графіки» потрібні стилі та видаліть непотрібні.

   Щоб виділити всі стилі графіки, що не використовуються в документі, виберіть «Виділити всі, що не використовуються» у меню панелі «Стилі графіки».

2. Виберіть «Зберегти бібліотеку стилів графіки» у меню панелі «Стилі графіки».

   Бібліотеку можна зберегти будь-де. Проте, якщо зберегти файл бібліотеки у місці за замовчуванням, назва бібліотеки відображатиметься у визначеному користувачем підменю в меню «Бібліотеки стилів графіки» та «Відкрити бібліотеку стилів графіки».

Переміщення стилів графіки з бібліотеки на панель «Стилі графіки»

- Перетягніть один або більшу кількість стилів графіки з бібліотеки стилів на панель «Стилі графіки».
- Виділіть стилі графіки, які необхідно додати, та в меню панелі бібліотеки виберіть «Додати до стилів графіки».
- Застосуйте стиль графіки до об'єкта в документі. Стиль графіки буде автоматично додано до панелі «Стилі графіки».

Угору

Робота зі стилями графіки

На панелі «Стилі графіки» ви маєте змогу перейменовувати або видаляти стилі графіки, розривати зв'язок зі стилем графіки, а також змінювати атрибути стилю графіки.

Перейменування стилю графіки

❖ З меню панелі виберіть «Параметри стилю графіки», перейменуйте файл та натисніть «OK».

Видалення стилю графіки

❖ Виберіть «Видалити стиль графіки» з меню панелі та натисніть «Так» або перетягніть стиль на значок «Видалити».

Усі об'єкти, групи чи шари, до яких було застосовано цей стиль графіки збережуть свої атрибути вигляду, проте ці атрибути більше не асоціюватимуться зі стилем графіки.

Розірвання зв'язку зі стилем графіки

1. Виділіть об'єкт, групу або шар, до яких застосовано стиль графіки.
2. Виконайте одну з таких дій:

   - Виберіть «Розірвати зв'язок із стилем графіки» з меню панелі «Стилі графіки» або натисніть на панелі кнопку «Розірвати зв'язок із стилем графіки»  .
   - Змініть будь-який атрибут вигляду виділеної області (наприклад, заливку, обведення, прозорість або ефект).

     Об'єкт, група або шар збереже свої атрибути вигляду і стане доступним для незалежного редагування. Однак, ці атрибути більше не асоціюватимуться зі стилем графіки.

Заміна атрибутів стилю графіки

- Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягніть стиль графіки, який ви бажаєте використовувати, на стиль, який необхідно замінити.

- Виділіть об'єкт чи групу (або виберіть шар на панелі «Шари»), які містять необхідні атрибути. Потім, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягніть мініатюру, що знаходиться у верхній частині панелі «Вигляд», на стиль графіки, який необхідно замінити, на панелі «Стилі графіки».
- Виділіть стиль графіки, який бажаєте замінити. Потім виділіть ілюстрацію (або виберіть елемент на панелі «Шари»), що має потрібні атрибути, та виберіть з меню панелі «Вигляд» пункт «Перевизначити стиль графіки «Назва стилю».

  Замінений стиль графіки збереже свою назву, але міститиме нові атрибути вигляду. Усі випадки застосування стилю графіки у документі програми Illustrator будуть оновлені відповідно до нових атрибутів.

Угору

Імпортування усіх стилів графіки з іншого документа

1. Виберіть «Вікно» > «Бібліотеки стилів графіки» > «Інша бібліотека» або «Відкрити бібліотеку стилів графіки» > «Інша бібліотека» в меню панелі «Стилі графіки».
2. Виберіть файл, з якого ви бажаєте імпортувати стилі графіки, та натисніть «Відкрити».

   Стилі графіки з'являться на панелі бібліотеки стилів графіки (а не на панелі «Стилі графіки»).

(cc) BY-NC-SR

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Передові методи створення веб-графіки

Про веб-графіку

Про режим перегляду у вигляді пікселів

Використання Adobe Device Central з Illustrator

Illustrator пропонує ряд інструментів для створення макетів для веб-сторінок або створення та оптимізації веб-графіки. Наприклад, використовуйте безпечні веб-кольори, враховуйте оптимальний баланс якості зображення з розміром файлу, та вибирайте найкращий формат файлу, який підходить для вашої графіки. У веб-графіці можна користуватися фрагментами та мапами зображень, а також використовувати різноманітні засоби оптимізації та працювати з програмою Device Central, щоб забезпечити належне відображення ваших файлів у мережі.

Угору

Про веб-графіку

Під час розробки оформлення для Інтернету потрібно враховувати інші фактори, ніж при розробки графіки для друку. Відео про збереження графіки для Інтернету можна знайти на www.adobe.com/go/vid0063_ua. Відео про імпортування, копіювання та вставлення об'єктів в веб-програмах можна знайти на www.adobe.com/go/vid0193_ua.

Приймаючи рішення щодо веб-графіки, пам'ятайте наступне:

1. Використовуйте безпечні кольори Інтернету

Колір завжди є ключовим аспектом ілюстрації. Однак, ті кольори, які ви бачите на вашій монтажній області, не завжди будуть виглядати так само в браузері на іншій системі. Ви можете уникнути тремтіння (метод моделювання неіснуючих кольорів) та інших проблем з кольорами, притримуючись наступного під час створення веб-графіки. По-перше, завжди працюйте в режимі RGB. По-друге, використовуйте веб-безпечний колір.

2. Дотримуйтесь балансу між якістю та розміром файлу.

Для розповсюдження зображень у Інтернеті важливо створювати файли з графікою малого розміру. Веб-сервери пересилають та зберігають файли малого розміру більш ефективно, а користувачі можуть завантажувати зображення швидше. Розмір і приблизний час завантаження веб-графіки можна переглянути в діалоговому вікні Зберегти для Інтернету та пристроїв.

3. Оберіть найкращий файловий формат для вашої графіки.

Різні типи графіки потрібно зберігати в різних файлових форматах, щоб вони відображалися найкращим чином, та розмір файлу найкраще підходив для Інтернету. Додаткові відомості про формати файлів можна знайти в Параметри оптимізації веб-графіки.

> *Існує багато шаблонів Illustrator, розроблених спеціально для Інтернету, у тому числі для веб-сторінок та банерів. Оберіть «Файл» > «Створити з шаблону», щоб обрати шаблон.*

Також див.

Огляд команди «Зберегти для Інтернету та пристроїв»

Оптимізація зображення для Інтернету

Зміна кольору на веб-безпечний колір

Угору

Про режим перегляду у вигляді пікселів

У Illustrator CS5 додано атрибут вирівнювання за піксельною сіткою, щоб веб-дизайнери могли створювати чіткі ілюстрації без розмиття пікселів. Коли для об'єкта ввімкнено вирівнювання за піксельною сіткою, усі горизонтальні та вертикальні контури об'єкта

вирівнюються за піксельною сіткою, утворюючи чіткі, нерозмиті обведення. Поки цей атрибут об'єкта ввімкнено, після будь-якого трансформування об'єкт знову буде вирівняно за піксельною сіткою. Щоб увімкнути цей атрибут, на панелі «Трансформування» виберіть параметр «Вирівняти за піксельною сіткою». У Illustrator CS5 також можна встановити параметр вирівнювання за піксельною сіткою для всього документа, при чому в документах для Інтернету цей параметр увімкнено за замовчуванням. Коли цей параметр увімкнено, усі нові створені об'єкти будуть автоматично вирівнюватись за піксельною сіткою.

Докладніше про це читайте в розділі Створення контурів, вирівняних за піксельною сіткою, для робочих процесів в Інтернеті.

Під час збереження ілюстрації в растровому форматі, наприклад JPEG, GIF або PNG, Illustrator встановлює значення дискретизації 72 ppi. Ви можете переглянути як об'єкти виглядатимуть після растеризації, обравши «Перегляд» > «Перегляд у вигляді пікселів». Це особливо зручно, коли вам потрібно точно управляти вставленням, розміром та згладжуванням об'єктів в растеризованих ілюстраціях.

Щоб зрозуміти як Illustrator поділяє об'єкти на пікселі, відкрийте файл, що містить векторні об'єкти, та оберіть «Перегляд», «Перегляд у вигляді пікселів» та збільшіть ілюстрацію, щоб побачити окремі пікселі. Положення пікселів визначається піксельною сіткою, яка ділить монтажну область із приростом в 1-пункт (1/72 дюйма). Піксельну сітку можна побачити, збільшивши масштаб перегляду до 600%. Під час переміщення, додавання або трансформування об'єктів вони прив'язуються до піксельної сітки. Внаслідок цього зникає ефект згладжування на «прив'язаних» краях об'єкта (зазвичай лівий та верхній краї). Тепер зніміть виділення з команди «Перегляд» > «Прив'язка до пікселів», та перемістіть об'єкт. Тепер ви зможете розташувати об'єкт між лініями сітки. Зверніть увагу на те, як це впливає на згладжування об'єкту. Як ви можете побачити, невеликі коригування можу вплинути на растеризацію об'єкту.



Перегляд у вигляді пікселів вимкнений (зверху) порівняно з увімкненим (знизу)
Важливо! Піксельна сітка є чуттєвою до початку лінійки (0,0). Якщо перемістити початок лінійки, Illustrator буде по-іншому растеризувати ілюстрацію.

Також див.

Створення контурів, вирівняних за піксельною сіткою, для робочих процесів в Інтернеті

Про бітові зображення

Угору

Використання Adobe Device Central з Illustrator

Device Central дає можливість користувачам Illustrator попередньо переглянути, як будуть виглядати файли Illustrator на різних мобільних пристроях.

Наприклад, художник-графік може використовувати Illustrator для розробки «шпалер» для мобільних телефонів. Після створення файлу художник зможе легко протестувати його на різних телефонах. Потім він може провести коригування, таке, наприклад, як зміна файлу, щоб він добре виглядав на певних телефонах, або створення двох окремих файлів, що покривають ряд розмірів дисплеїв популярних телефонів.

Також див.

Створення мобільного вмісту в Illustrator

Доступ до Illustrator з програми Adobe Device Central

1. Запустіть Device Central.

2. Натисніть «Файл» > «Новий документ в» > Illustrator.

   У Device Central з'являється панель «Створити документ» з правильними параметрами, щоб створити новий мобільний документ у виділеній програмі.

3. Внесіть потрібні зміни, наприклад виберіть версію програвача, розмір дисплея, версію Flash або тип вмісту.
4. Виконайте одну з таких дій:

   - Виділіть «Власний розмір» для параметру «Всі обрані пристрої» та додайте ширину та висоту (у пікселях).
   - Виберіть пристрій або кілька пристроїв зі списку «Набори пристроїв» або Доступні пристрої.

5. Якщо виділено кілька пристроїв, Device Central вибирає розмір для вас. Якщо ви хочете вибрати інший розмір, клацніть на іншому пристрої чи наборі пристроїв.
6. Натисніть «Створити».

   Відкривається обрана програма з готовим для редагування новим мобільним документом.

Створення мобільного вмісту за допомогою Adobe Device Central та Illustrator

1. В Illustrator натисніть «Файл» > «Новий».
2. У профілі «Створити документ» виберіть «Мобільний» та «Пристрої».
3. Клацніть Device Central, щоб закрити діалогове вікно у Illustrator та відкрити Device Central.
4. Виберіть тип вмісту.

   Наявний список пристроїв зліва оновлюється та показує пристрої, які підтримують обраний тип вмісту.

5. У Device Central виберіть пристрій, кілька пристроїв чи набір пристроїв.

   На основі обраного(их) пристрою(їв) та типу вмісту Device Central пропонує для створення один чи кілька розмірів для монтажної області. Щоб створити один документ за один раз, виберіть запропонований розмір документа (чи виберіть розмір, котрий вказує користувач, для всіх обраних параметрів пристрою та введіть власні значення для ширини та висоти).

6. Натисніть «Створити».

   У Illustrator відкривається порожній файл AI з вказаним розміром. Новий файл має такі параметри, встановлені за замовчуванням:

   - Колірний режим: RGB
   - Роздільна здатність растру: 72 ppi

7. Заповніть порожній файл AI вмістом у Illustrator.
8. Закінчивши, виберіть меню «Файл» > «Зберегти для Інтернету та пристроїв».
9. У діалоговому вікні «Зберегти для Інтернету та пристроїв» виберіть бажаний формат та змініть інші настройки експорту за бажанням.
10. Клацніть Device Central.

    У закладці Емулятор Device Central буде відображатись тимчасовий файл з вказаними параметрами експорту. Щоб продовжити перевірку, двічі клацніть назву іншого пристрою у списку Набори пристроїв або Доступні пристрої.

11. Якщо після попереднього перегляду файлу у Device Central вам потрібно зробити зміни у файлі, поверніться до Illustrator.
12. У діалоговому вікні Illustrator «Зберегти для Інтернету та пристроїв» виконайте коригування, такі як вибір іншого формату чи якості для експорту.
13. Що перевірити файл знову з новими параметрами експорту, клацніть на Device Central.
14. Коли ви будете задоволені результатами, клацніть «Зберегти» у діалоговому вікні

«Зберегти для Інтернету та пристроїв» програми Illustrator.
Примітка. Щоб просто відкрити Device Central з Illustrator (замість створення та перевірки файлу), виберіть «Файл > Device Central».

Відносно посібника про створення вмісту з використанням Illustrator та Device Central дивіться http://www.adobe.com/go/vid0207_ua.

Поради щодо створення зображень Illustrator для мобільних пристроїв

Щоб оптимізувати графічний вміст для мобільних пристроїв, збережіть ілюстрацію, створену в Illustrator, в будь-якому SVG-форматі, включно з SVG-t, що є спеціально розробленим для мобільних пристроїв.

Скористайтеся наведеними нижче порадами, аби зображення, створене в Illustrator, правильно відображалися на мобільних пристроях:

- Створюючи вміст, користуйтеся стандартом SVG. Користуючись SVG для публікації векторної графіки на мобільних пристроях, ви забезпечуєте малий розмір файлу, апаратну незалежність показу, чудове керування кольорами, змогу масштабувати, змогу редагувати текст (у вихідному коді). Також через те, що SVG ґрунтується на XML, ви можете впроваджувати у зображеннях взаємодію, таку як виділення, підказки інструментів, спецефекти, звук та анімацію.
- З самого початку працюйте у кінцевих розмірах цільового мобільного пристрою. Хоча SVG уможливлює масштабування, робота з правильним розміром гарантуватиме, що кінцева графіка буде оптимізована за якістю й розміром для цільового пристрою(їв).
- Встановіть колірний режим Illustrator у RGB. SVG візуалізується на пристроях із растровим відображенням RGB, наприклад на моніторах.
- Аби зменшити розмір файлу, спробуйте зменшити число об'єктів (включно з групами) або зробити їх менш складними (з меншим числом точок). Використання меншого числа точок значно зменшує кількість текстової інформації, потрібної для опису художньої ілюстрації в SVG-файлі. Щоб зменшити число точок, виберіть «Об'єкт» > «Шлях» > «Спрощення» і спробуйте різні комбінації, щоб знайти рівновагу між якістю і числом точок.
- Де можна, використовуйте символи. Символи визначають вектори, що описують об'єкт один раз, а не кілька разів. Це корисно, якщо ілюстрація містить такі об'єкти, як кнопки чи фон, що використовуються повторно.
- Створюючи анімаційну графіки, обмежуйте число об'єктів, що використовуються, і намагайтеся, де можливо, повторно використовувати об'єкти, аби зменшити розмір файлу. Застосовуйте анімацію до груп об'єктів, а не до окремих об'єктів, щоб уникнути повторення коду.
- Зауважте використання SVGZ, стисненої gzip-версії SVG. Стиснення може значно зменшити розмір файлу залежно від вмісту. Зазвичай текст стискається сильно, але вміст у двійковому кодуванні, такий як вбудовані растри (файли JPEG, PNG або GIF) стискаються незначним чином. SVGZ-файли можна розпаковувати будь-якою програмою, що розпаковує файли, стиснуті gzip. Аби успішно використовувати SGVZ, перевірте, чи здатен цільовий мобільний пристрій розпаковувати gzip-файли.

Додаткову інформацію щодо рекомендацій та методів для створення вмісту для мобільних телефонів та інших пристроїв можна отримати на веб-сайті за адресою www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_ua.

(cc) BY-NC-SR

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Фрагменти та мапи посилань

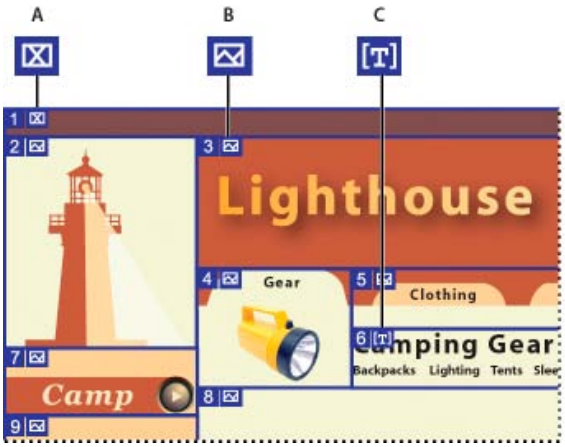
Про фрагменти
Створення фрагментів
Виділення фрагментів
Установлення параметрів фрагментів
Блокування фрагментів
Налаштування країв фрагмента
Видалення фрагментів
Показ або приховування фрагментів
Створення мапи посилань

Угору

Про фрагменти

Веб-сторінки можуть містити багато елементів—текст HTML, бітові зображення, векторні зображення і т.д. Illustrator дозволяє використовувати фрагменти, щоб визначати краї різних веб-елементів вашої ілюстрації. Наприклад, якщо ілюстрація містить бітове зображення, яке потрібно оптимізувати в JPEG формат, а інші зображення краще оптимізувати в GIF файл, ви можете ізолювати бітове зображення, використовуючи фрагмент. Під час збереження ілюстрації у вигляді веб-сторінки за допомогою команди Зберегти для Інтернету та пристроїв кожен фрагмент можна зберегти як окремий файл із власним форматом, параметрами та таблицею кольорів.

Фрагменти в документі Illustrator відповідають коміркам таблиці на кінцевій веб-сторінці. За замовчуванням область фрагмента експортується як файл із зображенням, включений у комірку таблиці. Якщо ви бажаєте, щоб комірка таблиці містила текст HTML та колір тла замість файлу із зображенням, ви можете поміняти тип фрагменту на «Без зображення». Якщо ви бажаєте перетворити текст Illustrator на текст HTML, ви можете змінити тип фрагменту на текст HTML.



Фрагментоване зображення з різними типами фрагментів
A.
Без фрагменту зображення

B.
Фрагмент зображення

C.
Фрагмент тексту HTML

Фрагменти можна переглядати в монтажній області та в діалоговому вікні Зберегти для Інтернету та пристроїв. Фрагменти нумеруються зліва направо та зверху донизу, починаючи з верхнього лівого кута зображення. Якщо змінити знаходження усієї кількості фрагментів, нумерація фрагментів оновлюється для дзеркального

відображення нового порядку.

Коли ви створюєте фрагмент, Illustrator фрагментує оточуючу ілюстрація на фрагменти таким чином, щоб підтримати макет, використовуючи таблицю на основі Інтернету. Є два типи автоматичної фрагментації: автофрагменти та підфрагменти. Автофрагменти представляють площу вашої ілюстрації, яку ви не визначили як фрагмент. Illustrator створює автофрагменти кожного разу, коли ви додаєте або змінюєте фрагменти. підфрагменти визначають визначені користувачем фрагменти, що накладаються, будуть поділені. Хоча автофрагменти нумеруються та відображають символ фрагменту, ви не можете виділяти їх окремо від базового фрагменту. При потребі Illustrator переформовує підфрагменти та автофрагменти під час вашої роботи.

Також див.

Огляд команди «Зберегти для Інтернету та пристроїв»

Параметри виводу фрагменту

Угору

Створення фрагментів

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Оберіть один або більше об'єктів на монтажній області та оберіть Об'єкт > Фрагмент > Створити
- Оберіть інструмент Фрагмент  та перетягніть через площину, де бажаєте створити фрагмент. Перетягніть, утримуючи Shift, щоб обмежити фрагмент до квадрату. Утримуйте клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS), щоб розпочати малювання по центру.
- Оберіть один або більше об'єктів на монтажній області та оберіть Об'єкт > Фрагмент > Створити з виділення
- Помістіть направляючі, де ви бажаєте створити виділити фрагмент з ілюстрації та оберіть Об'єкт > Фрагмент > Створити з направляючих.
- Оберіть наявний фрагмент та оберіть Об'єкт > Фрагмент > Створити дублікат фрагменту

  Використовуйте команду Об'єкт > Фрагмент > Створити, коли бажаєте, щоб розміри фрагменту підходили до границь елементу в вашій ілюстрації. Коли ви перемішуєте або змінюєте елемент, область фрагменту автоматично підлаштовується таким чином, щоб оточувати ілюстрацію. Також використовуйте цю команду, щоб створити фрагмент, який захоплює текст та основні характеристики форматування з текстового об'єкту.

  Використовуйте інструмент Фрагмент, команду Створити з виділення або команду Створити з напрямних, коли бажаєте, щоб розміри фрагменту були незалежними від ілюстрації. Фрагменти, які ви створити одним з таких способів, з'являться у вигляді елементів панелі Шари, та ви зможете їх пересувати, змінювати їх розмір та видаляти їх так само, як і інші векторні об'єкти.

Угору

Виділення фрагментів

Використовуйте інструмент «Виділення фрагменту»  , щоб виділити фрагмент у вікні ілюстрації або діалоговому вікні Зберегти для Інтернету та пристроїв.

- Натисніть на фрагменті, щоб виділити його.
- Клацніть, утримуючи Shift, щоб вибрати декілька фрагментів. (У діалоговому вікні «Зберегти для Інтернету та пристроїв» можна також перетягувати область виділення, утримуючи клавішу Shift.)
- Під час роботи з накладанням фрагментів натисніть на видимий розділ базового фрагменту для вибору.

  Також ви можете виділяти фрагменти у вікні ілюстрації, виконуючи одне з наступного:

- Щоб виділити фрагмент, створений командою Об'єкт > Фрагмент Створити, оберіть відповідну ілюстрацію на монтажній області. Якщо фрагмент прив'язаний до групи або шару, виберіть відповідну піктограму, прикріплену до групи або шару на панелі «Шари».
- Щоб обрати фрагмент, створений за допомогою інструмента Фрагмент, командою «Створити з виділення» або командою «Створити з напрямних», оберіть цей фрагмент з панелі «Шари».
- Натисніть на фрагменті інструментом Виділення .
- Щоб виділити сегмент контура або опорну точку на фрагменті, натисніть на будь-якому елементі інструментом «Часткове виділення».
  Примітка. Ви не можете виділяти автофрагменти. Ці фрагменти затінені.

Угору

Установлення параметрів фрагментів

Параметри фрагменту визначають вигляд умісту фрагменту та функції в результуючій веб-сторінці.

1. Виконайте одне з наступного, використовуючи інструмент «Виділення фрагменту»:
   - Виділіть фрагмент у вікні ілюстрації та оберіть «Об'єкт» > «Фрагмент» > «Параметри фрагменту».
   - Двічі клацніть по фрагменту у вікні Зберегти для Інтернету та пристроїв інструментом «Виділення фрагменту».
2. Виділіть тип фрагменту та установіть відповідні параметри:
   Зображення
   Оберіть цей тип, якщо бажаєте, щоб площа фрагменту була файлом із зображенням в результуючій веб-сторінці. Якщо ви бажаєте, щоб зображення відкривалося з HTML посилання, уведіть URL та цільовий набір кадрів. Ви також можете визначити повідомлення, яке з'явиться на панелі стану браузера при наведенні курсору на зображення, альтернативний текст, який з'являтиметься, коли зображення не буде видно, та колір тла для комірки таблиці.

   Немає зображення
   Оберіть цей тип, якщо бажаєте, щоб площа фрагменту містила текст HTML та колір тла на результуючій веб-сторінці. Уведіть потрібний текст в діалоговому вікні «Текст, що відображатиметься в комірці» та відформатуйте текст, використовуючи стандартні теги HTML. Будьте обережні, щоб не увести більше тексту, ніж може бути відображено в площині фрагменту. (Якщо ви уведете забагато тексту, він буде відображатися також на сусідніх фрагментах та пошкодить макет вашої веб-сторінки. Однак, так як ви не можете бачити текст в монтажній площині, ви цього не помітите, доки не побачите веб-сторінку у браузері). Установіть параметри Гориз та Верт, щоб змінити вирівнювання тексту в комірці таблиці.

   Текст HTML
   Цей тип доступний тільки якщо ви створити цей фрагменту, виділивши текстовий об'єкт та обравши «Об'єкт» > «Фрагмент» > «Створити». Текст Illustrator перетворюється на текст HTML з основними атрибутами форматування в результуючій веб-сторінці. Оновіть текст в своїй ілюстрації, щоб відредагувати його. Установіть параметри Гориз та Верт, щоб змінити вирівнювання тексту в комірці таблиці. Ви також можете обрати колір тла для комірки таблиці.
   Щоб відредагувати текст для фрагментів тексту HTML в діалоговому вікні «Параметри фрагменту», змініть тип фрагменту на «Без зображення». Це розірве зв'язок з текстом об'єкту на монтажній площині. Щоб ігнорувати форматування тексту, першим словом текстового об'єкту уведіть <unformatted>.

Угору

Блокування фрагментів

Блокування фрагментів не дозволить вам випадково змінити фрагмент, наприклад, змінити його розмір або перемістити його.

- Щоб заблокувати усі фрагменти, оберіть «Перегляд» > «Заблокувати фрагменти».

- Щоб заблокувати окремі фрагменти, натисніть колонку редагування фрагментів на панелі «Шари».

Угору

Налаштування країв фрагмента

Якщо ви створити фрагмент за допомогою команди «Об'єкт» > «Фрагмент» > «Створити», розташування та розмір фрагменту прив'язуються до ілюстрації, в якій він знаходиться. Таким чином, якщо ви переміщуєте або змінюєте розмір ілюстрації, краї фрагменту налаштовуються автоматично.

Якщо ви створити фрагмент, використовуючи інструмент «Фрагмент», команду «Створити з виділення» або команду «Створити з напрямних», ви можете налаштувати фрагменти вручну наступними способами:

- Щоб перемістити фрагмент, перетягніть фрагмент на нове місце, використовуючи інструмент «Виділення фрагменту»  . Натисніть Shift, щоб обмежити пересування вертикальної, горизонтальної або 45° діагональної лінії.
- Щоб змінити розмір фрагменту, виділіть цей фрагмент інструментом «Виділення фрагменту» та потягніть будь-який кут або сторону фрагменту. Ви також можете змінювати розміри фрагментів за допомогою інструмента «Виділення» та панелі «Трансформація».
- Щоб вирівняти або розподілити фрагменти, використовуйте панель «Вирівнювання». Вирівнювання фрагментів дозволяє видалити непотрібні автофрагменти, щоб створити HTML меншого розміру, який буде більш ефективним.
- Щоб змінити порядок стеку фрагментів, перетягніть фрагмент на нове місце в панелі Шари або виділіть команду «Об'єкт» > «Знаходження».
- Щоб розділити фрагмент, виділіть його та оберіть «Об'єкт» > «Фрагмент» > «Розділити фрагменти».

  Ви можете комбінувати фрагменти, які були створені будь-яким методом. Виділіть фрагменти та оберіть «Об'єкт» > «Фрагмент» > «Комбінувати фрагменти». Розміри та положення результуючого фрагменту відповідатимуть розміру та положенню чотирикутника, створеного за допомогою поєднання зовнішніх країв комбінованих фрагментів. Якщо сполучені фрагменти не є суміжними або мають різні пропорції чи вирівнювання, новосполучений фрагмент може накладатися на інші фрагменти.

  Щоб змінити розмір усіх фрагментів на розміри монтажної області, оберіть «Об'єкт» > «Фрагмент» > «Обрізати за монтажною областю». Фрагменти, які виходять за межі монтажної області, будуть обрізані, щоб підходити по розмірам до ілюстрації, а автофрагменти, які лежать всередині монтажної області, розтягуються до меж монтажної області; уся ілюстрація залишається такою ж самою.

Угору

Видалення фрагментів

Ви можете видалити фрагменти з ілюстрації, видаливши їх або звільнивши їх з відповідної ілюстрації.

- Щоб видалити фрагмент, виділіть його та натисніть «Видалити». Під час створення фрагменту за допомогою команди «Об'єкт» > «Фрагмент» > «Створити», видаляється відповідна ілюстрація. Якщо ви бажаєте зберегти відповідну ілюстрація, звільніть фрагмент, а не видаляйте його.
- Щоб видалити усі фрагменти, оберіть «Об'єкт» > «Фрагмент» > «Видалити усі». Фрагменти, що були створені за допомогою команди «Об'єкт» > «Фрагмент» > «Створити» звільняються, а не видаляються.
- Щоб звільнити фрагмент, виділіть його та оберіть «Об'єкт» > «Фрагмент» > «Звільнити».

Угору

Показ або приховування фрагментів

- Щоб приховати фрагменти у вікні ілюстрації, оберіть «Перегляд» > «Приховати фрагменти».

- Щоб сховати фрагменти в діалоговому вікні Зберегти для Інтернету та пристроїв, натисніть кнопку «Переключити видимість фрагментів»  .
- Щоб приховати номери фрагментів та змінити колір ліній меж фрагментів, оберіть «Редагування» > «Параметри» > «Швидкі напрямні та фрагменти» (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Швидкі напрямні та фрагменти» (Mac OS).

Угору

Створення мапи посилань

Мапи посилань дозволяють поєднувати одну або більше площ зображення, які називаються гарячими точками, з URL. Коли користувач натискає на гарячу точку, браузер завантажує зв'язаний файл.

Основна різниця між використанням мап та фрагментів для створення посилань полягає в тому як ілюстрація експортується у веб-сторінку. Використання мап посилань дозволяє зберігати ілюстрацію незмінною як окремий файл із зображенням, а при використанні фрагментів ілюстрація поділяється на окремі файли. Інша різниця між мапами посилань полягає в тому, що мапи посилань дозволяють зв'язувати багатокутні або прямокутні області ілюстрації, а фрагменти дозволяють зв'язувати тільки прямокутні області. Якщо вам потрібно зв'язувати тільки прямокутні області, краще використовувати фрагменти замість мап посилань.

Примітка. Щоб уникнути неочікуваних результатів, не створюйте гарячі точки мап посилань у фрагментах, які містять посилання URL, як посилання мапи посилань, так посилання фрагментів можуть бути проігноровані деякими браузерами.

1. Виділіть об'єкт, який бажаєте зв'язати з URL.
2. На панелі «Атрибути» оберіть форму для мапи посилань за меню «Мапа посилань».
3. Уведіть відносний або повний URL в текстове поле URL або оберіть його зі списку доступних URLв. Ви можете перевірити розташування URL, натиснувши кнопку «Переглядач».

   Щоб збільшити кількість видимих елементів в меню URL, виділіть панель «Параметри» з меню панелі «Атрибути». Введіть значення від 1 до 30 для того, щоб зазначити бажану скільки записів URL, яка відображуватиметься у сиску URL.

Інші теми довідки

Передові методи створення веб-графіки

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

SVG

Про SVG
Застосування SVG-ефектів
Імпорт ефектів із файлу SVG
Огляд панелі інтерактивності SVG
Додавання інтерактивності SVG до ілюстрації
Події SVG

Угору

Про SVG

Формати бітових зображень для Інтернету - GIF, JPEG, WBMP та PNG - описудть зображення за допомогою сітки пікселів. Файли, яки отримуються у результаті, зазвичай громіздкі, обмежені до певної роздільної здатності (часто низької) та складно передаються через Інтернет. З іншого боку, SVG є векторним форматом, який описує зображення у вигляді форм, контурів, тексту та фільтрових ефектів. Кінцеві файли компактні та забезпечують високоякісну графіку у Інтернеті, при друці та навіть на портативних, обмежених у ресурсах пристроях. Користувачі можуть збільшувати перегляд SVG-зображень на екрані без нанесення шкоди таким параметрам як різкість, деталізація або прозорість. До того ж SVG забезпечує високий рівень підтримки тексту та кольорів, що гарантує відображення зображень у тому вигляді, який вони мають у монтажній області Illustrator користувача.

Формат SVG повністю базується на XML та пропонує багато переваг як для розробників, так і для користувачів. Із SVG ви можете використовувати XML та JavaScript для створення веб-графіки, що реагує на дії користувача витонченими ефектами, такими як виділення, підказки, аудіо або анімація.

Зберегти ілюстрацію у форматі SVG можна за допомогою команд «Зберегти», Зберегти як, «Зберегти копію» або Зберегти для Інтернету та пристроїв. Для доступу до повного набору параметрів експорту SVG скористайтеся командою «Зберегти», Зберегти як або «Зберегти копію». Команда Зберегти для Інтернету та пристроїв відкриває доступ до підмножини параметрів експорту SVG, які можна застосовувати до робіт, призначених для публікації в Інтернеті.

Відео про створення мобільного вмісту у Illustrator можна знайти на www.adobe.com/go/vid0207_ua.

Налаштування ілюстрації у Illustrator матиме вплив на кінцевий файл SVG. Пам'ятайте наступні рекомендації:

- використовуйте шари для додавання структури до файлу SVG. Коли ви зберігаєте ілюстрація у форматі SVG, кожен шар перетворюється на груповий (<g>) елемент. (Наприклад, шар із назвою Button1 стає <g id="Button1_ver3.0"> у файлі SVG). Вкладені шари стають вкладеними SVG-групами, а приховані шари зберігаються із присвоєнням властивості SVG display="none".
- Якщо ви хочете, щоб об'єкти відображувалися прозоро на різних шарах, налаштуйте непрозорість кожного об'єкту, а не кожного шару. Якщо ви зміните непрозорість на рівні шарів, кінцевий файл SVG не відображуватиме прозорість у тому вигляді, в якому вона відображувалася у Illustrator.
- Растрові дані не підлягають масштабуванню у програмі перегляду SVG та не можуть редагуватися як інші елементи SVG. При можливості уникайте створення ілюстрацій, які підлягатимуть растеризації у файлі SVG. Сітчасті градієнти та об'єкти, які використовують ефекти растеризації, імітації, розмиття, мазків, деформації, оформлення, різкості, ескізу, стилізації, текстури та відео, підлягають растеризації під час збереження у форматі SVG. Так само й стилі графіки, які містять у собі ці ефекти, здійснюють растеризацію. Для додавання ефектів графіки без спричинення

растеризації використовуйте ефекти SVG.

- Для покращення відображення SVG використовуйте символи та спрощуйте контури у ілюстрації. Також уникайте використання пензлів, які створюють багато контурних даних, таких як вугільно-сірий, сріблясто-сірий та перо прокрутки, якщо якісне відображення ілюстрації для вас найголовніше.
- Для додавання веб-посилань до файлу SVG використовуйте фрагменти, мапи посилань та сценарії.
- Мова сценарію, наприклад, JavaScript відкриває безмежні функції для файлу SVG. За допомогою курсору та комбінацій клавіш можна викликати функції сценарію, наприклад, ефекти ролловеру. Сценарії також можуть використовувати об'єктну модель документа (DOM) для доступу та модифікації файлу SVG, наприклад, для вставляння або видалення елементів SVG.

Угору

Застосування SVG-ефектів

Ви можете використовувати ефекти SVG для додавання до ілюстрації графічних властивостей таких як тінь. Ефекти SVG відрізняються від їхніх бітових прототипів тим, що вони базуються на XML та не залежать від роздільної здатності. Насправді ефект SVG є ні чим іншим як серією властивостей XML, які описують різні математичні операції. Кінцеві результати відносяться до кінцевого об'єкту, а не до графіки оригіналу.

Illustrator забезпечує набір ефектів SVG за замовчуванням. Ви можете використовувати ефекти із їхніми властивостями за замовчуванням, редагувати XML-код для створення персональних ефектів або писати нові ефекти SVG.

Щоб змінити стандартні фільтри SVG в Illustrator, відкрийте файл «Фільтри Adobe SVG.svg», що в папці «Documents and Settings/<користувач>/Application Data/Adobe/Adobe Illustrator CS5 Settings/<розташування> за допомогою текстового редактора. Ви можете змінювати наявні визначення фільтрів, видаляти їх або додавати нові визначення.

1. Виділіть об'єкт або групу (або кінцевий шар на панелі «Шари»).
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Для застосування ефекту із його параметрами за замовчуванням виберіть ефект у верхній частині розділу «Ефект» > підменю «Фільтри SVG».
   - Для застосування ефекту із персоналізованими параметрами оберіть «Ефекти» > «SVG-фільтри» > «Застосувати SVG-фільтр». Виберіть ефект у діалоговому вікні, а потім натисніть на кнопку «Редагувати SVG-фільтр»  . Відредагуйте встановлений за замовчуванням код і натисніть на OK.
   - Для створення та застосування нового ефекту оберіть «Ефекти» > «SVG-фільтри» > «Застосувати SVG-фільтр». Натисніть кнопку «Створити SVG-фільтр» у діалоговому вікні, а потім введіть новий код та натисніть OK.

     Під час застосування ефекту SVG-фільтру Illustrator відображує на монтажній області растеризовану версію ефекту. Ви можете керувати роздільною здатністю зображення, яке переглядається, шляхом зміни параметру роздільної здатності растеризації у документі.

     Важливо! SVG-ефект повинен бути останнім, якщо об'єкт використовує декілька ефектів; іншими словами, він повинен відображуватися у нижній частині панелі вигляду (зразу над даними прозорості). Якщо за SVG-ефектом слідують ще якісь ефекти, вивід SVG складатиметься із растрових об'єктів.

Угору

Імпорт ефектів із файлу SVG

1. Оберіть «Ефект» > «SVG-фільтри» > «Імпортувати SVG-фільтр».
2. Виберіть файл SVG, з якого ви хочете імпортувати ефекти та натисніть «Відкрити».

Угору

Огляд панелі інтерактивності SVG

Для додавання інтерактивності ілюстрації під час експорту або перегляду у браузері

користуйтеся панеллю інтерактивності SVG («Вікно» > «Інтерактивність SVG»). Наприклад, при створенні події, яка запускає команду JavaScript, ви можете швидко створювати рух на веб-сторінці в той час, коли користувач рухає курсором мишки по об'єкту. Панель інтерактивності SVG також дозволяє бачити всі елементи та файли JavaScript зв'язані із поточним файлом.

Видалення події з панелі інтерактивності SVG

- Для видалення однієї події виділіть її та натисніть кнопку «Видалити» або оберіть команду «Видалити подію» на меню панелі.
- Для видалення всіх подій оберіть команду «Очистити події» у меню панелі.

Занесення до списку, додавання або видалення зв'язаних із файлом подій

1. Натисніть кнопку «Прив'язати файли JavaScript» .
2. У діалоговому вікні «Файли JavaScript» вберіть дані JavaScript та виконайте одну з наступних дій:
   - Натисніть «Додати» для перегляду додаткових файлів JavaScript.
   - Натисніть «Видалити» для видалення виділених даних JavaScript.

Угору

Додавання інтерактивності SVG до ілюстрації

1. На панелі інтерактивності SVG виділіть подію. (Див. розділ Події SVG.)
2. Введіть відповідний JavaScript та натисніть клавішу Enter.

Угору

Події SVG

подія onfocusin
Запускає дію, коли елемент знаходиться у фокусі, наприклад, ви навели на нього курсор.

подія onfocusout
Запускає дію, коли елемент знаходиться не у фокусі (часто ц трапляється тоді, коли у фокусі знаходиться інший елемент).

подія onactivate
Запускає дію натисканням кнопки миші або клавіші, в залежності від елементу SVG.

подія onmousedown
Запускає дію, коли кнопка миші знаходиться у натисненому вигляді на елементі.

подія onmouseup
Запускає дію, коли кнопку миші відпускають на елементі.

подія onclick
Запускає дію, коли кнопкою миші клацають на елементі.

подія onmouseover
Запускає дію, коли курсор переміщають на елемент.

подія onmousemove
Запускає дію, коли курсор знаходиться на елементі.

подія onmouseout
Запускає дію, коли курсор переміщають з елементу.

подія onkeydown
Запускає дію, коли клавіша натискається.

подія onkeypress
Запускає дію в той час, коли клавіша утримується натиснутою.

подія onkeyup
Запускає дію, коли клавіша відпускається.

подія onload
Запускає дію після того, як документ SVG був повністю проаналізований браузером. Користуйтеся цією

подією для виклику одночасних функцій ініціалізації.

подія onerror
Запускає дію, коли елемент завантажується невірно або виникає інша помилка.

подія onabort
Запускає дію, коли завантаження сторінки зупиняється перед тим, як елемент повністю завантажується.

подія onunload
Запускає дію, коли документ SVG видаляється із вікна або з фрейму.

подія onzoom
Запускає дію, коли для документу змінюється масштаб.

подія onresize
Запускає дію, коли змінюється розмір перегляду документа.

подія onscroll
Запускає дію, коли перегляд документа прокручується або панорамується.

Інші теми довідки

Зберегти у форматі SVG

Про ефекти створення растру

Змінення або видалення ефекту

Передові методи створення веб-графіки

Оптимізація зображення для Інтернету

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Створення анімацій

Про графіку Flash
Створення анімації Flash
Робота з Illustrator і Flash

Угору

Про графіку Flash

Формат файлу Flash (SWF) - це формати файлів на основі векторної графіки призначені для масштабування та компактної графіки для Інтернету. Оскільки цей формат файлу є векторним, ілюстрація зберігає свою якість зображення при будь-якій роздільній здатності та є ідеальною для створення кадрів анімації. У Illustrator ви можете створювати окремі кадри анімації на шарах, а потім експортувати шари із зображенням у окремі кадри для використання на вебсайті. Ви також можете задавати символи у файлі Illustrator для зменшення розміру анімації. Під час експорту кожен символ зазначається лише один раз у файлі SWF.

Зберегти ілюстрацію як SWF-файл можна за допомогою команди «Експорт» або Зберегти для Інтернету та пристроїв. Переваги кожної з команд:
Команда «Експорт» (SWF)
Забезпечує високий рівень контролю за анімацією та бітовим стисненням.

Команда Зберегти для Інтернету та пристроїв
Забезпечує контроль над змішуванням SWF та растровими форматами у фрагментованому макеті. Ця команда пропонує менше параметрів для зображення, ніж команда «Експорт» (SWF), але застосовує останні параметри команди «Експорт». (Див. розділ «Параметри оптимізації SWF (Illustrator)».)

Під час підготовки ілюстрації до збереження у вигляді SWF пам'ятайте про наступне:

- Для збереження мінімально можливого розміру файлу під час використання символів краще застосовувати символи, що знаходяться на панелі символів, ніж зразки символів у ілюстрації.
- Використання інструментів «Знебарвлення символів» та «Стилі символів» збільшує розмір файлів SWF, тому що Illustrator повинен створювати копію кожного зразку символу для збереження їхнього вигляду.
- Сіткові об'єкти та градієнти із кількістю точок вузла градієнту, що перебільшує вісім, растеризуються та відображатимуться як заповнені бітові фігури. Градієнти із кількістю точок вузла меншою від восьми експортуються у вигляді градієнтів.
- Візерунки растеризуються у маленькі зображення розміру ілюстрації візерунку та розбиваються на сегменти для заливки ілюстрації.
- Якщо бітове зображення поширюється за межі фрагменту, весь об'єкт включається до файлу, який експортується.
- SWF підтримує лише округлені кінці та стики. Скошені та квадратні кінці та стики перетворюються на заокруглені під час експорту до SWF.
- Візерункова заливка тексту та візерункова заливка обведення перетворюються на контри та заповнюються візерунком.
- Хоча текст зберігає багато своїх властивостей під час експорту до SWF, деяка інформація втрачається. Під час імпорту файлу SWF у Flash інтерліньяж, кернінг та трекінг не зберігаються. Замість цього текст розбивається на окремі записи для того, щоб імітувати вигляд інтерліньяжу. При подальшому програванні файлу SWF Flash Player вигляд інтерліньяжу, кернінгу та трекінгу у файлі зберігається. Якщо текст потрібно експортувати у вигляді контурів, виберіть пункт «Перетворення тексту на криві» в діалоговому вікні «Параметри SWF» або перетворіть текст на криві перед експортуванням у SWF, вибравши функцію «Створити обриси».

Відео про сумісне використання Illustrator та Flash можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_ua . Відео щодо ефективного використання символів між Illustrator та Flash шукайте на www.adobe.com/go/vid0198_ua. Відео (англійською мовою) щодо ефективного перенесення тексту між Illustrator і Flash див. за адресою www.adobe.com/go/vid0199

Угору

Створення анімації Flash

Існує багато шляхів створення анімацій Flash у Illustrator. Чи не найпростіший спосіб — розмістити кожний кадр анімації на окремий шар Illustrator та під час експорту ілюстрації вибрати параметр Шари AI у кадри SWF.

Відео про експорт файлів SWF із Illustrator можна знайти на www.adobe.com/go/vid0214_ua. Відео про створення мобільного вмісту у Illustrator можна знайти на www.adobe.com/go/vid0207_ua. Ви також можете завітати до Adobe Studio (http://studio.adobe.com) для отримання корисних порад та учбових посібників про створення анімацій Flash.

1. Створіть ілюстрацію, яку потрібно анімувати. Користуйтеся символами для зменшення розміру файлу анімації та полегшуйте собі роботу.
2. Створюйте окремий шар для кожного кадру у анімації.

   Ви можете зробити це за допомогою вставляння основної ілюстрації у новий шар, а потім відредагувати ілюстрацію. Ви також можете скористатися командою «Звільнити у шари» для автоматичного створення шарів, які складаються із кумулятивно вбудовуваних об'єктів.
3. Переконайтеся, що шари розташовані у тій послідовності, у якій ви хочете, щоб вони відображувалися у вигляді кадрів анімації.
4. Виконайте одну з таких дій:

   - Оберіть «Файл» > «Експорт», оберіть формат Flash (SWF) та натисніть кнопку «Експорт». В діалоговому вікні «Параметри SWF» виберіть з меню «Експортувати як» пункт Шари AI у кадри SWF. Налаштуйте додаткові параметри анімації та натисніть кнопку «OK».
   - Виберіть «Файл» > Зберегти для Інтернету та пристроїв. Виберіть SWF із меню Оптимізований формат файлу. Із меню «Тип експорту» виберіть пункт Шари AI у кадри SWF. Встановіть параметри та натисніть «Зберегти».

Угору

Робота з Illustrator і Flash

Ви можете переносити ілюстрацію з Illustrator до середовища редагування Flash або безпосередньо до Flash Player. Ви можете копіювати та вставляти ілюстрації, записувати файли у форматі SWF або експортувати ілюстрації безпосередньо у Flash. Окрім того, Illustrator підтримує динамічний текст і символи відеокліпів Flash. Відео про сумісне використання Illustrator та Flash можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_ua.

Ви також можете скористатися Device Central, щоб побачити, як ілюстрація Illustrator виглядатиме у Flash Player на різних портативних пристроях.

Вставляння ілюстрації Illustrator

Ви можете створити багату графікою ілюстрацію в Illustrator, а потім скопіювати і вставити у Flash – просто, швидко, легко.

Коли ви вставляєте ілюстрацію Illustrator у Flash, зберігаються такі атрибути:

- Контури і фігури
- Масштабованість
- Товщина ліній
- Визначення градієнтів
- Текст (включно зі шрифтами OpenType)
- Зв'язані зображення

- Символи
- Режими накладання

Окрім того, Illustrator і Flash підтримують вставлену ілюстрацію у такий спосіб:

- Коли ви виділяєте всі шари верхнього рівня у ілюстрації Illustrator і копіюєте їх у Flash, ці шари зберігаються разом із властивостями (видимість і блокування).
- Кольори Illustrator, що не є RGB (CMYK, градації сірого, власні), перетворюються на RGB у Flash. Кольори RGB вставляються очікувано.
- Коли ви імпортуєте або вставляєте ілюстрацію Illustrator, ви можете використовувати різноманітні параметри, аби зберегти ефекти (такі як тіні на тексті) як фільтри Flash.
- Flash зберігає маски Illustrator.

Експортування SWF-файлів з Illustrator

З Illustrator ви можете експортувати SWF-файли, що за якістю і стисненням відповідають SWF-файлам, експортованим із Flash.

Коли ви експортуєте файли, ви можете вибирати різноманітні стилі, аби забезпечити оптимальне виведення, а також вказати, як саме слід обробляти кілька монтажних областей, символи, шари, текст і маски. Наприклад, ви можете задати, чи мають символи Illustrator експортуватися як кліпи чи графіка, або ви можете створювати символи SWF із шарів Illustrator.

Імпортування файлів Illustrator у Flash

Якщо ви бажаєте створювати цілі макети в Illustrator, а потім імпортувати їх у Flash за один раз, ви можете записати ілюстрацію у рідному форматі Illustrator (AI) і імпортувати його з високою точністю у Flash, скориставшись командами «Файл» > «Імпортувати у сцену» або «Файл» > «Імпортувати у бібліотеку» у Flash.

Якщо ваш файл Illustrator містить кілька монтажних областей, ви можете обрати монтажну область, яку ви бажаєте імпортувати, у діалоговому вікні «Імпорт» та визначити параметри для кожного шару у цій монтажній області. Усі об'єкти в обраній монтажній області імпортуються у Flash як єдиний шар. Якщо ви імпортуєте іншу монтажну область з того ж самого файлу AI, об'єкти з цієї монтажної області імпортуються у Flash як новий шар.

Коли ви імпортуєте ілюстрацію Illustrator як файл AI, EPS чи PDF, Flash зберігає ті самі атрибути, що й у вставленій ілюстрації Illustrator. Окрім того, коли ви імпортуєте файл Illustrator, що містить шари, ви можете імпортувати їх в один із таких способів:

- Перетворити шари Illustrator на шари Flash
- Перетворити шари Illustrator на кадри Flash
- Перетворити всі шари Illustrator на один шар Flash

Робочі процеси з символами

Робочі процеси з символами в Illustrator подібні до процедури у Flash.

Створення символу

Коли ви створюєте символ в Illustrator, діалогове вікно «Параметри символу» дає вам змогу назвати символ і задати параметри, специфічні для Flash: тип символу – відеокліп (що є типовим для символів Flash), місце реєстраційної сітки Flash, 9-фрагментні напрямні масштабування. На додаток ви можете користуватися тими самими комбінаціями клавіш символів в Illustrator і Flash (наприклад, F8, щоб створити символ).

Ізольований режим для редагування символів

У програмі Illustrator двічі клацніть символ для його відкриття в ізольованому режимі для більш легкого редагування. В ізольованому режимі редагується лише екземпляр символу — решта об'єктів у монтажній області затемнюються і стають недоступними. Після виходу з ізольованого режиму символ на панелі «Символи» і всі екземпляри даного символу оновлюються відповідно. У Flash режим редагування символів і панель «Бібліотека» працюють схоже.

Властивості символу і посилання

Застосовуючи панель «Символи» або панель керування, ви можете легко призначати назви екземплярам символів, розривати посилання між екземплярами і символами, міняти екземпляри

одного символу на екземпляри іншого, створювати копію символу. У Flash функції редагування у панелі «Бібліотека» працюють схоже.

Об'єкти статичного динамічного та введеного тексту

Коли ви переносите статичний текст із Illustrator у Flash, Flash перетворює текст на контури. Окрім того, ви можете налаштувати ваш текст в Illustrator як динамічний. Динамічний текст дає вам змогу редагувати вміст тексту програмно у Flash та легко керувати проектами, що потребують локалізації декількома мовами.

В Illustrator ви можете задати окремі текстові об'єкти як статичний, динамічний чи введений текст. Динамічні текстові об'єкти в Illustrator і Flash мають схожі властивості. Наприклад, обидві програми використовують кернінг, що впливає на всі символи у текстовому блоці, а не на окремі символи, обидві згладжують текст однаково, обидві підтримують зв'язок із зовнішніми XML-файлами, що містять текст.

Інші теми довідки

Про символи

Розподілення елементів між різними шарами

Параметри експорту Flash

Передові методи створення веб-графіки

Параметри оптимізації SWF (Illustrator)»

Оптимізація зображень

Параметри оптимізації веб-графіки

Параметри експорту для веб-графіки

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Довідка Illustrator / Друк

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Підготовка документів для друку

Друк композиції ілюстрації
Заборона друку для ілюстрації
Параметри діалогового вікна «Друк»
Переміщення монтажної області на сторінці
Друк декількох монтажних областей
Автоматичне обертання монтажних областей для друку
Розбиття ілюстрації на кілька сторінок
Масштабування документа для друку
Змінення роздільної здатності принтера та частоти екрана

Щоб приймати оптимальні рішення стосовно друку, ви повинні зрозуміти основні принципи друку, в тому числі, як роздільна здатність вашого принтера або калібрування та роздільна здатність вашого монітору можуть вплинути на вигляд вашої роботи під час друку. Діалогове вікно «Друк» програми Illustrator розроблено, аби допомогти вам освоїти робочі процеси друку. Кожен набір параметрів у діалоговому вікні організований так, аби провести вас через процес друку.

Угору

Друк композиції ілюстрації

Композиція - версія єдиної сторінки ілюстрації, що відповідає тому, що ви бачите у вікні ілюстрації, іншими словами, пряме завдання друку. Композиції також корисні для того, аби перевірити дизайн сторінки, перевірити роздільну здатність зображення, виявити проблеми, що можуть мати місце на пристрої виводу (наприклад, помилки PostScript).

1. Виберіть команду «Файл» > «Друк».
2. Виберіть принтер у меню «Принтер». Для того, аби виконати друк у файл, а не на принтер, оберіть «Файл Adobe PostScript®» або «Adobe PDF».
3. Виберіть один із поданих нижче варіантів для монтажних областей.
   - Встановіть прапорець «Ігнорувати монтажні області», щоб надрукувати весь документ на одній сторінці.
   - Щоб друкувати кожну монтажну область окремо, зніміть прапорець «Ігнорувати монтажні області» та вкажіть, чи слід друкувати всі області («Всі»), чи певний діапазон, наприклад, «1-3».
4. Виберіть «Вивід» на лівій стороні діалогового вікна «Друк», і упевніться, що «Режим» налаштовано на «Композицію».
5. Вибір додаткових параметрів друку.
6. Натисніть кнопку «Друк».
   Якщо ваш документ використовує шари, ви можете визначити, який надрукувати. Виберіть «Файл»> «Друк», зробіть вибір у меню «Друк шарів»: «Видимі та придатні для друку шари», «Видимі шари» або «Всі шари». Відео про створення областей відрізки для друку можна знайти на www.adobe.com/go/vid0213_ua.

Угору

Заборона друку для ілюстрації

Панель «Шари» полегшить друк різних версій вашої ілюстрації. Наприклад, ви можете обрати для друку тільки текстові об'єкти в документі, для перевірки тексту. Ви можете також додавати до ілюстрацій елементи, що не друкуються, аби записати важливу інформацію.

- Щоб перешкодити ілюстрації відображатися у вікні документу, під час друку та експорту, приховайте відповідні елементи на панелі «Шари».

- Щоб запобігти друку ілюстрації, але не показу на монтажній області або експорту, клацніть два рази на назві шару на панелі «Шари». У діалоговому вікні «Параметри шару» зніміть вибір з параметра «Друк» та натисніть «OK». Написання назви шару на панелі «Шари» змінюється на курсив.
- Для створення ілюстрації, що чи не друкується або не експортується, навіть коли її видно у монтажній області, оберіть «Шаблон» у діалоговому вікні «Параметри шару».

Примітка. Ви можете також визначити кілька монтажних областей у вашому документі і потім вибрати одну з них для того, аби надрукувати її у діалоговому вікні «Друк». Надрукувати можна лише ілюстрації у межах монтажної області. Відео про кадрування монтажних областей можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid4016_ai_ua.

Також див.

Огляд панелі «Шари»

Використання декількох монтажних областей

Угору

Параметри діалогового вікна «Друк»

Кожна категорія параметрів у діалоговому вікні «Друк» — від параметрів «Загальні» до «Висновки» — організована так, аби провести вас через процес друку вашого документу. Для перегляду переліку параметрів оберіть назву набору у лівій стороні діалогового вікна. Багато які з цих параметрів задаються початковим профілем, який ви обрали, коли почали роботу над документом.

Загальні
Встановіть розмір та орієнтацію сторінки, визначте, скільки сторінок слід надрукувати, масштабуйте ілюстрацію, вкажіть параметри розбиття та оберіть шари для друку.

Позначки та дообрізний формат
Виберіть позначки принтера та створіть випуск за обріз.

Вивід
Створіть кольороподіли.

Графіка
Створіть параметри друку для контурів, шрифтів, файлів PostScript, градієнтів, сіток та переходів.

Керування кольором
Виберіть колірний профіль та метод візуалізації для друку.

Додаткові
Керуйте зведенням (або можливою растеризацією) векторних ілюстрацій протягом друку.

Підсумки
Перегляньте та запишіть підсумки параметрів друку.

Також див.

Створення нових документів

Угору

Переміщення монтажної області на сторінці

Зображення перегляду у діалоговому вікні «Друк» показує вам, як ілюстрація буде виглядати на сторінці.

1. Виберіть команду «Файл» > «Друк».
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Перетягніть ілюстрацію у зображенні перегляду у лівому нижньому кутку діалогового вікна.
   - Клацніть на квадрат або стрілку на значку «Розміщення» для визначення початкової точки для вирівнювання ілюстрації відносно сторінки. Введіть значення для «Початкове X» та «Початкове Y» для точного розташування ілюстрації.

Для пересування області друку напряму на монтажній області

перетягніть вікно ілюстрації за допомогою інструмента «Розбиття для друку». Під час перетягування інструмент «Розбиття для друку» реагує, якщо ви перетягуєте область друку з її лівого нижнього кута. Ви можете пересувати область друку на монтажній області; однак, будь-яка частина сторінки, яка виходить за межі області друку, надрукована не буде.

Також див.

Огляд панелі «Шари»

Використання декількох монтажних областей

Угору

Друк декількох монтажних областей

Якщо документ містить декілька монтажних областей, його можна друкувати багатьма різними способами. Можна ігнорувати монтажні області та друкувати весь документ на одній сторінці (якщо монтажні області виходять за межі сторінки, може бути необхідним розбиття на сторінки). Можна також друкувати кожну монтажну область на окремій сторінці. Друкуючи кожну монтажну область на окремій сторінці, можна вибрати друк усіх областей або тільки певного їх діапазону.

1. Виберіть у меню команду «Файл > Друк».
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб друкувати всі монтажні області, кожну на окремій сторінці, виберіть пункт «Всі». Усі сторінки можна побачити в області попереднього перегляду в нижньому лівому куті діалогового вікна «Друк».
   - Щоб надрукувати підкомплект монтажних областей як окремі сторінки, натисніть «Діапазон» і виберіть для друку монтажні області.
   - Щоб друкувати вміст усіх монтажних областей як цілісний документ на одній сторінці, встановіть прапорець «Ігнорувати монтажні області». Якщо ілюстрація виходить за межі однієї сторінки, її можна масштабувати або розбити на декілька сторінок.
3. Виберіть інші параметри друку відповідно до своїх побажань і натисніть кнопку «Друк».

Угору

Автоматичне обертання монтажних областей для друку

У Illustrator CS5 усі монтажні області документа можна автоматично обертати для друку відповідно до формату носія друку. Щоб увімкнути функцію автоматичного обертання для документів Illustrator, у діалоговому вікні «Друк» встановіть прапорець для параметра «Автоматичне повертання». Для документів, створених у CS5, функцію автоматичного обертання увімкнено за замовчуванням.

Наприклад, документ одночасно містить сторінки альбомної орієнтації (ширина більша за висоту), та книжкової орієнтації (висота більша за ширину). Якщо в діалоговому вікні «Друк» для формату носія друку вибрано книжкову орієнтацію, монтажні області, що відображаються в альбомній орієнтації, під час друку буде автоматично обернено.

Примітка. Якщо вибрано функцію автоматичного обертання, змінити орієнтацію сторінки неможливо.

Угору

Розбиття ілюстрації на кілька сторінок

Друкуючи ілюстрацію з однією монтажною панеллю (або із встановленим прапорцем «Ігнорувати монтажні області»), яка не вміщається на одній сторінці, можна скористатися функцією розбиття ілюстрації на декілька сторінок. Якщо в документі є кілька ілюстрацій:

1. Виберіть команду «Файл» > «Друк».
2. Виберіть варіант розбиття:
   Примітка. Якщо у документі є кілька монтажних областей, спочатку потрібно вибрати параметр «Ігнорувати монтажні області» або вибрати в параметрі «Діапазон» 1 сторінку і натиснути «Розмістити на сторінці».

Повні сторінки
Для виводу поділяє монтажну область на частини у повний розмір сторінки.

Уявні області
Поділяє монтажну область на сторінки на основі того, що може відобразити обраний пристрій. Даний параметр корисний для виводу ілюстрації, яка має більший розмір, ніж може вивести ваш пристрій, оскільки дає змогу зібрати сегменти в оригінальне зображення великого розміру.

3. Обираючи варіант «Повні сторінки», можна також (за бажанням) встановити параметр «Накладання» для визначення ступеню перекриття сторінок.

Також див.

Про розбиття для друку

Угору

Масштабування документа для друку

Для того, аби помістити завеликий документ на сторінці, меншій за реальні розміри ілюстрації, ви можете використати діалогове вікно «Друк» для симетричного або несиметричного масштабування висоти та ширини документу. Асиметричне масштабування корисне, якщо, наприклад, ви друкуєте плівку для використання у флексографічній машині: Якщо ви знаєте, якою стороною форма буде монтуватися на печатному барабані, масштабування може компенсувати від 2% до 3% розтягування форми, що зазвичай відбувається. Масштабування не впливає на розмір сторінок у документі, воно змінює лише масштаб, з яким друкується документ.

1. Виберіть команду «Файл» > «Друк».
2. Виконайте одну з таких дій:
   - Для відключення масштабування оберіть «Не масштабувати».
   - Для автоматичного масштабування документу за розміром сторінки оберіть «За розміром сторінки». Відсоток масштабування визначається областю друку, зазначеною в обраному PPD.
   - Для активації текстових полів «Висота» та «Ширина» виберіть пункт «Власний масштаб». Для висоти та ширини оберіть відсоток від 1 до 1000. Зніміть виділення з кнопки «Зберегти пропорції» для зміни відношення між шириною та висотою.

Угору

Змінення роздільної здатності принтера та частоти екрана

Adobe Illustrator друкує швидше і краще за використання роздільної здатності та частоти растру принтера за замовчуванням. Однак, у деяких випадках, ви можете захотіти змінити роздільну здатність та частоту растру принтера - наприклад, якщо малюєте дуже довгу криву, що не буде друкуватися через помилку перевірки перевірки границь, якщо друк є повільним, або якщо градієнти та сітки змішуються під час друку.

1. Виберіть команду «Файл» > «Друк».
2. Для «Принтер» оберіть «Принтер PostScript», «Файл Adobe PostScript®» або «Adobe PDF».
3. Виберіть «Вивід» у лівій стороні діалогового вікна «Друк».
4. Для параметра «Роздільна здатність принтера» виберіть комбінацію частоти растру (lpi) та роздільної здатності принтера (dpi).

Роздільна здатність принтера вимірюється у кількості точок чорнил на дюйм (dpi). Більшість настільних лазерних принтерів має роздільну здатність 600 dpi, пристрої фотовиводу мають роздільну здатність 1200 dpi або навіть вище. Струменеві принтери наносять мікроскопічні бризки чорнила, а не точки; однак, більшість струменевих принтерів має приблизну роздільну здатність 300 - 720 dpi.

Друкуючи на настільному лазерному принтері, а особливо на пристрої фотовиводу, слід також враховувати лініатуру растру. Лініатура растру - число напівтонових комірок на дюйм, що використовуються для друку зображення у градаціях сірого або друку окремих

кольорів після кольороподілу. Також відома як частота растру, лініатура растру вимірюється у рядках на дюйм (lpi) - або лініях комірок на дюйм у напівтоновому растрі.

Висока частота растру (наприклад, 150 lpi) для створення зображення розміщує точки близько одна до одної, щоб створити добре візуалізоване зображення на пристрої для друку; низька частота растру (від 60 lpi до 85 lpi) розміщує точки на більшій відстані, що створює більш грубе зображення. Розмір точок також визначається лініатурою растра. Висока частота растру використовує маленькі точки; низька лініатура растру використовує великі. Найважливіший фактор при виборі частоти растру - тип пристрою для друку, що використовується для ваших робіт. Запитайте вашу типографію, яку частоту растру їх техніка може забезпечити, і робіть свій вибір відповідно до цього.

Файли PPD для пристроїв фотовиводу з високою роздільною здатністю пропонують широкий діапазон можливих налаштувань частоти растру, а також різноманітних налаштувань пристрою фотовиводу. Файли PPD для принтерів більш низької роздільної здатності зазвичай мають лише кілька варіантів для частоти растру, вони забезпечують грубіші лініатури від 53 lpi до 85 lpi. Більш грубі лініатури, однак, дають оптимальні результати на принтерах більш низької роздільної здатності. Використання більш якісної лініатури, наприклад, 100 lpi, фактично зменшує якість вашого зображення, якщо для кінцевого виводу використовується принтер з низькою роздільною здатністю. Це має місце тому, що збільшення lpi для даної роздільної здатності зменшує кількість кольорів, що можуть бути відтворені.

Примітка. Деякі пристрої фотовиводу та настільні лазерні принтери використовують для друку інші технології, ніж напівтонування. Якщо ви друкуєте зображення на не напівтоновому принтері, проконсультуйтеся з вашим сервісним провайдером або зверніться до документації принтера стосовно рекомендованої роздільної здатності.

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Adobe Illustrator зазвичай використовує розмір сторінки за замовчуванням, визначений у файлі PPD обраного принтера. Однак, ви можете змінити розмір носія на будь-який з розмірів, перерахованих у файлі PPD, а також обрати портретну (вертикальну) або альбомну (горизонтальну) орієнтацію сторінки. Найбільші розміри, які ви можете вказати, залежать від максимальної доступної для друку області пристрою виводу.

***Примітка**: змінювати розмір та орієнтацію сторінки у діалоговому вікні «Друк» потрібно лише для друку. Щоб змінити розмір або орієнтацію сторінки монтажної області, скористайтеся діалоговим вікном «Параметри монтажної області» або параметрами монтажної області на панелі керування. (Див. Редагування монтажних областей.)*

При налаштуванні розміру та орієнтації сторінки зверніть увагу на такі моменти:

- Якщо ви обираєте інший розмір носія (наприклад, змінюєте з «US Letter» на «US Legal»), ілюстрація у вікні перегляду змінює своє положення. Це викликано тим, що вікно перегляду відображає доступну для друку область обраного носія; при зміні розміру носія вікно перегляду автоматично масштабується для відображення області друку.

  ***примітка**: область відображення може мінятися в залежності від файлу PPD, навіть для одного розміру носія (наприклад, US Letter), оскільки різні принтери та пристрої фотодруку визначають її по-різному.*

- Типове розташування сторінки на плівці або папері залежить від пристрою, який використовується для друку сторінки.
- Переконайтеся, що розмір носія достатній для того, аби вмістити вашу ілюстрацію, так само як і мітки обрізки, мітки суміщення та іншу необхідну для друку інформацію. Для збереження плівки або паперу пристрою фотовиводу оберіть найменший розмір, який може вмістити вашу ілюстрацію та необхідну інформацію друку.
- Якщо ваш пристрій фотовиводу може забезпечувати вивід найдовшої сторони вашої області друку, ви можете зберегти помітну кількість плівки або паперу, використавши поперечну орієнтацію під час друку вашої ілюстрації. Зверніться до документації вашого принтера стосовно більш детальної інформації.

1. Виберіть команду «Файл» > «Друк».
2. Оберіть розмір сторінки з меню «Розмір». Доступні розміри залежать від принтера та файлу PPD. Якщо файл PPD принтера передбачає таку можливість, ви можете обрати «Власні» для визначення розміру сторінки у текстових вікнах «Ширина» та «Висота».
3. Для встановлення орієнтації сторінки натисніть на кнопку «Орієнтація»:

   Книжна догори Друк у книжній орієнтації, правою стороною догори.

   Альбомна вліво Друк альбомної орієнтації, повернутої вліво.

   Книжна донизу Друк у книжній орієнтації, верхньою стороною донизу.

   Альбомна вправо Друк альбомної орієнтації, повернутої вправо.

4. (Опціонально) Оберіть «Поперечне» для повороту друкованої ілюстрації на 90°. Для використання даного параметра файл PPD має підтримувати поперечну орієнтацію сторінки та власні розміри сторінки.

(cc) BY-NC-SR Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Друк кольороподілів

Про кольороподіли
Підготовка ілюстрацій для кольороподілу
Перегляд кольороподілу
Друк кольороподілів
Друк об'єкта на всіх формах

Угору

Про кольороподіли

Для відтворення як кольорових, так і безрастрових зображень, принтери зазвичай поділяють ілюстрацію на чотири форми (що називається тріадними кольорами) - по одній формі для блакитної, пурпурової, жовтої та чорної компоненти зображення. Ви можете також включати власні фарби (які називаються плашковими кольорами). У цьому випадку окрема форма буде створена для кожного плашкового кольору. У результаті поетапного нанесення цих фарб і поєднання кольорів відтворюється вихідне зображення.

Процес поділу зображення на два або більше кольорів називається кольороподілом, плівки, з яких створюються форми, називаються поділеними формами.



Складене зображення, надруковане на кольоровому лазерному принтері, у порівнянні з поділеними формами чотирьох кольорів, надрукованими на пристрої фотовиводу.

Для виконання високоякісних поділів ви повинні працювати в тісному співробітництві з працівникам друкарні, консультуючись із ними перед початком кожної роботи і протягом її виконання. Відео про використання панелі «Перегляд кольороподілу» можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_ua.

Також див.

Про плашкові кольори

Про тріадні кольори

Угору

Підготовка ілюстрацій для кольороподілу

Перш, ніж ви надрукуєте кольороподіли з Illustrator, непогано було би провести такі підготовчі роботи:

- Впровадження керування кольором, в тому числі калібрування вашого монітора, вибір налаштувань кольору Illustrator.
- Перевірте за допомогою програмної кольоропроби, як колір відображається на запланованому вивідному пристрої. Щоб попередньо переглянути, як виглядатимуть кольороподіли, натисніть «Вікно» > «Перегляд кольороподілу».
- Якщо документ знаходиться в режимі RGB, оберіть «Файл» > «Колірний режим документу» > «Колір CMYK», аби перетворити його у режим CMYK.

- Якщо ваша ілюстрація містить накладання кольорів, оптимізуйте їх так, аби вони друкувалися гладко (без дискретних смуг кольору).
- Якщо ваша ілюстрація потребує трепінгу, встановіть відповідне накладання та трепінг.
- Якщо ваша ілюстрація містить прозорі області чи накладання кольорів, скористайтеся попереднім переглядом результатів зведення і обміркуйте, які параметри зведення слід застосувати.

Використовуйте діалогове вікно «Живий колір» для глобального перетворення та зменшення кількості кольорів. Наприклад, якщо ви хочете перетворити документ з тріадними кольорами на документ з 2 плашковими кольорами, використовуйте «Призначити частину живих кольорів», визначте, які кольори і як слід призначити наявним кольорам.

Також див.

Друк і збереження прозорої графіки

Зменшення кількості кольорів у вашій ілюстрації

Створення трепінгу

Налаштування накладання

Про керування кольором у програмах Adobe

Угору

Перегляд кольороподілу

За допомогою панелі «Перегляд кольороподілу» можна переглядати кольороподіл та накладання. Відео про використання панелі «Перегляд кольороподілу» можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_ua.

Попередній перегляд поділених форм на моніторі дозволяє переглядати об'єкти зплашковими кольорами документа, а також перевірити таке:

Насичений чорний
Перегляд кольороподілів дозволяє визначити зони, які друкуватимуться насиченим чорним кольором, тобто тріадним чорним кольором (K), змішаним із кольоровими фарбами для зменшення прозорості й одержання більш насиченого кольору.

Накладання
Цей параметр дає змогу побачити результати змішування, застосування прозорості й накладання кольорів на виході після поділу кольорів. Ефекти накладання можна також побачити, коли файл виводиться на пристрій друку зі сполученням кольорів.

Примітка. Панель «Попередній перегляд кольороподілу» в Illustrator дещо відрізняється від аналогічних панелей в InDesign та Acrobat, зокрема панель попереднього перегляду в Illustrator призначено лише для режиму документа CMYK.

1. Виберіть команду «Вікно» > «Перегляд кольороподілу».
2. Виберіть пункт Перегляд накладання кольорів.
3. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб приховати на екрані чорнило поділу, натисніть на значок ока, який знаходиться ліворуч від назви поділу. Щоб переглянути поділ, клацніть ще раз.
   - Щоб приховати всі чорнила поділу, окрім одного, клацніть на піктограму ока для цього поділу, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS). Щоб знову переглянути всі поділи, ще раз клацніть на піктограму ока, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS).
   - Для одночасного перегляду всіх тріадних форм клацніть значок CMYK.
4. Щоб повернутися до звичайного режиму перегляду, зніміть прапорець Перегляд накладання кольорів.

Хоча перегляд кольороподілу на моніторі може допомогти у виявленні проблем без витрат на друкування кольороподілу, але вплив трепінгу, параметри світлочутливого шару, типографські позначки, напівтонові растри й роздільна здатність залишаються недоступними для перегляду. Для перевірки цих налаштувань зверніться до свого постачальника послуг друку, застосовуючи цілісні чи накладні відтиски. Налаштування

видимості чи прихованості чорнил у панелі «Попереднього перегляду кольороподілу» не впливає на фактичний процес поділів і стосується лише їх відображення на екрані під час попереднього перегляду.

Примітка. Об'єкти, які містяться в прихованих шарах, не відображаються під час перегляду на екрані.

Угору

Друк кольороподілів

1. Виберіть команду «Файл» > «Друк».
2. Оберіть принтер та файл PPD. Для того, аби виконати друк у файл, а не на принтер, оберіть «Файл Adobe PostScript®» або «Adobe PDF».
3. Виберіть «Вивід» у лівій стороні діалогового вікна «Друк».
4. Для «Режиму» оберіть «Поділені форми» (централізовано) або «Поділені форми In-RIP».
5. Вкажіть емульсію, експозицію зображення, роздільну здатність принтера для поділених форм.
6. Вкажіть параметри друкованих форм кольороподілу, які ви хочете використати:
   - Для скасування друку колірної форми клацніть на значок принтера після кольору у переліку параметрів «Параметри фарб документу». Для відновлення друку форми натисніть на значок іще раз.
   - Для перетворення всіх плашкових кольорів на тріадні, так, що вони будуть друкуватися як частина форм тріадних кольорів, а не на окремих формах, оберіть «Перетворити всі плашкові кольори на тріадні».
   - Для перетворення конкретного плашкового кольору на тріадний натисніть на значок плашкового кольору після кольору у переліку «Параметри фарб документу». З'являється значок чотири-фарбного тріадного кольору. Для перетворення на плашковий колір натисніть знов.
   - Для накладання всіх чорних фарб оберіть «Накладання чорного».
   - Для зміни частоти растру, кута встановлення растру, форми напівтонових крапок для форми, два рази клацніть на назві фарби. Окрім того, ви можете клацнути на наявні параметри у переліку «Параметри фарб документу», після чого виконати потрібні налаштування. Слід пам'ятати, однак, що типові значення частоти та кута встановлення растру визначаються файлом PPD. Перед створенням власних напівтонових растрів переконайтеся, що ваша типографія підтримує такі значення.

     Якщо ваша ілюстрація містить більш ніж один плашковий колір, особливо взаємодію двох або більше плашкових кольорів, для кожного плашкового кольору призначте різні кути встановлення растру.
7. Встановіть додаткові параметри у діалоговому вікні «Друк».

   Зокрема, ви можете задати, як розташовувати, масштабувати та обрізати ілюстрацію; встановити позначки принтера та дообрізний формат; обрати параметри зведення для прозорих ілюстрацій.
8. Натисніть кнопку «Друк».

Примітка. Відео про використання панелі «Перегляд кольороподілу» можна переглянути за адресою www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_ua.

Також див.

Змінення роздільної здатності принтера та частоти екрана

Параметри діалогового вікна «Друк»

Режими кольороподілу

Illustrator підтримує два поширених робочих процеси, або режими PostScript, для створення кольороподілів. Основна різниця між ними полягає в тому, де створюється кольороподіл — на головному комп'ютері (система використовує Illustrator та драйвер принтера), або у RIP (растровому процесорі зображення) вивідного пристрою.

У традиційному централізованому, попередньо поділеному процесі Illustrator створює дані PostScript для кожного поділу, який потрібний для документу, та передає цю інформацію вивідному пристрою.

У новітньому робочому процесі на основі RIP нове покоління процесорів PostScript RIP виконує кольороподіл, трепінг та навіть керування кольором у RIP, в результаті чого головний комп'ютер лишається вільним для виконання інших задач. Внаслідок такого підходу Illustrator витрачає менше часу на генерацію файлів, також мінімізується обсяг даних, які потрібно передати для виконання конкретного завдання друку. Наприклад, замість передавання інформації PostScript для чотирьох або більше сторінок для централізованого друку кольороподілів, Illustrator надсилає інформацію PostScript для одного складеного файлу PostScript для обробки у RIP.

Емульсія та експозиція зображення

Емульсійним називається фоточутливий шар на плівці або на папері. Догори (правильне читання) означає, що текст зображення буде читатися (тобто, «правильне читання»), коли фоточутливий шар направлено догори. Донизу (правильне читання) означає, що текст читається, коли фоточутливий шар направлено від вас. Зазвичай, зображення, що друкуються на папері, друкуються «Догори» (правильне читання), на той час як зображення, що друкуються на плівці, зазвичай друкуються «Донизу» (правильне читання). Дізнайтеся у своїй типографії, якому розташуванню емульсійного шару там віддають перевагу.

Щоб дізнатися, який шар повернутий до вас — емульсійний або неемульсійний (який також називається основою), подивіться на кінцеву плівку під яскравим освітленням. Одна сторона виглядає світлішою від іншої. Тьмяніша сторона є емульсійною; а більш блискуча — це основа.

Експозиція зображення є важливою, якщо ілюстрація друкується як позитивна або негативна плівка. Зазвичай постачальники послуг друку в США потребують негативних плівок, а в Європі та Японії — позитивних. Якщо ви не впевнені, який тип зображення слід використати, проконсультуйтеся у типографії.

Угору

Друк об'єкта на всіх формах

Якщо ви бажаєте надрукувати об'єкт на всіх формах процесу друку, в тому числі на формах плашкових кольорів, ви маєте конвертувати його у колір суміщення. Міткам суміщення, міткам обрізки, інформації про сторінку автоматично призначаються кольори суміщення.

1. Виділіть об'єкт.
2. На панелі «Зразки» натисніть на зразок кольору суміщення ⌖, за замовчуванням розташований у першому рядку зразків.

   Для зміни вигляду кольору суміщення на екрані, який за замовчуванням є чорним, використовуйте панель «Колір». Колір, який ви визначаєте, буде використовуватися для представлення на екрані об'єктів, зафарбованих кольором суміщення. Ці об'єкти у композиції завжди будуть друкуватися як сірі та однакового тону для всіх фарб у поділених формах.

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Позначки принтера та випуски за обріз

Про позначки принтера
Додати позначки принтера
Відомості про випуски за обріз
Додавання випуску за обріз

Угору

Про позначки принтера

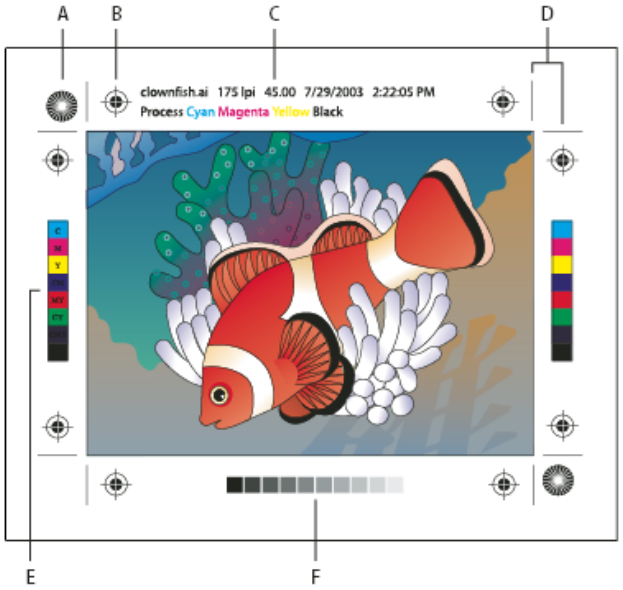
Коли ви готуєте ілюстрацію для друку, для точного суміщення елементів ілюстрації та перевірки кольорів потрібна певна кількість позначок принтера. До вашої ілюстрації ви можете додавати наступні типи принтерних позначок:

Мітки обрізки
Точні (тонкі) горизонтальні та вертикальні лінії, які визначають, де сторінка повинна бути відрізана. Мітки обрізки також допомагають зводити (вирівнювати) один кольороподіл від іншого.

Мітки реєстрації
Невеличкі позначки поза межами області сторінки для вирівнювання різних поділів у кольоровому документі.

Колірні шкали
Невеличкі квадрати кольорів, що представляють фарби CMYK та відтінки сірого (з кроком 10%). Ваш провайдер послуг застосовує ці позначки для регулювання густини фарб у друкарській машині.

Відомості про сторінку
Позначає на плівці назву номера монтажної області, час і дату друку, використаний лінійний растр, кут встановлення растру для кольороподілу і колір кожної конкретної форми. Ці мітки з'являються у верхній частині зображення.



Позначки принтера
A.
Радіальна міра (не опціонально)

B.
Мітка суміщення

C.
Відомості про сторінку

D.
Мітки обрізки

E.
Колірна шкали

F.
Шкала відтінків

Угору

Додати позначки принтера

1. Виберіть команду «Файл» > «Друк».
2. Оберіть «Позначки та дообрізний формат» ліворуч у діалоговому вікні «Друк».
3. Оберіть тип принтерних позначок, які ви хочете використати. Ви також можете обирати між латинським та японським стилем позначок.
4. (Опціонально) Якщо ви обираєте мітки обрізки, вкажіть ширину ліній міток обрізки та відстань зсуву між мітками обрізки та ілюстрацією.
   Для того, аби уникнути креслення принтерних позначок на випуску за обріз, оберіть значення «Зсув» більшим за значення дообрізного формату.

Також див.
Визначення позначок кадрування для обрізання або вирівнювання

Угору

Відомості про випуски за обріз

Дообрізний формат є частиною ілюстрації, яка не потрапляє в межі обмежувальної рамки друку, або лежить за межами області кадрування або міток обрізки. Ви можете включити у вашу ілюстрацію доообрізний формат як межу помилок - для забезпечення того, що фарба все ще наноситься до країв сторінки, після того, як сторінку було обрізано, або що зображення було розбито відповідно до документу. Ви можете створити ілюстрацію, яка виходить за межі дообрізного формату, ви можете використовувати Illustrator для визначення масштабів випуску за обріз. Збільшення випуску за обріз робить друкований відбиток Illustrator більше за ілюстрацію, розташовану під мітками обрізки. Мітки обрізки, тим не менше, задають той самий розмір обмежувальної рамки друку.

Розмір випуску за обріз, який ви використовуєте, залежить від мети. Дообрізний формат (тобто зображення, яке виходить за краї друкованого листа) повинне бути принаймні 18 пунктів. Якщо дообрізний формат повинен забезпечувати те, аби зображення співпадало з контуром, він не повинен складати більш ніж 2 або 3 пункти. Ваша типографія має підказати вам розмір дообрізного формату для конкретної роботи.

Угору

Додавання випуску за обріз

1. Виберіть команду «Файл» > «Друк».
2. Оберіть «Позначки та дообрізний формат» ліворуч у діалоговому вікні «Друк».
3. Виконайте одну з таких дій:
   - Введіть значення для «Зверху», «Зліва», «Знизу» та «Справа» для визначення розташування міток випуску за обріз. Натисніть на значок зв'язку для того, аби всі значення стали однаковими.
   - Виберіть пункт «Використовувати параметри обрізу документа», щоб застосувати параметри обрізання, визначені в діалоговому вікні «Створити документ».

   Максимальний дообрізний формат може складати 72 пункти; мінімальне значення 0.

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Друк PostScript

Про PPD-файли
Друк довгих, складних контурів
Керування тим, як шрифт завантажується до принтеру
Змініть рівень PostScript для друку

Принтери PostScript використовують PPD-файл (PostScript-файл опису принтера), який дає змогу налаштувати роботу драйвера принтера для конкретного принтера PostScript. Файл PPD містить інформацію про пристрій виводу, включаючи відомості про шрифти принтера, доступні розміри та орієнтацію паперу, оптимізовану частоту екрана, кути екрана, роздільну здатність і можливості виводу кольорів. Перед друком важливо задати правильний файл PPD. Якщо вибрати файл PPD, який відповідає вашому принтеру або пристрою фотовиведення PostScript, у діалоговому вікні «Друк» будуть автоматично введені доступні параметри налаштування пристрою виводу.

Угору

Про PPD-файли

PPD-файл (PostScript-файл опису принтера) дає змогу налаштувати роботу драйвера принтера для конкретного принтера PostScript. Файл містить інформацію про пристрій виводу, включаючи відомості про шрифти принтера, доступні розміри та орієнтацію носіїв, оптимізовану частоту екрана, кути екрана, роздільну здатність і можливості виводу кольорів. Перед друком важливо задати правильний файл PPD. Якщо вибрати файл PPD, який відповідає вашому принтеру або пристрою фотовиведення PostScript, у діалоговому вікні «Друк» будуть автоматично введені доступні параметри налаштування пристрою виводу. У разі потреби можна скористатися іншим файлом. Програми використовують інформацію в PPD-файлі, щоб визначити, яку саме інформацію PostScript посилати на принтер під час друку документа.

Для досягнення найкращих результатів при друкуванні Adobe рекомендує отримати останню версію PPD-файлу для пристрою виводу від виробника. Багато постачальників послуг та комерційних принтерів надають файли PPD для використовуваних ними фотонабірних пристроїв. Завжди зберігайте файли PPD у теках, заданих операційною системою. За додатковою інформацією зверніться до документації операційної системи.

Зміна PPD-файлу

Якщо ви друкуєте на принтері PostScript, у файл PostScript або PDF, Illustrator автоматично використовує типовий PPD (опис принтера PostScript) для даного пристрою. У разі потреби можна перейти до іншого файлу.

1. Виберіть меню «Файл» > Друк.
2. Виконайте в меню PPD одну з наступних дій:
   - Виберіть файл PPD, який відповідає поточному пристрою виводу.
   - Інше. Це дає змогу вибрати власний файл PPD, наприклад, наданий постачальником послуг, для використання з вказаним принтером. Ім'я файлу PPD відповідає назві та моделі принтера чи пристрою фотовиведення та може мати розширення .ppd (залежно від налаштувань системи). Перейдіть до файлу PPD, який потрібно відкрити, виберіть його і натисніть «Відкрити».

     Примітка. Певні функції PPD, які часто знаходяться у файлах PPD пристроїв фотовиводу, недоступні в діалоговому вікні «Друк» в Illustrator. Щоб встановити ці залежні від принтера функції, клацніть «Установки» (Windows) або «Принтер» (Mac OS) у діалоговому вікні «Друк».

Додавання PPD-файлу

Для досягнення найкращих результатів при друкуванні Adobe рекомендує отримати

останню версію PPD-файлу для пристрою виводу від виробника. Багато постачальників послуг та комерційних принтерів надають файли PPD для використовуваних ними фотонабірних пристроїв. Завжди зберігайте файли PPD у теках, заданих операційною системою. За додатковою інформацією зверніться до документації операційної системи.

❖ У Windows та у Mac OS ви виділяєте PPD-файл так само як і додаєте принтер. Дії, потрібні для вибору файлу PPD, відрізняються на кожній платформі. Подробиці дивіться в документації щодо вашої операційної системи.

Угору

Друк довгих, складних контурів

Якщо ви друкуєте файл Adobe Illustrator, що містить довгі або складні контури, друк може бути не виконано, натомість ви отримаєте повідомлення принтера про помилку перевірки меж. Для спрощення довгих складних контурів ви можете розбити їх на два або більше окремих контури. Ви також можете змінити кількість відрізків ліній, що використовуються для апроксимації кривих, та настроїти роздільну здатність принтера.

Також див.

Розділити контур

Змінення кількості лінійних сегментів, що використовуються для друку векторних об'єктів

Криві у ілюстрації визначаються інтерпретатором PostScript як маленькі прямі відрізки ліній; чим менше сегменти, тим точніше крива. По мірі збільшення кількості лінійних сегментів зростає складність кривої. В залежності від принтера та обсягу пам'яті крива може виявитися надмірно складною для растеризації у інтерпретаторі PostScript. У такому випадку може виникнути помилка перевірки меж PostScript, і криву не буде надруковано.

1. Виберіть команду «Файл» > «Друк».
2. Для «Принтер» оберіть «Принтер PostScript», «Файл Adobe PostScript®» або «Adobe PDF».
3. Оберіть «Графіку» ліворуч у діалоговому вікні «Друк».
4. Зніміть виділення з «Автоматичне», застосуйте повзунок «Випрямлення» для визначення точності кривих.

   Менше значення (рух в бік «Якості») створює більше маленьких сегментів, що краще апроксимують криву. Вищі значення (рух в бік «Швидкості») призводить до меншої кількості більш довгих сегментів, що створює менш точну криву, але підвищує продуктивність.

Поділ контурів для друку

Illustrator розглядає розділені контури ілюстрації як окремі об'єкти. Для зміни вашої ілюстрації після зміни контуру ви повинні або працювати з окремими фігурами, або знов об'єднати контур для роботи з зображенням як з єдиною фігурою.

Хорошою ідеєю було б зберегти копію оригінальної ілюстрації перед поділом контурів. У такому випадку в разі потреби ви будете мати оригінальний файл з неподіленими контурами.

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Для поділу контуру використовуйте інструмент «Ножиці» ✂.
- Для поділу складеного контуру оберіть «Об'єкт» > «Складені контури» > «Вивільнити» для видалення складеного контуру. Потім розбийте контур на відрізки за допомогою інструмента «Ножиці» та заново визначте сегменти як складені контури.
- Для поділу маски оберіть «Об'єкт» > «Відсічна маска» > «Вивільнити» для видалення маски. Потім розбийте контур на сегменти за допомогою інструмента «Ножиці» та заново визначте сегменти як маски.

  Для повторного об'єднання контуру після поділу оберіть всі сегменти, які складають об'єкт, натисніть на кнопку «Додати до області фігури» на панелі

«Обробка контурів». Контур буде знов об'єднано, з опорною точкою, розташованою у кожному перетині, де розбитий контур було поділено на сегменти.

Угору

Керування тим, як шрифт завантажується до принтеру

Вбудовані шрифти принтера є шрифтами, які вбудовані у принтер або зберігаються на жорсткому диску, підключеного до принтера. Шрифти Type 1 та TrueType можуть зберігатися або у принтері, або на вашому комп'ютері; бітові шрифти зберігаються лише на вашому комп'ютері. Illustrator завантажує шрифти по мірі потреби, за умови, що вони є на вашому комп'ютері.

1. Виберіть команду «Файл» > «Друк».
2. Для «Принтер» оберіть «Принтер PostScript», «Файл Adobe PostScript®» або «Adobe PDF».
3. Оберіть «Графіка» з лівої сторони діалогового вікна «Друк», також оберіть параметр «Завантаження»:
   Немає
   Включає посилання на шрифт у файл PostScript, який надає відомості RIP або постпроцесору, де має бути включений шрифт. Дана параметра придатна, якщо якщо шрифт є вбудованим до принтеру. Шрифти TrueType називаються відповідно до імені PostScript у шрифті; однак не всі програми можуть інтерпретувати ці імена. Для забезпечення того, аби шрифти TrueType інтерпретувалися коректно, використовуйте один з наступних параметрів завантаження.

   Діапазон
   Завантажує лише символи (гліфи), що використовуються у документі. Гліфи завантажуються по одному разу на кожну сторінку. Використання даного параметра зазвичай призводить до меншого та швидшого файлу PostScript при використанні односторінкових документів або з короткими документами з невеликою кількістю тексту.

   Завершити
   Завантажує всі шрифти, потрібні для документу, на початку завдання друку. Даний параметр зазвичай призводить до більш швидких та менших файлів PostScript, за використання документів з багатьма сторінками.
   Примітка. Деякі виробники забороняють вбудовування файлів шрифтів. Заборони поширюються на копіювання програмного забезпечення шрифтів. Ви повинні дотримуватися застосовного авторського права та строків вашої ліцензійної угоди. Для ліцензованої програми шрифту Adobe, ваша ліцензійна угода передбачає, що ви копіюєте шрифт(и), які використовували для зазначеного файлу для комерційного принтера або іншого провайдера послуг, провайдер використовує шрифт(и) для обробки вашого файлу, передбачається, що провайдер проінформував вас, що має право користуватися зазначеною програмою. Щодо інших програм шрифту отримайте дозвіл від постачальника.

Також див.
Про шрифти

Угору

Змініть рівень PostScript для друку

Коли ви друкуєте у файл PostScript або PDF, Illustrator автоматично обирає рівень PostScript вашого вивідного пристрою. Якщо ви хочете змінити рівень Postscript або дані формату для файлів PostScript, виконайте наступні дії:

1. Виберіть команду «Файл» > «Друк».
2. Для «Принтера» оберіть «Файл Adobe PostScript®» або «Adobe PDF».
3. Оберіть «Графіку» ліворуч у діалоговому вікні «Друк».
4. Для PostScript оберіть рівень сумісності між інтерпретаторами у вивідних пристроях PostScript.

   Рівень 2 покращує швидкість друку та якість графіки, надрукованої на пристрої з

підтримкою PostScript рівня 2 або вище. Рівень 3 забезпечує найкращі швидкість та якість виводу з пристроями PostScript 3.

5. (Опціонально) Якщо в якості принтеру ви оберете файл Adobe PostScript®, оберіть параметр «Формат даних» для визначення того, як Illustrator пересилає зображення з вашого комп'ютера на принтер.

   У бінарному форматі дані пересилаються у вигляді бінарного коду, вони більш компактні, ніж ASCII, але можуть бути сумісними не з усіма системами. При виборі ASCII дані зображення експортуються як текст ASCII, що забезпечує сумісність зі старими мережами та паралельними принтерами, і зазвичай є кращим вибором, якщо графіка використовується на різних платформах. Це також оптимальний варіант для документів, які використовуються лише у системах Mac OS.

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Друк із керуванням кольорами

Здатність програми керувати кольорами під час друку
Надання принтеру можливості керування кольорами під час друку

Якщо ви виконуєте друк з керуванням кольорами, таке керування може виконати Illustrator або принтер.

Угору

Здатність програми керувати кольорами під час друку

1. Виберіть команду «Файл» > «Друк».
2. Виберіть пункт Керування кольором у лівій частині діалогового вікна «Друк».
3. Для «Обробки кольорів» оберіть «Дозволити Illustrator визначати кольори».
4. Для «Профіль принтеру» оберіть профіль для вашого вивідного пристрою.

   Чим більш точно профіль описує властивості вивідного пристрою та умови друку (такі, як тип паперу), тим точніше система керування кольором може перетворити числові значення реальних кольорів документу (див. Про колірні профілі).
5. (Опціонально) Встановіть метод візуалізації для визначення того, як програма конвертує кольори до профілю призначення.

   У більшості випадків найкращим є типовий метод візуалізації. Додаткові відомості про методи візуалізації можна знайти в довідці.
6. Натисніть «Налаштування» (Windows) або «Принтер» (Mac OS) у нижній частині діалогового вікна «Друк» для доступу до параметрів друку операційної системи.
7. Доступ до параметрів керування кольором драйверу принтера можна отримати наступним чином:
   - У Windows, клацніть правою кнопкою миші на принтері, який ви використовуєте, та оберіть «Властивості». Потім знайдіть параметри керування кольором для драйверу принтера. У більшості драйверів принтерів параметри керування кольором позначені як Керування кольором або ICM.
   - У Mac OS оберіть використовуваний принтер, оберіть параметр керування кольором зі спливаючого меню. У драйверах більшості принтерів цей параметр позначений як ColorSync.
8. Вимкніть керування кольором у драйвері принтера.

   У кожному драйвері принтера свої параметри керування кольором. Якщо ви не знаєте, як вимкнути керування кольором, зверніться до документації принтера.
9. Поверніться до діалогового вікна «Друк» програми Illustrator, натисніть «Друк».

Угору

Надання принтеру можливості керування кольорами під час друку

1. Виберіть команду «Файл» > «Друк».
2. Оберіть принтер PostScript з меню «Принтер». Для того, аби виконати друк у файл, а не на принтер, оберіть «Файл Adobe PostScript®» або «Adobe PDF».
3. Виберіть пункт Керування кольором у лівій частині діалогового вікна «Друк».
4. Для «Обробка кольорів» оберіть «Дозволити принтеру PostScript® визначати кольори».
5. (Опціонально) Встановіть будь-який з наступних параметрів. У більшості випадків найкращим буде параметри за замовчуванням.
   Метод візуалізації

Визначає, як програма перетворює кольори у колірний простір призначення.

Збереження значень RGB (для виводу RGB) або збереження значень CMYK (для виводу CMYK)
Визначає, яким чином Illustrator керує кольорами, які не мають асоційованого з ними колірного профілю (наприклад, імпортовані зображення з вбудованим профілем). Якщо обрано цей параметр, Illustrator напряму пересилає значення кольорів на пристрій виводу. Якщо параметр не виділений, Illustrator спочатку конвертує значення кольорів до колірного простору пристрою виводу.

Збереження значень рекомендовано за використання безпечного робочого процесу CMYK. Збереження значень не рекомендується для друку документів RGB.

6. Натисніть «Налаштування» (Windows) або «Принтер» (Mac OS) у нижній частині діалогового вікна «Друк» для доступу до параметрів друку операційної системи.
7. Доступ до параметрів керування кольором драйверу принтера можна отримати наступним чином:
   - У Windows, клацніть правою кнопкою миші на принтері, який ви використовуєте, та оберіть «Властивості». Потім знайдіть параметри керування кольором для драйверу принтера. У більшості драйверів принтерів параметри керування кольором позначені як Керування кольором або ICM.
   - У Mac OS оберіть використовуваний принтер, оберіть параметр керування кольором зі спливаючого меню. У драйверах більшості принтерів цей параметр позначений як ColorSync.
8. Вкажіть параметри керування кольором для того, аби дозволити вашому принтеру самому управляти керуванням кольору під час друку.

   У кожному драйвері принтера свої параметри керування кольором. Якщо ви не знаєте, як налаштувати керування кольором, зверніться до документації принтера.
9. Поверніться до діалогового вікна «Друк» програми Illustrator, натисніть «Друк».

Інші теми довідки

Про методи візуалізації

Використання захищеного робочого процесу CMYK

Друк із керуванням кольорами

(cc) BY-NC-SA

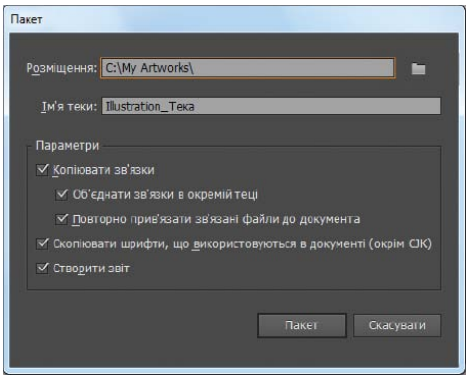
Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Довідка Illustrator / Пакування файлів

Ця функція доступна у Adobe Illustrator CS6, CC та пізніших версіях. Щоб приєднатися до Adobe Creative Cloud, перейдіть за адресою Adobe Creative Cloud.

Для більш зручної передачі усі використані файли, у тому числі шрифти (окрім шрифтів китайської, корейської та японської мов) та пов'язану графіку, можна зібрати в одному файлі. Під час пакування файлів створюється тека, де зберігається документ Illustrator, будь-які необхідні шрифти, пов'язана графіка, а також звіт про пакування. У цьому звіті, що зберігається у текстовому форматі, міститься інформація про запаковані файли.

1. Виберіть «Файл» > «Пакувати».



Діалогове вікно «Пакування»

2. Вкажіть теку та такі параметри для пакування:

   Місце Вкажіть шлях для створення теки із запакованим файлом

   Ім'я теки Вкажіть ім'я пакета. За замовчуванням ім'я пакета відповідає імені документа Illustrator.

3. Зазначте наступні параметри:

   Копіювати зв'язки Копіювання файлів пов'язаної графіки до місця розташування теки пакування.

   Зібрати зв'язки до окремої теки Створення теки зв'язків і розміщення всіх пов'язаних об'єктів у цій теці. В іншому випадку усі об'єкти будуть скопійовані до теки того ж рівня, де знаходиться файл «.ai».

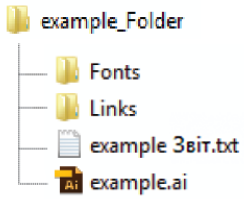
   Повторно прив'язати зв'язані файли до документа Змінює зв'язки для місця розташування теки пакування. В іншому випадку пакет із документом Illustrator міститиме зв'язки до об'єктів із початковим місцем розташування, але при цьому об'єкти все одно будуть зібрані до пакета.

   Копіювати шрифти, що були використані у документах (окрім CJK) Копіювання усіх необхідних файлів шрифту, а не усієї гарнітури шрифту.

   Примітка: *під час пакування файлів може з'явитися попередження. Перегляньте свою ліцензійну угоду та переконайтеся, що маєте право на копіювання шрифтів.*

   Створити звіт Створення підсумкового звіту для пакета. У ньому містяться дані щодо об'єктів із плашковими кольорами, усіх використаних або відсутніх шрифтів, відсутніх зв'язків, а також подробиці про всі пов'язані та вбудовані зображення.

4. Натисніть кнопку «Пакування». В результаті буде створено пакет із такою структурою та розташуванням об'єктів у відповідних теках:



Структура пакета

Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон **Продукти** **Завантаження** **Підтримка та навчання** **Компанія**

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Довідка Illustrator / Визначення позначок кадрування для обрізання або вирівнювання

Створення міток кадрування навколо об’єкта
Вилучення позначок кадрування
Використання міток кадрування в японському стилі

Окрім вказання різних монтажних областей для кадрування ілюстрації для виводу, можна також створити і використовувати в ілюстрації кілька наборів *позначок кадрування*. Мітки кадрування показують, де має обрізатися папір під час друку. Мітки кадрування є зручними, коли ви бажаєте створити позначки навколо декількох об’єктів на сторінці — наприклад, друкуючи аркуш із візитними картками. Вони також допомагають вирівнювати ілюстрацію в Illustrator, що експортуватиметься до іншої програми.

Мітки кадрування мають деякі суттєві відмінності від монтажних областей.

- Монтажні області визначають межі ілюстрації під час друку, а мітки кадрування взагалі не впливають на друковану область.
- Лише одна монтажна область може бути активною в певний момент часу, а міток кадрування можна створювати і відображати багато.
- Монтажна область показується видимими недрукованими позначками, а мітки кадрування друкуються чорним кольором суміщення (відтак вони друкуються на будь-якому оригіналі з кольороподілом, подібно до типографських позначок).

Примітка: *Позначки кадрування не заміняють міток обрізання, створених у діалоговому вікні «Друк» за допомогою параметрів «Позначки та випуск за обріз».*

До початку сторінки

Створення міток кадрування навколо об’єкта

У Illustrator CS5 можна створити позначки обрізки/кадрування з можливістю редагування або створити позначки кадрування як «живі» ефекти.

Для використання позначок кадрування виконайте такі дії:

1. Виділіть об'єкт.
2. Щоб створити позначки обрізки або кадрування із можливістю редагування, виберіть «Об'єкт» > «Створити мітки обрізки».
3. Щоб створити позначки кадрування як «живі» ефекти, виберіть у меню «Ефект» > «Позначки кадрування».

До початку сторінки

Вилучення позначок кадрування

Щоб видалити позначки кадрування або обрізки з можливістю редагування, виберіть позначки та натисніть клавішу Delete.

Щоб видалити позначки кадрування у вигляді ефекту, на панелі «Вигляд» виберіть категорію «Мітки кадрування» і клацніть на значку «Вилучити виділений елемент» .

До початку сторінки

Використання міток кадрування в японському стилі

Мітки кадрування в японському стилі мають подвійні лінії, що візуально визначають типове значення дообрізного формату 8,5 пунктів (3 міліметри).

1. Виберіть пункт меню «Редагування» > «Параметри» > «Загальні» (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Загальні» (Mac OS).

2. Виберіть «Застосувати японські позначки кадрування», потім клацніть на «OK».

(cc) BY-NC-SA Опублікування у Twitter™ та Facebook не покривається ліцензією Creative Commons.

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Трепінг

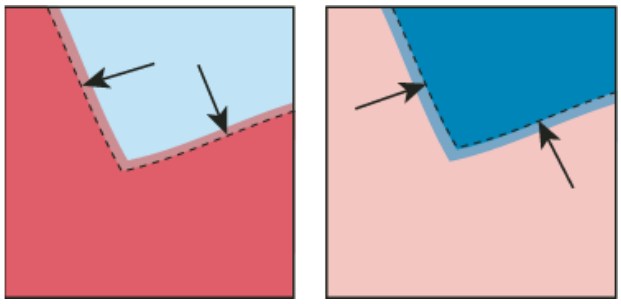
Про трепінг
Створення трепінгу
Створення розмаху або перекриття
Трепінг лінії
Трепінг частини об'єкта

Угору

Про трепінг

Коли кольори друкуються з окремих форм, що перекриваються або прилягають одна до одної, неточне суміщення може спричинити зазори між кольорами під час остаточного виведення. Для компенсації можливих зазорів між кольорами ілюстрації типографії використовують технологію, яка називається трепінгом, для створення малих областей перекриття (що називаються трепами) між двома сусідніми кольорами. Ви можете використовувати окрему, потужну програму трепінгу, яка автоматично створює трепи, також ви можете використовувати Illustrator для створення трепів вручну.

Існують два типи трепів: треп розмаху, у якому світлий об'єкт перекриває темний фон і, здається, поширюється на фон; а також треп перекриття, у якому світлий фон перекриває темний об'єкт, який попадає на фон, і здається, що він розчиняє або зменшує об'єкт.



Розмах (об'єкт перекриває фон) порівняно з перекриттям (фон перекриває об'єкт)

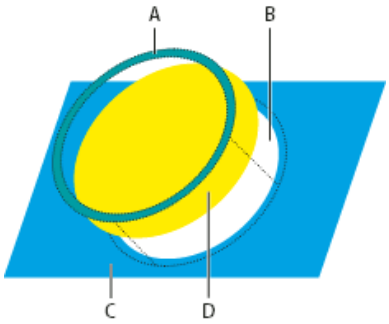
Коли фарбовані об'єкти, що перекриваються, використовують один колір, трепінг може не бути необхідним, якщо колір, спільний для обох об'єктів, створює автоматичний треп. Наприклад, якщо два об'єкти, що перекриваються, містять блакитний як частину кольору CMYK, будь-який зазор між ними покривається блакитним вмістом нижнього об'єкта.

Тип трепінгу може представляти специфічні проблеми. Уникайте застосування змішаних тріадних кольорів або відтінків тріадних кольорів для тексту малих розмірів, оскільки будь-яке неточність у суміщенні може зробити текст непридатним для читання. Аналогічно, трепінг тексту малих розмірів може призвести до проблем з його читанням. Як і зі зниженням відтінку, перевірте вашу типографію перед виконанням трепінгу такого типу. Наприклад, якщо ви друкуєте чорний текст на кольоровому фоні, просте накладання тексту на фон може виявитися достатнім.

Угору

Створення трепінгу

Команда «Трепінг» створює трепи для простих об'єктів, визначаючи світліше окрашені ілюстрації - незалежно від того, об'єкт це або фон - та накладаючи (виконуючи трепінг) на більш темні ілюстрації. Ви можете застосувати команду «Трепінг» з панелі «Обробка контурів» або як ефект. Перевагою застосування ефекту трепінгу є те, що ви можете у будь-який момент змінювати параметри трепінгу.



Що робить команда «Трепінг»

A.
Область накладання

B.
Область витіснення

C.
Колір заднього плану

D.
Колір переднього плану

У деяких випадках верхній та нижній об'єкти можуть мати подібні колірні густини, так що один колір не є очевидно темнішим за інший. У такому випадку команда «Трепінг» визначає трепінг на основі невеликої різниці у кольорі; якщо трепінг, визначений у діалоговому вікні «Трепінг», не є задовільним, ви можете використати команду «Обернений трепінг» для зміни способу, яким команда «Трепінг» застосовується до двох об'єктів.

1. Якщо документ знаходиться в режимі RGB, оберіть «Файл» > «Колірний режим документу» > «Колір CMYK», аби перетворити його у режим CMYK.
2. Виділіть два або більше об'єктів.
3. Виконайте одну з таких дій:
   - Для прямого застосування команди до об'єктів оберіть «Вікно» > «Обробка контурів», оберіть з меню панелі «Трепінг».
   - Для застосування команди як ефекту оберіть «Ефект» > «Обробка контурів» > «Трепінг». Оберіть «Перегляд», якщо ви хочете переглядати ефект.
4. Визначте параметри трепінгу та натисніть кнопку «OK».

Також див.

Про ефекти

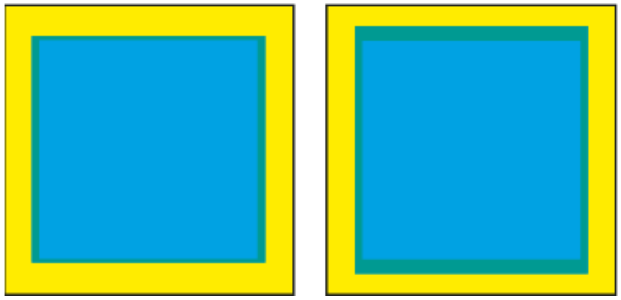
Застосування ефектів «Обробка контурів»

Огляд панелі «Обробка контурів»

Параметри трепінгу

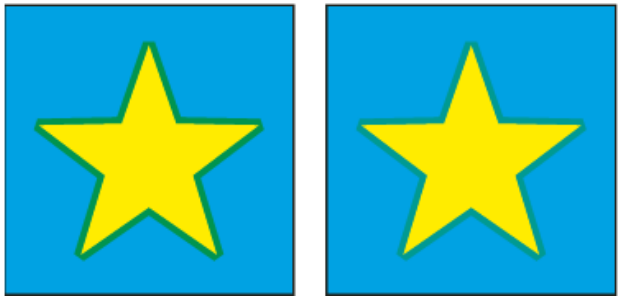
Товщина
Визначає ширину штрихів між 0.01 та 5000 пунктів. Проконсультуйтеся у вашій типографії стосовно того, яке значення використовувати.

Висота/Ширина
Визначте трепінг на горизонтальних лініях як відсоток від трепінгу на вертикальних лініях. Визначення різних горизонтального та вертикального значень трепінгу дає вам змогу компенсувати нерівномірність умов друку, наприклад, розтягу паперу. Стосовно визначення цих значень зверніться до вашої типографії. Типовим значенням є 100%, тобто однакові значення ширини трепінгу на горизонтальних та вертикальних лініях. Для збільшення товщини трепінгу на горизонтальних лініях без зміни вертикального трепінгу встановіть значення Висота/Ширина у значення, більше за 100%. Для зменшення товщини трепінгу на горизонтальних лініях без зміни вертикального трепінгу встановіть значення Висота/Ширина у значення, менше за 100%.



Висота/Ширина встановлена у 50% (зліва) та у 200% (справа)

Освітлення
Зменшує відтінок більш світлого кольору, до якого застосовано трепінг; більш темний колір лишається 100%. Даний параметр корисна, якщо трепінг застосовано до двох світлоокрашених об'єкти, коли лінії трепінгу можуть просвічувати через темніший з двох кольорів, що призводить до некрасивої темної границі. Наприклад, якщо ви трепінгуєте світло-жовтий об'єкт у світло-синій об'єкт, яскраво-зелена границя буде помітна у місцях трепінгу. Проконсультуйтеся у вашій типографії, який відсоток відтінку найбільш придатний для даного типу друкарських машин, фарб, паперу та інших матеріалів.



Значення зменшення 100% (трепінг містить 100% світлішого кольору) порівняно зі значенням зменшення 50% (трепінг містить 50% світлішого кольору)

Трепінг з тріадними кольорами
Конвертує плашкові кольори до еквівалентних тріадних кольорів. Даний параметр створює об'єкт світлішого з плашкових кольорів та накладає його.

Інверсний трепінг
Накладає темніші кольори на світліші кольори. Даний параметр не працює з насиченим чорним - тобто, чорним, який містить додаткові фарби CMY.

Точність (лише як ефект)
Впливає на те, наскільки точно обчислюється контур об'єкта. Чим точніше обчислення, тим більш точним будуть креслення, і тим більше часу потрібно для генерації результуючого контуру.

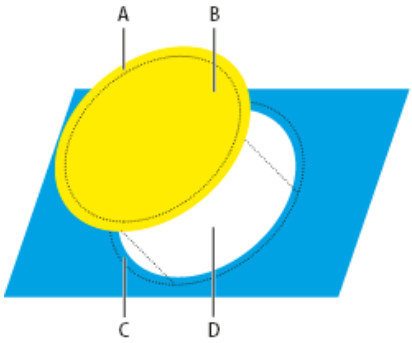
Видалення зайвих точок (лише як ефект)
Видаляє необов'язкові точки.

Угору

Створення розмаху або перекриття

Для більш точного контролю трепінгу та для трепінгу складних об'єктів ви можете створювати ефекти трепінгу додаванням обведень до об'єктів та налаштуванням накладання для обведень.

1. Оберіть верхній з двох об'єктів, який слід трепінгувати в інший об'єкт.
2. В області обведення на панелі інструментів або на панелі «Колір» виконайте одну з таких дій:
   - Створіть розмах, вводячи для обведення таке саме значення, яке введене в області заливки. Щоб змінити значення кольору обведення, потрібно вибрати обведення та налаштувати значення кольору на панелі «Колір». Цей метод збільшує об'єкт за рахунок зафарбування обведення по краях об'єкта тим самим кольором, який використано для заливки об'єкта.



Об'єкт з однаковим кольором обведення та заливки
A.
Накладання обведення створює треп розмаху

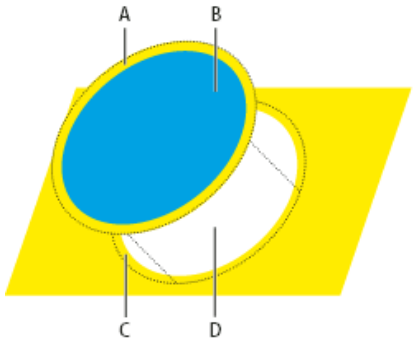
B.
Заливка створює витіснення

C.
Область трепінгу

D.
Область витіснення

- Створіть вдавлення, вводячи таке саме значення кольору для обведення, яке вказане для світлішого фону (також за допомогою панелі «Колір»); значення для обведення та заливки будуть різними. Цей метод зменшує темніший об'єкт за рахунок зафарбування обведення по його краях світлішим кольором фону.

3. Оберіть «Вікно» > «Обведення».



Об'єкт із обведенням кольору фону.
A.
Накладання обведення створює треп перекриття

B.
Заливка створює витіснення

C.
Область трепінгу

D.
Область витіснення

4. У текстовому полі «Товщина» введіть товщину обведення між 0,001 та 1000 пунктами. Проконсультуйтеся у вашій типографії стосовно того, яке значення використовувати.

   Наприклад, обведення товщиною 0,6 пункта створює треп у 0,3 пункта. Обведення товщиною 2 пункти створює треп у 1 пункт.

5. Оберіть «Вікно» > «Атрибути».
6. Оберіть «Накладання штриха».

Угору

Трепінг лінії

1. Оберіть лінію для трепінгу.

2. В області обведення на панелі інструментів або на панелі «Колір» призначте для обведення білий колір.
3. На панелі «Обведення» оберіть потрібну товщину лінії.
4. Скопіюйте лінію, оберіть «Редагування» > «Вставити попереду». Копія використовується для створення трепу.
5. В області обведення на панелі інструментів або на панелі «Колір» застосуйте для копії обведення потрібного кольору.
6. На панелі «Обведення» оберіть товщину лінії, яка повинна бути товстішою, ніж нижня лінія.
7. Оберіть «Вікно» > «Атрибути».
8. Для верхньої лінії оберіть «Накладання штриха».



Копія обведення, що використовується для трепу розмаху
A.
Накладання зовнішнього обведення створює треп розмаху

B.
Внутрішнє обведення створює витіснення

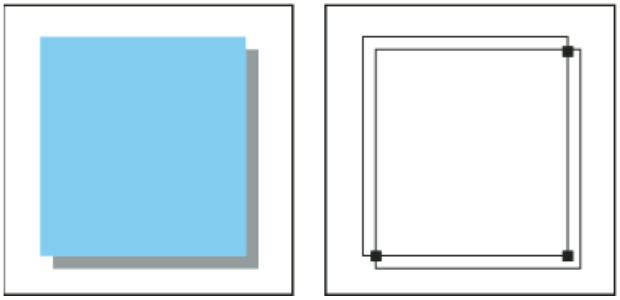
C.
Область витіснення

D.
Область трепінгу

Угору

Трепінг частини об'єкта

1. Проведіть лінію вздовж грані або граней об'єкта, які ви хочете трепінгувати. Якщо об'єкт є складним, використовуйте інструмент «Часткове виділення» для вибору граней для трепінгу, скопіюйте їх, потім оберіть «Редагування» > «Вставити попереду» для прямої вставки копії поверх оригіналу.



Тінь з трепінгом (зліва) заснована на лінії, проведеній там, де об'єкт та його тінь торкаються (справа).

2. В області обведення на панелі інструментів або на панелі «Колір» оберіть значення кольору для обведення, для створення трепу розмаху або перекриття.
3. Оберіть «Вікно» > «Атрибути».
4. Оберіть «Накладання штриха».

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Друк

Іноді процес друку може бути доволі складним. Перш за все необхідно розібратися з необхідними налаштуваннями, а потім знайти відповідні теми.

Розділи, присвячені друку

Підготовка документів для друку

Друк кольороподілів

Позначки принтера та випуски за обріз

Друк PostScript

Друк із керуванням кольорами

Друк градієнтів, сіток та переходів кольору

Друк і збереження прозорої графіки

Накладання

Трепінг

Попереднє налаштування друку

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Друк градієнтів, сіток та переходів кольору

Друк градієнтів, сіток та переходів кольору
Растеризація градієнтів та сіток під час друку
Встановлення коректної частоти растру для друку градієнтів, сіток та переходів
Обчислення максимальної довжини переходу для градієнтів

Для деяких принтерів якісний друк градієнтів, сіток, колірних переходів (без дискретних смужок кольорів) може бути складною задачею.

Угору

Друк градієнтів, сіток та переходів кольору

Для деяких принтерів якісний друк градієнтів, сіток, колірних переходів (без дискретних смужок кольорів) може бути складною задачею. Для покращення якості друку ознайомтеся з наступними загальними порадами:

- Використовуйте переходи, які мають зміну принаймні 50% між двома або більше компонентами тріадного кольору.
- Використовуйте коротші переходи. Оптимальна довжина залежить від кольорів переходу, але намагайтеся використовувати переходи коротші за 7.5 дюймів.
- Для того, аби зробити темні переходи коротшими, використовуйте світліші кольори. Переходи зазвичай відбуваються між дуже темними кольорами та білим.
- Використовуйте відповідну лініатуру растру, яка підтримує принаймні 256 рівнів сірого.
- Якщо ви створили градієнт між двома або більше плашковими кольорами, при створенні кольороподілів призначте різні кути встановлення растру. Якщо ви не певні, якими повинні бути кути, проконсультуйтеся у типографії.
- За можливості друкуйте на вивідному пристрої, що підтримує мову PostScript® рівня 3.
- Якщо ви повинні друкувати на вивідному пристрою, який підтримує мову Postscript рівня 2, або якщо сітки, що друкуються, включають прозорість, ви можете обрати растеризацію сіток та градієнтів під час друку. В результаті цього Illustrator перетворює градієнти та сітки з векторних об'єктів до зображень JPEG.

Угору

Растеризація градієнтів та сіток під час друку

1. Виберіть команду «Файл» > «Друк».
2. Оберіть «Графіку» з лівої сторони діалогового вікна «Друк», також оберіть параметр «Сумісний друк градієнтів та сітчастих градієнтів».
   Важливо! Параметр «Сумісний друк градієнтів та сітчастих градієнтів» може уповільнити друк на принтерах, які не мають проблем з друком градієнтів, тому обирайте її лише якщо ви побачили проблеми з друком.

Угору

Встановлення коректної частоти растру для друку градієнтів, сіток та переходів

Під час друку файлу ви можете побачити, що роздільна здатність вашого принтера, у поєднанні з обраною частотою растру, дозволяє мати менше ніж 256 рівнів сірого. Більша частота растру зменшує кількість рівнів сірого, доступних для принтера. Наприклад, якщо ви друкуєте за роздільної здатності 2400 dpi, використовуючи частоту растру 150, ви маєте менше 256 рівнів сірого. У наступній таблиці перераховано максимальні налаштування частоти растру, які ви можете використовувати за

збереження 256 рівнів сірого:

Остаточна роздільна здатність пристрою фотовиводу	Максимальна лініатура растру, яку можна використовувати
300	19
400	25
600	38
900	56
1000	63
1270	79
1446	90
1524	95
1693	106
2000	125
2400	150
2540	159
3000	188
3252	203
3600	225
4000	250

Також див.

Змінення роздільної здатності принтера та частоти екрана

Угору

Обчислення максимальної довжини переходу для градієнтів

Illustrator обчислює кількість кроків у градієнті на основі відсотку зміни між кольорами градієнту. Кількість кроків, з іншого боку, визначає максимальну довжину переходу перед виникненням об'єднання.

1. Оберіть інструмент «Лінійка» , клацніть на початковій та на кінцевій точках градієнту.
2. На клаптику паперу запишіть відстань, яка з'явилася на інформаційній панелі. Відстань є довжиною градієнту або колірного переходу.
3. Обчисліть кількість кроків у переході за допомогою наступної формули:

   Кількість кроків = 256 (кількість рівнів сірого) X Відсоток зміни у кольорі

   Для виявлення відсотку зміну у кольорі відніміть менше колірне значення від більшого. Наприклад, якщо перехід відбувається між чорним 20% та чорним 100%, зміна кольору 80% або 0.8.

   При накладанні тріадних кольорів використовуйте більше зміни, що відбуваються з будь-яким одним кольором. Наприклад, виконайте перехід з 20% блакитного, 30% пурпурового, 80% жовтого, 60% чорного до 20% блакитного, 90% пурпурового, 70% жовтого та 40% чорного. Бачимо зміну у 60%, оскільки найпомітніша зміна відбувається у пурпуровому — з 30% до 90%.

4. За допомогою обчисленої на етапі 3 кількості кроків, перевірте, чи довжина градієнту не перевищує вказане на наступній діаграмі максимальне значення. У такому разі, слід зменшити довжину градієнту за допомогою зміни кольорів.

Кількість кроків, рекомендована Adobe Illustrator	**Максимальна довжина переходу**		
	Пункти	**Дюйми**	**см**
10	21,6	0,3	0,762
20	43,2	0,6	1,524
30	64,8	0,9	2,286
40	86,4	1,2	3,048
50	108,0	1,5	3,810
60	129,6	1,8	4,572
70	151,2	2,1	5,334
80	172,8	2,4	6,096
90	194,4	2,7	6,858
100	216,0	3,0	7,620
110	237,6	3,3	8,382
120	259,2	3,6	9,144
130	280,8	3,9	9,906
140	302,4	4,2	10,668
150	324,0	4,5	11,430
160	345,6	4,8	12,192
170	367,2	5,1	12,954
180	388,8	5,4	13,716
190	410,4	5,7	14,478
200	432,0	6,0	15,240
210	453,6	6,3	16,002
220	475,2	6,6	16,764
230	496,8	6,9	17,526

240	518,4	7,2	18,288
250	540,0	7,5	19,050
256	553,0	7,7	19,507

Інші теми довідки

Огляд панелі «Відомості про документ»

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Друк і збереження прозорої графіки

Про зведення
Формати файлів, які підтримують прозорість
Встановлення параметрів зведення прозорості для друку
Параметри зведення прозорих областей
Попередній перегляд того, які області ілюстрації будуть зведені
Огляд панелі «Попередній перегляд зведення»
Про стилі зведення прозорості
Створення або редагування стилю зведення прозорості
Експорт та імпорт власного стилю зведення прозорості
Перейменування або вилучення власного стилю зведення
Обробка прозорості для окремих об'єктів
Растеризація всієї ілюстрації під час друку

Коли ви записуєте файл Illustrator у певних форматах, інформація про прозорість зберігається. Наприклад, якщо ви записуєте файл у форматі Illustrator CS (або більш пізній) EPS, файл містить як власні дані Illustrator, так і дані EPS. Коли ви повторно відкриваєте файл у Illustrator, зчитуються власні (незведені) дані. Коли ви поміщаєте файл в іншій програмі, зчитуються дані EPS (зведені).

Угору

Про зведення

Якщо документ або ілюстрація містять прозорість, то для їх виведення, зазвичай, необхідно виконати процедуру, яка називається зведення. Зведення розділяє прозору ілюстрацію на векторні і растрові області. Чим складніша ілюстрація (змішані зображення, вектори, текст, плашкові кольори, накладання тощо), тим складніше зведення і його наслідки.

Зведення може бути потрібним, коли ви друкуєте, або коли записуєте чи експортуєте в інші формати, що не підтримують прозорість. Щоб зберегти прозорість без зведення під час створення PDF-файлів, запишіть файл як Adobe PDF 1.4 (Acrobat 5.0) чи пізнішої версії.

Ви можете вказати параметри зведення, а потім записати та застосувати їх як стилі обробки прозорості. Прозорі об'єкти зводяться відповідно до параметрів у вибраному стилі обробки прозорості.

Примітка. Після запису файлу скасувати зведення прозорості неможливо.



Зображення з перекриттям при зведенні розділяється.

Додаткові відомості про проблеми виводу документів із прозорістю див. на сторінці «Print Service Provider Resources» (Ресурси для постачальника послуг друку) мережі рішень Adobe (ASN) на http://www.adobe.com/go/partner_asn_indesign_ua (лише англійською мовою).

Угору

Формати файлів, які підтримують прозорість

Коли ви записуєте файл Illustrator у певних форматах, інформація про прозорість

зберігається. Наприклад, якщо ви записуєте файл у форматі Illustrator CS (або більш пізній) EPS, файл містить як власні дані Illustrator, так і дані EPS. Коли ви повторно відкриваєте файл у Illustrator, зчитуються власні (незведені) дані. Коли ви поміщаєте файл в іншій програмі, зчитуються дані EPS (зведені).

За можливості зберігайте файли у форматах, які підтримують дані власної прозорості, що дасть вам змогу за необхідності виконувати редагування.

Власні дані прозорості зберігаються, якщо ви записуєте у наступних форматах:

- AI9 та більш пізні
- AI9 EPS та більш пізні
- PDF 1.4 та більш пізні (коли обрано параметр «Зберігати можливість редагування у Illustrator»)

Illustrator проводить зведення ілюстрації, якщо ви виконуєте будь-яку з наступних дій:

- Друк файлів, що містять прозорість.
- Зберігайте файл, що містить прозорість, у спадковому форматі, наприклад, Illustrator 8 та більш ранні, Illustrator 8 EPS та більш ранні, або PDF 1.3 (для форматів Illustrator та Illustrator EPS ви можете обрати скасування прозорості, а не її зведення).
- Експортуйте файл, що містить прозорість, у векторний формат, який не підтримує прозорість (такі як EMF або WMF).
- Копіюйте та вставляйте прозору ілюстрацію з Illustrator в іншу програму з обраними параметрами AICB та «Зберігати прозорість» (у розділі «Параметри обробки файлів та буферу обміну» діалогового вікна «Параметри»).
- Експортуйте у SWF (Flash) або використовуйте команду «Звести прозорість» із обраним параметром «Зберігати прозорість альфа-каналу». Ця команда дає вам змогу переглядати, як ілюстрація буде виглядати після експорту у SWF.

Стосовно більш детальної інформації про створення та друк прозорості зверніться до статті «Прозорість» у технічній документації Adobe, тека «White Papers» на диску з Illustrator. Ви також можете знайти інформацію про друк та зведення файлів з прозорістю на форумі користувачів Adobe Illustrator. Цей загальнодоступний форум, що пропонує відповіді на часті запитання, можна знайти за адресою www.adobe.com/support/forums.

Угору

Встановлення параметрів зведення прозорості для друку

1. Виберіть команду «Файл» > «Друк».
2. Оберіть «Додаткові» ліворуч у діалоговому вікні «Друк».
3. Оберіть початковий параметр зведення у меню «Початкові параметри» або натисніть «Власні» для створення власних параметрів зведення.
4. Якщо ілюстрація містить накладені об'єкти, які взаємодіють з прозорими об'єктами, виберіть параметр у меню «Накладання кольорів». Можна зберігати, імітувати або відкидати накладання.
   Примітка. Якщо ілюстрація не містить прозорості, документ зводитися не буде і параметри зведення не є важливими. Використовуйте панель «Попередній перегляд зведення» для визначення областей ілюстрації, які містять прозорість.

Угору

Параметри зведення прозорих областей

Ви можете налаштувати параметри зведення прозорості під час створення, редагування чи попереднього перегляду стилів зведення в Illustrator, InDesign або Acrobat.

Параметри виділення (попередній перегляд)

Немає (перегляд у кольорі)
Вимикає попередній перегляд.

Растрировані складні області
Виділяє області, що будуть растеризовані для пришвидшення роботи (як визначено бігунцем «Растри/

Вектори»). Пам'ятайте, що межі виділеної області ймовірно спричинятимуть проблеми зі зшиванням (залежно від налаштування драйвера принтера та роздільної здатності растеризації). Щоб мінімізувати проблеми зі зшиванням, оберіть «Виконати обрізку складних областей».

Прозорі об'єкти
Виділяє об'єкти, що є джерелами прозорості, такі як об'єкти з частковою непрозорістю (включно з зображеннями з альфа-каналами), об'єкти з режимами змішування та об'єкти з масками непрозорості. На додаток зважте, що стилі та ефекти можуть містити прозорість, і накладені об'єкти можуть розглядатися як джерела прозорості, якщо вони залучені до прозорості, або якщо накладання потребує зведення.

Всі зачеплені об'єкти
Виділяє всі об'єкти, залучені до прозорості, включаючи прозорі об'єкти та об'єкти, що перекриваються прозорими об'єктами. Виділені об'єкти будуть від впливом процесу зведення – їх лінії чи візерунки розтягнуться, частини можуть растуватися, і так далі.

Зачеплені прив'язані EPS-файли (лише Illustrator)
Виділяє всі прив'язані EPS-файли, зачеплені прозорістю.

Зачеплена графіка (лише InDesign)
Виділяє увесь розміщений вміст, зачеплений прозорістю чи ефектами прозорості. Цей параметр корисний для постачальників послуг, що мають передивлятися графіку, що вимагає уваги, для правильного друку.

Розтягнуті візерунки (Illustrator і Acrobat)
Виділяє всі візерунки, що будуть розтягнуті при включенні до прозорості.

Лінії обведення
Виділяє всі обведення, що будуть перетворені на контури, якщо вони будуть залучені до прозорості, або через вибір «Перетворити всі обведення на контури».

Накреслений контуром текст (Illustrator та InDesign)
Виділяє весь текст, що буде накреслений контуром, якщо буде залучений до прозорості, або через вибір параметра «Перетворити весь текст на контури».
Примітка. У кінцевому результаті накреслені контуром обведення та текст можуть виглядати дещо інакше, ніж попередні, особливо дуже тонкі обведення та дуже малий текст. Проте «Перегляд зведення» не виділяє цю зміну вигляду.

Растрова заливка тексту й обведень (лише InDesign)
Виділяє текст і обведення, що мають растрову заливку через зведення.

Усі растрові області (Illustrator та InDesign)
Виділяє об'єкти та перетини об'єктів, які будуть растеризовані, оскільки немає іншого способу їхнього представлення у форматі PostScript або через те, що вони є складнішими за граничну величину, визначену бігунцем «Растри/вектори». Наприклад, перетини двох прозорих градієнтів завжди растеризуються, навіть коли значення «Растри/Вектори» становить 100. Параметр «Усі растровані області» також показує растрову графіку (таку як файли Photoshop), залучену до прозорості, та растрові ефекти, такі як тіні й розмиття. Зважте на те, що цей параметр вимагає довшого часу обробки, ніж інші.

Параметри стилю зведення прозорості

Назва/стиль
Визначає назву стилю. В залежності від діалогового вікна ви можете ввести назву у текстовому полі «Назва» або прийняти назву за замовчуванням. Ви можете ввести назву наявного стилю, щоб відредагувати його. Однак, не можна змінювати стилі за замовчуванням.

Баланс растрової/векторної графіки
Визначає кількість векторної інформації, що зберігатиметься. Вищі значення зберігають більше векторних об'єктів, нижчі растеризують більше векторних об'єктів, а проміжні зберігають прості області у векторній формі та растеризують складні. Оберіть найнижче значення для растрування всієї графіки.
Примітка. Кількість растрування залежить від складності сторінки і типу об'єктів, що перекриваються.

Роздільна здатність векторних об’єктів та тексту
Растеризує всі об'єкти, включаючи зображення, векторну графіку, текст та градієнти із вказаною роздільною здатністю. Програми Acrobat та InDesign допускають максимум 9600 пікселів на дюйм (ppi) для штрихової графіки та 1200 ppi для сітчастого градієнта. Illustrator допускає максимум 9600 ppi як для штрихової графіки, так і для сітчастого градієнта. Роздільна здатність впливає на точність перетинів під час зведення. Як правило, для параметра «Роздільна здатність штрихової графіки та

тексту:» слід установлювати значення 600-1200 для високоякісної растеризації, особливо для шрифту із зарубками та малим розміром точки.

Роздільна здатність градієнтів і сіток
Визначає роздільну здатність для градієнтів і сіткових об'єктів у програмі Illustrator, растеризованих під час зведення від 72 до 2400 ppi. Роздільна здатність впливає на точність перетинів під час зведення. Як правило, роздільна здатність градієнта й сітки має бути між 150 і 300 ppi, оскільки якість градієнта, тіні й розмиття не покращаться зі збільшенням роздільної здатності, а час на друк і розмір файлу збільшаться.

Перетворити весь текст на контури
Перетворює всі типи об'єктів (точкового типу, типу області, типу контуру) на контури та відкидає всю інформацію про гліфи для цього типу на сторінках, що містять прозорість. Цей параметр забезпечує постійність ширини тексту під час зведення. Зважте, що ввімкнення цього параметру змусить малі шрифти виглядати трохи товстішими при перегляді в Acrobat або роздрукуванні на настільних принтерах з низькою роздільною здатністю. Воно не впливає на якість цього типу при друкуванні на принтерах з високою роздільною здатністю або пристроях фотовиведення.

Перетворити всі обведення на контури
Перетворює всі об'єднання на прості залиті контури, що містять прозорість. Цей параметр забезпечує постійність ширини обведення під час зведення. Зважте, що ввімкнення цього параметру змушує тонкі обведення виглядати трохи товстішими та може зменшити швидкість зведення.

Відсікти складні області
Впевніться, що межі між векторною та растровою ілюстрацією проходять вздовж контурів об'єкта. Цей параметр зменшує зшивання артефактів, коли частина об'єкта растеризується, тоді як інша частина залишається у векторній формі. Проте, вибір цього параметру може призвести до того, що контури будуть занадто складними для принтера.



Зшивання, де зустрічаються растри й вектори.
Примітка. Деякі драйвери принтерів обробляють растри й вектори по-різному, і це іноді може призвести до забарвлення в місці зшивання. Ви можете мінімізувати проблеми зі зшиванням, вимкнувши деякі специфічні для драйвера принтера параметри управління кольором. Ці параметри можуть бути різними у різних принтерів, тому дивіться документацію до вашого принтера.

(Лише Illustrator) Оберіть «Зберігати альфа-прозорість» (лише діалогове вікно «Зведення з прозорістю»)
Зберігає повсюди непрозорість об'єктів, що зводяться. З цим параметром (так само, як коли ви растеризуєте ілюстрацію за допомогою прозорого тла) режими змішування й накладання втрачаються, але їхній вигляд зберігається в оброблюваному матеріалі разом із рівнем альфа-прозорості. «Зберігати альфа-прозорість« може бути корисним, якщо ви експортуєте у SWF чи SVG, бо обидва формати підтримують альфа-прозорість.

(Лише Illustrator) Оберіть «Зберігати плашкові кольори та накладання» (лише діалогове вікно «Зведення з прозорістю»)
Загалом зберігає плашкові кольори. Також зберігає наддрук для об'єктів, не залучених до прозорості. Виберіть цей параметр, якщо друкуються кольороподіли документу, який містить плашкові кольори та об'єкти з накладанням. Вимкніть цей параметр під час запису файлів для використання у верстальних програмах. Якщо цей параметр вибрано, накладені області, що взаємодіють із прозорістю, зводяться, тоді як накладання в інших областях зберігаються. Результати непередбачувані, коли файл є вихідним для верстальної програми.

Зберегти накладання кольорів (лише в Acrobat)
Змішує кольори прозорої ілюстрації з фоновим кольором для створення ефекту накладання.

Угору

Попередній перегляд того, які області ілюстрації будуть зведені

Застосовуйте параметри попереднього перегляду в режимі «Зведення прозорості», щоб виділити області, які зачепить зведення. Можна застосовувати інформацію кольорового кодування для налаштування параметрів зведення.

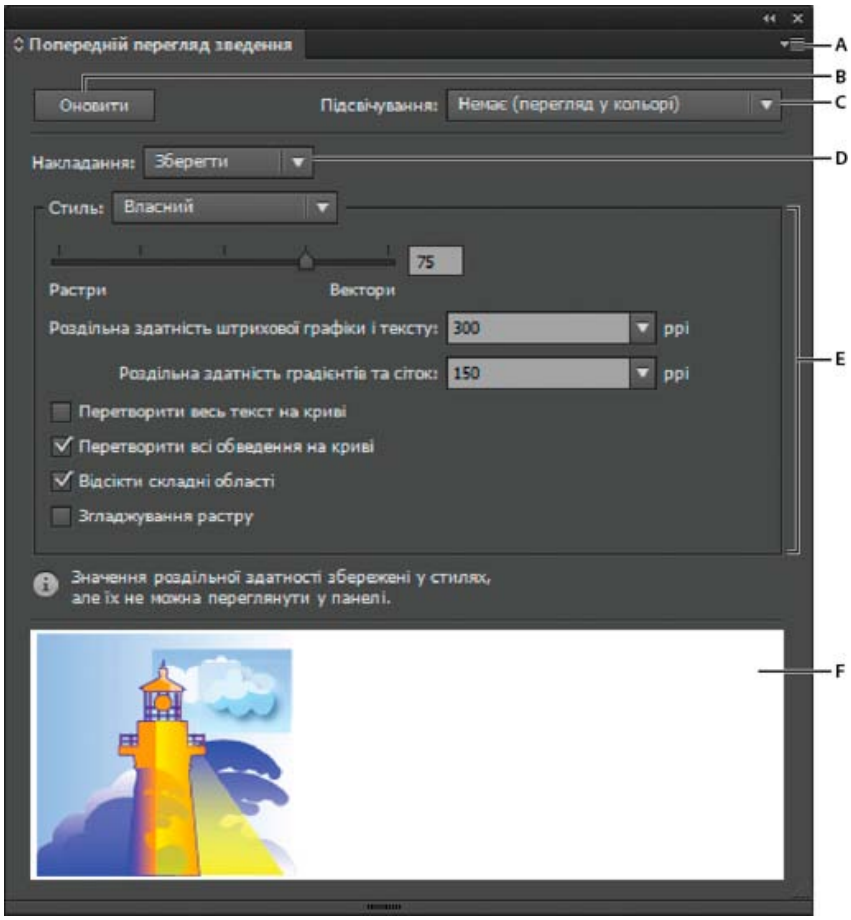
Примітка. Попередній перегляд зведення не призначений для точного перегляду плашкових кольорів, накладання й режимів змішування. Для цього застосовуйте режим Перегляд накладання кольорів.

1. Відкрийте палітру (або діалогове вікно) «Перегляд зведення»:
   - У програмі Illustrator виберіть «Вікно» > «Перегляд зведення».
   - У програмі Acrobat виберіть «Інструменти» > «Підготовка до друку» > «Перегляд зведення».
   - У програмі InDesign виберіть «Вікно» > «Вивід» > «Перегляд зведення».
2. У меню «Виділення» виберіть тип області, яку потрібно виділити. Доступність параметрів залежить від вмісту ілюстрації.
3. Виберіть бажані параметри зведення: Виберіть стиль або, якщо можливо, введіть окремі параметри.
   Примітка. (Illustrator) Якщо параметри зведення не відображаються, то щоб показати їх, виберіть у меню панелі пункт «Показати параметри».
4. Якщо ілюстрація містить накладені об'єкти, які взаємодіють з прозорими об'єктами, в Illustrator виберіть параметр у меню «Накладання кольорів». Можна зберігати, імітувати або відкидати накладання. В Acrobat виберіть «Зберегти накладання кольорів», щоб змішати колір прозорої ілюстрації з кольором тла, щоб створити ефект накладання.
5. У будь-який час клацніть «Оновити», щоб показати версію нового перегляду з новими параметрами. Залежно від складності ілюстрації підготовка зображення до перегляду може забрати кілька секунд. В InDesign можна також вибрати «Автоматичне оновлення виділення».
   В Illustrator і Acrobat, щоб збільшити вигляд, клацніть на області перегляду. Для зменшення клацніть область перегляду, утримуючи клавішу Alt або Option. Щоб панорамувати вигляд, натисніть пробіл і проведіть курсором миші у області перегляду.

Угору

Огляд панелі «Попередній перегляд зведення»

Застосовуйте параметри перегляду на панелі «Попередній перегляд зведення», аби виділити області, які зачепить зведення. Ви можете використовувати цю інформацію для налаштування параметрів зведення, а також використовувати цю панель для створення стилів обробки зведення. Щоб показати панель «Попередній перегляд зведення», виберіть «Вікно» > «Попередній перегляд зведення».



панель «Попередній перегляд зведення»

A.
Меню панелі

B.
Кнопка «Оновити»

C.
Меню «Виділення»

D.
Меню «Накладання»

E.
Параметри зведення прозорості

F.
Область перегляду

Ви можете контролювати швидкість та якість зображення перегляду, обравши параметри з меню панелі. Оберіть «Прискорений перегляд» для більш швидкого обчислення перегляду; оберіть «Детальний перегляд» для того, аби додати параметр «Всі растеризовані області» у спливаюче меню «Виділити» (цей параметр вимагає інтенсивних обчислень).

> *Пам'ятайте, що панель «Попередній перегляд зведення» не призначена для точного перегляду плашкових кольорів, накладання, режимів накладання та роздільної здатності. Використовуйте режим Перегляд накладання кольорів у Illustrator для перегляду того, як плашкові кольори, накладання, режими накладання переходів будуть виглядати на виводі.*

Угору

Про стилі зведення прозорості

Якщо ви регулярно друкуєте чи експортуєте документи, що містять прозорість, то можете автоматизувати процес зведення, записавши його параметри у стиль обробки прозорості. Згодом ви можете застосувати ці параметри для виводу, а також для збереження й експортування файлів у формати PDF 1.3 (Acrobat 4.0), EPS і PostScript.

Окрім того, у програмі Illustrator їх можна застосовувати, коли файли зберігаються в попередніх версіях або копіюються до буфера обміну. У програмі Acrobat їх також можна застосовувати для оптимізації PDF-файлів.

Ці параметри також контролюють появу зведення прозорості, коли файли експортуються у формати, які не підтримують прозорість.

Можна змінити стиль зведення на панелі «Додатково» діалогового вікна «Друк» або діалогового вікна, специфічного для формату, що з'являється після початкового діалогового вікна «Експорт» або «Зберегти як». Можна створювати власні стилі зведення або вибирати зі стандартних параметрів у програмі. Стандартні параметри в кожній програмі призначені для покращення якості та підвищення швидкості зведення з відповідною роздільною здатністю для растеризованих прозорих областей залежно від призначення документа.

[Висока роздільна здатність]
для типографського кінцевого друку та високоякісних відбитків, як, наприклад, відбитки на базі кольороподілу.

[Середня роздільна здатність]
для настільних принтерів і друку документів на замовлення на кольорових принтерах PostScript.

[Низька роздільна здатність]
для швидкого друку відбитків на чорно-білих настільних принтерах і документів, що публікуватимуться в Інтернеті або експортуватимуться у формат SVG.

Угору

Створення або редагування стилю зведення прозорості

Ви можете записувати стилі зведення прозорості в окремий файл, щоб легко робити резервні копії та передавати стилі постачальнику послуг, клієнтам або іншим особам у вашій робочій групі. У InDesign файли стилю зведення прозорості мають розширення .flst.

1. Оберіть «Правка» > «Стилі зведення прозорості».
2. Виконайте одну з наведених нижче дій.
   - Щоб створити новий стиль, клацніть на «Новий».
   - Для створення стилю на базі існуючого виберіть зі списку один і натисніть «Новий».
   - Щоб редагувати існуючий стиль, виділіть стиль і клацніть на «Редагувати».

   Примітка. Не можна редагувати стилі зведення за замовчуванням.
3. Установіть параметри стилю.
4. Клацніть на «OK», щоб повернутися до діалогового вікна «Стилі зведення прозорості», і знову клацніть на «OK».

Угору

Експорт та імпорт власного стилю зведення прозорості

Ви можете експортувати та імпортувати стилі зведення прозорості, щоб обмінюватися ними з вашими постачальниками послуг, клієнтами або іншими особами у вашій робочій групі.

1. Оберіть «Правка» > «Стилі зведення прозорості».
2. Виберіть стиль зі списку.
3. Виконайте одну з наведених нижче дій.
   - Щоб експортувати стиль в окремий файл, клацніть на «Записати» (InDesign) або «Експорт» (Illustrator), вкажіть назву і місце, потім клацніть на «Записати».

     Стиль краще записувати поза текою уподобань програми. Так ви уникнете втрати ваших уподобань.
   - Щоб імпортувати стилі з файлу, клацніть на «Завантажити» (InDesign) або «Імпорт» (Illustrator). Знайдіть та виберіть файл, що містить стиль, який ви бажаєте завантажити, потім клацніть на «Відкрити».

Угору

Перейменування або вилучення власного стилю зведення

1. Оберіть «Правка» > «Стилі зведення прозорості».
2. Виберіть стиль зі списку.
3. Виконайте одну з наведених нижче дій.
   - Щоб перейменувати наявний стиль, виберіть команду «Редагувати», введіть нову назву й натисніть кнопку «ОК».
   - Щоб вилучити стиль, клацніть «Вилучити», потім клацніть «ОК», щоб підтвердити вилучення.
     Примітка. Ви не можете вилучати стилі за замовчуванням.

Угору

Обробка прозорості для окремих об'єктів

Команда «Обробка прозорості» дає вам змогу побачити, як ваша ілюстрація буде виглядати при зведенні. Наприклад, ви можете використовувати цю команду перед збереженням файлу у формат SWF (Flash), або якщо у вас проблеми із друком спадкових ілюстрацій, де прозорість може бути порушена.

1. Виділіть об'єкт.
2. Оберіть «Об'єкт» > «Обробка прозорості».
3. Виберіть параметри зведення, які ви бажаєте застосувати, обравши стиль або встановивши окремі параметри.
4. Натисніть «ОК».
   Для запису параметрів зведення для використання з іншими об'єктами та документами у поточній сесії натисніть «Зберегти стиль». Якщо ви бажаєте створити постійний стиль, оберіть «Редагування» > «Стилі зведення прозорості».

Також див.

Параметри зведення прозорих областей

Угору

Растеризація всієї ілюстрації під час друку

Під час друку на принтері з малою роздільною здатністю або не на принтері PostScript (наприклад, на настільному струминному принтері) можна растеризувати всю ілюстрацію. Цей параметр корисний для друкування документів, які містять складні об'єкти (наприклад, об'єкти зі згладжуванням або градієнтами), оскільки вона зменшує ймовірність помилок.

1. Виберіть команду «Файл» > «Друк».
2. Оберіть «Додаткові» ліворуч у діалоговому вікні «Друк».
3. Оберіть «Друкувати як растровий».

   Цей параметр є доступним лише, якщо драйвер принтера для вибраного принтера підтримує растровий друк.

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Попереднє налаштування друку

Створення передналаштувань друку
Застосування стилів друку
Зміна стилів друку
Видалення стилів друку
Експорт або імпорт стилів друку
Перегляд налаштувань або стилів друку

Якщо ви часто друкуєте на різних принтерах або виконуєте різні завдання друку, ви маєте змогу автоматизувати роботу, зберігаючи всі налаштування друку як стилі друку. Стилі друку — це швидкий і надійний шлях для виконання завдань друку, які постійно потребують точних налаштувань друку для багатьох параметрів у діалоговому вікні «Друк».

Угору

Створення передналаштувань друку

Якщо ви часто друкуєте на різних принтерах або виконуєте різні завдання друку, ви маєте змогу автоматизувати роботу, зберігаючи всі налаштування друку як стилі друку. Стилі друку — це швидкий і надійний шлях для виконання завдань друку, які постійно потребують точних налаштувань друку для багатьох параметрів у діалоговому вікні «Друк».

Ви можете зберігати та завантажувати стилі друку з метою створення їх резервних копій або розповсюдження для постачальників послуг, клієнтів або інших членів вашої робочої групи.

Ви можете створювати та переглядати стилі друку в діалоговому вікні «Стилі друку».

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть команду «Файл» > «Друк», налаштуйте параметри друку і натисніть кнопку «Зберегти стиль» . Введіть назву стилю (або використайте назву за замовчуванням) і натисніть «OK». Цей метод дає змогу зберегти стиль у файлі налаштувань.
- Виберіть в меню пункт «Редагування > Стилі друку» і натисніть кнопку «Створити». У діалоговому вікні «Стилі друку» введіть нове ім'я або використайте ім'я за замовчуванням, налаштуйте параметри друку, а потім натисніть «OK», щоб повернутися до діалогового вікна «Стилі друку». Знову натисніть «OK».

Угору

Застосування стилів друку

1. Виберіть команду «Файл» > «Друк».
2. Виберіть стиль друку в меню «Стиль друку». Якщо потрібно, підтвердіть параметри друку в діалоговому вікні «Друк».
3. Натисніть кнопку «Друк».

Угору

Зміна стилів друку

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть команду «Файл» > «Друк», налаштуйте параметри друку і натисніть кнопку «Зберегти стиль» . У діалоговому вікні «Зберегти стиль», що з'явилося, можна ввести назву в текстовому полі або прийняти запропоновану назву (якщо поточна назва відповідає наявному стилю, то параметри стилю перезапишуться). Натисніть «OK».

- Виберіть в меню пункт «Редагування > Стилі друку», виберіть стиль у списку і натисніть кнопку «Редагувати». Налаштуйте параметри друку та натисніть на «OK», щоб повернутися до діалогового вікна «Стилі друку». Знову натисніть «OK».

  За допомогою описаних вище дій можна змінити стиль за замовчуванням, як і будь-який інший.

Угору

Видалення стилів друку

1. Виберіть в меню пункт «Редагування» > «Стилі друку».
2. Виберіть потрібні стилі у списку і натисніть «Видалити». Сусідні стилі зручно вибирати, утримуючи клавішу Shift. Декілька несуміжних стилів можна вибрати, утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS).

Угору

Експорт або імпорт стилів друку

Ви можете зберігати стилі друку в окремих файлах з метою створення їх резервних копій або розповсюдження для постачальників послуг, клієнтів або інших членів своєї робочої групи.

1. Виберіть в меню пункт «Редагування» > «Стилі друку».
2. Виконайте одну з таких дій:

   - Щоб експортувати стилі, виберіть потрібні стилі у списку та натисніть кнопку «Експорт». Сусідні стилі зручно вибирати, утримуючи клавішу Shift. Декілька несуміжних стилів можна вибрати, утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS). Введіть ім'я та розташування і натисніть «Зберегти».
   - Щоб імпортувати стилі, натисніть кнопку «Імпортувати» Знайдіть та виберіть файл із стилями, які потрібно імпортувати, і натисніть «OK».

Іноді краще зберігати стилі поза текою з уподобаннями. У такий спосіб стилі не будуть втрачені навіть після вилучення уподобань.

Угору

Перегляд налаштувань або стилів друку

Панель «Зведення» у діалоговому вікні «Друк» призначена для перегляду налаштувань друку перед друкуванням, щоб налаштувати їх у разі потреби. Наприклад, можна дізнатися, що після заміни OPI, проведеної постачальником послуг, в документі будуть пропущені важливі графічні елементи.

1. Виберіть команду «Файл» > «Друк».
2. У діалоговому вікні «Друк» виберіть у списку розділ «Висновки».
3. Якщо потрібно зберегти зведення в текстовому файлі, натисніть «Зберегти зведення».
4. Прийміть файлове ім'я за замовчуванням або введіть нове ім'я текстового файлу і натисніть «Зберегти».

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Накладання

Про накладання
Налаштування накладання
Накладання чорного
Імітація або скасування накладання

За замовчуванням, коли ви друкуєте темні кольори, що перекриваються, верхній колір витісняє область під ним. Накладання дає змогу уникнути витиснення та надає верхньому шару чорнила прозорості стосовно чорнила, використаного під ним.

Коли кольори друкуються з окремих форм, що перекриваються або прилягають одна до одної, неточне суміщення може спричинити зазори між кольорами під час остаточного виведення. Для компенсації можливих зазорів між кольорами ілюстрації типографії використовують технологію, яка називається трепінгом, для створення малих областей перекриття (що називаються трепами) між двома сусідніми кольорами. Ви можете використовувати окрему, потужну програму трепінгу, яка автоматично створює трепи, також ви можете використовувати Illustrator для створення трепів вручну.

Угору

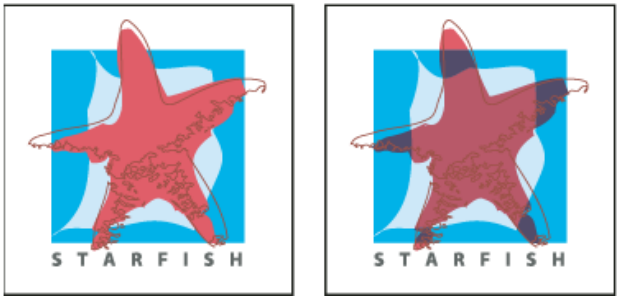
Про накладання

За замовчуванням, коли ви друкуєте темні кольори, що перекриваються, верхній колір витісняє область під ним. Ви можете використовувати накладання для запобігання витісненню, при цьому верхня фарба накладання виглядає прозорою стосовно фарб, що знаходяться нижче. Ступень прозорості на друку залежить від фарби, паперу, а також використаного методу друку. Проконсультуйтеся з вашою типографією для з'ясування того, як ці параметри будуть впливати на вашу остаточну ілюстрацію.

Ви можете захотіти використовувати накладання у наступних ситуаціях:

- Накладання чорної фарби для допомоги при зведенні. Оскільки чорна фарба є непрозорою (і зазвичай останньою, яка наноситься при друку), не буде великої різниці у вигляді при друку по кольору порівняно із друком по білому фону. Накладання чорного може усунути зазори між місцями нанесення чорного та окрашеними областями вашої ілюстрації.
- Накладання слід використовувати, якщо ілюстрація не використовує загальні кольори фарб, а ви хочете створити фарбові ефекти трепінгу або накладання. Коли накладання змішує тріадні кольори або власні кольори, які не використовують загальні фарби, колір накладання додається до кольору фону. Наприклад, якщо ви друкуєте заливку пурпуровим 100% на блакитний 100%, накладання заповнюється фіолетовим кольором, а не пурпуровим.

  Вибравши параметри накладання, скористайтеся режимом Перегляд накладання кольорів («Перегляд» > Перегляд накладання кольорів), щоб переглянути, як друкуватимуться кольори накладання. Ви також повинні ретельно перевіряти кольори накладання на окремій ілюстрації за допомогою інтегральних перевірок (коли кожний кольороподіл відображається у регістрі на окремому клапті паперу) або перевірок перекриття (коли поділи відображаються у регістрі на окремих пластикових листах поверх один одного).



Витіснені кольори (типово) та кольори з накладанням

Угору

Налаштування накладання

1. Виберіть об'єкт чи об'єкти, на який ви хочете виконати накладання.
2. У панелі «Атрибути» оберіть «Накладати заливку», «Накладати штрихи», або і те, і інше.

   Якщо ви використовуєте параметр «Накладання» на чорному 100% зі штрихами або заливкою, чорна фарба може не бути достатньо непрозорою для того, аби крізь неї не просвічували розташовані під нею фарби. Для усунення проблеми проглядання використовуйте чотириколірний чорний (насичений), а не чорний 100%. Проконсультуйтеся з вашою типографією стосовно точних процентних відношень кольору для додавання у чорний.

Угору

Накладання чорного

Для накладання чорного у вашій ілюстрації оберіть параметр «Накладання чорного» у діалоговому вікні «Друк» при створенні кольороподілів. Цей параметр працює з усіма об'єктами, що мають чорний, застосований через кольоровий канал K. Однак це не працює для об'єктів, які виглядають чорними за рахунок налаштувань прозорості або стилів графіки.

Ви також можете використовувати команду «Накладання чорного» для налаштування накладання об'єктів, які містять конкретний відсоток чорного. Для використання команди «Накладання чорного»:

1. Оберіть всі об'єкти, на які вам може захотітися виконати накладання.
2. Оберіть «Редагування» > «Редагувати кольори» > «Накладання чорного».
3. Введіть відсоток чорного, який ви хочете накласти. Всі об'єкти з визначеним відсотком чорного будуть накладатися.
4. Оберіть для застосування накладання «Заливка», «Штрихи» або і те, і інше.
5. Для накладання тріадних кольорів, що включають блакитний, пурпуровий або жовтий, так само як визначений відсоток чорного, оберіть «Включати чорний та CMY».
6. Для накладання плашкових кольорів, тріадні еквіваленти яких включають визначений відсоток чорного, оберіть «Включати плашкові чорні». Якщо ви накладаєте плашковий колір, який містить тріадні кольори, в також визначений відсоток чорного, оберіть як «Включати чорні з CMY», так і «Включати плашкові чорні».

   Для видалення накладання з об'єктів, що містять визначений відсоток чорного, оберіть у діалоговому вікні «Накладання чорного» параметр «Видалити чорний», а не «Додати чорний».

Угору

Імітація або скасування накладання

У більшості випадків накладання підтримують лише пристрої кольороподілу. Якщо ви друкуєте композицію, або якщо ваша ілюстрація містить накладені об'єкти, які взаємодіють з прозорими об'єктами, ви обираєте, імітувати накладання або скасувати накладання.

1. Виберіть команду «Файл» > «Друк».

2. Оберіть «Додаткові» ліворуч у діалоговому вікні «Друк».
3. З меню «Накладання» оберіть «Імітувати» або «Скасувати».

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Автоматизація за допомогою дій

Про дії
Огляд панелі «Дії»
Застосування дії до файлу
Запис дії
Вставка у дії завдань, які не можна записати
Вставлення зупинки
Зміна параметрів під час відтворення дії
Виключення команд із дії
Визначення швидкості відтворення
Редагування та повторний запис дій
Керування наборами дій
Виконання дії стосовно пакета файлів

Угору

Про дії

Дія — серія завдань, що виконуються над окремим файлом або пакетом файлів — команд меню, параметрів панелі, дій інструментів тощо. Наприклад, можна створити дію, що змінює розмір зображення, застосовує до зображення будь-який ефект, а потім зберігає файл у бажаному форматі.

Дії можуть включати кроки, що дозволяють виконувати завдання, які не можна записати (наприклад, використання інструменту малювання). Дії також можуть містити елементи умовного керування, що дають вам змогу вводити значення у діалогових вікнах, коли виконується дія.

У Photoshop дії є основою для дроплетів – маленьких програм, що автоматично обробляють усі файли, які ви перетягуєте на їхній значок.

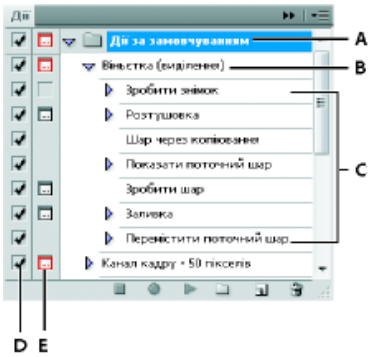
Photoshop та Illustrator мають попередньо визначені встановлені дії, що допомагають виконувати звичайні завдання. Ви можете користуватися цими діями як є, налаштовувати їх під свої потреби, створювати нові дії. Дії зберігаються у наборах для кращої організації.

Ви можете записувати, редагувати, налаштовувати, обробляти дії у пакетах, а також керувати групами дій, працюючи з наборами дій.

Угору

Огляд панелі «Дії»

Панель «Дії» (Windows > Дії) використовується для записування, відтворення, редагування та вилучення окремих дій. Ця панель також дозволяє зберігати та завантажувати файли дій.



Панель «Дії» програми Photoshop
A.

Набір дій

B.
Дія

C.
Записані команди

D.
Включена команда

E.
Умовне керування (вмикає або вимикає)

Розгортання і згортання наборів, дій і команд

❖ Клацніть трикутник зліва від набору, дії чи команди на панелі «Дії». Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть трикутник, щоб розгорнути або згорнути всі дії в наборі або всі команди в дії.

Перегляд дій лише за назвами

❖ Виберіть пункт «Кнопковий режим» у меню на панелі «Дії». Виберіть «Кнопковий режим» знову, щоб повернутися до режиму списку.
Примітка. Ви не можете переглядати окремі команди або набори в кнопковому режимі.

Виділення дій на панелі «Дії»

❖ Клацніть на назві дії. Клацайте на назвах дій, утримуючи Shift, щоб виділити декілька суміжних дій, або утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), щоб виділити декілька несуміжних дій.

Угору

Застосування дії до файлу

Коли дія відтворюється, виконуються записані команди дії в активному документі. (Деякі дії вимагають, щоб ви зробили виділення перед відтворенням, деякі можуть застосовуватися до всього файлу). Ви можете виключити окремі команди з дії або відтворити лише одну команду. Якщо дія передбачає модальне керування, можна вказати значення або використовувати інструменти в діалоговому вікні, коли дію призупинено.

Примітка. Якщо клацнути на кнопці у кнопковому режимі, буде виконана уся дія, хоча попередньо виключені команди не виконуватимуться.

1. Якщо треба, виділіть об'єкти, до яких слід застосувати дію, або відкрийте файл.
2. Виконайте одну з наведених нижче дій.
   - (Illustrator) Для відтворення набору дій виділіть його назву та натисніть кнопку «Відтворити» ▶ на панелі «Дії» або виберіть пункт «Відтворити» у меню панелі.
   - Для відтворення усієї дії виділіть її назву та натисніть кнопку «Відтворити» на панелі «Дії» або виберіть пункт «Відтворити» у меню панелі.
   - Якщо для дії призначено комбінацію клавіш, використайте її для автоматичного відтворення дії.
   - Для відтворення лише частини дії виділіть команду, яку необхідно відтворити, та натисніть кнопку «Відтворити» на панелі «Дії» або виберіть пункт «Відтворити» у меню панелі.
   - Для відтворення окремої команди виділіть її, потім, утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), натисніть кнопку «Відтворити» на панелі «Дії». Також ви можете натиснути Ctrl (Windows) або Command (Mac OS) і двічі клацнути на команді.

Для скасування дії у програмі Photoshop перед її відтворенням зробіть знімок на панелі «Історія», потім виберіть його, щоб скасувати дію.

Угору

Запис дії

Коли ви створюєте нову дію, команди та інструменти, що ви їх використовуєте, долучаються до дії, поки ви не зупините запис.

Щоб захиститися від помилок, працюйте з копією: на початку дії перед застосуванням решти

команд запишіть команду «Файл» > «Записати копію» (Illustrator) або «Файл» > «Записати як» і виберіть «Як копію» (Photoshop). Або ж у програмі Photoshop натисніть кнопку «Новий знімок» на панелі «Історія», щоб зробити знімок зображення перед записом дії.

1. Відкрийте файл.
2. На панелі «Дії» натисніть кнопку «Створити нову дію» або виберіть пункт «Створити дію» у меню панелі «Дії».
3. Введіть назву дії, виділіть набір дій, встановіть додаткові параметри:
   Функціональна клавіша
   Призначає комбінацію клавіш для дії. Ви можете вибрати будь-яку комбінацію функціональної клавіші, клавіші Ctrl (Windows) або Command (Mac OS) та клавіші Shift (наприклад, Ctrl+Shift+F3) за таким винятком: У Windows ви не можете використовувати кнопку F1, а також використовувати F4 або F6 з клавішею Ctrl. Примітка. Якщо ви призначаєте дії ту саму комбінацію клавішу, що використовується для якоїсь команди, комбінація застосовуватиметься для дії, а не для команди.

   Колір
   Призначає колір для показу в кнопковому режимі.
4. Клацніть на «Розпочати запис». Кнопка «Розпочати запис» на панелі «Дії» стає червоною .
   Важливо! Коли ви записуєте команду «Записати як», не змінюйте назву файлу. Якщо ви введете нову назву файлу, ця назва запишеться і використовуватиметься кожного разу, коли ви запускатимете дію. Перед записом файлу, якщо ви перейшли до іншої теки, ви можете вказати інше місце розташування, не вказуючи назви файлу.
5. Виконайте операції та команди, які бажаєте записати.

   Не всі завдання у дії можна записати безпосередньо; проте більшість завдань, запис яких неможливий, можна вставити за допомогою команд у меню панелі «Дії».
6. Для припинення запису натисніть кнопку «Зупинити відтворення/запис» або виберіть пункт «Зупинити запис» у меню панелі «Дії». (У програмі Photoshop також можна натиснути клавішу Esc).

Для продовження запису тієї самої дії виберіть пункт «Розпочати запис» у меню панелі «Дії».

Угору

Вставка у дії завдань, які не можна записати

Не всі завдання у діях можна записати напряму. Наприклад, ви можете записати команди у меню «Ефекти» та «Вид», команди, які відображають та ховають панелі, а також використовувати інструменти «Виділення», «Перо», «Пензель», «Олівець», «Градієнт», «Сітка», «Піпетка», «Швидка заливка» та «Ножиці».

Аби визначити завдання, які не можуть бути записані, зверніться на панель «Дії». Якщо назва команди або інструмента не виникає після виконання завдання, ви все ж можете додати завдання за допомогою команд меню панелі «Дії».

Щоби вставити завдання, яке не можна записати, у створену раніше дію, виберіть елемент дії, після якого потрібно вставити завдання. Потім оберіть відповідну команду з меню панелі «Дії».

Вставка команди меню, яку неможливо записати

1. В меню панелі «Дії» виберіть команду «Вставити пункт меню».
2. Оберіть команду з меню, або почніть друкувати назву команди у текстовому вікні, потім натисніть «Знайти». Потім натисніть кнопку «OK».

Вставка контуру

❖ Оберіть контур, потім оберіть «Вставити обраний контур» в меню панелі «Дії».

Вставка виділення об'єкта

1. Введіть назву об'єкта у полі «Примітка» панелі «Атрибути» перед початком запису. (Для відображення поля «Примітка» оберіть «Показувати примітки» на панелі меню

«Атрибути».)

2. Після запису дії оберіть «Виділити об'єкт» в меню панелі «Дії».
3. Введіть назву об'єкта, потім натисніть «ОК».

Запис параметрів оптимізації для багатьох фрагментів у діалоговому вікні «Зберегти для Інтернету»

❖ Перш ніж починати запис дії, установіть параметри оптимізації фрагментів; потім натисніть Alt (Windows) або Option (Mac OS) і клацніть «Запам’ятати» в діалоговому вікні Зберегти для Інтернету.

Коли ви записали дію, Illustrator запам'ятає параметри.

Угору

Вставлення зупинки

Ви можете вставити у дію зупинки, що дозволяють виконувати завдання, які не можна записати (наприклад, використання інструменту малювання). Після завершення завдання натисніть кнопку «Відтворити» на панелі «Дії», щоб завершити дію.

Також ви можете встановити показ стислого повідомлення, коли дія добігає зупинки, як нагадування про дещо, що треба зробити перед тим, як дія буде продовжена. Ви можете включити в повідомлення кнопку «Продовжити», якщо жодного іншого завдання не потрібно виконувати.

1. Виберіть, де вставити зупинку, зробивши щось одне з наведеного нижче:
   - Виділіть назву дії, в кінці якої треба вставити зупинку.
   - Виділіть команду, щоб вставити зупинку після команди.
2. Виберіть команду «Вставити зупинку» у меню панелі «Дії».
3. Наберіть текст повідомлення, що має з'являтися.
4. Якщо ви бажаєте вставити варіант продовження дії без зупинки, виберіть «Дозволити продовження».
5. Натисніть OK.

Зупинку можна вставити як під час запису дії, так і згодом.

Угору

Зміна параметрів під час відтворення дії

Типово дії завершуються зі значеннями, що вказуються під час первинного запису. Якщо ви бажаєте змінити налаштування команди в межах дії, ви можете вставити умовне керування. Елемент умовного керування призупиняє дію, щоб ви могли задати значення в діалоговому вікні або використати умовний інструмент. (Для застосування ефекту модального інструменту потрібно натиснути Enter або Return: коли ви натискаєте Enter або Return, дія продовжує виконувати завдання).

Елемент умовного керування відображається як значок діалогового вікна ліворуч від команди, дії або набору на панелі «Дії». Червоний значок діалогового вікна показує дію або набір, в якому деякі, але не всі, команди є умовними. Ви не можете встановлювати умовне керування у кнопковому режимі.

❖ Виконайте одну з наведених нижче дій.

- Щоб ввімкнути умовне керування для команди в межах дії, клацніть поле ліворуч від назви команди. Клацніть знову, щоб вимкнути умовне керування.
- Щоб ввімкнути або вимкнути умовне керування для всіх команд дії, виберіть поле ліворуч від назви дії.
- Щоб ввімкнути або вимкнути умовне керування для всіх дій у наборі, виберіть поле ліворуч від назви набору.

Угору

Виключення команд із дії

Ви можете виключити команди, які не бажаєте виконувати як частину записаної дії. Ви не можете виключати команди у кнопковому режимі.

1. У разі потреби розгорніть перелік команд дії, натиснувши трикутник ліворуч від назви дії на панелі «Дії».
2. Виконайте одну з наведених нижче дій.
   - Щоб виключити одну команду, клацніть, щоб стерти позначку ліворуч від назви команди. Клацніть знову, аби включити команду.
   - Щоб виключити або включити всі команди або дії у дії або наборі, клацніть значок ліворуч від назви дії або набору.
   - Щоб виключити або включити всі команди за винятком виділеної команди, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть її значок.

     Щоб показати, що деякі команди в межах групи виключено, у Photoshop позначка батьківської дії стає червоною, в Illustrator позначка батьківської дії тьмяніє.

Угору

Визначення швидкості відтворення

Ви можете відкоригувати швидкість відтворення дії або призупинити її, аби полегшити її налагодження.

1. Виберіть пункт «Параметри відтворення» у меню панелі «Дії».
2. Задайте швидкість і натисніть кнопку «Гаразд»:
   Прискорене
   Програє дію за звичайної (типової) швидкості.
   Примітка. Коли ви відтворюєте дію за прискореної швидкості, екран може не оновлюватися під час виконання дії: файли можуть відкриватися, змінюватися, записуватися і закриватися, не з'являючись на екрані, завдяки чому дія виконується швидше. Якщо бажаєте бачити файли на екрані під час виконання дії, задайте швидкість «Крок за кроком».

   Крок за кроком
   Після завершення кожної команди перерисовує зображення і лише потім переходить до наступної команди дії.

   Пауза на __ секунд
   Задає кількість часу призупинення програми між окремими командами дії.

Угору

Редагування та повторний запис дій

Редагувати та персоналізувати дії нескладно. Ви можете налаштувати параметри будь-якої конкретної команди дії, додати команди до наявної дії, або переглянути усю дію та змінити будь-який або усі параметри.

Додавання команд до дії

1. Виконайте одну з наведених нижче дій.
   - Виділіть назву дії, щоб вставити нову команду в кінці дії.
   - Виділіть команду в дії, щоб вставити команду після неї.
2. Натисніть кнопку «Розпочати запис» або виберіть команду «Розпочати запис» у меню панелі «Дії».
3. Запишіть додаткові команди.
4. Після завершення натисніть кнопку «Зупинити відтворення/запис» на панелі «Дії» або виберіть команду «Зупинити запис» у меню панелі.

Перевпорядкування команд у дії

❖ На панелі «Дії» перетягніть команду на нове місце в межах тієї самої чи іншої дії. Коли на потрібному місці з'явиться виділена лінія, відпустіть кнопку миші.

Повторний запис дії

1. Виділіть дію та виберіть команду «Записати знову» у меню панелі «Дії».
2. Якщо з'являється умовний інструмент, скористайтеся цим інструментом для іншого результату і натисніть Enter чи Return, або просто натисніть Enter чи Return, щоб зберегти ті самі налаштування.
3. Якщо з'явиться діалогове вікно, змініть налаштування і натисніть кнопку «ОК», щоб записати їх, або натисніть кнопку «Скасувати», щоб зберегти ідентичні значення.

Повторний запис окремого завдання

1. Оберіть об'єкт того ж типу, для якого ви хочете повторно записати дію. Наприклад, якщо завдання доступне лише для векторних об'єктів, ви повинні під час перезапису обрати векторний об'єкт.
2. В панелі «Дії» двічі клацніть на команду.
3. Введіть нові значення і натисніть «OK».

Угору

Керування наборами дій

Ви можете створювати та організовувати набори пов'язаних спільним завданням дій, які можна записувати на диск і переносити на інші комп'ютери.

Примітка. Будь-які створені дії автоматично долучаються до списку панелі «Дії». Але для дійсного запису дії без ризику втратити її під час видалення файлу уподобань (Illustrator) або файлу панелі «Дії» (Photoshop), її слід записати як частину набору дій.

Збереження набору дій

1. Виберіть набір.
   Якщо бажаєте записати окрему дію, спочатку створіть набір дії і перенесіть дію до цього нового набору.
2. Виберіть пункт «Записати дії» у меню панелі «Дії».
3. Введіть назву набору, виберіть місце розташування і виберіть команду «Записати».

   Файл можна записати будь-де. На панелі «Дії» можна зберігати лише весь вміст набору, а не окремі дії.

   Примітка. (Лише Photoshop) Якщо файл із збереженим набором дій розміщено у теці «Presets/Actions», набір буде відображено у нижній частині меню панелі «Дії» після перезапуску програми.
   (Лише Photoshop) Натисніть Ctrl+Alt (Windows) або Command+Option (Mac OS), коли ви вибираєте команду «Записати дії», щоб записати їх у текстовий файл. Ви можете використовувати цей файл для перегляду і друку вмісту дії. Проте ви не можете завантажити цей текстовий файл назад у Photoshop.

Завантаження набору дій

За замовчуванням на панелі «Дії» відображаються попередньо визначені дії (які є частиною програми) та будь-які створені користувачем дії. Крім того, на панель «Дії» можна завантажувати додаткові дії.

❖ Виконайте одну з наведених нижче дій.

- Виберіть пункт «Завантажити дії» у меню панелі «Дії». Вкажіть та виділіть файл набору дій, натисніть кнопку «Завантажити» (Photoshop) або «Відкрити» (Illustrator).
- (Лише Photoshop) Виділіть набір дій у нижній частині меню панелі «Дії».

Файли наборів дій Photoshop мають розширення .atn; файли наборів дій Illustrator мають розширення .aia.

Відновлення типового набору дій

1. Виберіть пункт «Скинути дії» у меню панелі «Дії».
2. Натисніть кнопку «ОК» для заміни поточних дій на панелі «Дії» на встановлений за замовчуванням набір або натисніть кнопку «Додати» для додавання встановленого

за замовчуванням набору дій до поточного набору на панелі «Дії».

Впорядкування наборів дій

Щоб полегшити впорядкування дій, ви можете створювати набори дій і записувати ці набори на диск. Ви можете впорядковувати набори дій для різних типів робіт, таких як друкарська публікація та онлайнова публікація, і переносити набори на інші комп'ютери.

- Для створення нового набору дій натисніть кнопку «Створити новий набір» на панелі «Дії» або виберіть пункт «Створити набір» у меню панелі. Введіть назву набору і натисніть кнопку «ОК».

  Примітка. Якщо маєте намір створити нову дію та помістити її до нового набору, спершу створіть набір. Новий набір з'явиться у спливаючому меню наборів, коли ви створюватимете нову дію.

- Щоб перемістити дію до іншого набору, перетягніть дію до цього набору. Коли на потрібному місці з'явиться виділена лінія, відпустіть кнопку миші.

- Для перейменування набору дій двічі клацніть назву набору на панелі «Дії» та виберіть пункт «Встановити параметри» у меню панелі «Дії». Введіть нову назву набору та натисніть кнопку «ОК».

- Для зміни всіх дій панелі «Дії» на новий набір виберіть пункт «Замінити дії» у меню панелі «Дії». Виділіть файл дій і виберіть команду «Завантажити» (Photoshop) або «Відкрити» (Illustrator).

  Важливо! Команда «Замінити дії» заміняє всі набори дій у поточному документі. Перед тим, як застосовувати цю команду, переконайтеся, що ви вже записали копію поточного набору дій командою «Записати дії».

Угору

Виконання дії стосовно пакета файлів

Команда «Пакет» запускає дію, що виконується над текою з файлами та підтеками. Також можна використовувати команду «Пакет» для заповнення шаблону динамічної графіки різними наборами даних.

1. Оберіть «Пакет» з меню панелі «Дії».
2. Для «Відтворення» оберіть дію, яку ви хочете відтворити.
3. Як «Джерело» виберіть теку, до якої потрібно застосувати дію. Або ж виберіть «Набори даних», щоб застосувати дію до кожного набору даних у поточному файлі.

   Якщо ви обрали теку, ви можете встановити додаткові параметри виконання дії.

4. Для «Призначення» визначте, що ви плануєте робити з обробленими файлами. Ви можете лишити файли відкритими без запису змін («Немає»), записати та закрити файли у їх поточному місці розташування («Зберегти та закрити») або записати файли в іншому місці («Тека»).

   В залежності від обраного параметру «Призначення» ви можете встановити додаткові параметри для збереження файлів.

5. Визначте реакцію Illustrator на помилки під час обробки пакета. Якщо ви обрали «Записати помилки у файл», натисніть «Зберегти як», а також вкажіть назву файлу помилки.
6. Натисніть «ОК».

   Файли, що зберігаються після пакетної обробки, завжди зберігаються у тому ж форматі, що й оригінальні файли. Щоб після пакетної обробки файли зберігалися в іншому форматі, в оригінальну дію необхідно записати команду Зберегти як або «Зберегти копію», додавши після неї команду «Закрити». Потім при настроюванні пакетної обробки оберіть «Немає» для «Призначення».

   Для пакетної обробки з використанням різних дій створіть нову дію та запишіть команду «Пакетна обробка» для кожної дії, яку ви хочете використовувати. Така методика також дає вам змогу обробляти кілька тек

в рамках одного пакета. Для пакетної обробки кількох тек створить псевдоніми в теці для інших тек, які ви хочете обробити.

Параметри пакетної обробки

Якщо ви оберете в якості джерела теку, ви можете задати наступні параметри:

Ігнорувати команди дії «Відкрити»
Відкриває файли у визначеній теці та ігнорує будь-які команди «Відкрити», записані як частина оригінальної дії.

Включити всі вкладені підтеки
Обробляє всі файли та теки всередині визначеної теки.

Якщо дія містить будь-які команди запису або експорту, ви можете обрати наступні параметри:

Ігнорувати команди дії «Зберегти»
Записує оброблені файли у цільову теку, а не в місце, записане у дії. Натисніть кнопку «Вибрати», щоб вказати цільову теку.

Ігнорувати команди дії «Експорт»
Експортує оброблені файли у визначену цільову теку, а не в місце, записане у дії. Натисніть кнопку «Вибрати», щоб вказати цільову теку.

Якщо як «Джерело» вибрано «Набір даних», можна задати параметр створення імен файлів під час ігнорування команд «Зберегти» та «Експорт»:

Файл + Номер
Створює імена файлів на основі імені файлу вихідного документа, видаляючи розширення і додаючи тризначний номер, який відповідає набору даних.

Файл + ім'я набору даних
Створює імена файлів на основі імені файлу вихідного документа, видаляючи розширення і додаючи символ підкреслення та ім'я набору даних.

Ім'я набору даних
Створює ім'я файлу на основі імені набору даних.

Інші теми довідки

Створення динамічної графіки з використанням шаблонів і змінних

(cc) BY-NC-SR

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Автоматизація за допомогою сценаріїв

Запуск сценарію
Встановлення сценарію

При виконанні сценарію ваш комп'ютер виконує послідовність операцій. Ці операції можуть включати лише Illustrator, або вони можуть включати інші програми, такі як текстові процесори, програми електронних таблиць, програми керування базами даних.

Illustrator підтримує велику кількість середовищ сценаріїв (в тому числі, Microsoft Visual Basic, AppleScript, JavaScript та ExtendScript). Ви можете використовувати стандартні сценарії, що постачаються з Illustrator, також ви можете створювати власні сценарії та додавати їх до підменю «Сценарії».

Докладніші відомості про створення сценаріїв у програмі Illustrator див. в останній версії документації за посиланням www.adobe.com/devnet/illustrator/scripting.html. Зразки сценаріїв установлено в теку Adobe Illustrator CS5/Scripting.

Угору

Запуск сценарію

❖ Оберіть «Файл» > «Сценарії», потім оберіть сценарій. Можна також вибрати послідовність команд «Файл» > «Сценарії» > «Інший сценарій», а потім вибрати сценарій.

Примітка. Якщо ви редагували сценарій під час роботи Illustrator, ви маєте записати зміни для того, аби вони могли подіяти.

Угору

Встановлення сценарію

❖ Скопіюйте сценарій на жорсткий диск вашого комп'ютера.
Якщо помістити сценарій у теку сценаріїв Adobe Illustrator CS5, він відображатиметься в підменю «Файл» > «Сценарії».

Якщо помістити файл сценарію в іншу теку на жорсткому диску, запустити сценарій в Illustrator можна, вибравши в меню «Файл» > «Сценарії» > «Інший сценарій».

Примітка. Якщо сценарій поміщено в теку «Adobe Illustrator CS5 Scripts» у той час, коли Illustrator працює, потрібно закрити і повторно запустити Illustrator, щоб цей сценарій з'явився у підменю «Сценарії».

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Створення динамічної графіки з використанням шаблонів і змінних

Огляд панелі «Змінні»
Створення змінних
Редагування змінних
Видалення змінних
Редагування динамічних об'єктів
Ідентифікація динамічних об'єктів за допомогою ідентифікаторів XML
Набори даних
Про бібліотеки змінних
Запис шаблону для динамічної графіки

У Illustrator ви можете будь-яку частину ілюстрації перетворити на шаблон для динамічної графіки. Все, що вам потрібно зробити - вказати, які об'єкти у монтажній області є динамічними (змінними) за допомогою змінних. Ви використовуєте змінні для зміни текстових рядків, зв'язаних зображень, графічних даних, а також параметра видимості об'єктів у вашій ілюстрації. Окрім того, можна створювати різні набори змінних для легкого перегляду того, як шаблон виглядатиме під час візуалізації.

Динамічна графіка робить можливим швидке та точне створення кількох версій ілюстрації. Наприклад, потрібно створити 500 різних веб-банерів на основі одного шаблона. Ручне введення даних (зображень, тексту тощо) в шаблон зайняло б дуже багато часу. Натомість можна скористатися сценарієм, який звертається до бази даних і за допомогою отриманих даних автоматично створює веб-банери.

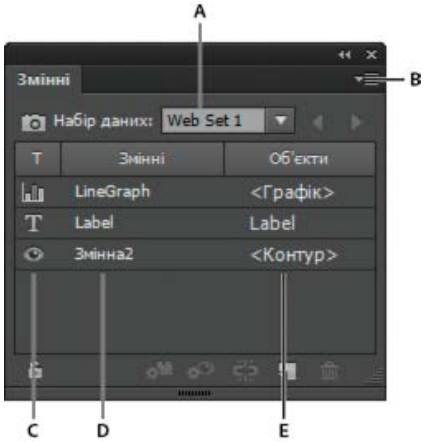
Динамічна графіка створена для використання у спільному робочому середовищі. Далі наводяться деякі приклади того, яку роль відіграє динамічна графіка у різних роботах:

- Якщо ви дизайнер, ви можете створити шаблон для того, аби контролювати динамічні елементи оформлення. Коли ви передаєте ваш шаблон на виробництво, ви можете бути певні, що зміненими можуть бути лише змінні дані.
- Якщо ви розробник, ви можете кодувати змінні та набори даних безпосередньо у файл XML. Дизайнер може потім імпортувати змінні та набори даних у файл Illustrator для створення оформлення на основі ваших специфікацій.
- Якщо ви відповідаєте за випуск, вам стануть у нагоді сценарії в Illustrator та команда «Пакетна обробка». Для подальшої автоматизації процесу візуалізації також можна використовувати сервер динамічної роботи з зображеннями, наприклад Adobe® Scene7.

Угору

Огляд панелі «Змінні»

Для роботи зі змінними та наборами даних ви використовуєте панель «Змінні»(«Вікно» > «Змінні»). На панелі вказано тип та ім'я кожної змінної у документі. Змінна прив'язана до об'єкта, тому стовпчик «Об'єкт» відображає назву зв'язаного об'єкта, під яким він виникає на панелі «Шари».



Панель «Змінні»

A.
Набір даних

B.
Меню панелі

C.
Тип змінної

D.
Ім'я змінної

E.
Ім'я зв'язаного об'єкта

Панель «Змінні» використовує такі значки для відображення типу змінної:

- Змінна видимості .
- Змінна текстового рядку .
- Змінна зв'язаного файлу .
- Змінна даних графіку .
- Змінна без типу (незв'язана) .

  Ви можете сортувати рядки натисканням на елементах у стовпчику заголовку: за іменем змінної, за назвою об'єкта, за типом змінної.

Угору

Створення змінних

В Illustrator ви можете створити чотири типи змінних: Дані графіку, Зв'язаний файл, Текстовий рядок та Видимість. Тип змінної відображає те, які властивості об'єкта є змінними (динамічними).

Примітка. Панель «Змінні» також надає команди для створення змінних.

Створення змінної видимості

❖ Оберіть об'єкти, які ви хочете показати або сховати, та натисніть кнопку «Зробити видимість динамічною» на панелі «Змінні».

Створення змінної текстового рядку

❖ Оберіть текстовий об'єкт та натисніть на кнопку «Зробити об'єкт динамічним» на панелі «Змінні».

Створення змінної зв'язаного файлу

❖ Оберіть зв'язаний файл та натисніть на кнопку «Зробити об'єкт динамічним» на панелі «Змінні».

Створення змінної графічних даних

❖ Оберіть графічний об'єкт та натисніть на кнопку «Зробити об'єкт динамічним» на панелі «Змінні».

Створення змінної без прив'язки до об'єкта

❖ Натисніть на кнопку «Нова змінна» на панелі «Змінні». Для прив'язки змінної до об'єкта у подальшому, оберіть об'єкт та змінну, натисніть на кнопці «Зробити видимість динамічною» або «Зробити об'єкт динамічним».

Угору

Редагування змінних

За допомогою панелі «Змінні» ви можете редагувати ім'я та тип змінної, скасувати прив'язку змінної, заблокувати змінну.

Відміна прив'язки змінної скасовує посилання між змінною та її об'єктом. Блокування змінної запобігає створенню змінних, їхньому видаленню, а також редагуванню параметрів змінних. Однак, ви можете прив'язувати та відміняти прив'язку об'єктів до заблокованих змінних.

Зміна імені та типу змінної

❖ Два рази клацніть на змінну на панелі «Змінні». Окрім того, ви можете обрати змінну на панелі змінних, потім обрати «Параметри змінної» у меню панелі «Змінні».

Відміна прив'язки змінної

❖ Клацніть на кнопку «Відміна прив'язки змінної» на панелі «Змінні» або оберіть «Відміна прив'язки змінної» у меню панелі «Змінні».

Блокування та разблокування усіх змінних у документі

❖ Натисніть кнопку «Блокувати/розблокувати змінні» або на панелі «Змінні».

Угору

Видалення змінних

Після видалення змінна усувається з панелі «Змінні». Якщо ви видаляєте змінну, прив'язану до об'єкта, об'єкт стає статичним (окрім випадку, коли об'єкт прив'язаний ще й до іншої змінної іншого типу).

1. Оберіть змінну, яку ви хочете видалити.
2. Виконайте одну з таких дій:
    - Клацніть на значку «Видалити змінну» на панелі «Змінні», або оберіть «Видалити змінну» у меню панелі «Змінні».
    - Для видалення змінної без підтвердження перетягніть її на значок «Видалити змінну».

Угору

Редагування динамічних об'єктів

Редагуванням об'єкта ви змінюєте дані, асоційовані з прив'язаною до нього змінною. Наприклад, якщо ви працюєте зі змінною видимості, ви змінюєте стан видимості об'єкта на панелі «Шари». Редагування динамічних об'єктів дає змогу створювати кілька наборів даних у шаблоні.

1. Оберіть динамічний об'єкт у монтажній області або виконайте одну з наступних процедур для автоматичного виділення динамічного об'єкта:
    - Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на змінній на панелі «Змінні».
    - Окрім того, ви можете обрати змінну на панелі змінних, потім обрати «Виділити прив'язаний об'єкт» у меню панелі «Змінні».
    - Для вибору всіх динамічних об’єктів виберіть Вибрати всі динамічні об’єкти з меню панелі «Змінні».

2. Редагування даних, асоційованих з об'єктом, відбувається наступним чином:
    - Для тексту редагуйте рядок тексту у монтажній області.
    - Для зв'язаних файлів замініть зображення за допомогою панелі «Посилання» або команди «Файл» > «Помістити».
    - Для графіків - редагуйте дані у діалоговому вікні «Графічні дані».
    - Для всіх об'єктів з динамічною видимістю зміна стану видимості об'єкта відбувається на панелі «Шари».

Угору

Ідентифікація динамічних об'єктів за допомогою ідентифікаторів XML

Панель змінних відображає імена динамічних об'єктів, під якими вони виникають на панелі «Шари». Якщо ви записуєте шаблон у форматі SVG для використання з іншими продуктами Adobe, ці імена об'єктів мають відповідати угодам про імена XML. Наприклад, імена XML повинні починатися з літери, підкреслення або двокрапки і не повинні містити пробілів.

Illustrator автоматично присвоює коректний XML ID кожному динамічному об'єкту, який ви створюєте. Для перегляду, редагування та експорту імен об'єктів за допомогою ідентифікаторів XML виберіть «Реагування» > «Параметри» > «Одиниці виміру» (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Одиниці виміру» (Mac OS), після чого виберіть «Ідентифікатор XML».

Угору

Набори даних

Набір даних – це набір змінних та пов'язаних із ними даних. При створенні набору даних ви захоплюєте знімок динамічних даних, які у даний момент відображаються у монтажній області. Ви можете переключатися між наборами даних для завантаження різних даних у ваш шаблон.

Ім'я поточного набору даних відображається нагорі панелі «Змінні». Якщо ви змінюєте значення змінної, так що монтажна область більше не відображає збережених у наборі даних, ім'я набору даних відображається курсивом. У такому разі ви можете створити новий набір даних або оновити наявний набір даних для перезапису збережених даних новими.

Створення набору даних

❖ Натисніть на кнопку «Захопити набір даних» на панелі «Змінні». Окрім того, ви можете обрати «Захопити набір даних» у меню панелі «Змінні».

Переключення між наборами даних

❖ Оберіть набір даних з переліку наборів даних на панелі «Змінні». Окрім того, ви можете натискати кнопки «Попередній набір даних» або «Наступний набір даних».

Застосування даних монтажної області до поточного набору даних

❖ Оберіть «Оновити набір даних» у меню панелі «Змінні».

Перейменування набору даних

❖ Редагування тексту відбувається напряму у текстовому вікні набору даних. Окрім того, можна два рази клацнути на словах Набір даних: (зліва від текстового вікна «Набір даних»), введіть нову назву, потім натисніть «OK».

Видалення набору даних

❖ Оберіть «Видалити набір даних» у меню панелі «Змінні».

Угору

Про бібліотеки змінних

У спільному середовищі координація між членами команди є суттєвою умовою успіху проекту. Наприклад, у компанії, яка розробляє веб-сайти, дизайнер відповідає за вигляд та враження від сайту, у той час як розробник відповідає за необхідні коди та сценарії. Якщо дизайнер змінює макет веб-сторінки, ці зміни мають бути обговорені з розробником. З іншого боку, якщо розробник відчуває потребу додати веб-сторінці функціональності, оформлення також повинне бути оновлене.

Бібліотеки змінних дозволяють дизайнерам та розробникам координувати свою роботу через файл XML. Наприклад, дизайнер може створити шаблон візитної картки у Illustrator та експортувати змінні дані у файл XML. Розробник може потім використати файл XML для зв'язування змінних та наборів даних з базою даних, для створення сценаріїв візуалізації остаточної ілюстрації. Робочі процеси також можна відмінити, коли розробник кодує імена змінних та наборів даних у файл XML, а дизайнер імпортує бібліотеки змінних у документ Illustrator.

Для імпорту змінних в Illustrator з файлу XML у меню панелі «Змінні» оберіть «Завантажити бібліотеку змінних».

Для експорту змінних з Illustrator до файлу XML у меню панелі «Змінні» оберіть «Зберегти бібліотеку змінних».

Угору

Запис шаблону для динамічної графіки

Коли у документі Illustrator ви визначаєте змінні, ви створюєте шаблон для динамічної графіки. Шаблон можна зберегти у форматі SVG для використання з іншими продуктами Adobe, наприклад Adobe® Graphics Server. Наприклад, розробник, що працює з Adobe Graphics Server, може прив'язати змінні у SVG-файлі безпосередньо до бази даних або іншого джерела даних.

1. Виберіть «Файл» > Зберегти як, введіть ім’я файлу, виберіть формат файлу SVG, а потім натисніть «Зберегти».
2. Натисніть Інші параметри та виберіть «Включати дані сервера Adobe Graphics Server». Цей параметр включає всю інформацію, потрібну для заміни змінних у файлі SVG.
3. Натисніть «ОК».

Інші теми довідки
Огляд панелі «Посилання»

Ввід графічних даних

Огляд панелі «Шари»

Виконання дії стосовно пакета файлів

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Графіки

Створення графіків
Форматування графіків
Додавання до графіків рисунків та символів

Угору

Створення графіків

Графіки дозволяють візуально передавати статистичну інформацію. В Adobe Illustrator можна створювати графіки дев'яти різних типів і персоналізувати їх за власними потребами. Натисніть і утримуйте кнопку миші на інструменті графіків на панелі інструментів, щоб побачити всі доступні види графіків.

Створити графік

1. Виберіть інструмент для побудови графіка.

   Використовуваний інструмент з самого початку визначає тип графіка, який створить Illustrator; однак, пізніше тип графіка можна легко змінити.

2. Визначте розміри графіка одним з наступних способів:

   - Перетягніть вказівник по діагоналі з кута, де має бути початок графіка, до протилежного кута. Перетягуючи вказівник, утримуйте клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS), щоб малювати графік з центру. Перетягніть, утримуючи клавішу Shift, щоб обмежити графік до квадрату.
   - Клацніть де-небудь, щоб створити графік. Введіть висоту та ширину графіка та натисніть кнопку OK.

     Примітка. Визначені розміри стосуються основного тіла графіка та не оточують міток та підписів графіка.

3. Введіть дані для графіка в вікні «Дані графіка».

   Важливо! Дані графіка мають бути розташовані у визначеному порядку, який відрізняється залежно від типу графіка. Перш ніж розпочнете ввід даних, обов'язково прочитайте, як організувати на робочому аркуші мітки та набори даних.

4. Щоб створити графік, натисніть кнопку «Застосувати» ✓ чи натисніть клавішу Enter на цифровій клавіатурі.

   Вікно «Дані графіка» залишатиметься відкритим, аж поки його не закрити. Це дозволяє легко переходити між редагуванням даних графіка та роботою в монтажній області.

Також див.
Колекція інструментів діаграм

Налаштування ширини стовпця чи кількості знаків після коми

Налаштування ширини стовпця не впливає на ширину стовпчиків графіка, а лише дозволяє побачити у стовпці більше чи менше знаків.

При стандартному значенні 2 знаки число 4 відображається в вікні «Дані графіка» як 4.00, а введене в клітинку число 1.55823 відображається як 1.56.

Налаштування ширини стовпців
❖ Виконайте одну з таких дій:

Натисніть кнопку «Стиль клітинки» та введіть у текстове вікно «Ширина стовпця» значення від 0 до 20.

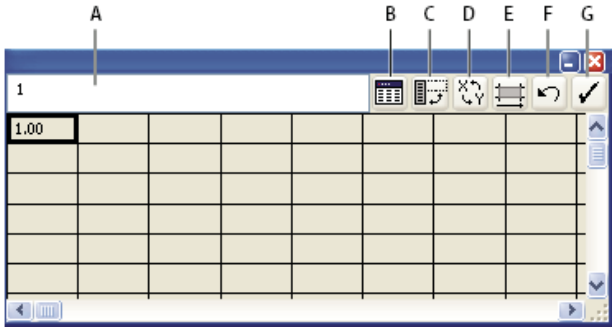
- Розташуйте вказівник на краю стовпця, який слід налаштувати. Вказівник зміниться на подвійну стрілку . Тоді перетягніть ручку в потрібне місце.

Налаштування кількості знаків після коми в клітинках

❖ Натисніть кнопку «Стиль клітинки» та введіть у текстове вікно «Кількість знаків» значення від 0 до 10.

Ввід графічних даних

Для вводу даних для графіка використовують вікно «Дані графіка». Вікно «Дані графіка» з'являється автоматично при застосуванні графічного інструмента і залишається відкритим, аж поки його не закрити.



Вікно даних графіка

A.
Ввід тексту

B.
Імпортувати дані

C.
Транспонувати рядок/стовпчик

D.
Поміняти місцями x/y

E.
Стиль клітинки

F.
Повернення назад

G.
Застосувати

1. Показ вікна «Дані графіка» для графіка, що існує: повністю виберіть графік за допомогою інструмента «Виділення», після чого виберіть команду «Об'єкт» > «Графік» > «Дані».
2. Введіть дані в той чи інший спосіб:
   - Виберіть на робочому аркуші клітинку та введіть дані в текстовому полі в верхній частині вікна. Для вводу даних з переходом до наступної клітинки в тому самому рядку натискайте клавішу Tab; для вводу даних з переходом до наступної клітинки в тому самому стовпчику натискайте клавішу Enter або Return; для переміщення від однієї клітинки до іншої користуйтеся клавішами зі стрілками, або ж просто клацніть іншу клітинку, щоб вибрати її.
   - Скопіюйте дані з програми обробки табличних даних, наприклад з Lotus® 1-2-3 чи Microsoft Excel. У вікні «Дані графіка» клацніть на клітинці, яка має бути верхньою лівою клітинкою вставлених даних, та виберіть команду »Редагування > Вставити».
   - Створіть за допомогою текстового процесора текстовий файл, в якому дані кожної клітинки розділені символом табуляції, а дані кожного рядка - символом початку нового абзацу. Ці дані можуть містити лише десяткові крапки чи

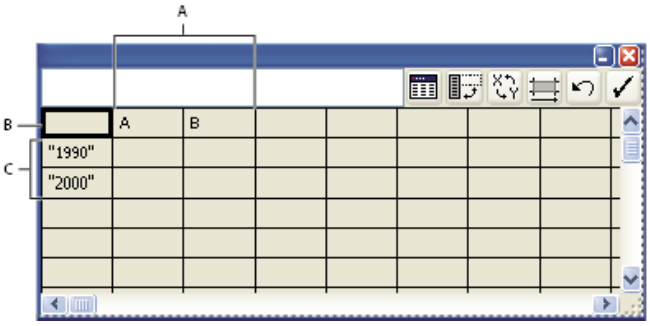
десяткові коми; інакше дані не буде виведено на графік (наприклад, вводьте 732000, але не 732,000). У вікні «Дані графіка» клацніть на клітинці, яка буде верхньою лівою клітинкою імпортованих даних; натисніть кнопку «Імпортувати дані» та виберіть файл.

Примітка. Якщо випадково дані графіка були введені у зворотному порядку (тобто рядки замість стовпчиків чи навпаки), натисніть кнопку «Транспонувати», щоб поміняти місцями стовпчики та рядки даних. Щоб поміняти місцями осі x та y точкової діаграми, натисніть кнопку «Поміняти місцями X/Y».

3. Щоб оновити графік, натисніть кнопку «Застосувати» чи натисніть клавішу Enter на цифровій клавіатурі.

Застосування міток та наборів даних для графіків

Мітки - це слова чи числа, які описують два поняття: порівнювані набори даних та категорії, між якими їх треба порівняти. Для стовпчикових і лінійчатих діаграм і діаграм з накопиченням, лінійних, фігурних графіків та радарів мітки на робочому аркуші вводяться таким чином:



Мітки у вікні «Дані графіка»

A.
Мітки наборів даних

B.
Порожня клітинка

C.
Мітки категорій

Введіть мітки

❖ Для стовпчикових і лінійчатих діаграм і діаграм з накопиченням, лінійних, фігурних графіків та радарів мітки на робочому аркуші вводяться таким чином:

- Якщо потрібно, щоб Illustrator автоматично створив підписи до графіка, видаліть вміст верхньої лівої клітинки та залиште її порожньою.
- Введіть у верхньому рядку клітинок мітки для інших наборів даних. Ці мітки з'являться в підписах. Якщо не потрібно, щоб Illustrator створив підписи, не вводьте міток наборів даних.
- Мітки для категорій введіть у лівому стовпчику клітинок. Категоріями часто бувають одиниці часу, наприклад дні, місяці чи роки. Ці мітки розташовуються або по горизонтальній, або по вертикальній осі графіка, за винятком графіків типу «Радар», в яких кожна мітка відповідає окремій осі.
- Для створення міток, що складаються лише з чисел, візьміть ці числа в прямі лапки. Наприклад, щоб використати як мітку 1996 рік, введіть «1996».
- Щоб створити в мітці розрив рядка, скористайтеся для розділення рядків вертикальними рисками. Наприклад, якщо ввести Усього|передплат|1996, мітка графіка виглядатиме так:

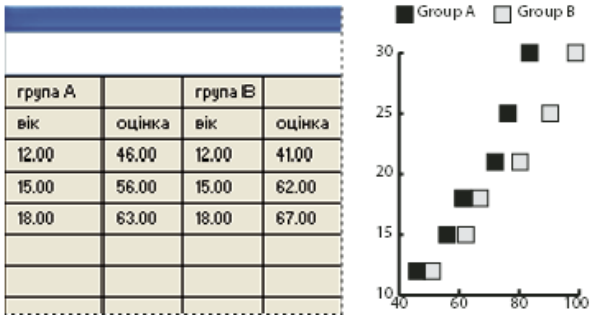
  Усього

  передплат

  1996

Введення наборів даних для точкових діаграм

Точкова діаграма відрізняється від інших видів графіків тим, що по обох осях відкладаються значення; категорії відсутні.



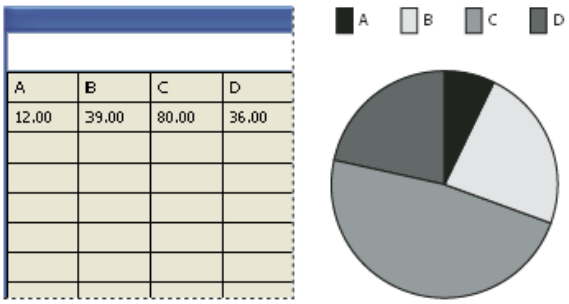
група A		група B	
вік	оцінка	вік	оцінка
12.00	46.00	12.00	41.00
15.00	56.00	15.00	62.00
18.00	63.00	18.00	67.00

Дані точкової діаграми

- Введіть мітки наборів даних у кожну наступну клітинку уздовж верхнього рядка робочого аркуша, починаючи з першої клітинки. Ці мітки з'являться в підписах.
- У першому стовпчику введіть дані за віссю *y*, а в другому стовпчику - дані за віссю *x*.

Введення наборів даних для кругових діаграм

Дані для кругових діаграм слід організувати так само, як і для інших графіків. Однак, кожний рядок даних на робочому аркуші призводить до створення окремої діаграми.



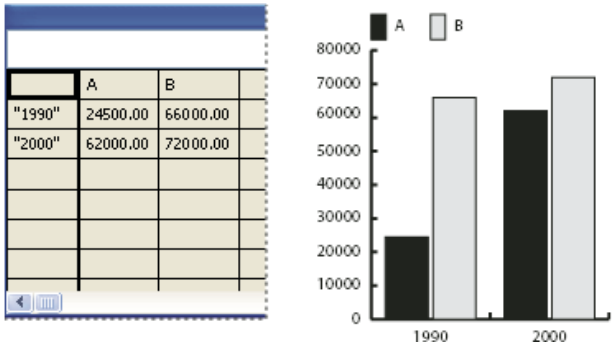
A	B	C	D
12.00	39.00	80.00	36.00

Дані кругової діаграми

- Введіть мітки наборів даних, як для вертикальних смуг, вертикальних стеків, горизонтальних смуг, горизонтальних стеків, лінійних, фігурних графіків та радарів. Якщо треба створити назви графіків, введіть мітки категорій.
- Для створення одиночної кругової діаграми побудуйте лише один рядок даних, який містить або лише додатні, або лише від'ємні значення.
- Для створення одиночної кругової діаграми побудуйте лише один рядок даних, який містить або лише додатні, або лише від'ємні значення. За замовчуванням, розмір окремих кругових діаграм пропорційний до суми даних кожного елемента даних.

Введення наборів даних для вертикальних, горизонтальних смуг, лінійних, фігурних графіків та радарів

Ввівши мітки для графіка, можна вводити кожний набір даних у відповідному стовпчику.



	A	B
"1990"	24500.00	66000.00
"2000"	62000.00	72000.00

Дані вертикальних смуг

Вертикальна смуга, вертикальний стек, горизонтальна смуга та горизонтальний стек

Висота вертикальної чи довжина горизонтальної смуги відповідає порівнюваному значенню. Для

вертикальних чи горизонтальних смуг можна комбінувати додатні та від'ємні значення; тоді від'ємні значення з'являються в вигляді вертикальних смуг, розташованих нижче від горизонтальної осі. Для вертикальних стеків всі числа мають бути або додатними, або від'ємними..

Лінійні діаграми
Кожний стовпчик даних відповідає одному рядку лінійної діаграми. На лінійній діаграмі можуть використовуватися і додатні, і від'ємні значення.

Фігурні графіки
Усі значення мають бути або додатними, або від'ємними. Кожний уведений рядок даних відповідає заповненій площі фігурної діаграми. У фігурних діаграмах значення кожного стовпчика додається до суми попередніх стовпчиків. Отже, навіть якщо фігурні та лінійні діаграми містять однакові дані, вони суттєво відрізнятимуться.

Радари
Кожне число відкладається на осі та з'єднується з іншими числами на тій самій осі для створення «сітки». На радарах можуть використовуватися і додатні, і від'ємні значення.

Угору

Форматування графіків

Форматування та персоналізація графіків

Графіки можна форматувати у багато різних способів. Наприклад, можна змінювати вигляд та розташування осей графіка, додати тіні, перемістити підписи та сумістити різні типи графіків. Переглянути параметри форматування графіка можна, вибравши графік інструментом «Виділення» та вибравши в меню команду «Об'єкт» > «Графік» > «Тип».

Також можна багатьма способами персоналізувати графік вручну. Можна змінити колір тіні; змінити гарнітуру та стиль шрифту; зсунути, віддзеркалити, зрізати, обернути чи змінити масштаб будь-якої чи усіх частин графіка; персоналізувати вигляд вертикальної смуги та маркера. До графіків можна застосувати прозорість, градієнти, переходи, штрихи, стилі графіки та інші ефекти. Ці зміни слід вносити в останню чергу, оскільки оновлення графіка призведе до їх усунення.

> *Приклади персоналізації графіків можна побачити в теці Cool Extras/Sample Files/Graph Designs, яка розташована в теці програми Illustrator.*

Не забувайте, що графік є згрупованим об'єктом, який пов'язаний зі своїми даними. Ні в якому разі не розгруповуйте графік - інакше змінити графік буде неможливо. Для редагування графіка виберіть частини, які треба відредагувати, не розгруповуючи графік. Користуйтеся для цього інструментом «Часткове виділення» чи «Групове виділення».

Важливо також розуміти, як пов'язані між собою елементи графіка. Цілий графік разом з підписами складає єдину групу. Усі набори даних являють собою підгрупу графіка; у свою чергу, кожний набір даних зі своїм підписом є підгрупою усіх наборів даних. Кожне значення є підгрупою свого набору даних і т.д.. Ні в якому разі не розгруповуйте й не перегруповуйте об'єкти, які містяться в графіку.

Зміна типу графіка

1. Виділіть графік інструментом «Виділення».
2. Виберіть команду «Об'єкт» > «Графік» > «Тип» або двічі клацніть графічний інструмент на панелі інструментів.
3. У діалоговому вікні «Тип графіка» натисніть кнопку, яка відповідає потрібному типу графіка, та кнопку OK.

   Примітка. Коли графічні об'єкти залиті з градієнтами, зміна типів графіків може призвести до несподіваних результатів. Щоб уникнути небажаних результатів, відкладіть застосування градієнтів до закінчення графіка, або ж вибирайте об'єкти для заливки з застосуванням градієнта за допомогою інструмента «Часткове виділення» й заливайте їх тріадним кольором; згодом повторно застосуйте початкові градієнти.

Форматування осей графіка

За винятком кругових діаграм, на всіх графіках існує вісь значень, яка відображає одиниці вимірювання для графіка. За вибором, вісь значень може відображатися по один чи по обидва боки графіка. Горизонтальна смуга, горизонтальний стек, вертикальна смуга, вертикальний стек та фігурні діаграми також мають вісь категорій, яка визначає категорії даних на графіку.

Можна керувати кількістю поділок на кожній осі, змінювати довжину поділок, додавати до чисел на осі префікс та суфікс.

1. Виділіть графік інструментом «Виділення».
2. Виберіть команду «Об'єкт» > «Графік» > «Тип» або двічі клацніть графічний інструмент на панелі інструментів.
3. Для зміни розташування осі значень виберіть параметр у меню «Вісь значень».
4. Для форматування поділок та міток виділіть вісь зі спливаючого меню в верхній частині діалогового вікна та встановіть такі параметри:

   Контрольні значення
   Визначає розташування контрольних позначок на осях значень, лівих, правих чи верхніх осях. Щоб розрахувати розташування контрольних позначок вручну, виберіть варіант «Ігнорувати обчислені значення». Можна або прийняти значення, встановлені на етапі створення графіка, або ввести мінімальне значення, максимальне значення та кількість поділок між мітками.

   Контрольні позначки
   Визначає довжину контрольних позначок та їх кількість на поділку. Щоб нанести контрольні позначки по обидва боки міток чи стовпчиків, встановіть для осей категорій параметр «Нанести контрольні позначки між мітками». Щоб відцентрувати контрольні позначки над мітками чи стовпчиками, зніміть цей параметр.

   Додати мітки
   Визначає префікс і суфікс для чисел на осях значень, лівих, правих чи верхніх осях. Наприклад, до чисел на осі можна додати знак долара або процента.

Призначення осям значень різних масштабів

Якщо графік має осі значень по обидва боки, можна призначити до кожної осі різний набір даних. В результаті Illustrator утворить для кожної осі окрему шкалу. Ця методика особливо корисна в разі суміщення на одному графіку різних типів графіків.

1. Виберіть інструмент «Групове виділення»  .
2. Клацніть позначення даних, які потрібно призначити до цієї осі.
3. Не усуваючи з підписів вказівник інструмента «Групове виділення», клацніть ще раз. Будуть вибрані всі стовпчики, згруповані з підписами.
4. Виберіть команду «Об'єкт» > «Графік» > «Тип» або двічі клацніть графічний інструмент на панелі інструментів.
5. У спливаючому меню «Вісь значень» виберіть вісь, якій слід призначити дані.
6. Натисніть «ОК».

Також див.

Колекція інструментів виділення

Форматування вертикальних смуг, горизонтальних смуг та ліній

Для вертикальної смуги, вертикального стека, горизонтальної смуги та горизонтального стека можна задати проміжок між кожною вертикальною чи горизонтальною смугою на графіку. Також можна задати проміжок між категоріями, або кластерами, даних на графіку. Для лінійного графіка, точкової діаграми чи радарів можна встановити вигляд ліній чи точок даних.

1. Виділіть графік інструментом «Виділення».

2. Виберіть команду «Об'єкт» > «Графік» > «Тип» або двічі клацніть графічний інструмент на панелі інструментів.
3. Щоб задати проміжок між вертикальними та горизонтальними смугами на діаграмі типу вертикальної смуги, горизонтальної смуги чи горизонтального стеку, введіть у текстові поля «Ширина вертикальної смуги», «Ширина горизонтальної смуги» чи «Ширина кластера» значення в межах від 1% до 1000%.

   Значення, що перевищує 100%, призводить до накладання вертикальних смуг, горизонтальних смуг чи кластерів. Якщо це значення менше від 100%, між вертикальними смугами, горизонтальними смугами чи кластерами залишаються проміжки. Якщо це значення становить 100%, то вертикальні смуги, горизонтальні смуги чи кластери прилягають одне до одного.
4. Для настроювання ліній та точок даних на лінійних та точкових графіках, а також графіках типу «Радар», встановіть параметри «Позначити точки значень», «З'єднати точки значень», «Лінії вздовж усієї ширини» та «Побудова заповнених ліній».
5. Для зміни способу накладання вертикальних, горизонтальних смуг та ліній встановіть спочатку параметри «Перший рядок попереду» чи «Перший стовпчик попереду».

   Примітка. Для фігурних діаграм завжди встановлюйте варіант «Перший стовпчик попереду», інакше деякі зони можуть не з'явитися.

Загальні параметри графіків

Загальні параметри графіків можна побачити, виділивши графік інструментом «Виділення» і двічі клацнувши графічний інструмент на панелі інструментів.

Вісь значень
Визначає розташування осі значень (осі, на якій відображають одиниці вимірювання).

Додати тінь
Наносить тіні за вертикальними, горизонтальними смугами чи лініями на графіку, або ж за цілими круговими діаграмами.

Розташувати легенду вгорі
Відображає підписи горизонтально над графіком, а не справа від графіка.

Перший рядок спереду
Визначає накладання категорій, чи кластерів, даних на графіку, коли «Ширина кластера» перевищує 100%. Цей параметр найкорисніший при роботі з вертикальними та горизонтальними смугами.

Перший стовпчик спереду
Розташовує вертикальну смугу, горизонтальну смугу чи лінію, яка відповідає першому стовпчику в верхній частині вікна «Дані графіка». Цей параметр визначає також, котра вертикальна смуга розташована згори, якщо для вертикальної смуги чи вертикального стека «Ширина стовпця» перевищує 100%, або якщо для горизонтальної смуги чи горизонтального стека «Ширина смуги» перевищує 100%.

Позначити точки значень
Розташовує квадратні маркери в кожній точці даних.

З'єднати точки даних
Проводить лінії, що полегшує видимість співвідношень між даними.

Лінії вздовж усієї ширини
Нанесіть зліва направо, уздовж горизонтальної осі (x), лінії, які виходять за межі графіка. Цей параметр недоступний для групових графіків.

Малювати залиті лінії
Створює потовщену лінію згідно зі значенням, введеним у текстовому полі «Ширина лінії», з заливкою лінії кольором згідно з вимогами до цієї серії даних. Цей параметр доступний лише при виборі параметра «З'єднати точки даних».

Додавання тіней

Тіні можна наносити за вертикальними, горизонтальними смугами чи лініями на графіку, або ж за цілими круговими діаграмами.

1. Виділіть графік інструментом «Виділення».
2. Виберіть команду «Об'єкт» > «Графік» > «Тип» або двічі клацніть графічний інструмент на панелі інструментів.
3. У діалоговому вікні «Тип графіка» встановіть параметр «Додати тінь» і натисніть OK.

Зміна розташування підписів

За замовчуванням підписи відображаються у правій частині графіка. Однак, можна встановити, щоб вони відображалися горизонтально в верхній частині графіка.

1. Виділіть графік інструментом «Виділення».
2. Виберіть команду «Об'єкт» > «Графік» > «Тип» або двічі клацніть графічний інструмент на панелі інструментів.
3. У діалоговому вікні «Тип графіка» встановіть параметр «Розташувати легенду вгорі» та натисніть OK.

Форматування кругових діаграм

Можна змінити розташування підписів та спосіб сортування клинів у кругових діаграмах. Також можна вказати спосіб відображення декількох кругових діаграм.

1. Виділіть графік інструментом «Виділення».
2. Виберіть команду «Об'єкт» > «Графік» > «Тип» або двічі клацніть графічний інструмент на панелі інструментів.
3. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб змінити розташування підписів, встановіть параметр «Підписи».
   - Щоб вказати, як відображати декілька кругових діаграм, встановіть параметр «Положення».
   - Щоб вказати порядок сортування клинів, встановіть параметр «Сортувати».

     За замовчуванням проценти та підписи забарвлені в чорний колір. Якщо клин з темним фоном затіняє підписи, перефарбуйте темний фон. Виділіть інструментом «Групове виділення» темні клини і зафарбуйте їх за допомогою панелі «Колір» чи «Зразки».

Параметри секторної діаграми

Легенда
Визначає розташування підписів.
Стандартні підписи
Розташовує мітки стовпчиків за межами діаграми; це стандартний варіант. Користуйтеся цим варіантом при суміщенні кругових діаграм з іншими видами графіків.

Підписи на секторах
Вставляє підписи в відповідні сектори.

Без підписів
Взагалі опускає підписи.

Розташування
Вказує спосіб відображення декількох кругових діаграм.
Співвідношення
Пропорційно задає розміри діаграм.

Парний
Надає однаковий діаметр усім круговим діаграмам.

З накопиченням
Накладає кожну кругову діаграму поверх іншої, причому розмір кожної діаграми пропорційний до іншої.

Сортувати
Задає спосіб сортування секторів.
Усі
Сортує сектори вибраних секторних діаграм від найбільшого до найменшого значення за годинниковою

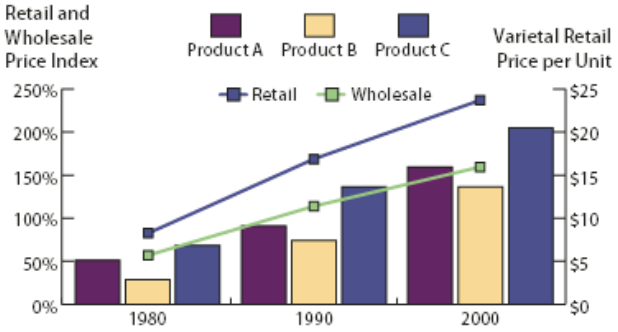
стрілкою, починаючи з верхньої точки секторної діаграми.

Перший
Сортує сектори вибраних секторних діаграм таким чином, що найбільше значення першої діаграми буде розташоване в першому секторі, а всі решта будуть сортуватися від більшого до меншого значення. Порядок секторів на інших діаграмах буде такий самий, як і на першій діаграмі.

Немає
Сортує сектори вибраних секторних діаграм у порядку вводу значень за годинниковою стрілкою, починаючи з верхньої точки секторної діаграми.

Суміщення різних типів графіків

На одному графіку можна сумістити графіки різних типів. Наприклад, може бути потрібно, щоб один набір даних був представлений вертикальною смугою, а інші - лінійною діаграмою. Суміщати одне з одним можна всі види графіків, окрім точкової діаграми. Точкові діаграми не можна суміщати з жодним іншим типом графіків.



Поєднання на одному графіку стовпчиків та ліній

1. Виберіть інструмент «Групове виділення» .
2. Клацніть підпис для даних, для яких треба змінити тип графіка.
3. Не усуваючи з підписів вказівник інструмента «Групове виділення», клацніть ще раз. Будуть вибрані всі стовпчики, згруповані з підписами.
4. Виберіть команду «Об'єкт» > «Графік» > «Тип» або двічі клацніть графічний інструмент на панелі інструментів.
5. Виберіть тип графіка та потрібні параметри.

   Якщо на графіку використовується декілька типів графіків, можна розташувати один набір даних уздовж правої осі, а один уздовж лівої. Таким чином, за кожною віссю відкладатимуться інші дані.

   Примітка. Якщо вертикальні стеки застосовуються разом з іншими типами графіків, обов'язково використовуйте ту саму вісь для всіх наборів даних, представлених вертикальними стеками. Якщо для деяких наборів даних використовується права вісь, а для інших - ліва, висота вертикальних смуг може давати неправильне уявлення чи накладатися.

Виділення частин графіка

1. Виберіть інструмент «Групове виділення» .
2. Клацніть підписи вертикальної смуги, яку потрібно вибрати.
3. Не усуваючи з підписів вказівник інструмента «Групове виділення», клацніть ще раз. Будуть вибрані всі стовпчики, згруповані з підписами.

   Можна також вибрати групу, клацнувши для вибору одного з її елементів, клацнувши ще раз для вибору згрупованих з ним вертикальних смуг та клацнувши утретє для вибору підписів. Кожне клацання додає до виділення наступній рівень згрупованих об'єктів, починаючи з наступної групи, вищої за ієрархією. Клацати можна стільки раз, скільки груп треба додати до виділення.

4. Для зняття виділення з частини виділеної групи виділіть інструмент «Часткове виділення» та клацніть об'єкт, натиснувши при цьому клавішу Shift.

Форматування тексту на графіку

При створенні тексту для міток та підписів графіка в Illustrator використовується стандартний шрифт та розмір шрифту. Однак, для посилення привабливості графіка можна легко змінити тип форматування типу.

1. Виберіть інструмент «Групове виділення» .
2. Клацніть один раз для виділення базової лінії типу, який треба змінити; клацніть двічі для виділення всього типу.
3. Змініть атрибути типу, як потрібно.

Угору

Додавання до графіків рисунків та символів

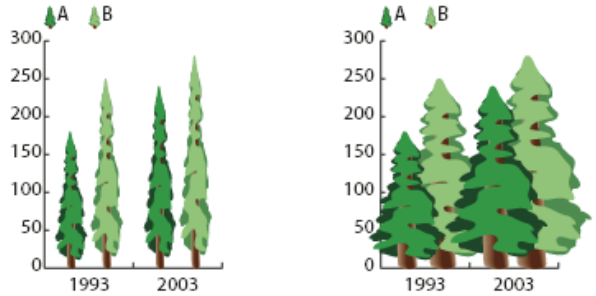
Опис оформлень графіків

Оформлення графіків використовується для додавання ілюстрацій до вертикальних смуг та маркерів. Графіки можна оформити у вигляді звичайних креслень, логотипів чи інших символів, які представляють значення на графіку; але вони можуть являти собою й складні об'єкти, які містять візерунки та направляючі об'єкти. Illustrator поставляється з колекцією варіантів оформлення графіків. Крім того, за допомогою діалогового вікна «Оформлення графіків» можна створювати й зберігати нові варіанти оформлення графіків.

Оформлення графіків можна застосовувати до вертикальних смуг у декілька способів:

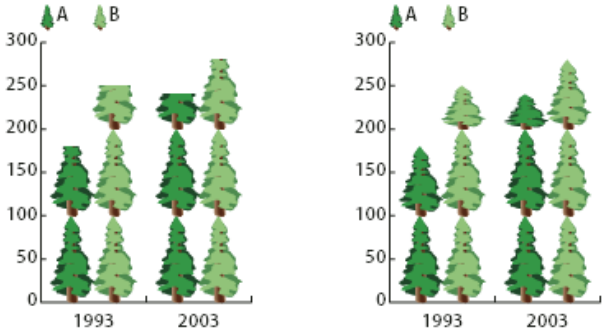
Вертикально масштабоване оформлення
Автоматично розтягується чи стискається. Ширина не змінюється.

Рівномірно масштабоване оформлення
Масштабується як по вертикалі, так і по горизонталі. Горизонтальний проміжок в цих варіантах оформлень не пристосовується до різної ширини.



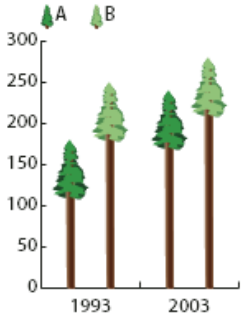
Порівняння вертикально масштабованого та рівномірно масштабованого оформлення графіків

Повторювальне оформлення
Стеки з заповненням вертикальних смуг оформленням. Можна задати значення, яке представляє кожне оформлення, а також, чи слід скорочувати або масштабувати оформлення, яке представляє дроби.



Порівняння повторювального графіка зі скорочувальним оформленням та з масштабованим оформленням

Ковзне оформлення
Схоже на вертикально масштабоване оформлення за тим винятком, що можна вказати частину оформлення, яку слід розтягувати чи скорочувати. Наприклад, якщо для представлення даних використовується людська фігура, можна розтягувати чи скорочувати, а не голову. В разі застосування варіанту вертикального масштабування зміні підлягала б уся фігура.



Ковзне оформлення графіків

Імпорт оформлення вертикальних смуг і маркерів

Illustrator поставляється з колекцією варіантів оформлення, які можна використовувати на графіках. Можна також передавати створені варіанти оформлення графіків між різними документами.

1. Виберіть «Вікно» > «Бібліотеки зразків» > «Інша бібліотека».
2. Виконайте одну з таких дій:

   - Щоб імпортувати варіанти оформлення графіків з колекції, перейдіть у теку Cool Extras/Sample Files/Graph Designs, яка розташована в теці програми Illustrator. Тоді виберіть файл оформлення графіка і натисніть кнопку «Відкрити».
   - Щоб імпортувати з іншого документа оформлення графіків, виберіть документ і натисніть кнопку «Відкрити».

     Спочатку він весь з'явиться на новій панелі з кольорами, градієнтами та візерунками з імпортованого файлу. Однак, імпортовані варіанти оформлення графіків стануть доступними лише після відкриття діалогового вікна «Вертикальна смуга графіка» чи «Маркер графіка».

Створення оформлення вертикальної смуги

1. На задньому плані оформлення створіть прямокутник. Цей прямокутник представляє рамку оформлення графіка.
   Скопіюйте і вставте найменшу вертикальну смугу на графіку, щоб використовувати її в якості обмежувального прямокутника оформлення.
2. Залийте прямокутник за бажанням або вкажіть для заливки та обведення значення «Немає», щоб зробити його невидимим.
3. Створіть оформлення за допомогою будь-яких засобів малювання або ж розташуйте наявне оформлення на передньому плані перед прямокутником.
4. За допомогою інструмента «Виділення» , виберіть все оформлення, в т.ч. прямокутник.
5. Виберіть «Об'єкт» > «Групи», щоб згрупувати оформлення.
6. Виберіть «Об'єкт» > «Графік» > «Оформлення».
7. Натисніть кнопку «Створити оформлення». З'явиться вигляд виділеного оформлення. Видимою є тільки та частина оформлення, яка потрапляє всередину прямокутника на задньому плані, але при застосуванні в графіку оформлення з'являється повністю.
8. Натисніть кнопку «Перейменувати», щоб назвати ім'я оформлення.
   Створення оформлення графіка відбувається аналогічно створенню візерунка.

Також див.

Про візерунки

Створення оформлення ковзної вертикальної смуги

1. На задньому плані оформлення створіть прямокутник. Цей прямокутник представляє рамку оформлення графіка.
2. Створіть оформлення за допомогою одного з засобів малювання або ж розташуйте наявне оформлення перед прямокутником.

3. За допомогою інструмента «Перо» намалюйте горизонтальну лінію, яка визначатиме, де оформлення розтягуватиметься чи стискатиметься.
4. Виділіть усі частини оформлення, в т.ч. цю горизонтальну лінію.
5. Виберіть «Об'єкт» > «Групи», щоб згрупувати оформлення.
6. За допомогою інструмента «Часткове виділення» чи «Групове виділення» виділіть горизонтальну лінію. Неодмінно виділіть лише горизонтальну лінію.
7. Виберіть команду «Перегляд» > «Створити направляючі».
8. Виберіть команду «Перегляд» > «Направляючі» > «Зафіксувати направляючі» і перемістить прапорець на команду «Зафіксувати», щоб можна було розблокувати направляючі. Пересуньте оформлення, щоб переконатися, що направляюча пересувається з оформленням.
9. За допомогою інструмента «Виділення» виділіть усе оформлення.
10. Виберіть «Об'єкт» > «Графік» > «Оформлення».
11. Натисніть кнопку «Створити оформлення». З'явиться вигляд виділеного оформлення.
12. Натисніть кнопку «Перейменувати», щоб назвати ім'я оформлення.

Додавання загальної суми до оформлення вертикальної смуги

1. Створіть оформлення вертикальної смуги.
2. Виберіть інструмент «Текст» T. Розташуйте вказівник у точці, де має з'явитися значення, біля чи всередині прямокутника, який визначає оформлення.

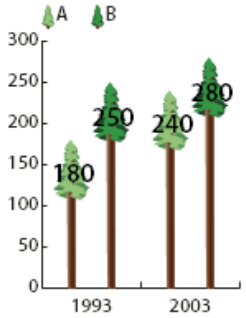
   Наприклад, значення можна розташувати всередині оформлення, вище, нижче, справа чи зліва від нього.

3. Клацніть та введіть знак проценту (%), після якого вкажіть дів цифри від 0 до 9. Ці цифри керують способом відображення даних.

   Перша цифра визначає, скільки знакомісць залишається перед десятковою крапкою. Наприклад, якщо сума становить 122, а перша цифра 3, то буде відображено число 122. Якщо ввести першу цифру 0, програма додасть кількість знакомісць, необхідних для значення.

   Друга цифра визначає, скільки знакомісць виводиться після десяткової крапки. Нулі додаються за потребою, і в разі необхідності значення заокруглюються в більшу чи в меншу сторону. Ці цифри можна змінювати в залежності від того, скільки знаків потрібно.

4. Для зміни атрибутів тексту виберіть команду «Вікно» > «Текст» > «Знак», задайте потрібні атрибути та закрийте панель.
5. Щоб вирівняти десяткові крапки, виберіть «Вікно» > «Текст» > «Абзац» і натисніть кнопку «Вирівняти текст за правим краєм».
6. За допомогою інструмента «Виділення», виберіть все оформлення, в т.ч. прямокутник та будь-який текст.
7. Виберіть «Об'єкт» > «Групи», щоб згрупувати оформлення.
8. Виберіть «Об'єкт» > «Графік» > «Оформлення».
9. Натисніть кнопку «Створити оформлення». З'явиться перегляд вибраного оформлення.
10. Натисніть кнопку «Перейменувати», щоб назвати ім'я оформлення.



Ковзне оформлення графіків з загальними сумами вертикальних смуг

Створення оформлення маркера

1. Виділіть і скопіюйте з графіка маркерний прямокутник, а потім вставте його туди, де будете створювати оформлення. Він буде розташований на задньому плані оформлення графіка і визначатиме розмір маркера.
2. Створіть маркер ілюстрації такого розміру, який потрібен у графіку, навіть якщо він більший від скопійованого маркера.
3. Одержавши маркер потрібного оформлення, виберіть оформлення, виберіть команду «Об'єкт» > «Графік» > «Оформлення» і натисніть кнопку «Нове оформлення».
4. Натисніть кнопку «Перейменувати», щоб назвати ім'я оформлення.

Застосування до графіка оформлення вертикальної смуги

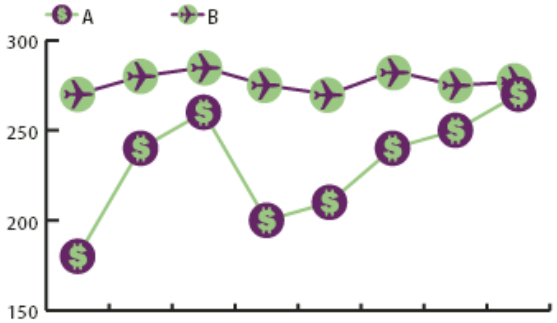
1. Створення чи імпорт оформлення вертикальної смуги.
2. За допомогою інструмента «Групове виділення» виділіть вертикальні чи горизонтальні смуги, які треба заповнити оформленням, або виділіть весь графік.
3. Виберіть команду «Об'єкт» > «Графік» > «Вертикальна смуга».
4. Виберіть тип оформлення вертикальної смуги.

   Якщо вибрано повторювальний тип вертикальної смуги, введіть значення в текстовому полі «Кожен примірник оформлення представляє». Виберіть також у спливаючому меню «Для дробів», чи слід скорочувати чи масштабувати будь-які дроби оформлення. При застосуванні варіанту «Оформлення зі скороченням» частина верхнього примірника оформлення в разі потреби скорочується; при застосуванні ж варіанту «Оформлення з масштабуванням» останній примірник оформлення в вертикальній смузі масштабується.
5. Виберіть оформлення, яке потрібно використати. З'явиться вигляд виділеного оформлення.
6. Натисніть «ОК».

Застосування маркерного оформлення до лінійної чи точкової діаграми

1. Створення чи імпорт оформлення вертикальної смуги.
2. За допомогою інструмента «Групове виділення» виберіть на графіку маркери та підписи, які слід замінити примірником оформлення. Не виділяйте жодних ліній.
3. Виберіть команду «Об'єкт» > «Графік» > «Маркер». Виберіть оформлення й натисніть кнопку «OK».

   Оформлення масштабується таким чином, що розмір прямокутника, що лежить на задньому плані оформлення, співпадає з розміром стандартного квадратного маркера на лінії точкової діаграми.



Лінійна діаграма з примірниками оформлення маркера

Повторне використання оформлення графіка

Створене та оформлення графіка можна використати повторно, відредагувавши для одержання нового оформлення. Маючи оригінальну ілюстрацію, можна за допомогою

діалогового вікна «Оформлення графіка» змінити її та перейменувати оформлення.

За відсутності оригінальної ілюстрації, визначеної як оформлення графіка, можна відновити ілюстрацію, вставивши оформлення графіка у свою ілюстрацію.

1. Виберіть команду «Виділити» > «Зняти виділення», щоб зняти виділення з усієї ілюстрації.
2. Виберіть «Об'єкт» > «Графік» > «Оформлення».
3. Виберіть оформлення графіка, яке слід вставити в ілюстрацію, і натисніть кнопку «Вставити оформлення».
4. Клацніть «OK». Оформлення графіка вставлено в ілюстрацію. Тепер його можна відредагувати й визначити його як нове оформлення графіка.

Інші теми довідки

Колекція інструментів діаграм

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Оберіть свій регіон Продукти Завантаження Підтримка та навчання Компанія

Copyright © 2014 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Умови використання | **Конфіденційність** | **Cookies**

Персоналізація комбінацій клавіш

Використання комбінацій клавіш зробить вашу роботу в Illustrator більш продуктивною. Ви можете використовувати стандартні комбінації клавіш Illustrator або додавати та налаштовувати комбінації клавіш, які відповідатимуть вашим потребам.

Угору

Персоналізація комбінацій клавіш

В Illustrator можна переглянути список усіх комбінацій клавіш, а також відредагувати наявні або створити нові комбінації клавіш. Діалогове вікно «Комбінації клавіш» виконує функції редактора комбінацій клавіш, а також містить усі команди, для яких можна призначати комбінації клавіш (у стандартному наборі комбінацій клавіш деякі з цих команд не представлені).

Ви можете визначати власні набори комбінацій клавіш, змінювати окремі комбінації, що входять до набору, а також переключатись між наборами комбінацій клавіш. Наприклад, ви можете створити окремі набори для різних робочих середовищ, вибраних з меню «Вікно > Робоче середовище».

Якщо заздалегідь було збережено набір комбінацій клавіш, що не співпадає з набором за замовчуванням, комбінації клавіш зберігаються у файлі .kys у папці параметрів Illustrator. Цей файл можна скопіювати в те саме місце (у папку параметрів Ai) на новому комп'ютері. Тоді можна буде вибрати цей набір у діалоговому вікні комбінацій клавіш Illustrator.

Той самий файл .kys можна використовувати на різних платформах, якщо змінені комбінації клавіш припустимі для відповідних платформ.

Далі вказано місця, в яких комбінації клавіш Illustrator зберігаються за замовчуванням:

Mac OS:

```
user/Library/Preferences/Illustrator CS5 Settings/[language]/mycustomshortcut.kys
```

Windows Vista та Windows 7

```
<rootdir>\Users\[user name]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator
CS5 Settings\[language]\mycustomshortcut.kys
```

Win XP

```
<rootdir>\Document and Settings\<user name>\Application Data\Adobe\Adobe
Illustrator CS5 Settings\[language]\mycustomshortcut.kys
```

Крім використання комбінацій клавіш, ви можете отримати доступ до багатьох команд, користуючись контекстно-залежними меню. Контекстно-залежні меню відображають команди, що стосуються активного інструмента, виділення або панелі. Для відображення контекстно-залежного меню клацніть у вікні документу або на панелі правою клавішею миші (Windows) або кнопкою миші, утримуючи клавішу Control (Mac OS).

1. Виберіть «Редагування» > «Комбінації клавіш».
2. Виберіть набір комбінацій клавіш з меню «Набір», що знаходиться у верхній частині діалогового вікна «Комбінації клавіш».
3. З меню, розташованого над комбінаціями клавіш, виберіть тип комбінацій клавіш («Команди меню» або «Інструменти»).
4. Виконайте одну з таких дій:
   - Щоб активувати набір комбінацій клавіш, натисніть «ОК».

- Щоб змінити комбінацію клавіш, натисніть на стовпчику «Комбінація клавіш» у прокручуваному списку та введіть нову комбінацію клавіш. Якщо ви введете комбінацію клавіш, яку вже призначено іншій команді або інструмента, внизу діалогового вікна з'явиться попереджуюче повідомлення. Натисніть «Скасувати», щоб скасувати зміну, або натисніть «Перейти», щоб перейти до іншої команди або інструмента та призначити їм нову комбінацію клавіш. У стовпчику «Символ» введіть символ, який з'являтиметься в меню або пораді щодо інструмента для даної команди або інструмента. Ви можете використовувати будь-який із символів, дозволених у стовпчику «Комбінація клавіш».

  Примітка. В операційній системі Mac OS не дозволяється призначати комбінацію «Command+Option+8» в якості комбінації клавіш для меню.

- Для збереження змін, внесених до поточного набору комбінацій клавіш, натисніть «OK». (Зберігати зміни до набору «Стандартні комбінації клавіш програми Illustrator» неможливо.)
- Щоб зберегти новий набір комбінацій клавіш, натисніть «Зберегти». Введіть назву нового набору і натисніть «OK». Новий набір комбінацій клавіш з'явиться у спливаючому меню під новим іменем.
- Щоб видалити набір комбінацій клавіш, натисніть «Видалити». (Видалити набір «Стандартні комбінації клавіш програми Illustrator» неможливо.)
- Щоб експортувати відображуваний набір комбінацій клавіш у текстовий файл, натисніть «Експортувати як текст». У діалоговому вікні «Зберегти файл набору комбінацій клавіш як» введіть назву файлу для набору комбінацій клавіш, який ви зберігаєте, та натисніть «Зберегти». Ви можете використати цей текстовий файл для друку копії ваших комбінацій клавіш.

Інші теми довідки

Стандартні комбінації клавіш

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності

Стандартні комбінації клавіш

Клавіші для вибору інструментів
Клавіші для перегляду ілюстрації
Клавіші для малювання
Клавіші для малювання об’єктів у перспективі
Клавіші для виділення
Клавіші для переміщення виділень
Клавіші редагування фігур
Клавіші для розфарбування об'єктів
Клавіші для роботи з групами з швидкою заливкою
Клавіші для трансформування об'єктів
Клавіші для створення точок змінної ширини
Клавіші для роботи з текстом
Клавіші для роботи з панелями
Клавіші для панелі «Дії»
Клавіші для панелі «Пензлі»
Клавіші для панелей «Символ» та «Абзац»
Клавіші для панелі «Колір»
Клавіші для панелі «Градієнт»
Клавіші для панелі «Шари»
Клавіші для панелі «Зразки»
Клавіші для панелі «Трансформування»
Клавіші для панелі «Прозорість»
Функціональні клавіші

Угору

Клавіші для вибору інструментів

Результат	Windows	Mac OS
Інструмент «Монтажна область»	Shift + O	Shift + O
Інструмент «Виділення»	V	V
Інструмент «Часткове виділення»	A	A
Інструмент «Чарівна паличка»	Y	Y
Інструмент «Ласо»	Q	Q
Інструмент «Перо»	P	P
Інструмент «Пензель "ляпка"»	Shift+B	Shift+B
Інструмент «Додати опорну точку»	+ (плюс)	+ (плюс)
Інструмент «Вилучити опорну точку»	- (мінус)	- (мінус)
Інструмент «Перетворення опорних точок»	Shift + C	Shift + C
Інструмент «Текст»	T	T
Інструмент «Відрізок лінії»	\ (зворотний слеш)	\ (зворотний слеш)

Інструмент «Прямокутник»	M	M
Інструмент «Еліпс»	L	L
Інструмент «Художній пензель»	B	B
Інструмент «Олівець»	N	N
Інструмент «Поворот»	R	R
Інструмент «Дзеркальне відображення»	O	O
Інструмент «Зміна розміру»	S	S
Інструмент «Деформація»	Shift + R	Shift + R
Інструмент «Ширина»	Shift+W	Shift+W
Інструмент «Вільне трансформування»	E	E
Інструмент «Створення фігур»	Shift+M	Shift+M
Інструмент «Сітка перспективи»	Shift+P	Shift+P
Інструмент вибору перспективи	Shift+V	Shift+V
Інструмент «Розпилення символів»	Shift + S	Shift + S
Інструмент «Вертикальні смуги»	J	J
Інструмент «Сітчастий градієнт»	U	U
Інструмент «Градієнт»	G	G
Інструмент «Піпетка»	I	I
Інструмент «Перехід»	W	W
Інструмент «Швидка заливка»	K	K
Інструмент «Виділення швидких заливок»	Shift + L	Shift + L
Інструмент «Фрагмент»	Shift + K	Shift + K
Інструмент «Гумка»	Shift + E	Shift + E
Інструмент «Ножиці»	C	C
Інструмент «Рука»	H	H
Інструмент «Масштаб»	Z	Z
Перейдіть до інструмента «Згладжування» за допомогою інструмента «Пензель "ляпка"»	Натисніть Alt	Натисніть Option

Угору

Клавіші для перегляду ілюстрації

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказані лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Перемикання між режимами	F	F

екрана: «Режим звичайного екрана», «Повноекранний режим з рядком меню», «Повноекранний режим».		
Область зображення за розміром вікна	Двічі клацніть інструмент «Рука»	Двічі клацніть інструмент «Рука»
Збільшення на 100%	Двічі клацніть інструмент «Масштаб»	Двічі клацніть інструмент «Масштаб»
Переключення до інструмента «Рука» (не в режимі редагування тексту)	Клавіша «пробіл»	Клавіша «пробіл»
Переключення до інструмента «Масштаб» у режимі збільшення	Ctrl + клавіша «пробіл»	Клавіша «пробіл» + Command
Переключення до інструмента «Масштаб» у режимі зменшення	Ctrl + Alt + клавіша «пробіл»	Клавіша «пробіл» + Command + Option
Переміщення області «Масштаб» під час перетягування інструмента «Масштаб»	Клавіша «пробіл»	Клавіша «пробіл»
Приховати невиділену ілюстрацію	Control + Alt + Shift + 3	Command + Option + Shift + 3
Перетворення горизонтальної направляючої у вертикальну і навпаки	Перетягуйте направляючу, утримуючи натиснутою клавішу Alt	Перетягуйте направляючу, утримуючи натиснутою клавішу Option
Звільнення направляючої	Утримуючи Ctrl та Shift, двічі клацніть на направляючій	Утримуючи Command та Shift, двічі клацніть на направляючій
Показати/сховати монтажні області	Ctrl + Shift + H	Command + Shift + H
Показати/сховати лінійки монтажної області	Ctrl+Alt+R	Command + Option + R
Переглянути у вікні всі монтажні області	Ctrl + Alt + 0 (нуль)	Command + Option + 0 (нуль)
Вставити на місці в активній монтажній області	Ctrl + Shift + V	Command + Shift + V
Вийти з режиму інструмента «Монтажна область»	Esc	Esc
Створити монтажну область в іншій	Перетягуйте, натиснувши клавішу Shift	Перетягуйте, натиснувши клавішу Shift
Виділити декілька монтажних областей на панелі монтажних областей	Клацайте, утримуючи клавішу Ctrl	Клацайте, утримуючи клавішу Command
Перейти до наступного документа	Ctrl + F6	Command + F6

Перейти до попереднього документа	Command+Shift+F6	Command+Shift+F6
Перейти до наступної групи документів	Ctrl+Alt+F6	Command+Option+F6
Перейти до попередньої групи документів	Ctrl+Alt+Shift+F6	Command+Option+Shift+F6
Вийти з режиму «На весь екран»	Esc	Esc
Зберегти кілька монтажних областей в Illustrator CS3 або більш ранньому форматі	Alt + v	

Угору

Клавіші для малювання

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказані лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Обмеження пропорцій або орієнтації фігури до: • однакової висоти та ширини для прямокутників, прямокутників з округленими кутами, еліпсів та сіток • Прирости кута 45° для ліній та дугоподібних сегментів • Вихідної орієнтації для багатокутників, зірок та відблисків	Перетягуйте, натиснувши клавішу Shift	Перетягуйте, натиснувши клавішу Shift
Переміщення фігури під час її малювання	перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу «пробіл»	перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу «пробіл»
Малювання з центру фігури (крім багатокутників, зірок та відблисків)	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Alt	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Option
Збільшення або зменшення сторін багатокутників, точок зірок, кутів дуг, поворотів спіралі або променів відблиску	Почніть перетягування, а потім натисніть стрілку вгору або стрілку вниз	Почніть перетягування, а потім натисніть стрілку вгору або стрілку вниз
Збереження внутрішнього радіуса зірки сталим	Почніть перетягування, потім натисніть і утримуйте Ctrl	Почніть перетягування, потім натисніть і утримуйте Command
Збереження сторін зірки прямими	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Alt	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Option
Переключення між	Почніть перетягування,	Почніть перетягування,

відкритою та закритою дугою	потім натисніть і утримуйте C	потім натисніть і утримуйте C
Віддзеркалення дуги, зберігаючи контрольну точку сталою	Почніть перетягування, потім натисніть і утримуйте F	Почніть перетягування, потім натисніть і утримуйте SF
Додавання або вилучення поворотів спіралі під час збільшення її довжини	Перетягуючи, натисніть і утримуйте клавішу Alt	Перетягуючи, натисніть і утримуйте клавішу Option
Зміна коефіцієнта зменшення спіралі	Перетягуючи, натисніть і утримуйте клавішу Ctrl	Перетягуючи, натисніть і утримуйте клавішу Command
Додавання чи вилучення горизонтальних ліній з прямокутної сітки або концентричних ліній з полярної сітки	Почніть перетягування, а потім натисніть стрілку вгору або стрілку вниз	Почніть перетягування, а потім натисніть стрілку вгору або стрілку вниз
Додавання чи вилучення вертикальних ліній з прямокутної сітки або радіальних ліній з полярної сітки	Почніть перетягування, а потім натисніть стрілку ліворуч або стрілку праворуч	Почніть перетягування, а потім натисніть стрілку ліворуч або стрілку праворуч
Зменшення значення нахилу горизонтальних роздільників у прямокутній сітці або радіальних роздільників у полярній сітці на 10%	Почніть перетягування, потім натисніть F	Почніть перетягування, потім натисніть F
Збільшення значення нахилу горизонтальних роздільників у прямокутній сітці або радіальних роздільників у полярній сітці на 10%	Почніть перетягування, потім натисніть V	Почніть перетягування, потім натисніть V
Зменшення значення нахилу вертикальних роздільників у прямокутній сітці або концентричних роздільників у полярній сітці на 10%	Почніть перетягування, потім натисніть X	Почніть перетягування, потім натисніть X
Збільшення значення нахилу вертикальних роздільників у прямокутній сітці або концентричних роздільників у полярній сітці на 10%	Почніть перетягування, потім натисніть C	Почніть перетягування, потім натисніть C
Створення та розгортання об'єкта «Швидке трасування» в один крок	Утримуючи Alt, натисніть «Швидке трасування» на панелі керування, або, утримуючи Alt, виберіть попередньо налаштоване трасування.	Утримуючи Option, натисніть «Швидке трасування» на панелі керування, або, утримуючи Option, виберіть попередньо налаштоване трасування.
Збільшити розмір	] (правостороння	] (правостороння

інструмента «Пензель "ляпка"»	квадратна дужка)	квадратна дужка)
Зменшити розмір інструмента «Пензель "ляпка"»	[(лівостороння квадратна дужка)	[(лівостороння квадратна дужка)
Обмежувати контур «Пензля ляпки» по горизонталі або вертикалі	Shift	Shift
Перемикання режимів малювання	Shift + D	Shift + D
Об'єднання двох або кількох контурів	Виділіть контури та натисніть Ctrl+J	Виділіть контури та натисніть Command+J
Утворення кутового або плавного з'єднання	Виділіть контури та натисніть Shift+Ctrl+Alt+j	Виділіть опорну точку та натисніть Shift+Command+Option+j

Угору

Клавіші для малювання об’єктів у перспективі

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказані лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Інструмент «Сітка перспективи»	Shift+P	Shift+P
Інструмент вибору перспективи	Shift+V	Shift+V
Сітка перспективи	Ctrl+Shift+I	Command+Shift+I
Пересування об'єктів перпендикулярно до площини	Натисніть клавішу 5, а потім клацніть на об'єкт і перетягніть його	Натисніть клавішу 5, а потім клацніть на об'єкт і перетягніть його
Змінення площин перспективи	Використовуючи інструмент вибору перспективи, для вибору сітки зліва натисніть 1, для вибору горизонтальної сітки натисніть 2, для правої сітки натисніть 3 або натисніть 4, щоб не вибирати жодної активної сітки.	Використовуючи інструмент вибору перспективи, для вибору сітки зліва натисніть 1, для вибору горизонтальної сітки натисніть 2, для правої сітки натисніть 3 або натисніть 4, щоб не вибирати жодної активної сітки.
Копіювання об'єктів у перспективі	Перетягуйте, утримуючи клавіші Ctrl та Alt	Перетягуйте, утримуючи клавіші Command та Alt
Повторне трансформування об'єктів у перспективі	Ctrl + D	Command + D
Перемикання режимів малювання	Shift + D	Shift + D

Угору

Клавіші для виділення

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказані лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Переключення до інструмента виділення, що використовувався останнім («Виділення», «Часткове виділення» або «Групове виділення»)	Ctrl	Command
Переключення між інструментом «Часткове виділення» та інструментом «Групове виділення»	Alt	Option
Додавання до виділення за допомогою інструментів «Виділення», «Часткове виділення», «Групове виділення», «Виділення швидких заливок» або «Чарівна паличка».	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Shift	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Shift
Вилучення виділення за допомогою інструментів «Виділення», «Часткове виділення», «Групове виділення» або «Виділення швидких заливок»	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Shift	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Shift
Вилучення з виділення за допомогою інструмента «Чарівна паличка»	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Alt	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Option
Додавання до виділення за допомогою інструмента «Ласо»	Перетягуйте, натиснувши клавішу Shift	Перетягуйте, натиснувши клавішу Shift
Вилучення з виділення за допомогою інструмента «Ласо»	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Alt	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Option
Зміна вказівника на перехрестя для інструмента «Ласо»	Caps Lock	Caps Lock
Вибір ілюстрації в активній монтажній області	Ctrl+Alt+A	Command + Option + A
Створення міток кадрування навколо виділеного об’єкта	Alt + c + o	
Виділення об’єкта позаду	Натисніть Ctrl та двічі клацніть	Натисніть Command та двічі клацніть
Виділення позаду у режимі ізоляції	Натисніть клавішу Ctrl і двічі клацніть	Натисніть клавішу Command і двічі клацніть

Угору

Клавіші для переміщення виділень

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказані лише ті комбінації клавіш,

які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Переміщення виділення на приріст відстані, визначений користувачем	Стрілка ліворуч, стрілка праворуч, стрілка вгору чи стрілка вниз	Стрілка ліворуч, стрілка праворуч, стрілка вгору чи стрілка вниз
Переміщення виділення на десятикратний приріст відстані, визначений користувачем	Shift + Стрілка праворуч, стрілка ліворуч, стрілка вгору чи стрілка вниз	Shift + Стрілка праворуч, стрілка ліворуч, стрілка вгору чи стрілка вниз
Фіксація усіх невибраних частин ілюстрації	Ctrl + Alt + Shift + 2	Command + Option + Shift + 2
Обмежити переміщення кутом у 45°(за винятком використання інструмента «Дзеркальне відображення»)	Натисніть та утримуйте Shift	Натисніть та утримуйте Shift

Встановіть значення приросту з клавіатури в меню «Основні параметри»

Угору

Клавіші редагування фігур

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказані лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Переключення між інструментом «Перо» та інструментом «Перетворення опорних точок»	Alt	Option
Переключення між інструментами «Додати опорну точку» та «Вилучити опорну точку»	Alt	Option
Переключення між інструментом «Ножиці» та інструментом «Додати опорну точку»	Alt	Option
Переключення між інструментом «Олівець» та інструментом «Згладжування»	Alt	Option
Переміщення поточної опорної точки під час малювання за допомогою інструмента «Перо»	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу «пробіл»	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу «пробіл»
Прорізання прямої лінії за допомогою інструмента «Ніж»	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Alt	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Option
Прорізання під кутом 45° або 90° за допомогою інструмента «Ніж»	Перетягуйте, утримуючи натиснутими клавіші Shift та Alt	Перетягуйте, утримуючи натиснутими клавіші Shift та Option
Використання кнопок режиму фігури на панелі «Обробка контурів» для	Alt + режим фігури	Option + режим фігури

створення складених контурів		
Видалення небажаних закритих областей, створених за допомогою інструмента «Створення фігур»	Клацніть на закритій області, утримуючи клавішу Alt	Клацніть на закритій області, утримуючи клавішу Option
Вибір інструмента «Створення фігур»	Shift+M	Shift+M
Виділення прямокутної області для швидкого об'єднання кількох контурів під час використання інструмента «Створення фігур»	Клацніть і перетягуйте, утримуючи клавішу Shift	Клацніть і перетягуйте, утримуючи клавішу Shift

Угору

Клавіші для розфарбування об'єктів

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказані лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Переключення між заливкою та обведенням	X	X
Повернення заливки та обведення до стандартних значень	D	D
Заміна заливки та обведення	Shift + X	Shift + X
Вибір режиму градієнтної заливки	>	>
Вибір режиму кольорової заливки	<	<
Вибір режиму без обведення/заливки	/ (клавіша «слеш»)	/ (клавіша «слеш»)
Копіювання кольору із зображення або перехідного кольору з градієнта	Shift + інструмент «Піпетка»	Shift + інструмент «Піпетка»
Копіювання стилю та додавання вигляду поточно виділеного зразка	Натисніть, утримуючи Alt та Shift + інструмент «Піпетка»	Натисніть, утримуючи Option та Shift + інструмент «Піпетка»
Додавання нової заливки	Ctrl + / (клавіша «коса риска»)	Command + / (клавіша «коса риска»)
Додавання нового обведення	Ctrl + Alt + / (клавіша «коса риска»)	Command + Option + / (клавіша «коса риска»)
Перетворення градієнта на	Утримуючи клавішу Ctrl, клацніть на кнопку	Утримуючи клавішу Command, клацніть на кнопку градієнта

чорно-білий	градієнта на панелі інструментів або на панель градієнтів	на панелі інструментів або на панель градієнтів
Виклик параметрів фрагментації для виділеного растрового об'єкта	Alt + o + j	
Зменшення розміру ворсового пензля	[	[
Збільшення розміру ворсового пензля	]	]
Встановлення значення непрозорості ворсового пензля	Клавіші з цифрами від 1 до 0. Клавіша з цифрою 1 змінює значення на 10% Клавіша з цифрою 0 змінює значення на 100%	Клавіші з цифрами від 1 до 0. Клавіша з цифрою 1 змінює значення на 10% Клавіша з цифрою 0 змінює значення на 100%

Угору

Клавіші для роботи з групами з швидкою заливкою

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказані лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Переключення до інструмента «Піпетка» та копіювання заливки та/або обведення	Натисніть, утримуючи Alt + інструмент «Швидка заливка»	Натисніть, утримуючи Option + інструмент «Швидка заливка»
Переключення до інструмента «Піпетка» та копіювання кольору із зображення або перехідного кольору з градієнта	Натисніть, утримуючи Alt та Shift + інструмент «Швидка заливка»	Натисніть, утримуючи Option та Shift + інструмент «Швидка заливка»
Вибір протилежних параметрів інструмента «Швидка заливка» (якщо поточно вибрано «Заливка фарбою» та «Обведення фарбою», переключення лише до «Заливка фарбою»)	Shift + інструмент «Швидка заливка»	Shift + інструмент «Швидка заливка»
Заливка через краї без обведень на суміжні лицьові сторони	Двічі клацніть + інструмент «Швидка заливка»	Двічі клацніть + інструмент «Швидка заливка»
Заливка усіх лицьових сторін, що мають однакову заливку, та обведення усіх країв, що мають однакове обведення	Тричі клацніть + інструмент «Швидка заливка»	Тричі клацніть + інструмент «Швидка заливка»
Переключення до інструмента «Піпетка» та копіювання заливки та/або обведення	Натисніть, утримуючи Alt + інструмент «Виділення	Натисніть, утримуючи Option + інструмент «Виділення

	швидких заливок»	швидких заливок»
Переключення до інструмента «Піпетка» та копіювання кольору із зображення або перехідного кольору з градієнта	Натисніть, утримуючи Alt та Shift + інструмент «Виділення швидких заливок»	Натисніть, утримуючи Option та Shift + інструмент «Виділення швидких заливок»
Додавання до/вилучення з виділення	Натисніть, утримуючи Shift + інструмент «Виділення швидких заливок»	Натисніть, утримуючи Shift + інструмент «Виділення швидких заливок»
Вибір усіх зв'язаних лицьових сторін/країв, що мають однакову заливку/обведення	Двічі клацніть + інструмент «Виділення швидких заливок»	Двічі клацніть + інструмент «Виділення швидких заливок»
Вибір усіх лицьових сторін/країв, що мають однакову заливку/обведення	Тричі клацніть + інструмент «Виділення швидких заливок»	Тричі клацніть + інструмент «Виділення швидких заливок»

Угору

Клавіші для трансформування об'єктів

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказані лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Встановлення вихідної точки та відкриття діалогового вікна під час використання інструмента «Поворот», «Зміна розміру», «Дзеркальне відображення» або «Нахил»	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Alt	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Option
Дублювання та трансформування виділення під час використання інструмента «Виділення», «Зміна розміру», «Дзеркальне відображення» або «Нахил»	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Alt	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Option
Трансформування візерунку (незалежно від об'єкта) під час використання інструмента «Виділення», «Зміна розміру», «Дзеркальне відображення» або «Нахил»	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу «тильда» (~)	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу «тильда» (~)

Угору

Клавіші для створення точок змінної ширини

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказані лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Виділення кількох точок ширини	Shift + клацання	Shift + клацання

Створення нерівномірної ширини	Alt + перетягування	Option+ перетягування
Копіювання точки ширини	Alt + перетягування точки ширини	Option + перетягування точки ширини
Зміна розташування кількох точок ширини	Shift + перетягування	Shift + перетягування
Видалення вибраної точки ширини	Del	Del
Зняття виділення з точки ширини	Esc	Esc

Угору

Клавіші для роботи з текстом

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказані лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Переміщення на один символ праворуч або ліворуч	Стрілка праворуч або стрілка ліворуч	Стрілка праворуч або стрілка ліворуч
Переміщення на один рядок вгору або вниз	Стрілка вгору або стрілка вниз	Стрілка вгору або стрілка вниз
Переміщення на одне слово праворуч або ліворуч	Ctrl + стрілка праворуч або стрілка ліворуч	Command + стрілка праворуч або стрілка ліворуч
Переміщення на один абзац вгору або вниз	Ctrl + стрілка вгору або стрілка вниз	Command + стрілка вгору або стрілка вниз
Виділення одного слова праворуч або ліворуч	Shift + Ctrl + стрілка праворуч або стрілка ліворуч	Shift + Command + стрілка праворуч або стрілка ліворуч
Виділення одного абзацу перед або після	Shift + Ctrl + стрілка вгору або стрілка вниз	Shift + Command + стрілка вгору або стрілка вниз
Розширення наявного виділення	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Shift	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Shift
Вирівнювання абзацу по лівому краю, по правому краю або по центру	Ctrl + Shift + L, R або C	Command + Shift + L, R або C
Вирівнювання абзацу	Ctrl + Shift + J	Command + Shift + J
Вставлення програмного повернення	Shift + Enter	Shift + Return
Кернінг з підсвіченням	Ctrl + Alt + K	Command + Option + K
Встановлення горизонтального масштабу на 100%	Ctrl + Shift + X	Command + Shift + X

Збільшення або зменшення розміру шрифту	Ctrl + Shift + > або <	Command + Shift + > або <
Збільшення або зменшення інтерліньяжу	Alt + стрілка вгору або вниз (горизонтальний текст) чи стрілка праворуч або ліворуч (вертикальний текст)	Option + стрілка вгору або вниз (горизонтальний текст) чи стрілка праворуч або ліворуч (вертикальний текст)
Повернення трекінгу/кернінгу до 0	Ctrl + Alt + Q	Command + Option + Q
Збільшення або зменшення кернінгу або трекінгу.	Alt + стрілка праворуч або ліворуч (горизонтальний текст) чи стрілка вгору або вниз (вертикальний текст)	Option + стрілка праворуч або ліворуч (горизонтальний текст) чи стрілка вгору або вниз (вертикальний текст)
Збільшення або зменшення кернінгу та трекінгу в п'ять разів	Ctrl + Alt + стрілка праворуч або ліворуч (горизонтальний текст) чи стрілка вгору або вниз (вертикальний текст)	Command + Option + стрілка праворуч або ліворуч (горизонтальний текст) чи стрілка вгору або вниз (вертикальний текст)
Збільшення або зменшення відхилення від базової лінії	Alt + Shift + стрілка вгору або вниз (горизонтальний текст) чи стрілка праворуч або ліворуч (вертикальний текст)	Option + Shift + стрілка вгору або вниз (горизонтальний текст) чи стрілка праворуч або ліворуч (вертикальний текст)
Переключення між інструментами «Текст» та «Вертикальний текст», «Текст в області» та «Вертикальний текст в області», «Текст за контуром» та «Вертикальний текст за контуром»	Shift	Shift
Перемикання між інструментами «Текст в області» та «Текст за контуром», «Вертикальний текст в області» та «Вертикальний текст за контуром»	Alt	Option

Щоб змінити значення приросту для комбінацій клавіш для тексту, виберіть «Редагування» > «Параметри» > «Текст» (Windows) або «Illustrator» > «Параметри» > «Текст» (Mac OS). Введіть необхідні значення в текстові поля «Кегль/Інтерліньяж», «Відхилення від базової лінії» та «Трекінг», потім натисніть «OK».

Угору

Клавіші для роботи з панелями

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказані лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS

Встановлення параметрів (крім панелей «Дії», «Пензлі», «Зразки» та «Символи»)	Утримуючи Alt, натисніть кнопку «Створити»	Утримуючи Option, натисніть кнопку «Створити»
Видалення без підтвердження (крім панелі «Шари»)	Утримуючи Alt, натисніть кнопку «Видалити»	Утримуючи Option, натисніть кнопку «Видалити»
Застосування значення та залишення текстового поля активним	Shift + Enter	Shift + Return
Вибір діапазону дій, пензлів, шарів, посилань, стилів або зразків	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Shift	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Shift
Вибір несуміжних дій, пензлів, шарів (тільки на тому ж рівні), посилань, стилів або зразків	Натисніть, утримуючи натиснутою клавішу Ctrl	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Command
Відображення/приховування всіх панелей	Tab	Tab
Відображення/приховування всіх панелей, крім панелі «Інструменти» та панелі керування	Shift+Tab	Shift+Tab

Угору

Клавіші для панелі «Дії»

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказані лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Розгортання/згортання усієї ієрархії для набору дій	Утримуючи Alt, клацніть на трикутникові розгортання	Утримуючи Option, клацніть на трикутникові розгортання
Встановлення параметрів для набору дій	Двічі клацніть на значку теки	Двічі клацніть на значку теки
Відтворення однієї команди	Утримуючи клавішу Ctrl, натисніть кнопку «Відтворити поточне виділення»	Утримуючи клавішу Command, натисніть кнопку «Відтворити поточне виділення»
Початок запису дій без підтвердження	Утримуючи Alt, натисніть кнопку «Створити дію»	Утримуючи Option, натисніть кнопку «Створити дію»

Угору

Клавіші для панелі «Пензлі»

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказані лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS

Відкривання діалогового вікна «Параметри пензля»	Двічі клацніть на пензлі	Двічі клацніть на пензлі
Створити дублікат пензля	Перетягніть пензель на кнопку «Створити пензель»	Перетягніть пензель на кнопку «Створити пензель»

Угору

Клавіші для панелей «Символ» та «Абзац»

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказані лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Збільшення/зменшення вибраного значення на невеликий приріст	Стрілка вгору або стрілка вниз	Стрілка вгору або стрілка вниз
Збільшення/зменшення вибраного значення на великий приріст	Shift + Стрілка вгору або стрілка вниз	Shift + Стрілка вгору або стрілка вниз
Підсвічення поля назви шрифту на панелі «Символ»	Ctrl + Alt + Shift + F	Command + Option + Shift + F

Угору

Клавіші для панелі «Колір»

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказані лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Вибір додаткового кольору для поточного кольору заливки/обведення	Утримуючи Ctrl, натисніть на колірній шкалі	Утримуючи Command, натисніть на колірній шкалі
Зміна неактивної заливки/обведення	Утримуючи Alt, натисніть на колірній шкалі	Утримуючи Option, натисніть на колірній шкалі
Вибір додаткового кольору для неактивної заливки/обведення	Утримуючи Ctrl та Alt, натисніть на колірній шкалі	Утримуючи Command та Option, натисніть на колірній шкалі
Вибір оберненого кольору для поточної заливки/обведення	Утримуючи Ctrl та Shift, натисніть на колірній шкалі	Утримуючи Command та Shift, натисніть на колірній шкалі
Вибір зворотного кольору для неактивної заливки/обведення	Утримуючи Ctrl, Shift та Alt, натисніть на колірній шкалі	Утримуючи Command, Shift та Option, натисніть на колірній шкалі
Зміна колірного режиму	Утримуючи Shift, натисніть на колірній шкалі	Утримуючи Shift, натисніть на колірній шкалі
Одночасне переміщення повзунків кольору	Утримуючи Shift, перетягуйте повзунок кольору	Утримуючи Shift, перетягуйте повзунок кольору
Переключення між відсотковим	Двічі клацніть	Двічі клацніть праворуч

співвідношенням та значеннями від 0 до 255 для RGB	праворуч від цифрового поля	від цифрового поля

Угору

Клавіші для панелі «Градієнт»

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказані лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Створити дублікатів контрольних точок кольору	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Alt	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Option
Заміна контрольних точок кольору	Утримуючи Alt, перетягніть контрольну точку кольору на місце іншої контрольної точки кольору	Утримуючи Option, перетягніть контрольну точку кольору на місце іншої контрольної точки кольору
Застосування кольору зразка до активної (або виділеної) контрольної точки кольору	Утримуючи Alt, натисніть на зразкові на панелі «Зразки».	Утримуючи Option, натисніть на зразкові на панелі «Зразки».
Скидання налаштувань заливки градієнтом до стандартного чорно-білого лінійного градієнта	Утримуючи клавішу Ctrl, клацніть на область «Заливка градієнтом» на панелі градієнтів	Утримуючи клавішу Command, клацніть на область «Заливка градієнтом» на панелі градієнтів
Показати/сховати стрілку градієнта	Ctrl+Alt+G	Command+Option+G
Змінити разом кут і кінцеву точку	Утримуючи клавішу Alt, перетягніть кінцеву точку градієнта	Утримуючи клавішу Option, перетягніть кінцеву точку градієнта
Перетягування курсору інструмента «Градієнт» або лінійки налаштування градієнта вздовж однієї з осей	Перетягуйте, натиснувши клавішу Shift	Перетягуйте, натиснувши клавішу Shift
Перегляд лінійки налаштування градієнта у вибраному об'єкті, залитому градієнтом	G	G

Угору

Клавіші для панелі «Шари»

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказані лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Виділення усіх об'єктів на шарі	Утримуючи Alt, натисніть на назві шару	Утримуючи Option, натисніть на назві шару
Відображення/ приховування усіх шарів, крім виділеного	Утримуючи Alt, натисніть значок ока	Утримуючи Option, натисніть значок ока

Вибір перегляду «Контур/Перегляд» для виділеного шару	Утримуючи Ctrl, натисніть значок ока	Утримуючи Command, натисніть значок ока
Вибір перегляду «Контур/Перегляд» для всіх інших шарів	Утримуючи Ctrl та Alt, натисніть значок ока	Утримуючи Command та Option, натисніть значок ока
Блокування/розблокування всіх інших шарів	Утримуючи Alt, натисніть значок замка	Утримуючи Option, натисніть значок замка
Розгортання всіх підшарів для відображення всієї ієрархії	Утримуючи Alt, клацніть на трикутникові розгортання	Утримуючи Option, клацніть на трикутникові розгортання
Встановлення параметрів під час створення нового шару	Утримуючи Alt, натисніть кнопку «Створити шар»	Утримуючи Option, натисніть кнопку «Створити шар»
Встановлення параметрів під час створення нового підшару	Утримуючи Alt, натисніть кнопку «Створити підшар»	Утримуючи Option, натисніть кнопку «Створити підшар»
Розміщення нового підшару внизу списку шарів	Утримуючи Ctrl та Alt, натисніть кнопку «Створити підшар»	Утримуючи Command та Option, натисніть кнопку «Створити підшар»
Розміщення шару вгорі списку шарів	Утримуючи Ctrl, натисніть кнопку «Створити шар»	Утримуючи Command, натисніть кнопку «Створити шар»
Розміщення шару під вибраним шаром	Утримуючи Ctrl та Alt, натисніть кнопку «Створити шар»	Утримуючи Command та Option, натисніть кнопку «Створити шар»
Копіювання виділення на шар, підшар або в групу	Перетягуйте виділення, утримуючи натиснутою клавішу Alt	Перетягуйте виділення, утримуючи натиснутою клавішу Option

Угору

Клавіші для панелі «Зразки»

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказані лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Створення нового плашкового кольору	Утримуючи Ctrl, натисніть кнопку «Створити зразок»	Утримуючи Command, натисніть кнопку «Створити зразок»
Створення нового глобального тріадного кольору	Утримуючи Ctrl та Shift, натисніть кнопку «Створити зразок»	Утримуючи Command та Shift, натисніть кнопку «Створити зразок»
Заміна одного зразка на інший	Утримуючи Alt, перетягніть зразок на місце іншого	Утримуючи Option, перетягніть зразок на місце іншого

Угору

Клавіші для панелі «Трансформування»

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказані лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Застосування значення та утримання фокусу на полі редагування	Shift + Enter	Shift + Return
Застосування значення та копіювання об'єкта	Alt + Enter	Option + Return
Застосування значення та параметра масштабування пропорційно до ширини або висоти	Ctrl + Enter	Command + Return

Угору

Клавіші для панелі «Прозорість»

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказані лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Зміна маски на зображення у градаціях сірого для редагування	Утримуючи Alt, натисніть на мініатюрі маски	Утримуючи Option, натисніть на мініатюрі маски
Вимкнення непрозорої маски	Утримуючи Shift, натисніть на мініатюрі маски	Утримуючи Shift, натисніть на мініатюрі маски
Повторне увімкнення непрозорої маски	Утримуючи Shift, натисніть на мініатюрі вимкненої маски	Утримуючи Shift, натисніть на мініатюрі вимкненої маски
Збільшення/зменшення непрозорості з приростом в 1%	Натисніть на полі непрозорості + стрілка вгору або стрілка вниз	Натисніть на полі непрозорості + стрілка вгору або стрілка вниз
Збільшення/зменшення непрозорості з приростом в 10%	Утримуючи Shift, натисніть на полі непрозорості + стрілка вгору або стрілка вниз	Утримуючи Shift, натисніть на полі непрозорості + стрілка вгору або стрілка вниз

Угору

Функціональні клавіші

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказані лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Виклик довідки	F1	F1
Вирізати	F2	F2
Копіювати	F3	F3
Вставити	F4	F4
Показати/приховати панель «Пензлі»	F5	F5

Показати/приховати панель «Колір»	F6	F6
Показати/приховати панель «Шари»	F7	F7
Створити новий символ	F8	F8
Показати/приховати панель «Інформація»	Ctrl + F8	Command + F8
Показати/приховати панель «Градієнт»	Ctrl + F9	Command + F9
Показати/приховати панель «Обведення»	Ctrl + F10	Command + F10
Показати/приховати панель «Атрибути»	Ctrl + F11	Command + F11
Повернення назад	F12	F12
Показати/приховати панель «Стилі графіки»	Shift + F5	Shift + F5
Показати/приховати панель «Вигляд»	Shift + F6	Shift + F6
Показати/приховати панель «Вирівняти»	Shift + F7	Shift + F7
Показати/приховати панель «Трансформування»	Shift + F8	Shift + F8
Показати/приховати панель «Обробка контурів»	Shift + Ctrl + F9	Shift + Command + F9
Показати/приховати панель «Прозорість»	Shift + Ctrl + F10	Shift + Command + F10
Показати/приховати панель «Символи»	Shift + Ctrl + F11	Shift + Command + F11
Показати/приховати сітку перспективи	Ctrl+Shift+I	Command+Shift+I

(cc) BY-NC-SA

Юридична інформація | Політика мережевої конфіденційності