

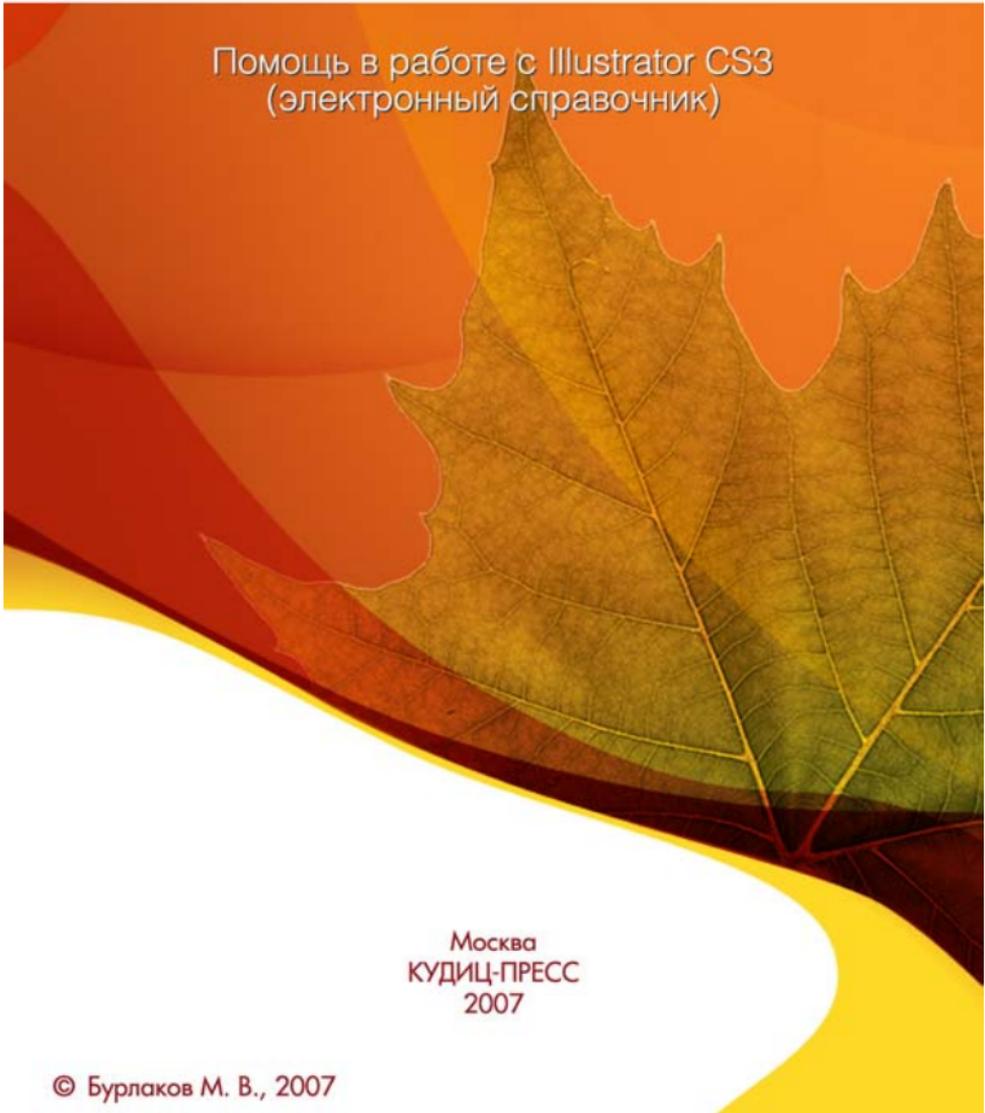


Михаил Бурлаков

ILLUSTRATOR CS3

Самоучитель с электронным справочником

Помощь в работе с Illustrator CS3
(электронный справочник)



Москва
КУДИЦ-ПРЕСС
2007

© Бурлаков М. В., 2007

1. Интерфейс Illustrator CS3

1.1. Меню команд

Все команды Illustrator CS3 для удобства использования сгруппированы в виде раскрывающихся списков (в том числе и вложенных), называемых *меню команд*. Различают основное и контекстные (вспомогательные) меню.

Основное меню содержит наиболее важные команды программы, сгруппированные по своему функциональному назначению в 10 списках. Эти списки расположены в свернутом состоянии в виде строки меню, которая находится под заголовком программы.

Контекстное меню представляет собой группу команд, относящихся к определенному элементу интерфейса программы или обрабатываемому объекту и находящихся в непосредственной близости от него. В зависимости от принадлежности контекстных меню, их можно раскрывать в Illustrator CS3 следующими способами:

- щелчком основной (левой) кнопкой мыши:
 - на значке , расположенном в правом верхнем углу любой открытой панели;
 - на черной треугольной метке строки состояния документа;
 - на кнопках и значках раскрытия контекстных меню различных панелей (при их наличии);
- щелчком правой кнопкой мыши на выделенном объекте активного документа или в любом месте рабочего окна данного документа при отсутствии в нем выделений.

Перечислим назначение различных надписей и меток, которые встречаются в названиях пунктов основного и контекстных меню программы:

- значок черного треугольника в конце пункта меню — указывает на наличие подменю команд, которое открывается при установке в данном пункте указателя;
- символ многоточия в конце пункта — указывает на то, что при

выполнении данной команды будет возникать некоторая задержка, связанная, в частности, с настройкой параметров команды в ее диалоговом окне;

- название группы клавиш (со знаком "плюс" между ними) в конце пункта — указывает, что данная команда выполняется путем совместного нажатия этих клавиш, которые в данном случае называются *быстрыми*;

Примечание

В Illustrator CS3 предусмотрен режим настройки быстрых клавиш команд основного меню.

- подчеркивание символа в названии пункта меню — указывает на то, что при нажатии соответствующей клавиши, называемой *горячей*, этот пункт будет выбран;

Примечание

Горячие клавиши действуют только при открытии соответствующего списка команд основного меню программы. Для открытия такого списка следует сначала нажать клавишу <Alt>, а затем — клавишу с буквой, имеющей подчеркивание в названии данного списка.

- серый цвет с белым отливом, которым отображается пункт меню, — указывает на то, что данный пункт в настоящий момент недоступен для выбора;
- галочка слева от названия команды — означает активизацию режима, указанного в названии данной команды.

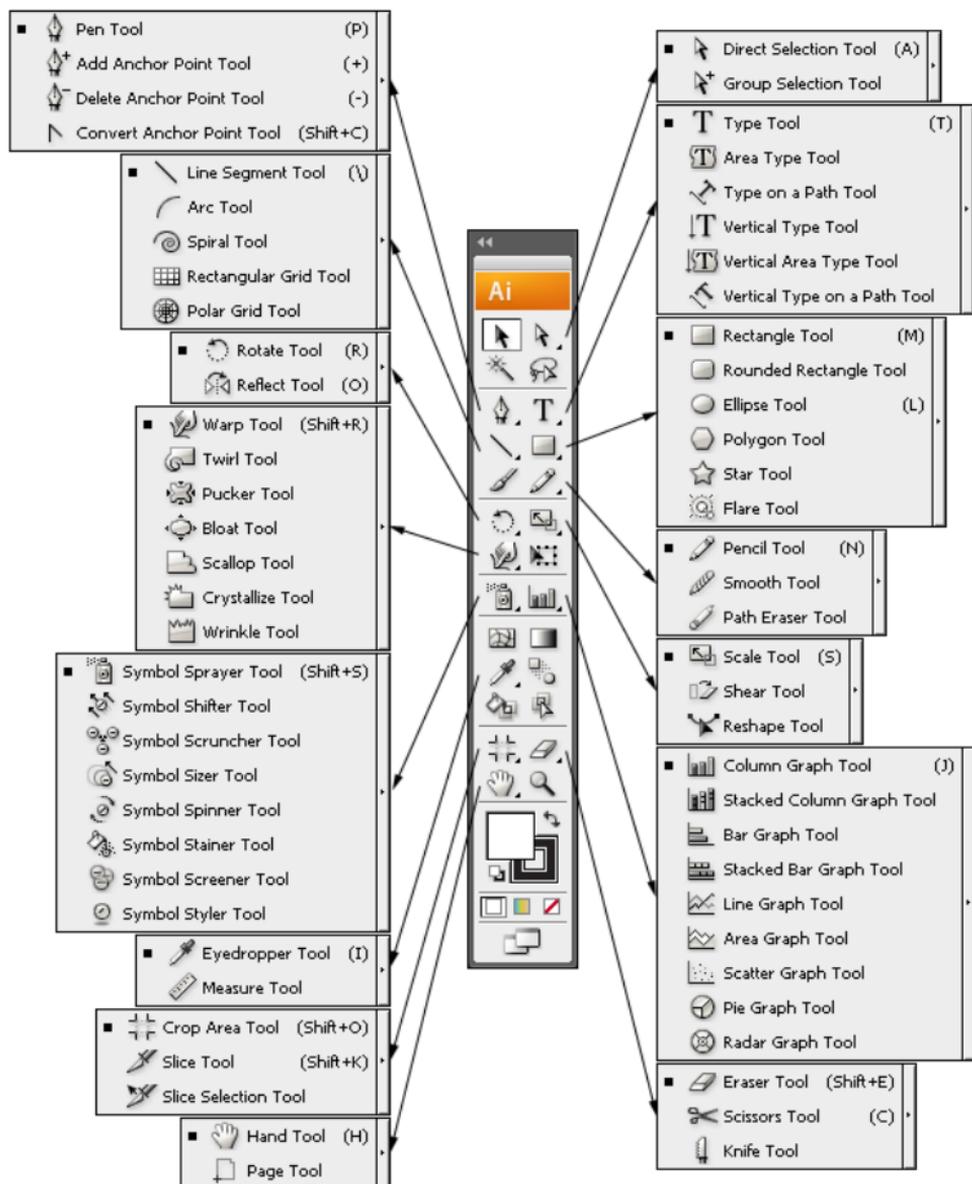
1.1.1. Контекстное меню строки состояния

Контекстное меню строки состояния документа открывается щелчком мыши в ее информационном поле (серого цвета). В состав этого меню входят следующие команды, выполняющие информационные функции:

- **Versions** (Версии) — задает режим выбора одной из версий активного документа, созданных под управлением программы Version Cue 3.0, входящей в состав графического пакета Adobe Creative Suite 3;
- **Reveal in Bridge** (Обнаружить в мосте) — раскрывает окно **Adobe Bridge** (Мост Adobe) с отображением в нем выделенной миниатюры изображения текущего документа;
- пять команд подменю **Show** (Показать):
 - **Version Cue Status** (Состояние Version Cue) — выводит в строку состояния информацию из программы Version Cue 3.0 в случае ее установки;
 - **Current Tool** (Текущий инструмент) — выводит в строке состояния название выбранного инструмента (данный режим задан по умолчанию);
 - **Data and Time** (Дата и время) — выводит текущие дату и время;
 - **Number of Undos** (Число уровней отмены) — выводит количество выполненных операций, которые могут быть отменены, а также число отмененных ранее операций, которые могут быть выполнены повторно;
 - **Document Color Profile** (Цветовой профиль документа) — выводит название цветового профиля, используемого в активном документе.

1.2. Блок инструментов

На рисунке представлены инструменты и кнопки управления, входящие в состав блока инструментов Illustrator CS3. В центре здесь изображена основная панель блока, а с обеих ее сторон — соответствующие дополнительные панели в раскрытом состоянии.



Блок инструментов Illustrator CS3

Блок инструментов Illustrator CS3 включает 76 инструментов и 11 кнопок управления. Инструменты предназначены для выполнения различных операций в документе, а кнопки — для выбора тех или иных режимов работы. Все инструменты расположены на одной основной и нескольких дополнительных панелях блока, а кнопки управления — внизу основной панели.

Основная панель блока инструментов постоянно присутствует на экране (при включенном режиме ее отображения), располагаясь слева и имея стыковку верхней кромкой с панелью управления программы. Данная панель имеет две альтернативные формы представления на экране: с двумя вертикальными рядами расположения кнопок инструментов (компоновка по умолчанию) и с одним рядом. Переход между этими формами осуществляется щелчком мыши в заголовке панели.

Примечание

С помощью команды **Tools** (Инструменты) меню **Window** (Окно) происходит управление выводом на экран основной панели блока инструментов.

Все дополнительные панели блока находятся в свернутом состоянии. Одна из них открывается лишь при переносе из нее инструментов на основную панель. На этих панелях инструменты представлены в виде списков. Каждый элемент такого списка содержит значок конкретного инструмента, его название и быструю клавишу (при ее наличии).

Если ячейка основной панели блока содержит несколько инструментов, то в ее правом нижнем углу изображена черная треугольная метка. Для открытия дополнительной панели, относящейся к такой ячейке, необходимо установить в ней указатель и нажать кнопку мыши. Чтобы перенести из нее на основную панель некоторый инструмент (с его одновременной активизацией) вы должны перетащить указатель на значок этого инструмента и отпустить кнопку мыши.

Альтернативный способ переноса инструментов из дополнительных панелей на основную состоит в следующем. Поместите указатель в требуемую ячейку с черной меткой основной панели, нажмите клавишу <Alt> и выполняйте последовательные щелчки в данной ячейке до тех пор, пока там не появится изображение нужного инструмента.

Примечание

Если при раскрытии дополнительной панели поместить указатель на крайнюю справа вертикальную полосу с черной меткой и отпустить кнопку мыши, то данная панель останется открытой, превратившись в плавающую. Для удаления этой панели с экрана достаточно щелкнуть на кнопке закрытия, находящейся в ее заголовке справа.

1.2.1. Инструменты

Ниже приводится описание (в алфавитном порядке) всех инструментов Illustrator CS3.

1.2.1.1. *Add Anchor Point*



Инструмент **Add Anchor Point** (Добавить узелок) находится слева в третьем ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша — <+>). Он используется для создания на выделенном векторном контуре нового узелка в месте выполнения щелчка мышью между существующими узелками контура.

1.2.1.2. Arc



Инструмент **Arc** (Дуга) находится слева в четвертом ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Он предназначен для создания фигуры дуги двумя способами:

- перетаскиванием указателя по области документа;
- заданием геометрических параметров дуги в диалоговом окне, раскрываемом щелчком мыши в месте расположения в документе одного из ее концов.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Arc** раскрывается диалоговое окно **Arc Segment Tool Options** (Параметры инструмента "Дуговой сегмент"), содержащее элементы настройки параметров будущих дуг. К числу этих элементов относятся:

- поле **Length X-Axis** (поле) — ввод величины проекции создаваемой дуги на горизонталь;
- селектор опорной точки (справа от данного поля) — выбор опорной точки дуги, находящейся в одной из четырех вершин описанного вокруг нее прямоугольника;
- Length Y-Axis** (поле) — ввод величины проекции данной фигуры на вертикаль;
- Type** (раскрывающийся список) — выбор одного из двух вариантов дуг: разомкнутая (пункт **Opened**) или замкнутая (**Closed**);
- Base Along** (список) — выбор одной из двух осей, относительно которой будет происходить зеркальный разворот дуги при изменении ее опорной точки: горизонтальная (пункт **X Axis**) или вертикальная (**Y Axis**);
- Slope** (ползунок с полем) — регулировка степени кривизны дуги (при положительном значении параметра дуга будет выпуклой, а при отрицательном — вогнутой);
- Fill Arc** (флажок) — подключение режима заливки внутренней области дуги.

1.2.1.3. *Area Graph*



Инструмент **Area Graph** (Диаграмма "Область") находится справа в восьмом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша отсутствует). Его функциями являются:

- создание новой диаграммы указанного типа;
- изменение параметров оформления выбранной диаграммы.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Column Graph** раскрывается на вкладке **Graph Options** (Параметры диаграммы) диалоговое окно **Graph Type** (Тип диаграммы), предназначенное для выбора типа диаграммы и настройки ее параметров (см. ЭС ▶ "1.7.13.>").

1.2.1.4. *Area Type*



Инструмент **Area Type** (Текст в области) находится справа в третьем ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Его функциями являются:

- ввод текста в рамку или на дорожку при сохранении заданной ориентации текстовых строк и символов;
- выделение текстового фрагмента;
- преобразование векторного объекта (с любым контуром) в текстовую рамку.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Area Type** и наличии в документе выделенной текстовой рамки раскрывается диалоговое окно **Area Type Options** (Параметры текста в области), предназначенное для настройки параметров связанных текстовых рамок, на которых разбивается данная рамка (см. ЭС ▶ "1.7.2.").

1.2.1.5. *Bar Graph*



Инструмент **Bar Graph** (Диаграмма "Полоска") находится справа в восьмом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша отсутствует). Его функциями являются:

- создание новой диаграммы указанного типа;
- изменение параметров оформления выбранной диаграммы.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Column Graph** раскрывается на вкладке **Graph Options** (Параметры диаграммы) диалоговое окно **Graph Type** (Тип диаграммы), предназначенное для выбора типа диаграммы и настройки ее параметров (см. ЭС ▶ "1.7.13.>").

1.2.1.6. Blend



Инструмент **Blend** (Переход) находится справа в десятом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша — <W>). Он предназначен для создания эффекта перехода путем последовательных щелчков на двух исходных векторных объектах (их выделять не обязательно), из которых будет образован комбинированный объект, называемый объектом перехода. Параметры данного объекта задаются в диалоговом окне, раскрываемом двойным щелчком на кнопке инструмента.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Blend** раскрывается диалоговое окно **Blend Options** (Параметры перехода), содержащего элементы настройки объекта перехода (выделенного или будущего). К числу этих элементов относятся:

- Spacing** (раскрывающийся список) — выбор одного из трех режимов задания числа промежуточных элементов объекта, представленных следующими пунктами: **Smooth Color** — неограниченное количество таких элементов; **Specified Steps** — ограниченное количество промежуточных элементов, задаваемое в поле справа; **Specified Distance** — ограниченное количество данных элементов, зависящее от величины промежутка между ними, задаваемой в поле справа;
- Orientation** (кнопочный переключатель) — выбор режима ориентации элементов перехода: вдоль горизонтали (левая кнопка) или вдоль направляющей объекта перехода (правая кнопка).

1.2.1.7. *Bloat*



Инструмент **Bloat** (Вздутие) находится слева в седьмом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша отсутствует). Он создает эффект искажения указанного типа в той области выбранного векторного объекта, на которую воздействует.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Bloat** раскрывается диалоговое окно **Bloat Tool Options** (Параметры инструмента "Вздутие"), содержащее элементы настройки параметров данного инструмента. К числу этих элементов относятся:

- в области **Global Brush Dimensions**:
 - **Width** (раскрывающийся список с полем) — выбор ширины эллиптической области воздействия инструмента на обрабатываемый векторный объект;
 - **Height** (список) — высота области воздействия инструмента;
 - **Angle** (список) — угол наклона данной области;
 - **Intensity** (список) — степень воздействия инструмента на объект;
- в области **Bloat Options** расположены элементы настройки параметров эффекта вздутия, создаваемого инструментом **Bloat**.

1.2.1.8. *Column Graph*



Инструмент **Column Graph** (Диаграмма "Колонка") находится справа в восьмом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша — <J>). Его функциями являются:

- создание новой диаграммы указанного типа;
- изменение параметров оформления выбранной диаграммы.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Column Graph** раскрывается на вкладке **Graph Options** (Параметры диаграммы) диалоговое окно **Graph Type** (Тип диаграммы), предназначенное для выбора типа диаграммы и настройки ее параметров (см. ЭС ▶ "1.7.13.>").

1.2.1.9. *Convert Anchor Point*



Инструмент **Convert Anchor Point** (Преобразовать узелок) находится слева в третьем ряду ячеек блока (быстрые клавиши — **<Shift>+<C>**). Его функциями в отношении выделенного узелка векторного контура являются:

- преобразования сглаженного или симметричного узелка в угловой узелок путем перетаскивания мышью любой из его контрольных точек;
- преобразование углового узелка в симметричный путем нажатия на нем кнопки мыши с последующим "вытаскиванием" из узелка контрольной точки и ее перемещением в нужное место документа.

1.2.1.10. *Crop Area*



Новый инструмент **Crop Area** (Область обрезки) находится слева в двенадцатом ряду ячеек блока (быстрые клавиши — <Shift>+<O>). Он предназначен для формирования и обработки областей обрезки прямоугольных форм, одна из которых переводится в активное состояние с целью использования при распечатке документа (вокруг активной области обрезки появляются в документе ее метки, которые не будут выводиться на печать).

Создание и последующая обработка нескольких областей образки осуществляется при нажатой клавише <Alt>. Параметры существующих областей обрезки могут быть отрегулированы в интерактивном режиме, а также с помощью элементов настройки панели управления программы.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Crop Area** раскрывается диалоговое окно **Crop Area Options** (Параметры области обрезки) с параметрами данного инструмента.

1.2.1.11. *Crystallize*



Инструмент **Crystallize** (Кристаллизация) находится слева в седьмом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша отсутствует). Он создает эффект искажения указанного типа в той области выбранного векторного объекта, на которую воздействует.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Crystallize** раскрывается диалоговое окно **Crystallize Tool Options** (Параметры инструмента "Кристаллизация"), содержащее элементы настройки параметров данного инструмента. К числу этих элементов относятся:

- в области **Global Brush Dimensions**:
 - **Width** (раскрывающийся список с полем) — выбор ширины эллиптической области воздействия инструмента на обрабатываемый векторный объект;
 - **Height** (список) — высота области воздействия инструмента;
 - **Angle** (список) — угол наклона данной области;
 - **Intensity** (список) — степень воздействия инструмента на объект;
- в области **Crystallize Options** расположены элементы настройки параметров эффекта кристаллизации, создаваемого инструментом **Crystallize**.

1.2.1.12. *Delete Anchor Point*



Инструмент **Delete Anchor Point** (Удалить узелок) находится слева в третьем ряду ячеек блока (быстрая клавиша — <->). Он предназначен для удаления из контура лишнего узелка с помощью щелчка на нем мышью.

1.2.1.13. *Direct Selection*



Инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение) находится справа в первом ряду ячеек блока (быстрые клавиши — <A> и <Ctrl>, вторая из которых используется для временного выбора данного инструмента при работе с другими инструментами, если только он выбирался после инструментов **Selection** и **Group Selection**). Его функциями являются:

- выделение объектов документа двумя способами:
 - последовательными щелчками в непустой области каждого из них при нажатой клавише <Shift> (если объектов несколько);
 - формированием прямоугольной выделяющей области, полностью охватывающей векторные и текстовые объекты и некоторые части растровых объектов;
- перетаскивание выбранных объектов по области документа;
- копирование данных объектов в процессе их перетаскивания при нажатой клавише <Alt>;
- выделение контура векторного объекта без его узелков щелчком между узелками этого контура;
- выделение данного контура со всеми узелками щелчком в любом его месте при нажатой клавише <Alt>;
- выделение отдельных узелков векторного контура двумя способами:
 - последовательными щелчками на каждом из них при нажатой клавише <Shift>;
 - формированием вокруг данных узелков прямоугольной выделяющей области;
- редактирование векторного контура путем перемещения его узелков и контрольных точек.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Direct Selection** и наличии в документе выделенных элементов векторных объектов или целых объектов любых типов раскрывается диалоговое окно **Move** (Переместить), содержащее элементы настройки параметров перемещения данных элементов объектов или мозаичных узоров их шаблонных заливок и обводок. К числу этих элементов

относятся:

- Horizontal** (поле) — ввод величины перемещения по горизонтали (вправо) элементов объектов или узоров их заливок и обводок;
- Vertical** (поле) — ввод величины перемещения по вертикали (вверх) элементов объектов или узоров;
- Distance** (поле) — ввод абсолютной величины перемещения элементов объектов или узоров;
- Angle** (поле) — ввод угла наклона к горизонтали направления перемещения элементов объектов или узоров;
- Object** (флажок) — подключение режима перемещения выбранных элементов объектов;
- Patterns** (флажок) — подключение режима перемещения узоров шаблонных заливок и обводок объектов;
- Copy** (кнопка) — создание по одной копии каждого исходного объекта с применением к ней заданных параметров перемещения;
- Preview** (флажок) — подключение режима просмотра результата действия на данные объекты заданных в окне параметров перемещения.

1.2.1.14. *Ellipse*



Инструмент **Ellipse** (Эллипс) находится справа в четвертом ряду ячеек блока (быстрая клавиша — <L>). Он используется для создания фигуры эллипса двумя способами:

- перетаскиванием указателя по области документа;
- заданием геометрических параметров фигуры в диалоговом окне, раскрываемом щелчком мыши в месте расположения в документе левой верхней вершины прямоугольной области охвата или центра данной фигуры.

1.2.1.15. Eraser



Новый инструмент **Eraser** (Ластик) находится справа в двенадцатом ряду ячеек блока (быстрые клавиши — <Shift>+<E>). Он позволяет удалить из области заливки векторного объекта (выделять его не обязательно), тот участок, на который воздействует. В том случае, если удаленный участок полностью отделяет друг от друга оставшиеся части области заливки исходного объекта, то образуются несколько независимых объектов с замкнутыми контурами.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Eraser** раскрывается диалоговое окно **Eraser Tool Options** (Параметры инструмента "Ластик"), содержащее элементы настройки параметров данного инструмента. К числу этих элементов относятся:

- интерактивный регулятор (находится слева в средней части окна) — регулировка с помощью мыши двух параметров области воздействия инструмента на обрабатываемый объект: угла наклона и коэффициента ее округлости;
- область просмотра (справа от интерактивного регулятора) — схематическое отображение трех образцов области воздействия, имеющих минимально возможные значения параметров (левый образец), средние значения (средний образец) и максимально возможные значения (правый образец);
- в области **Angle** (Угол):
 - поле (слева) — ввод средней величины угла наклона к горизонтали (в градусах) большой оси эллипса, форму которого имеет области воздействия инструмента;
 - раскрывающийся список — выбор варианта изменения угла наклона данной области: без изменения (пункт **Fixed**); случайное изменение (**Random**); изменение в зависимости от воздействия инструмента-пера на специальный планшет, чувствительный к его нажиму (пять остальных пунктов);
 - **Variation** (ползунок с полем) — регулировка диапазона изменения угла наклона области воздействия (в градусах) при условии выбора пункта **Random** в указанном выше списке;
- в области **Roundness** (Округлость):
 - поле (слева) — ввод средней величины коэффициента ок-

руглости области воздействия (в процентах), представляющего собой отношение малой оси эллипса, очерчивающего форму области воздействия, к большой его оси;

- раскрывающийся список — выбор варианта изменения коэффициента округлости: без изменения (пункт **Fixed**); случайное изменение (**Random**); изменение в зависимости от воздействия инструмента-пера на планшет (пять остальных пунктов);
- **Variation** (ползунок с полем) — регулировка диапазона изменения коэффициента округлости (в процентах) при условии выбора пункта **Random** в указанном выше списке;

в области **Diameter** (Диаметр):

- ползунок с полем (слева) — регулировка (в текущих единицах измерения) средней величины большой оси эллипса (диаметра) области воздействия;
- раскрывающийся список — выбор варианта изменения диаметра области воздействия: без изменения (пункт **Fixed**); случайное изменение (**Random**); изменение в зависимости от воздействия инструмента-пера на планшет (пять остальных пунктов);
- **Variation** (ползунок с полем) — регулировка диапазона изменения диаметра области воздействия (в текущих единицах измерения) при условии выбора пункта **Random** в указанном выше списке.

Reset (кнопка) — восстановление исходных параметров данного инструмента, заданных по умолчанию.

1.2.1.16. *Eyedropper*



Инструмент **Eyedropper** (Пипетка) находится слева в десятом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша — <I>). Его функциями являются:

- фиксация на панели **Appearance** (Внешний вид) атрибутов заливки и обводки базового внешнего вида того объекта документа, на котором делается щелчок мышью, а также присвоение этих атрибутов предварительно выделенным векторным и текстовым объектам;
- фиксация на панелях **Character** (Символ) и **Paragraph** (Абзац) параметров форматирования того текстового символа, на котором делается щелчок мышью, а также присвоение этих параметров предварительно выделенным текстовым объектам;
- фиксация на панели **Info** (Инфо) цветовых параметров областей заливки и обводки базового внешнего вида того объекта документа, на котором делается щелчок мышью;
- перенос атрибутов оформления или форматирования выделенного векторного или текстового объекта на тот невыделенный объект такого же типа, на котором выполняется щелчок мышью при нажатой клавише <Alt>.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Eyedropper** раскрывается диалоговое окно **Eyedropper Options** (Параметры пипетки), в котором могут быть заданы те атрибуты объектов, которые будут считываться и переноситься данным инструментом.

1.2.1.17. *Flare*



Инструмент **Flare** (Блик) находится справа в четвертом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша отсутствует). Он предназначен для формирования специального векторного объекта, который накладывается на исходный объект с целью создания в нем эффекта блика от объектива фотоаппарата.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Flare** раскрывается диалогового окно **Flare Tool Options** (Параметры инструмента "Блик"), в котором задаются параметры будущих объектов-бликов.

1.2.1.18. *Free Transform*



Инструмент **Free Transform** (Свободная трансформация) находится справа в седьмом ряду ячеек блока (быстрая клавиша — <E>). Он позволяет выполнять в интерактивном режиме две операции трансформации выбранного объекта (заданных частей векторного объекта): масштабирование и поворот относительно центра данного объекта.

1.2.1.19. *Gradient*



Инструмент **Gradient** (Градиент) находится справа в девятом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша — <G>). Он используется для регулирования в интерактивном режиме двух параметров градиентной заливки выделенного векторного объекта:

- направления формирования градиентных переходов;
- расстояния между двумя ближайшими точками объекта, раскрашенными базовыми цветами.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Gradient** раскрывается одноименная панель.

1.2.1.20. *Group Selection*



Инструмент **Group Selection** (Групповое выделение) находится справа в первом ряду ячеек блока (быстрая клавиша — <Ctrl>, которая используется для временного выбора данного инструмента при работе с другими инструментами, если только он выбирался после инструментов **Selection** и **Direct Selection**). Его функциями являются:

- выделение объектов, входящих в состав одной или нескольких иерархически связанных групп, представляющих собой групповой объект, с помощью одного или нескольких щелчков на выбранном объекте;
- выделение несвязанных объектов двумя способами:
 - последовательными щелчками в непустой области или на контуре каждого из них при нажатой клавише <Shift> (если объектов несколько);
 - формированием прямоугольной выделяющей области, охватывающей некоторые части этих объектов;
- перетаскивание выбранных объектов по области документа при нажатой кнопке мыши;
- копирование данных объектов в процессе их перетаскивания при нажатой клавише <Alt>.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Group Selection** и наличии в документе выделенных объектов раскрывается диалоговое окно **Move** (Переместить), содержащее элементы настройки параметров перемещения данных объектов или мозаичных узоров их шаблонных заливок и обводок, если они векторные. К числу этих элементов относятся:

- Horizontal** (поле) — ввод величины перемещения по горизонтали (вправо) объектов или узоров их заливок и обводок;
- Vertical** (поле) — ввод величины перемещения по вертикали (вверх) объектов или узоров;
- Distance** (поле) — ввод абсолютной величины перемещения объектов или узоров;
- Angle** (поле) — ввод угла наклона к горизонтали направления перемещения объектов или узоров;

- Object** (флажок) — подключение режима перемещения выбранных объектов;
- Patterns** (флажок) — подключение режима перемещения узоров шаблонных заливок и обводок объектов;
- Copy** (кнопка) — создание по одной копии каждого исходного объекта с применением к ней заданных параметров перемещения;
- Preview** (флажок) — подключение режима просмотра результата действия на данные объекты заданных в окне параметров перемещения.

1.2.1.21. *Hand*



Инструмент **Hand** (Рука) находится слева в тринадцатом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша — <H>). Он используется для перемещения активного документа (при нажатой кнопке мыши) в его рабочем окне.

1.2.1.22. *Knife*



Инструмент **Knife** (Нож) находится справа в двенадцатом ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Он выполняет две функции в отношении выбранного векторного объекта, выделять который не обязательно:

- разбивает объект с замкнутым контуром на несколько объектов с замкнутыми контурами по траектории перетаскивания указателя;
- замыкает концы разомкнутого контура объекта, имеющего обязательную заливку, путем установки указателя на одном из них, нажатием кнопки мыши и некотором смещении указателя в направлении от объекта.

1.2.1.23. *Lasso*



Инструмент **Lasso** (Лассо) находится справа во втором ряду ячеек блока (быстрая клавиша — <Q>). Он предназначен для выделения любых целых объектов или отдельных частей векторных объектов путем формирования (при нажатой кнопке мыши) выделяющей области произвольной формы, охватывающей выделяемые части векторных или произвольные части растровых объектов.

1.2.1.24. *Line Graph*



Инструмент **Line Graph** (Диаграмма "Линия") находится справа в восьмом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша отсутствует). Его функциями являются:

- создание новой диаграммы указанного типа;
- изменение параметров оформления выбранной диаграммы.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Column Graph** раскрывается на вкладке **Graph Options** (Параметры диаграммы) диалоговое окно **Graph Type** (Тип диаграммы), предназначенное для выбора типа диаграммы и настройки ее параметров (см. ЭС ▶ "1.7.13.>").

1.2.1.25. *Line Segment*



Инструмент **Line Segment** (Линейный сегмент) находится слева в четвертом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша — <\>). Он используется для создания фигуры прямолинейного отрезка двумя способами:

- перетаскиванием указателя по области документа (при нажатой кнопке мыши);
- заданием геометрических параметров отрезка в диалоговом окне, раскрываемом щелчком мыши в месте расположения в документе одного из его концов.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Line Segment** раскрывается диалоговое окно **Line Segment Tool Options** (Параметры инструмента "Линейный сегмент"), содержащее элементы настройки параметров будущих прямолинейных отрезков. К числу этих элементов относятся:

- Length** (поле) — длина создаваемого отрезка;
- Angle** (круговой ползунок) — угол его наклона к горизонтали;
- Fill Line** (флажок) — подключение режима заливки внутренней области разомкнутого векторного контура, который может быть образован из прямолинейного отрезка.

1.2.1.26. *Live Paint Bucket*



Инструмент **Live Paint Bucket** (Активная раскраска) находится слева в одиннадцатом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша — <K>). Он предназначен для оформления объектов активной раскраски. Данная операция выполняется с помощью последовательных щелчков мыши в тех выбираемых указателем областях невыделенных объектов активной раскраски, контуры которых отмечаются красными линиями обводки. При этом очередная такая область будет оформлена текущим цветом или узором заливки.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Live Paint Bucket** раскрывается диалоговое окно **Live Paint Bucket Options** (Параметры активной раскраски), содержащее элементы настройки параметров данного инструмента. К числу этих элементов относятся:

- Paint Fill** (флажок) — подключение режима оформления участков заливки обрабатываемого объекта активной раскраски;
- Paint Stroke** (флажок) — подключение режима оформления участков обводки данного объекта;
- Cursor Swatch Preview** (флажок) — подключение режима отображения рядом с указателем дополнительного значка с тремя соседними образцами оформления, средний из которых будет использован;
- Highlight** (флажок) — подключение режима раскраски на экране заданным цветом активного (доступного для оформления) участка обводки или границ активного участка заливки;
- Color** (раскрывающийся список с образцом цвета справа) — выбор цвета раскраски активного участка обводки или границ активного участка заливки;
- Width** (флажок) — ширина области раскраски активного участка.

1.2.1.27. *Live Paint Selection*



Инструмент **Live Paint Selection** (Выделение активной раскраски) находится справа в одиннадцатом ряду ячеек блока инструментов (быстрые клавиши — <Shift>+<L>). Он предназначен для выделения щелчками мыши областей одного объекта активной раскраски (с использованием клавиши <Shift>, если таких областей несколько) с целью их последующего оформления путем выбора образца оформления на панели **Swatches** (Образцы) или некоторого цвета на панели **Color** (Цвет).

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Live Paint Selection** раскрывается диалоговое окно **Live Paint Selection Options** (Параметры выделения активной раскраски), содержащее элементы настройки параметров данного инструмента. К числу этих элементов относятся:

- Select Fill** (флажок) — подключение режима выделения последовательными щелчками мыши участков заливки обрабатываемого объекта активной раскраски;
- Select Stroke** (флажок) — подключение режима выделения щелчками мыши участков обводки данного объекта;
- Highlight** (флажок) — подключение режима раскраски на экране заданным цветом активного (доступного для выделения) участка обводки или границ активного участка заливки;
- Color** (раскрывающийся список с образцом цвета справа) — выбор цвета раскраски активного участка обводки или границ активного участка заливки;
- Width** (флажок) — ширина области раскраски активного участка.

1.2.1.28. *Magic Wand*



Инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка) находится слева во втором ряду ячеек блока (быстрая клавиша — <Y>). Он используется для выделения в документе всех объектов, имеющих одинаковые заданные атрибуты оформления с тем объектом, на котором выполняется щелчок мышью. Задание сравниваемых атрибутов объектов производится на одноименной панели, которая раскрывается двойным щелчком на кнопке инструмента.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Magic Wand** раскрывается одноименная панель.

1.2.1.29. *Measure*



Инструмент **Measure** (Измеритель) находится слева в десятом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша отсутствует). Он предназначен для измерения геометрических параметров формируемого прямолинейного отрезка, соединяющего две выбранные точки документа. Эти параметры отображаются на панели **Info** (Инфо), которая при работе с данным инструментом раскрывается на экране.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Measure** раскрывается диалоговое окно **Preferences** (Установки) на вкладке **Guides & Grid** (Направляющие и сетка) (см. ЭС ▶ "2.5.").

1.2.1.30. *Mesh*



Инструмент **Mesh** (Сетка) находится слева в девятом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша — <U>). Он предназначен для выполнения операции градиентной заливки с использованием управляемой сетки Безье (заливка по сетке). Данный инструмент позволяет сформировать сетку Безье, отрегулировать положение ее узелков, а также раскрасить места их расположения заданными цветами.

1.2.1.31. *Page*



Инструмент **Page** (Страница) находится слева в тринадцатом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша отсутствует). Он предназначен для регулировки печатаемой области рабочего листа документа путем изменения положения в документе двойной пунктирной рамки прямоугольной формы с размерами печатного листа.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Page** выполняется команда **Show Page Tiling** (Показать мозаику страницы) меню **View** (Вид), в результате чего указанная выше пунктирная рамка отобразится на экране по центру рабочего листа документа.

1.2.1.32. *Paintbrush*



Инструмент **Paintbrush** (Кисть) находится слева в пятом ряду ячеек блока (быстрая клавиша —). Он используется для формирования векторного контура типа Безье путем перетаскивания указателя (при нажатой кнопке мыши) по области документа. Для этого контура образуется область фигурной обводки с помощью образца кисти, выбранного на панели **Brushes** (Кисти). Параметры инструмента задаются в диалоговом окне, открываемом двойным щелчком на его кнопке.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Paintbrush** раскрывается диалоговое окно **Paintbrush Tool Preferences** (Установка инструмента "Кисть"), содержащее элементы настройки параметров данного инструмента. К числу этих элементов относятся:

- Fidelity** (ползунок с полем) — регулировка допустимого отклонения формируемого контура Безье от траектории перемещения указателя;
- Smoothness** (ползунок) — регулировка уровня сглаживания этого контура;
- Fill new brush stroke** (флажок) — подключение режима заливки внутренней области образуемого векторного объекта;
- Keep selected** (флажок) — подключение режима выделения контура после его формирования;
- Edit selected paths** (флажок) — подключение режима редактирования выделенного векторного контура путем его перерисовки;
- Within** (ползунок) — регулировка зоны захвата контура при его перерисовке;
- Reset** (кнопка) — установка параметров инструмента, используемых по умолчанию.

1.2.1.33. *Path Eraser*



Инструмент **Path Eraser** (Ластик для контуров) находится справа в пятом ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Он позволяет удалить некоторый участок контура выделенного векторного объекта путем перетаскивания указателя вдоль этого участка.

Примечание

В предыдущей версии программы Illustrator данный инструмент назывался **Erase** (Ластик).

1.2.1.34. *Pen*



Инструмент **Pen** (Перо) находится слева в третьем ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша — <P>). Его функциями являются:

- формирование векторного контура по методу Безье (с помощью его узелков и контрольных точек) путем выполнения последовательных щелчков в местах расположения его узелков с последующей возможной регулировкой мышью (при нажатой ее кнопке) контрольных точек текущего узелка;
- создание нового узелка контура в месте выполнения щелчка мышью двумя существующими узелками;
- удаление выбранного узелка щелчком на нем.

1.2.1.35. *Pencil*



Инструмент **Pencil** (Карандаш) находится справа в пятом ряду ячеек блока (быстрая клавиша — <N>). Его функциями являются:

- создание контура Безье вдоль траектории перетаскивания указателя, для которого образуется область обводки с параметрами обводки, представленными на панели **Appearance** (Внешний вид);
- перерисовка отдельных участков контура выбранного векторного объекта.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Pencil** раскрывается диалоговое окно **Pencil Tool Preferences** (Установки инструмента "Карандаш"), содержащее элементы настройки параметров данного инструмента. К числу этих элементов относятся:

- Fidelity** (ползунок с полем) — регулировка допустимого отклонения формируемого контура Безье от траектории перемещения указателя;
- Smoothness** (ползунок) — регулировка уровня сглаживания этого контура;
- (флажок) — подключение режима заливки внутренней области образуемого векторного объекта;
- Fill new pencil stroke** (флажок) **Keep selected** — подключение режима выделения контура после его формирования;
- Edit selected paths** (флажок) — подключение режима редактирования выделенного векторного контура путем его перерисовки;
- Within** (ползунок) — регулировка зоны захвата контура указателем при его перерисовке;
- Reset** (кнопка) — установка параметров инструмента, используемых в программе по умолчанию.

1.2.1.36. *Pie Graph*



Инструмент **Pie Graph** (Диаграмма "Круг") находится справа в восьмом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша отсутствует). Его функциями являются:

- создание новой диаграммы указанного типа;
- изменение параметров оформления выбранной диаграммы.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Column Graph** раскрывается на вкладке **Graph Options** (Параметры диаграммы) диалоговое окно **Graph Type** (Тип диаграммы), предназначенное для выбора типа диаграммы и настройки ее параметров (см. ЭС ▶ "1.7.13.").

1.2.1.37. *Polar Grid*



Инструмент **Polar Grid** (Полярная сетка) находится слева в четвертом ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Он используется для создания фигуры радиальной сетки эллиптической формы (групповой объект), в которой промежутки между разделительными линиями могут монотонно изменяться. Данная операция выполняется двумя способами:

- перетаскиванием указателя по области документа;
- заданием геометрических параметров фигуры в диалоговом окне, раскрываемом щелчком мыши в месте расположения в документе одной из вершин прямоугольной области ее охвата.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Polar Grid** раскрывается диалоговое окно **Polar Grid Tool Options** (Параметры инструмента "Полярная сетка"), содержащее элементы настройки параметров будущих фигур прямоугольных сеток. К числу этих элементов относятся:

- Width** (поле) — ввод ширины фигуры полярной сетки;
- селектор опорной точки (справа от данного поля) — выбор опорной точки сетки;
- Height** (поле) — ввод высоты сетки;
- в области **Concentric Dividers** :
 - **Number** (поле) — ввод числа концентрических разделителей сетки, имеющих эллиптическую форму;
 - **Skew** (ползунок с полем) — ввод относительного изменения следующего к центру промежутка между соседними концентрическими разделителями по отношению к текущему такому промежутку;
- в области **Radial Dividers**:
 - **Number** (поле) — ввод числа радиальных разделителей, исходящих из центра сетки;
 - **Skew** (ползунок) — ввод относительного изменения следующего в направлении против часовой стрелки промежутка между радиальными разделителями сетки по отношению к текущему такому промежутку (первый по порядку радиальный разделитель направлен вертикально вверх);

- Create Compound Paths From Ellipses** (флажок) — подключение режима представления сетки в виде комбинированного векторного объекта;
- Fill Grid** (флажок) — подключение режима заливки внутренней области сетки.

1.2.1.38. *Polygon*



Инструмент **Polygon** (Многоугольник) находится справа в четвертом ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Он предназначен для создания фигуры правильного выпуклого многоугольника двумя способами:

- перетаскиванием указателя по области документа;
- заданием геометрических параметров фигуры в диалоговом окне инструмента, раскрываемом щелчком мыши в месте расположения в документе ее центра.

1.2.1.39. *Pucker*



Инструмент **Pucker** (Складка) находится слева в седьмом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша отсутствует). Он создает эффект искажения указанного типа в той области выбранного векторного объекта, на которую воздействует.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Pucker** раскрывается диалоговое окно **Pucker Tool Options** (Параметры инструмента "Складка"), содержащее элементы настройки параметров данного инструмента. К числу этих элементов относятся:

- в области **Global Brush Dimensions**:
 - **Width** (раскрывающийся список с полем) — выбор ширины эллиптической области воздействия инструмента на обрабатываемый векторный объект;
 - **Height** (список) — высота области воздействия инструмента;
 - **Angle** (список) — угол наклона данной области;
 - **Intensity** (список) — степень воздействия инструмента на объект;
- в области **Pucker Options** расположены элементы настройки параметров эффекта складки, создаваемого инструментом **Pucker**.

1.2.1.40. *Radar Graph*



Инструмент **Radar Graph** (Диаграмма "Радар") находится справа в восьмом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша отсутствует). Его функциями являются:

- создание новой диаграммы указанного типа;
- изменение параметров оформления выбранной диаграммы.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Column Graph** раскрывается на вкладке **Graph Options** (Параметры диаграммы) диалоговое окно **Graph Type** (Тип диаграммы), предназначенное для выбора типа диаграммы и настройки ее параметров (см. ЭС ▶ "1.7.13.>").

1.2.1.41. *Rectangle*



Инструмент **Rectangle** (Прямоугольник) находится справа в четвертом ряду ячеек блока (быстрая клавиша — <M>). Он предназначен для создания фигуры прямоугольника двумя способами:

- перетаскиванием указателя по области документа;
- заданием геометрических параметров прямоугольника в диалоговом окне, раскрываемом щелчком мыши в месте расположения в документе его левой верхней вершины или центра.

1.2.1.42. *Rectangle Grid*



Инструмент **Rectangle Grid** (Прямоугольная сетка) находится слева в четвертом ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Он предназначен для создания фигуры прямоугольной сетки (групповой объект), в которой промежутки между разделительными линиями могут монотонно изменяться. Данная операция выполняется двумя способами:

- перетаскиванием указателя по области документа;
- заданием геометрических параметров фигуры в диалоговом окне, раскрываемом щелчком мыши в месте расположения в документе одной из ее вершин.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Rectangle Grid** раскрывается диалоговое окно **Rectangle Grid Tool Options** (Параметры инструмента "Прямоугольная сетка"), содержащее элементы настройки параметров будущих фигур прямоугольных сеток. К числу этих элементов относятся:

- поле **Width** (поле) — ввод ширины фигуры создаваемой прямоугольной сетки;
- селектор опорной точки (справа от поля **Width**) — выбор опорной точки сетки;
- поле **Height** (поле) — ввод высоты сетки;
- в области **Horizontal Dividers**:
 - **Number** (поле) — ввод числа горизонтальных разделителей сетки;
 - **Skew** (ползунок с полем) — ввод относительного изменения следующего вверх промежутка между соседними горизонтальными разделителями по отношению к текущему такому промежутку;
- в области **Vertical Dividers**:
 - **Number** (поле) — ввод числа вертикальных разделителей сетки;
 - **Skew** (ползунок) — ввод относительного изменения следующего влево промежутка между соседними вертикальными разделителями сетки по отношению к текущему такому промежутку;

- Use Outside Rectangle As A Frame** (флажок) — подключение режима заключения сетки в прямоугольную рамку;
- Fill Grid** (флажок) — подключение режима заливки области сетки.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Rotate** раскрывается одноименное диалоговое окно, содержащее элементы настройки параметров данного инструмента. К числу этих элементов относятся:

1.2.1.43. *Reflect*



Инструмент **Reflect** (Отражение) находится слева в шестом ряду ячеек блока (быстрая клавиша — <O>). Он используется для выполнения в интерактивном режиме или с помощью его диалогового окна операции зеркального разворота выбранного объекта (заданных частей векторного объекта) относительно регулируемой оси разворота.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Reflect** раскрывается одноименное диалоговое окно, содержащее элементы настройки параметров операции зеркального разворота. К числу этих элементов относятся:

- Horizontal** (переключатель) — задание значения 0° для угла ориентации (по отношению к горизонтали) оси разворота выделенных в документе элементов векторного объекта или всего объекта любого типа;
- Vertical** (переключатель) — задание значения 90° для угла ориентации оси разворота;
- Angle** (переключатель и поле) — задание произвольного угла ориентации данной оси;
- Object** (флажок) — подключение режима зеркального разворота выбранных элементов объекта;
- Patterns** (флажок) — подключение режима разворота мозаичных узоров шаблонных заливок и обводок этого объекта;
- Copy** (кнопка) — создание копии исходного объекта с применением к ней заданных параметров разворота;
- Preview** (флажок) — подключение режима просмотра результата действия на данный объект заданных в окне параметров разворота.

1.2.1.44. *Reshape*



Инструмент **Reshape** (Изменение формы) находится справа в шестом ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Он изменяет форму векторного объекта путем воздействия на тот выбранный участок его контура, который ограничен двумя невыделенными узелками.

1.2.1.45. *Rotate*



Инструмент **Rotate** (Поворот) находится слева в шестом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша — <R>). Он предназначен для выполнения в интерактивном режиме или с помощью его диалогового окна операции поворота выбранного объекта (заданных частей векторного объекта) относительно регулируемого центра его вращения.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Rotate** раскрывается одноименное диалоговое окно, содержащее элементы настройки параметров операции поворота. К числу этих элементов относятся:

- Angle** (поле) — ввод угла поворота (против часовой стрелки) выделенных в документе элементов векторного объекта или всего объекта любого типа;
- Object** (флажок) — подключение режима поворота выбранных элементов объекта;
- Patterns** (флажок) — подключение режима поворота узоров шаблонных заливок и обводок этого объекта;
- Copy** (кнопка) — создание копии исходного объекта с применением к ней заданных параметров поворота;
- Preview** (флажок) — подключение режима просмотра результата действия на данный объект заданных в окне параметров поворота.

1.2.1.46. *Rounded Rectangle*



Инструмент **Rounded Rectangle** (Скругленный прямоугольник) находится справа в четвертом ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Он предназначен для создания фигуры прямоугольника со скругленными углами двумя способами:

- перетаскиванием указателя по области документа;
- заданием геометрических параметров прямоугольника в диалоговом окне, раскрываемом щелчком мыши в месте расположения в документе его левой верхней вершины или центра.

1.2.1.47. *Scale*



Инструмент **Scale** (Масштаб) находится справа в шестом ряду ячеек блока (быстрая клавиша — <S>). Он предназначен для выполнения в интерактивном режиме или с помощью его диалогового окна операции масштабирования выбранного объекта (заданных частей векторного объекта) с возможным его зеркальным разворотом относительно регулируемого центра трансформации.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Scale** раскрывается одноименное диалоговое окно, содержащее элементы настройки параметров операции масштабирования. К числу этих элементов относятся:

- Uniform** (переключатель) — задание режима пропорционального масштабирования выделенных в документе элементов векторного объекта или всего объекта любого типа;
- Scale** (поле, доступное при выборе переключателя **Uniform**) — масштаб по горизонтали и вертикали;
- Non-Uniform** (переключатель) — задание режима непропорционального масштабирования;
- два поля, доступные при выборе переключателя **Non-Uniform**:
 - **Horizontal** — масштаб по горизонтали;
 - **Vertical** — масштаб по вертикали;
- Scale Strokes & Effects** (флажок) — подключение режима масштабирования линии обычной обводки или изображения фигурной обводки объекта;
- Objects** (флажок) — подключение режима масштабирования участков контура объекта, примыкающих к выделенным узелкам, либо всего контура при выделении всех узелков;
- Patterns** (флажок) — подключение режима масштабирования мозаичных узоров областей шаблонных заливок и обводок объекта;
- Copy** (кнопка) — создание копии исходного объекта с применением к ней заданных параметров масштабирования;
- Preview** (флажок) — подключение режима просмотра результата действия на данный объект заданных в окне параметров масштабирования.

1.2.1.48. Scallop



Инструмент **Scallop** (Моллюск) находится слева в седьмом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша отсутствует). Он создает эффект искажения указанного типа в той области выбранного векторного объекта, на которую воздействует.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Scallop** раскрывается диалоговое окно **Scallop Tool Options** (Параметры инструмента "Моллюск"), содержащее элементы настройки параметров данного инструмента. К числу этих элементов относятся:

- в области **Global Brush Dimensions**:
 - **Width** (раскрывающийся список с полем) — выбор ширины эллиптической области воздействия инструмента на обрабатываемый векторный объект;
 - **Height** (список) — высота области воздействия инструмента;
 - **Angle** (список) — угол наклона данной области;
 - **Intensity** (список) — степень воздействия инструмента на объект;
- в области **Scallop Options** расположены элементы настройки параметров эффекта моллюска, создаваемого инструментом **Scallop**.

1.2.1.49. *Scatter Graph*



Инструмент **Scatter Graph** (Диаграмма "Разброс") находится справа в восьмом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша отсутствует). Его функциями являются:

- создание новой диаграммы указанного типа;
- изменение параметров оформления выбранной диаграммы.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Column Graph** раскрывается на вкладке **Graph Options** (Параметры диаграммы) диалоговое окно **Graph Type** (Тип диаграммы), предназначенное для выбора типа диаграммы и настройки ее параметров (см. ЭС ▶ "1.7.13.>").

1.2.1.50. *Scissors*



Инструмент **Scissors** (Ножницы) находится справа в двенадцатом ряду ячеек блока (быстрая клавиша — <C>). Он разрезает контур выбранного векторного объекта, который выделять не обязательно, в месте выполнения на нем щелчка мышью.

1.2.1.51. Selection



Инструмент **Selection** (Выделение) находится слева в первом ряду ячеек блока инструментов (быстрые клавиши — <V> и <Ctrl>, вторая из которых используется для временного выбора данного инструмента при работе с другими инструментами, если только он выбирался после инструментов **Direct Selection** и **Group Selection**). Его функциями являются:

- выделение объектов документа двумя способами:
 - последовательными щелчками в непустой области или на контуре каждого из них при нажатой клавише <Shift> (если объектов несколько);
 - формированием прямоугольной выделяющей области, охватывающей некоторые части этих объектов;
- перетаскивание выбранных объектов (при нажатой кнопке мыши) по области документа;
- копирование данных объектов в процессе их перетаскивания при нажатой клавише <Alt>;
- масштабирование или поворот выделенного объекта с помощью его трансформационных маркеров.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Selection** и наличии в документе выделенных объектов раскрывается диалоговое окно **Move** (Переместить), содержащее элементы настройки параметров перемещения данных объектов или мозаичных узоров их шаблонных заливок и обводок, если они векторные. К числу этих элементов относятся:

- Horizontal** (поле) — ввод величины перемещения по горизонтали (вправо) объектов или узоров их заливок и обводок;
- Vertical** (поле) — ввод величины перемещения по вертикали (вверх) объектов или узоров;
- Distance** (поле) — ввод абсолютной величины перемещения объектов или узоров;
- Angle** (поле) — ввод угла наклона к горизонтали направления перемещения объектов или узоров;
- Object** (флажок) — подключение режима перемещения выбранных объектов;

- Patterns** (флажок) — подключение режима перемещения узоров шаблонных заливок и обводок объектов;
- Copy** (кнопка) — создание по одной копии каждого исходного объекта с применением к ней заданных параметров перемещения;
- Preview** (флажок) — подключение режима просмотра результата действия на данные объекты заданных в окне параметров перемещения.

1.2.1.52. *Shear*



Инструмент **Shear** (Сдвиг) находится справа в шестом ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Он используется для выполнения в интерактивном режиме или с помощью его диалогового окна операции наклона выбранного объекта (заданных частей векторного объекта) относительно регулируемого центра наклона.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Shear** раскрывается одноименное диалоговое окно, содержащее элементы настройки параметров операции наклона. К числу этих элементов относятся:

- Shear Angle** (поле) — ввод угла наклона вертикальных сторон прямоугольника, описанного вокруг выделенных частей объекта, относительно своего исходного положения;
- Horizontal** (переключатель) — задание значения 0° для угла ориентации (по отношению к горизонтали) оси наклона, вдоль которой будут расположены горизонтальные стороны описанного прямоугольника;
- Vertical** (переключатель) — задание значения 90° для угла ориентации оси наклона;
- Angle** (переключатель и поле) — задание произвольного угла ориентации данной оси;
- Object** (флажок) — подключение режима наклона выбранных элементов объекта;
- Patterns** (флажок) — подключение режима наклона мозаичных узоров шаблонных заливок и обводок этого объекта;
- Copy** (кнопка) — создание копии исходного объекта с применением к ней заданных параметров наклона;
- Preview** (флажок) — подключение режима просмотра результата действия на данный объект заданных в окне параметров.

1.2.1.53. *Slice*



Инструмент **Slice** (Вырезка) находится слева в двенадцатом ряду ячеек блока инструментов (быстрые клавиши — `<Shift>+<K>`). Он предназначен для формирования в документе регулируемых вырезов прямоугольной формы (путем перетаскивания указателя), в зависимости от которых автоматически образуются нерегулируемые вырезки.

1.2.1.54. *Slice Selection*



Инструмент **Slice Selection** (Выделение вырезки) находится слева в двенадцатом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша отсутствует). Его функциями в отношении вырезок являются:

- выделение регулируемой вырезки щелчком на ней;
- изменение размеров выделенной регулируемой вырезки;
- перетаскивание данной вырезки в другое место документа;
- копирование активной регулируемой вырезки в процессе ее перетаскивания при нажатой клавише <Alt>.

1.2.1.55. *Smooth*



Инструмент **Smooth** (Сглаживание) находится справа в пятом ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Он используется для сглаживания неровностей в контуре выделенного векторного объекта путем перетаскивания указателя вдоль корректируемого участка данного контура.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Smooth** раскрывается диалоговое окно **Smooth Tool Preferences** (Установки инструмента "Сглаживание"), содержащее элементы настройки параметров данного инструмента. К числу этих элементов относятся:

- Fidelity** (ползунок с полем) — регулировка допустимого отклонения результирующего контура от исходного;
- Smoothness** (ползунок) — регулировка уровня сглаживания контура;
- Reset** (кнопка) — установка параметров инструмента, используемых по умолчанию.

1.2.1.56. *Spiral*



Инструмент **Spiral** (Спираль) находится слева в четвертом ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Он используется для создания фигуры спирали двумя способами:

- перетаскивание указателя по области документа;
- заданием геометрических параметров спирали в диалоговом окне, раскрываемом щелчком мыши в месте расположения в документе центра образующей окружности спирали.

1.2.1.57. *Stacked Bar Graph*



Инструмент **Stacked Bar Graph** (Диаграмма "Многоярусная полоска") находится справа в восьмом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша отсутствует). Его функциями являются:

- создание новой диаграммы указанного типа;
- изменение параметров оформления выбранной диаграммы.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Column Graph** раскрывается на вкладке **Graph Options** (Параметры диаграммы) диалоговое окно **Graph Type** (Тип диаграммы), предназначенное для выбора типа диаграммы и настройки ее параметров (см. ЭС ▶ "1.7.13.>").

1.2.1.58. *Stacked Column Graph*



Инструмент **Stacked Column Graph** (Диаграмма "Многоярусная колонка") находится справа в восьмом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша отсутствует). Его функциями являются:

- создание новой диаграммы указанного типа;
- изменение параметров оформления выбранной диаграммы.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Column Graph** раскрывается на вкладке **Graph Options** (Параметры диаграммы) диалоговое окно **Graph Type** (Тип диаграммы), предназначенное для выбора типа диаграммы и настройки ее параметров (см. ЭС ▶ "1.7.13.").

1.2.1.59. *Star*



Инструмент **Star** (Звезда) находится справа в четвертом ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Он предназначен для создания правильной фигуры звезды двумя способами:

- перетаскиванием указателя по области документа;
- заданием геометрических параметров фигуры в диалоговом окне инструмента, раскрываемом щелчком мыши в месте расположения в документе ее центра.

1.2.1.60. *Symbol Screener*



Инструмент **Symbol Screener** (Регулятор экранирования символов) находится слева в восьмом ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Он регулирует прозрачность тех потомков данного набора, на которые воздействует.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Symbol Screener** раскрывается на одноименной вкладке диалоговое окно **Symbolism Tools Options** (Параметры инструментов символизма), содержащее элементы настройки параметров данного инструмента. К числу этих элементов относятся:

- Diameter** (раскрывающийся ползунок) — диаметр области воздействия инструмента на документ;
- Intensity** (ползунок) — степень воздействия инструмента на документ, характеризующая скорость изменения текущего набора потомков;
- Symbol Set Density** (ползунок) — плотность расположения потомков в данном наборе;
- Method** (раскрывающийся список) — выбор одного из трех режимов обработки потомков в области воздействия инструмента. Включает следующие пункты:
 - **Average** — для обрабатываемых потомков присваивается усредненное значение регулируемого параметра;
 - **User Defined** — регулируемый параметр изменяется в направлении перемещения указателя (данный режим задан по умолчанию);
 - **Random** — каждому из потомков присваивается случайное значение регулируемого параметра.

1.2.1.61. *Symbol Scruncher*



Инструмент **Symbol Scruncher** (Регулятор сдвливания символов) находится слева в восьмом ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Он сводит или разводит те потомки данного набора, на которые воздействует.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Symbol Scruncher** раскрывается на одноименной вкладке диалоговое окно **Symbolism Tools Options** (Параметры инструментов символизма), содержащее элементы настройки параметров данного инструмента. К числу этих элементов относятся:

- Diameter** (раскрывающийся ползунок) — диаметр области воздействия инструмента на документ;
- Intensity** (ползунок) — степень воздействия инструмента на документ, характеризующая скорость изменения текущего набора потомков;
- Symbol Set Density** (ползунок) — плотность расположения потомков в данном наборе;
- Method** (раскрывающийся список) — выбор одного из трех режимов обработки потомков в области воздействия инструмента. Включает следующие пункты:
 - **Average** — для обрабатываемых потомков присваивается усредненное значение регулируемого параметра;
 - **User Defined** — регулируемый параметр изменяется в направлении перемещения указателя (данный режим задан по умолчанию);
 - **Random** — каждому из потомков присваивается случайное значение регулируемого параметра.

1.2.1.62. *Symbol Shifter*



Инструмент **Symbol Shifter** (Регулятор смещения символов) находится слева в восьмом ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Он перемещает в заданном направлении те потомки активного набора, на которые воздействует.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Symbol Shifter** раскрывается на одноименной вкладке диалоговое окно **Symbolism Tools Options** (Параметры инструментов символизма), содержащее элементы настройки параметров данного инструмента. К числу этих элементов относятся:

- Diameter** (раскрывающийся ползунок) — диаметр области воздействия инструмента на документ;
- Intensity** (ползунок) — степень воздействия инструмента на документ, характеризующая скорость изменения текущего набора потомков;
- Symbol Set Density** (ползунок) — плотность расположения потомков в данном наборе.

1.2.1.63. *Symbol Sizer*



Инструмент **Symbol Sizer** (Регулятор размеров символов) находится слева в восьмом ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Он изменяет размеры тех потомков активного набора, на которые воздействует.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Symbol Sizer** раскрывается на одноименной вкладке диалоговое окно **Symbolism Tools Options** (Параметры инструментов символизма), содержащее элементы настройки параметров данного инструмента. К числу этих элементов относятся:

- Diameter** (раскрывающийся ползунок) — диаметр области воздействия инструмента на документ;
- Intensity** (ползунок) — степень воздействия инструмента на документ, характеризующая скорость изменения текущего набора потомков;
- Symbol Set Density** (ползунок) — плотность расположения потомков в данном наборе;
- Method** (раскрывающийся список) — выбор одного из трех режимов обработки потомков в области воздействия инструмента. Включает следующие пункты:
 - **Average** — для обрабатываемых потомков присваивается усредненное значение регулируемого параметра;
 - **User Defined** — регулируемый параметр изменяется в направлении перемещения указателя (данный режим задан по умолчанию);
 - **Random** — каждому из потомков присваивается случайное значение регулируемого параметра;
- два флажка внизу окна — настройка параметров операции, выполняемой инструментом **Symbol Sizer**.

1.2.1.64. *Symbol Spinner*



Инструмент **Symbol Spinner** (Регулятор вращения символов) находится слева в восьмом ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Он изменяет ориентацию в документе тех потомков данного набора, на которые воздействует.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Symbol Spinner** раскрывается на одноименной вкладке диалоговое окно **Symbolism Tools Options** (Параметры инструментов символизма), содержащее элементы настройки параметров данного инструмента. К числу этих элементов относятся:

- Diameter** (раскрывающийся ползунок) — диаметр области воздействия инструмента на документ;
- Intensity** (ползунок) — степень воздействия инструмента на документ, характеризующая скорость изменения текущего набора потомков;
- Symbol Set Density** (ползунок) — плотность расположения потомков в данном наборе;
- Method** (раскрывающийся список) — выбор одного из трех режимов обработки потомков в области воздействия инструмента. Включает следующие пункты:
 - **Average** — для обрабатываемых потомков присваивается усредненное значение регулируемого параметра;
 - **User Defined** — регулируемый параметр изменяется в направлении перемещения указателя (данный режим задан по умолчанию);
 - **Random** — каждому из потомков присваивается случайное значение регулируемого параметра.

1.2.1.65. *Symbol Sprayer*



Инструмент **Symbol Sprayer** (Распылитель символов) находится слева в восьмом ряду ячеек блока инструментов (быстрые клавиши — <Shift>+<S>). Он формирует набор потомков из выбранного символа.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Symbol Sprayer** раскрывается на одноименной вкладке диалоговое окно **Symbolism Tools Options** (Параметры инструментов символизма), содержащее элементы настройки параметров данного инструмента. К числу этих элементов относятся:

- Diameter** (раскрывающийся ползунок) — диаметр области воздействия инструмента на документ;
- Intensity** (ползунок) — степень воздействия инструмента на документ, характеризующая скорость изменения текущего набора потомков;
- Symbol Set Density** (ползунок) — плотность расположения потомков в данном наборе;
- шесть раскрывающихся списков внизу окна — настройка параметров операции, выполняемой инструментом **Symbol Sprayer**.

1.2.1.66. *Symbol Stainer*



Инструмент **Symbol Stainer** (Регулятор цвета символов) находится слева в восьмом ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Он изменяет раскраску тех потомков активного набора, на которые воздействует (путем смешения исходных цветов потомков с текущим цветом заливки)

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Symbol Stainer** раскрывается на одноименной вкладке диалоговое окно **Symbolism Tools Options** (Параметры инструментов символизма), содержащее элементы настройки параметров данного инструмента. К числу этих элементов относятся:

- Diameter** (раскрывающийся ползунок) — диаметр области воздействия инструмента на документ;
- Intensity** (ползунок) — степень воздействия инструмента на документ, характеризующая скорость изменения текущего набора потомков;
- Symbol Set Density** (ползунок) — плотность расположения потомков в данном наборе;
- Method** (раскрывающийся список) — выбор одного из трех режимов обработки потомков в области воздействия инструмента. Включает следующие пункты:
 - **Average** — для обрабатываемых потомков присваивается усредненное значение регулируемого параметра;
 - **User Defined** — регулируемый параметр изменяется в направлении перемещения указателя (данный режим задан по умолчанию);
 - **Random** — каждому из потомков присваивается случайное значение регулируемого параметра.

1.2.1.67. *Symbol Styler*



Инструмент **Symbol Styler** (Регулятор стиля символов) находится слева в восьмом ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Он дополнительно оформляет выбранным графическим стилем те потомки активного набора, на которые воздействует.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Symbol Styler** раскрывается на одноименной вкладке диалоговое окно **Symbolism Tools Options** (Параметры инструментов символизма), содержащее элементы настройки параметров данного инструмента. К числу этих элементов относятся:

- Diameter** (раскрывающийся ползунок) — диаметр области воздействия инструмента на документ;
- Intensity** (ползунок) — степень воздействия инструмента на документ, характеризующая скорость изменения текущего набора потомков;
- Symbol Set Density** (ползунок) — плотность расположения потомков в данном наборе;
- Method** (раскрывающийся список) — выбор одного из трех режимов обработки потомков в области воздействия инструмента. Включает следующие пункты:
 - **Average** — для обрабатываемых потомков присваивается усредненное значение регулируемого параметра;
 - **User Defined** — регулируемый параметр изменяется в направлении перемещения указателя (данный режим задан по умолчанию);
 - **Random** — каждому из потомков присваивается случайное значение регулируемого параметра.

1.2.1.68. *Twirl*



Инструмент **Twirl** (Закручивание) находится слева в седьмом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша отсутствует). Он создает эффект искажения указанного типа в той области выбранного векторного объекта, на которую воздействует.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Twirl** раскрывается диалоговое окно **Twirl Tool Options** (Параметры инструмента "Закручивание"), содержащее элементы настройки параметров данного инструмента. К числу этих элементов относятся:

- в области **Global Brush Dimensions**:
 - **Width** (раскрывающийся список с полем) — выбор ширины эллиптической области воздействия инструмента на обрабатываемый векторный объект;
 - **Height** (список) — высота области воздействия инструмента;
 - **Angle** (список) — угол наклона данной области;
 - **Intensity** (список) — степень воздействия инструмента на объект;
- в области **Twirl Options** расположены элементы настройки параметров эффекта закручивания, создаваемого инструментом **Twirl**.

1.2.1.69. *Type*



Инструмент **Type** (Текст) находится справа в третьем ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша — <T>). Его функциями являются:

- ввод текста в тело документа с обычной ориентацией текстовых строк;
- ввод текста в рамку или на дорожку при сохранении заданной в ней ориентации текстовых строк и символов;
- выделение текстового фрагмента;
- формирование прямоугольной текстовой рамки;
- преобразование векторного объекта с замкнутым контуром в текстовую рамку, а с разомкнутым контуром — в текстовую дорожку.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Type** и наличии в документе выделенного текстового объекта произойдет следующее:

- если объект представляет собой текстовую рамку, то раскрывается диалоговое окно **Area Type Options** (Параметры текста в области), предназначенное для настройки параметров связанных текстовых рамок, на которых разбивается данная рамка (см. ЭС ▶ "1.7.2.");
- если объект представляет собой текстовую дорожку, то раскрывается диалоговое окно **Type on a Path Options** (Параметры текста на дорожке), содержащее элементы настройки параметров форматирования данной дорожки. К числу этих элементов относятся:
 - **Effect** (раскрывающийся список) — выбор одного из пяти стилей обработки текстовой дорожки;
 - **Align to** (список) — выбор варианта смещения по вертикали текста относительно контура дорожки;
 - **Spacing** (список) — выбор величины трекинга для символов текста, находящегося на дорожке;
 - **Flip** (флажок) — подключение режима зеркального разворота текста относительно дорожки;

- **Preview** (раскрывающийся список) — подключение режима просмотра результата действия на данный текстовый объект заданных в окне параметров.

1.2.1.70. *Type on a Path*



Инструмент **Type on a Path** (Текст на дорожке) находится справа в третьем ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Его функциями являются:

- ввод текста в рамку или на дорожку при сохранении заданной ориентации текстовых строк и символов;
- выделение текстового фрагмента;
- преобразование векторного объекта (с любым контуром) в текстовую дорожку.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Type on a Path** и наличии в документе выделенной текстовой дорожки раскрывается диалоговое окно **Type on a Path Options** (Параметры текста на дорожке), содержащее элементы настройки параметров форматирования данной дорожки. К числу этих элементов относятся:

- Effect** (раскрывающийся список) — выбор одного из пяти стилей обработки текстовой дорожки;
- Align to** (список) — выбор варианта смещения по вертикали текста относительно контура дорожки;
- Spacing** (список) — выбор величины трекинга для символов текста, находящегося на дорожке;
- Flip** (флажок) — подключение режима зеркального разворота текста относительно дорожки;
- Preview** (раскрывающийся список) — подключение режима просмотра результата действия на данный текстовый объект заданных в окне параметров.

1.2.1.71. *Vertical Area Type*



Инструмент **Vertical Area Type** (Вертикальный текст в области) находится справа в третьем ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Его функциями являются:

- ввод текста в рамку или на дорожку при сохранении заданной ориентации текстовых строк и символов;
- выделение текстового фрагмента;
- преобразование векторного объекта (с любым контуром) в текстовую рамку с вертикальной ориентацией строк текста.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Vertical Area Type** и наличии в документе выделенной текстовой рамки раскрывается диалоговое окно **Area Type Options** (Параметры текста в области), предназначенное для настройки параметров связанных текстовых рамок, на которых разбивается данная рамка (см. ЭС ▶ "1.7.2.").

1.2.1.72. *Vertical Type*



Инструмент **Vertical Type** (Вертикальный текст) находится справа в третьем ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Его функциями являются:

- ввод текста в тело документа с вертикальной ориентацией текстовых строк;
- ввод текста в рамку или на дорожку при сохранении заданной ориентации текстовых строк и символов;
- выделение текстового фрагмента;
- формирование прямоугольной текстовой рамки с вертикальной ориентацией в ней строк текста;
- преобразование векторного объекта с замкнутым контуром в текстовую рамку с вертикальной ориентацией строк текста, а с разомкнутым контуром — в текстовую дорожку со смещением текстовой строки вниз относительно контура дорожки.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Vertical Type** и наличии в документе выделенного текстового объекта произойдет следующее:

- если объект представляет собой текстовую рамку, то раскрывается диалоговое окно **Area Type Options** (Параметры текста в области), предназначенное для настройки параметров связанных текстовых рамок, на которые разбивается данная рамка (см. ЭС ▶ "1.7.2.");
- если объект представляет собой текстовую дорожку, то раскрывается диалоговое окно **Type on a Path Options** (Параметры текста на дорожке), содержащее элементы настройки параметров форматирования данной дорожки. К числу этих элементов относятся:
 - **Effect** (раскрывающийся список) — выбор одного из пяти стилей обработки текстовой дорожки;
 - **Align to** (список) — выбор варианта смещения по вертикали текста относительно контура дорожки;
 - **Spacing** (список) — выбор величины трекинга для символов текста, находящегося на дорожке;
 - **Flip** (флажок) — подключение режима зеркального разво-

рота текста относительно дорожки;

- **Preview** (раскрывающийся список) — подключение режима просмотра результата действия на данный текстовый объект заданных в окне параметров.

1.2.1.73. *Vertical Type on a Path*



Инструмент **Vertical Type on a Path** (Вертикальный текст на дорожке) находится справа в третьем ряду ячеек блока (быстрая клавиша отсутствует). Его функциями являются:

- ввод текста в рамку или на дорожку при сохранении заданной ориентации текстовых строк и символов;
- выделение текстового фрагмента;
- преобразование векторного объекта (с любым контуром) в текстовую дорожку со смещением строки текста вниз относительно контура дорожки.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Vertical Type on a Path** и наличии в документе выделенной текстовой дорожки раскрывается диалоговое окно **Type on a Path Options** (Параметры текста на дорожке), содержащее элементы настройки параметров форматирования данной дорожки. К числу этих элементов относятся:

- Effect** (раскрывающийся список) — выбор одного из пяти стилей обработки текстовой дорожки;
- Align to** (список) — выбор варианта смещения по вертикали текста относительно контура дорожки;
- Spacing** (список) — выбор величины трекинга для символов текста, находящегося на дорожке;
- Flip** (флажок) — подключение режима зеркального разворота текста относительно дорожки;
- Preview** (раскрывающийся список) — подключение режима просмотра результата действия на данный текстовый объект заданных в окне параметров.

1.2.1.74. *Warp*



Инструмент **Warp** (Искавление) находится слева в седьмом ряду ячеек блока инструментов (быстрые клавиши — <Shift>+<R>). Он создает эффект искажения указанного типа в той области выбранного векторного объекта, на которую воздействует.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Warp** раскрывается диалоговое окно **Warp Tool Options** (Параметры инструмента "Искавление"), содержащее элементы настройки параметров данного инструмента. К числу этих элементов относятся:

- в области **Global Brush Dimensions**:
 - **Width** (раскрывающийся список с полем) — выбор ширины эллиптической области воздействия инструмента на обрабатываемый векторный объект;
 - **Height** (список) — высота области воздействия инструмента;
 - **Angle** (список) — угол наклона данной области;
 - **Intensity** (список) — степень воздействия инструмента на объект;
- в области **Warp Options** расположены элементы настройки параметров эффекта искажения, создаваемого инструментом **Warp**.

1.2.1.75. *Wrinkle*



Инструмент **Wrinkle** (Морщина) находится слева в седьмом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша отсутствует). Он создает эффект искажения указанного типа в той области выбранного векторного объекта, на которую воздействует.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Wrinkle** раскрывается диалоговое окно **Wrinkle Tool Options** (Параметры инструмента "Морщина"), содержащее элементы настройки параметров данного инструмента. К числу этих элементов относятся:

- в области **Global Brush Dimensions**:
 - **Width** (раскрывающийся список с полем) — выбор ширины эллиптической области воздействия инструмента на обрабатываемый векторный объект;
 - **Height** (список) — высота области воздействия инструмента;
 - **Angle** (список) — угол наклона данной области;
 - **Intensity** (список) — степень воздействия инструмента на объект;
- в области **Wrinkle Options** расположены элементы настройки параметров эффекта морщины, создаваемого инструментом **Wrinkle**.

1.2.1.76. *Zoom*



Инструмент **Zoom** (Масштаб) находится справа в тринадцатом ряду ячеек блока инструментов (быстрая клавиша — <Z>). Он регулирует масштаб отображения документа в рабочем окне тремя способами:

- щелчком мышью в той точке документа, которая должна находиться в центре окна (произойдет выбор большего масштаба, чем исходный, и ближайшего к нему из набора стандартных значений);
- щелчком данной кнопкой при нажатой клавише <Alt> (произойдет выбор меньшего масштаба, чем исходный, и ближайшего к нему из набора стандартных значений);
- выделением в документе (при нажатой кнопке мыши) заданной прямоугольной области, которая полностью отобразится с максимально возможным масштабом.

При двойном щелчке на кнопке инструмента **Zoom** выполняется команда **Actual Size** (Фактический размер) меню **View** (Вид), задающая единичный масштаб отображения активного документа (100 %).

1.2.2. Кнопки управления

Ниже описаны все кнопки управления, входящие в состав блока инструментов Illustrator CS3 и расположенные в нижней его части.



Группа из четырех кнопок, управляющих выбором цветов или узоров заливки и обводки объектов документа:

- кнопка **Fill** (Заливка) квадратной формы, выполняющая три функции:
 - активизация (щелчком мыши) режима выбора на панелях **Color** и **Swatches** цвета или узора для заливки;
 - раскрытие (двойным щелчком мыши) диалогового окна **Color Picker** (Палитра цветов) для выбора в нем цвета равномерной заливки;
 - отображение текущего цвета или узора заливки (быстрая клавиша — <X>);
- кнопка **Stroke** (Обводка) в форме квадратной рамки, выполняющая три функции:
 - активизация (щелчком мыши) режима выбора на панелях **Color** и **Swatches** цвета или узора для обводки;
 - раскрытие (двойным щелчком мыши) диалогового окна **Color Picker** для выбора в нем цвета равномерной обводки;
 - отображение текущего цвета или узора обводки (быстрая клавиша — <X>);
- кнопка **Swap Fill and Stroke** (Обменяться цветами заливки и обводки) в форме двунаправленной изогнутой стрелки, при щелчке на которой обмен текущими цветами или узорами заливки и обводки (быстрые клавиши — <Shift>+<X>);
- кнопка **Default Fill and Stroke** (Цвета заливки и обводки по умолчанию) в форме белого квадрата частично перекрывающего черную рамку, при щелчке на которой задаются белый цвет заливки и черный цвет обводки, используемые по умолчанию (быстрая клавиша — <D>).



Кнопка **Color** (Цвет), при нажатии которой мышью область

заливки (при активном селекторе заливки) или область обводки (при активном селекторе обводки) выделенного векторного объекта раскрасится в цвет кнопки (быстрая клавиша — <<>).



Кнопка **Gradient** (Градиент), при нажатии которой область заливки выбранного векторного объекта раскрасится градиентным узором, изображенным на кнопке (быстрая клавиша — <>>).



Кнопка **None** (Отсутствует), при нажатии которой область заливки (при активном селекторе заливки) или обводки (при активном селекторе обводки) выбранного векторного объекта станет прозрачной (быстрая клавиша — </>).

Четыре кнопки, расположенные на дополнительной панели и выводимые в самом низу блока инструментов. Управляют режимами отображения на экране содержимого рабочего окна программы. Быстрая клавиша — <F>, позволяющая перейти от текущего режима отображения к следующему по порядку. К числу этих кнопок относятся:



Maximized Screen Mode (Максимизированный экранный режим) — задает режим отображения, в котором с экрана удаляется заголовок окна активного документа и скрываются окна всех других открытых документов;



Standard Screen Mode (Стандартный экранный режим) — задает используемый по умолчанию стандартный режим отображения (с заголовками окна программы и окон открытых документов);



Full Screen Mode with Menu Bar (Полноэкранный режим со строкой меню) — задает режим, в котором с экрана удаляются все заголовки, полосы прокрутки окна активного документа, а также панель задач.



Full Screen Mode (Полноэкранный режим) — задает режим, который отличается от предыдущего тем, что с экрана удаляется также и строка меню.

1.3. Панель управления

Панель управления Illustrator CS3 располагается под строкой меню. Она предназначена для повышения эффективности обработки содержимого графического документа путем вывода на нее тех элементов настройки, которые непосредственно относятся к выполняемой операции. По своему функциональному назначению данная панель напоминает панель свойств программы векторной графики CorelDRAW или панель параметров программы растровой графики Photoshop.

В правом конце панели управления постоянно присутствуют следующие три элемента управления:

-  **Go to Bridge** (кнопка) — раскрытие окна **Adobe Bridge** (Мост Adobe) (см. ЭС ▶ "1.6.");
-  (значок) — раскрытие контекстного меню панели, содержащего различные команды по работе с окном **Adobe Bridge**, в том числе и для подключения через него к сетевой службе Adobe Stock Photos CS3. Она обеспечивает доступ к платному банку фотографий, где вы можете приобрести нужные вам образцы и загрузить их в разрабатываемый документ;
-  (значок) — раскрытие основного контекстного меню панели управления, в котором можно задать ее положение на экране (вверху или внизу), а также выводимые на нее элементы настройки.

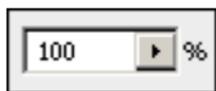
Ниже описаны 11 наиболее распространенных компоновок панели управления, почти все из которых зависят от типов обрабатываемых объектов, а не используемых инструментов (исключение составляет всего одна такая компоновка).

1.3.1. Панель управления для векторного объекта

Состав панели управления при работе с векторным объектом (в порядке слева направо):

- 1)  (надпись) — признак работы с векторным объектом;
- 2)  (кнопка) — раскрытие состыкованного с панелью дубликата панели **Swatches** (Образцы), а при нажатии клавиши <Shift> — дубликата панели **Color** (Цвет) с целью выбора цвета или узора заливки данного объекта;
- 3)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Swatches**, а при нажатии клавиши <Shift> — дубликата панели **Color** с целью выбора цвета или узора обводки объекта;
- 4)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Stroke** (Обводка) с целью выбора геометрических параметров обводки объекта;
- 5)  **Stroke Weight** (раскрывающийся список) — выбор толщины линии обводки объекта;
- 6)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Brushes** (Кисти) с целью выполнения фигурной обводки объекта;
- 7)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Graphic Styles** (Графические стили) с целью оформления данного объекта выбранным графическим стилем;
- 8)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели

Transparency (Прозрачность) с целью регулирования параметров прозрачности объекта;



- 9) **Opacity** (раскрывающийся ползунок с полем) — регулировка уровня непрозрачности объекта;



- 10) **Select Similar Objects** (кнопка) — выделение в документе всех векторных объектов, имеющих такие же значения заданных атрибутов оформления, как и у выделенного объекта;



- 11) **Select Similar Options** (значок) — раскрытие контекстного меню, содержащего девять команд, которые предназначены для выбора тех атрибутов оформления, по совпадению значений которых (с аналогичными атрибутами уже выделенного объекта) другие объекты будут выделяться;



- 12) **Recolor Artwork** (кнопка) — раскрытие диалогового окна **Live Color** (Активный цвет), предназначенного для эффективной цветовой обработки векторной графики документа;



- 13) **Align to Artboard/(Crop Area)** (кнопка) — вывод на панель справа от данной кнопки шести дополнительных кнопок, предназначенных для выравнивания выбранного объекта относительно границ или центра той области выравнивания, которая задается с помощью следующего по порядку элемента;



- 14) (значок) — раскрытие контекстного меню, содержащего следующие две команды, позволяющие выбрать область выравнивания выделенного объекта: **Align to Artboard** (Выровнять по рабочему листу) и **Align to Crop Area** (Выровнять по области обрезки);

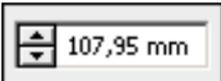
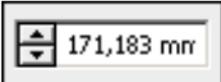
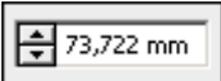
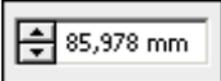


- 15) **Transform** (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Transform** (Трансформация) с целью выполнения операции трансформации данного объекта.

1.3.2. Панель управления для группового объекта

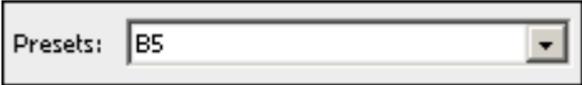
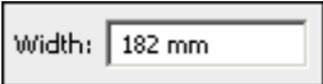
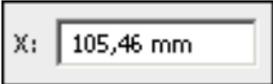
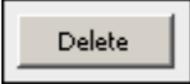
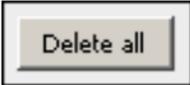
Состав панели управления при работе с групповым объектом (в порядке слева направо):

- 1)  (надпись) — признак работы с групповым объектом;
- 2)  **Isolates selected group** (кнопка) — перевод выбранного объекта в режим редактирования его составных частей;
- 3)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Transparency** (Прозрачность) с целью регулирования параметров прозрачности объекта;
- 4)  **Opacity** (раскрывающийся ползунок с полем) — регулировка уровня непрозрачности объекта;
- 5)  **Recolor Artwork** (кнопка) — раскрытие диалогового окна **Live Color** (Активный цвет), предназначенного для эффективной цветовой обработки векторной графики документа;
- 6)  **Align to Artboard/(Crop Area)** (кнопка) — вывод на панель справа от данной кнопки шести дополнительных кнопок, предназначенных для выравнивания выбранного объекта относительно границ или центра той области выравнивания, которая задается с помощью следующего по порядку элемента;
- 7)  (значок) — раскрытие контекстного меню, содержащего следующие две команды, позволяющие выбрать область выравнивания выделенного объекта: **Align to Artboard** (Выровнять по рабочему листу) и **Align to Crop Area** (Выровнять по области обрезки);

- 8)  (селектор опорной точки объекта) — выбор в качестве опорной точки любого из трансформационных маркеров или центра объекта;
- 9)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Transform** (Трансформация) с целью задания параметров трансформации объекта;
- 10)  **X Value** (поле) — ввод горизонтальной координаты опорной точки объекта;
- 11)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Transform** для задания параметров трансформации объекта;
- 12)  **Y Value** (поле) — ввод вертикальной координаты опорной точки;
- 13)  (кнопка) — раскрытие состыкованного с панелью дубликата панели **Transform** с целью задания параметров трансформации данного объекта;
- 14)  **W Value** (поле) — ввод ширины объекта;
- 15)  **Constrain Width and Height Proportions** (кнопка) — подключение режима сохранения пропорции размеров объекта;
- 16)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Transform** для задания параметров трансформации объекта;
- 17)  **H Value** (поле) — ввод высоты объекта.

1.3.3. Панель управления для инструмента *Crop Area*

Состав панели управления при работе с новым инструментом **Crop Area** (Область обрезки) (в порядке слева направо):

- 1)  (надпись) — признак работы с одноименным инструментом;
- 2)  (раскрывающийся список) — выбор предустановки данного инструмента, определяющей размеры и положения области обрезки;
- 3)  **Open Crop Area Tool options dialog** (кнопка) — раскрытие диалогового окна **Crop Area Options** (Параметры области обрезки) с параметрами настройки инструмента **Crop Area**;
- 4)  (поле) — ввод ширины активной (обрабатываемой) области обрезки;
- 5)  (поле) — ввод высоты данной области;
- 6)  (поле) — ввод горизонтальной координаты активной области обрезки;
- 7)  (поле) — ввод вертикальной координаты данной области;
- 8)  (кнопка) — удаление активной области обрезки с переводом в активное состояние той другой области обрезки, у которой номер на единицу меньше, чем у удаленной;
- 9)  (кнопка) — удаление всех областей обрезки.

1.3.4. Панель управления для нескольких разнотипных объектов

Состав панели управления при работе с несколькими объектами разных типов (в порядке слева направо):

-  (надпись) — признак работы с несколькими разнотипными объектами;
-  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Transparency** (Прозрачность) с целью регулирования параметров прозрачности выбранных объектов;
-  **Opacity** (раскрывающийся ползунок с полем) — регулировка уровня непрозрачности объектов;
-  **Recolor Artwork** (кнопка) — раскрытие диалогового окна **Live Color** (Активный цвет), предназначенного для эффективной цветовой обработки векторной графики документа;
-  **Align to Artboard/(Crop Area)** (кнопка) — при нажатии данной кнопки область выравнивания и распределения выбранных объектов будет совпадать с той, которая указана в названии команды с галочкой из контекстного меню, раскрываемого щелчком на значке 6), а при ее отпуске — совпадать с областью охвата этих объектов;
-  (значок) — раскрытие контекстного меню, содержащего следующие две команды, позволяющие выбрать область выравнивания и распределения объектов: **Align to Artboard** (Выровнять по рабочему листу) и **Align to Crop Area** (Выровнять по области обрезки);
-  **Horizontal Align Left** (кнопка) — выравнивание левых

краев выбранных объектов по левому краю заданной прямоугольной области;



- 8) **Horizontal Align Center** (кнопка) — выравнивание вертикалей, проходящих через центры данных объектов, с вертикалью, проходящей через центр заданной прямоугольной области;



- 9) **Horizontal Align Right** (кнопка) — выравнивание правых краев выбранных объектов по правому краю заданной прямоугольной области;



- 10) **Vertical Align Top** (кнопка) — выравнивание верхних краев данных объектов по верхнему краю заданной прямоугольной области;



- 11) **Vertical Align Center** (кнопка) — выравнивание горизонталей, проходящих через центры выбранных объектов, с горизонталью, проходящей через центр заданной прямоугольной области;



- 12) **Vertical Align Bottom** (кнопка) — выравнивание нижних краев данных объектов по нижнему краю заданной прямоугольной области;



- 13) **Vertical Distribute Top** (кнопка) — равномерное распределение верхних краев выбранных объектов по высоте заданной прямоугольной области;



- 14) **Vertical Distribute Center** (кнопка) — равномерное распределение горизонталей, проходящих через центры данных объектов, по высоте заданной прямоугольной области;



- 15) **Vertical Distribute Bottom** (кнопка) — равномерное распределение нижних краев выбранных объектов по высоте за-

данной прямоугольной области;



- 16) **Horizontal Distribute Left** (кнопка) — равномерное распределение левых краев данных объектов по ширине заданной прямоугольной области;



- 17) **Horizontal Distribute Center** (кнопка) — равномерное распределение вертикалей, проходящих через центры выбранных объектов, по ширине заданной прямоугольной области;



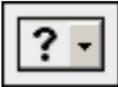
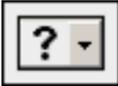
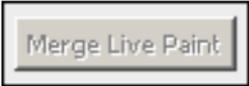
- 18) **Horizontal Distribute Right** (кнопка) — равномерное распределение правых краев данных объектов по ширине заданной прямоугольной области;

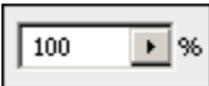


- 19) **Transform** (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Transform** (Трансформация) с целью выполнения операции трансформации данного объекта.

1.3.5. Панель управления для объекта активной раскраски

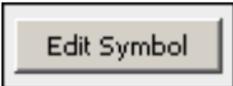
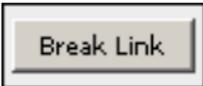
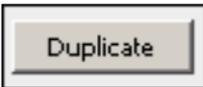
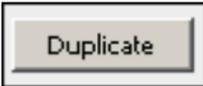
Состав панели управления при работе с объектом активной раскраски (в порядке слева направо):

- 1)  (надпись) — признак работы с объектом активной раскраски;
- 2)  (кнопка) — раскрытие состыкованного с панелью дубликата панели **Swatches** (Образцы), а при нажатии клавиши <Shift> — дубликата панели **Color** (Цвет) с целью выбора цвета или узора заливки данного объекта;
- 3)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Swatches**, а при нажатии клавиши <Shift> — дубликата панели **Color** с целью выбора цвета или узора обводки объекта;
- 4)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Stroke** (Обводка) с целью выбора геометрических параметров обводки объекта;
- 5)  **Stroke Weight** (раскрывающийся список) — выбор толщины линии обводки объекта;
- 6)  (кнопка) — включение в обрабатываемый объект активной раскраски тех векторных объектов документа, которые выделены вместе с ним;
- 7)  (кнопка) — представление выбранного объекта активной раскраски групповым векторным объектом, которым заменяется данный объект;

- 8)  **Gap Options** (кнопка) — раскрытие одноименного диалогового окна с целью задания в нем допустимой величины зазоров между ближайшими точками контуров объекта активной раскраски, которые будут игнорироваться при оформлении этого объекта;
- 9)  **Isolates selected group** (кнопка) — перевод выбранного объекта в режим редактирования его составных частей;
- 10)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Graphic Styles** (Графические стили) с целью оформления данного объекта выбранным графическим стилем;
- 11)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Transparency** (Прозрачность) с целью регулирования параметров прозрачности объекта;
- 12)  **Opacity** (раскрывающийся ползунок с полем) — регулировка уровня непрозрачности объекта;
- 13)  **Recolor Artwork** (кнопка) — раскрытие диалогового окна **Live Color** (Активный цвет), предназначенного для эффективной цветовой обработки векторной графики документа;
- 14)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Align** (Выравнивание) (Прозрачность) для выполнения операции выравнивания данного объекта;
- 15)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Transform** (Трансформация) для выполнения операции трансформации объекта.

1.3.6. Панель управления для потомка символа

Состав панели управления при работе с отдельным потомком символа (в порядке слева направо):

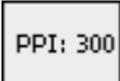
- 1)  (надпись) — признак работы с потомком символа;
- 2)  (поле) — ввод имени выделенного потомка;
- 3)  (кнопка) — переход в изолированный режим редактирования образующего символа;
- 4)  (кнопка) — разрыв связи данного потомка с образующим его символом, когда он превращается в обычный объект документа;
- 5)  (кнопка) — создание копии образующего символа;
- 6)  (раскрывающийся список символов) — замена образующего символа;
- 7)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Transparency** (Прозрачность) с целью регулирования параметров прозрачности объекта;
- 8)  **Recolor Artwork** (кнопка) — раскрытие диалогового окна **Live Color** (Активный цвет), предназначенного для эффективной цветовой обработки векторной графики документа;

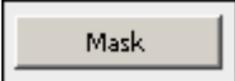
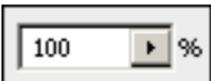


- 9) (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Align** (Выравнивание) (Прозрачность) для выполнения операции выравнивания данного объекта.

1.3.7. Панель управления для растрового объекта

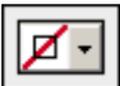
Состав панели управления при работе с растровым объектом (в порядке слева направо):

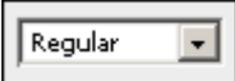
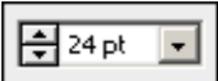
- 1)  **Image/Linked File** (кнопка) — раскрытие состыкованного с панелью дубликата панели **Links** (Связи);
- 2)  (кнопка с названием файла выбеленного изображения) — раскрытие контекстного меню с командами, дублирующими действие кнопок управления панели **Links**, а также некоторых команд ее контекстного меню;
- 3)  (первая надпись) — цветовой формат выбранного изображения;
- 4)  (вторая надпись) — разрешения растровой подложки изображения в пикселах на дюйм;
- 5)  (кнопка) — внедрение в тело документа связанного с ним изображения;
- 6)  (кнопка) — загрузка данного изображения в программу растровой графики, используемую по умолчанию, с целью его редактирования;
- 7)  (кнопка) — выполнение операции активной трассировки с выбранным изображением;
- 8)  **Tracing presets and options** (значок) — раскрытие контекстного меню с командами для выбора стиля трассировки и настройки параметров данной операции;

- 9)  (кнопка) — создание обрезной маски из контура растрового объекта с переходом в режим ее редактирования;
- 10)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Transparency** (Прозрачность) с целью регулирования параметров прозрачности объекта;
- 11)  **Opacity** (раскрывающийся ползунок с полем) — регулировка уровня непрозрачности объекта;
- 12)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Align** (Выравнивание) (Прозрачность) для выполнения операции выравнивания данного объекта;
- 13)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Transform** (Трансформация) для выполнения операции трансформации объекта.

1.3.8. Панель управления для текстового объекта

Состав панели управления при работе с текстовым объектом (в порядке слева направо):

- 1)  (надпись) — признак работы с целым текстовым объектом;
- 2)  (кнопка) — раскрытие состыкованного с панелью дубликата панели **Swatches** (Образцы), а при нажатии клавиши <Shift> — дубликата панели **Color** (Цвет) с целью выбора цвета или узора заливки всех текстовых символов выделенного объекта;
- 3)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Swatches**, а при нажатии клавиши <Shift> — дубликата панели **Color** с целью выбора цвета или узора обводки текстовых символов;
- 4)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Stroke** (Обводка) с целью выбора геометрических параметров обводки текстовых символов;
- 5)  **Stroke Weight** (раскрывающийся список) — выбор толщины линии обводки текстовых символов;
- 6)  (кнопка) — раскрытие состыкованного с панелью дубликата панели **Character** (Символ) с целью форматирования текстовых символов данного объекта;
- 7)  **Font** (раскрывающийся список) — выбор шрифта для представления всех текстовых символов объекта;

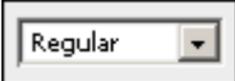
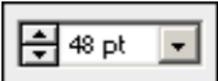
- 8)  **Font Style** (список) — выбор начертания текстовых символов для заданного шрифта;
- 9)  **Font Size** (список) — выбор кегля шрифта (размера текстовых символов);
- 10)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Paragraph** (Абзац) с целью форматирования текстовых абзацев объекта;
- 11)  **Make Envelope** (кнопка) — раскрытие диалогового окна той из двух команд по искривлению объекта оболочкой, входящих в контекстное меню, раскрываемое щелчком на значке 12, в названии которой стоит галочка;
- 12)  **Make Envelope Options** (значок) — раскрытие контекстного меню, содержащего следующие две команды, позволяющие искривить текстовый объект с помощью оболочки: **Make with Warp** (Создать с искривлением) и **Make with Mesh** (Создать с сеткой);
- 13)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Flash Text** (Текст Flash) для задания в нем тех выходных параметров текстового объекта, которые поддерживаются файловым форматом Flash (в случае его использования для сохранения содержимого документа);
- 14)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Transparency** (Прозрачность) с целью регулирования параметров прозрачности текстового объекта;
- 15)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Align** (Выравнивание) (Прозрачность) для выполнения операции выравнивания данного объекта;

- 16)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Transform** (Трансформация) для выполнения операции трансформации объекта.

1.3.9. Панель управления для текстовых СИМВОЛОВ

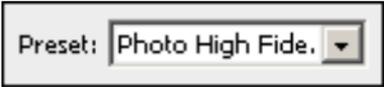
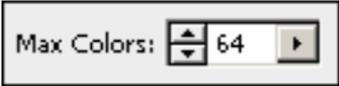
Состав панели управления при вводе или обработке текстовых символов (в порядке слева направо):

- 1)  (надпись) — признак работы с текстовыми символами;
- 2)  (кнопка) — раскрытие состыкованного с панелью дубликата панели **Swatches** (Образцы), а при нажатии клавиши <Shift> — дубликата панели **Color** (Цвет) с целью выбора цвета или узора заливки текстовых символов;
- 3)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Swatches**, а при нажатии клавиши <Shift> — дубликата панели **Color** с целью выбора цвета или узора обводки текстовых символов;
- 4)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Stroke** (Обводка) с целью выбора геометрических параметров обводки текстовых символов;
- 5)  **Stroke Weight** (раскрывающийся список) — выбор толщины линии обводки текстовых символов;
- 6)  (кнопка) — раскрытие состыкованного с панелью дубликата панели **Character** (Символ) с целью форматирования текстовых символов, выделенных в документе или вводимых в него с клавиатуры;
- 7)  **Font** (раскрывающийся список) — выбор шрифта для представления выделенных или вводимых текстовых символов;

- 8)  **Font Style** (список) — выбор начертания текстовых символов для заданного шрифта;
- 9)  **Font Size** (список) — выбор кегля шрифта (размера текстовых символов);
- 10)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Paragraph** (Абзац) с целью форматирования текстовых абзацев;
- 11)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Flash Text** (Текст Flash) для задания в нем тех выходных параметров текстового объекта, которые поддерживаются файловым форматом Flash (в случае его использования для сохранения содержимого документа);
- 12)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Transparency** (Прозрачность) с целью регулирования параметров прозрачности объекта;
- 13)  **Recolor Artwork** (кнопка) — раскрытие диалогового окна **Live Color** (Активный цвет), предназначенного для эффективной цветовой обработки векторной графики документа, которое в данном случае будет использоваться для обработки текстовых символов;
- 14)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Align** (Выравнивание) (Прозрачность) для выполнения операции выравнивания данного объекта;
- 15)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Transform** (Трансформация) для выполнения операции трансформации объекта.

1.3.10. Панель управления для трассированного объекта

Состав панели управления при работе с трассированным объектом (в порядке слева направо):

- 1)  (надпись) — признак работы с объектом активной трассировки;
- 2)  (раскрывающийся список) — выбор стиля трассировки для его применения к данному объекту;
- 3)  **Tracing options dialog** (кнопка) — раскрытие диалогового окна **Tracing Options** (Параметры трассировки) с целью настройки параметров активной трассировки выбранного объекта;
- 4)  (раскрывающийся ползунок с полем) — регулировка максимального количества цветов в результате трассировки;
- 5)  (ползунок) — регулировка размера в пикселах минимального участка исходного растрового изображения, который допускает трассировку;
- 6)  **Preview different views of the raster image** (значок) — раскрытие контекстного меню с режимами просмотра исходного растрового изображения;
- 7)  **Preview different views of the vector result** (значок) — раскрытие контекстного меню с режимами просмотра трассированного векторного изображения;

Expand

- 8) (кнопка) — представление результата трассировки групповым векторным объектом, которым заменяется исходный трассированный объект;

Live Paint

- 9) (кнопка) — представление результата трассировки объектом активной раскраски, которым заменяется данный объект;

Align

- 10) (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Align** (Выравнивание) (Прозрачность) для выполнения операции выравнивания данного объекта;

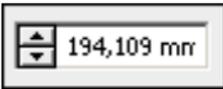
Transform

- 11) (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Transform** (Трансформация) для выполнения операции трансформации объекта.

1.3.11. Панель управления для узелка векторного контура

Состав панели управления при работе с узелком векторного контура (в порядке слева направо):

- 1)  (надпись) — признак работы с узелком контура векторного объекта;
- 2)  **Convert:** (первая кнопка) — преобразование выделенного (активного) узелка сглаженного типа в угловой узелок;
- 3)  **Convert:** (вторая кнопка) — преобразование активного углового узелка в сглаженный;
- 4)  **Handles:** (первая кнопка) — подключение режима отображения контрольных точек для нескольких выделенных узелков;
- 5)  **Handles:** (вторая кнопка) — отключение указанного выше режима;
- 6)  **Anchors:** (первая кнопка) — удаление выделенных узелков;
- 7)  **Anchors:** (вторая кнопка) — соединение двух концевых выделенных узелков;
- 8)  **Anchors:** (третья кнопка) — вырезка их исходного векторного контура тех его сегментов, которые находятся между выделенными узелками;

- 9)  **Align to Artboard/(Crop Area)** (кнопка) — вывод на панель справа от данной кнопки шести дополнительных кнопок, предназначенных для выравнивания выделенного узелка контура относительно границ или центра той области выравнивания, которая задана с помощью следующего по порядку элемента;
- 10)  (значок) — раскрытие контекстного меню, содержащего следующие две команды, позволяющие выбрать область выравнивания выделенного узелка: **Align to Artboard** (Выровнять по рабочему листу) и **Align to Crop Area** (Выровнять по области обрезки);
- 11)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Transform** (Трансформация) с целью задания параметров перемещения активного узелка;
- 12)  **X Value** (поле) — ввод горизонтальной координаты данного узелка;
- 13)  (кнопка) — раскрытие дубликата панели **Transform** для задания параметров трансформации выделенного узелка;
- 14)  **Y Value** (поле) — ввод вертикальной координаты данного узелка.

Примечание

Пять оставшихся элементов настройки панели управления, которые расположены справа от поля **Y Value**, в данном случае не используются.

1.4. Функциональные панели

Функциональные панели, или просто *панели* (panels), представляют собой инструментальные средства программы Illustrator CS3, предназначенные для выполнения различных операций обработки содержимого графического документа, настройки параметров этих операций, а также для предоставления пользователю оперативной справочной информации. Панели отличаются от обычных диалоговых окон тем, что могут находиться на экране в развернутом или свернутом состоянии сколь угодно долго, не мешая выполнению операций, не имеющих к ним отношения.

Любая панель Illustrator CS3 имеет два варианта расположения на экране:

- в стационарном состоянии, когда положение панели определяется местоположением других аналогичных панелей, с которыми она состыкована (такую панель будем называть *стационарной*);
- в плавающем состоянии, когда панель доступна для перемещения мышью с помощью заголовка (назовем такую панель *плавающей*).

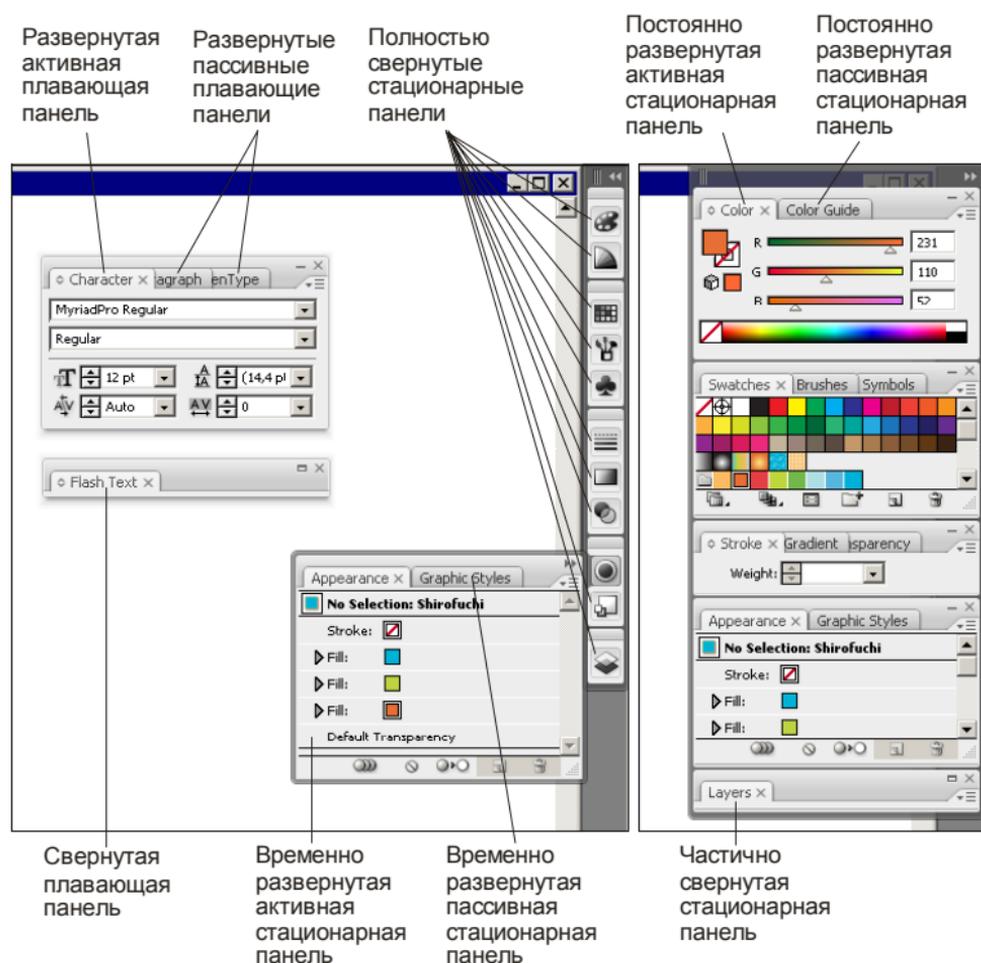
На одной конструкционной панели могут находиться одна или несколько панелей функциональных. Если там всего одна панель, то ее называют *индивидуальной*, а если их несколько, то вся эта группа панелей образует *комбинированную панель*, при этом каждая из них имеет вид вкладки.

В активном состоянии панель имеет вид вкладки с ярлычком, на котором указано ее название, а в пассивном состоянии она представляется лишь своим ярлычком.

Примечание

Комбинированная панель занимает гораздо меньше места на экране, чем несколько индивидуальных, поскольку в ней раскрыта всего лишь одна вкладка. При этом перемещение, свертывание-развертывание, вывод на экран или удаление всех панелей, находящихся на комбинированной панели, выполняется в один прием. Это существенно ускоряет процесс выполнения данных операций для комбинированных панелей по сравнению с индивидуальными.

На рисунке изображены некоторые панели программы Illustrator CS3 в различных своих состояниях.



Вид панелей Illustrator CS3 в различных их состояниях

Все открытые стационарные панели Illustrator CS3 располагаются в один вертикальный ряд у правой границы окна программы. Каждая из этих панелей может пребывать на экране в любом из следующих шести состояний (см. рисунок):

- *полностью свернутая*, когда стационарная панель представляется на экране квадратным значком, располагаемым на вертикальной конструкционной панели вместе с аналогичными значками других свернутых панелей из текущего ряда (панель со значками вы можете расширить мышью для отображения названий представленных там панелей); управление сверты-

ванием-развертыванием всего вертикального ряда панелей осуществляется щелчком мыши на верхнем заголовке темно-серого цвета;

- *частично свернутая*, когда стационарная панель входит в группу развернутых панелей, при этом та комбинированная панель, к которой она относится, свернута по вертикали; управление свертыванием-развертыванием текущей комбинированной панели осуществляется щелчком мышью на второй справа кнопке под ее заголовком (с черточкой);
- *временно развернутая активная*, когда стационарная панель, пребывавшая ранее в полностью свернутом состоянии, раскрывается щелчком мышью на ее значке и располагается на переднем плане (все другие панели, входящие в текущую комбинированную панель, также раскроются, но будут при этом скрыты с экрана); рассматриваемая панель автоматически свернется в свой значок (вместе с другими панелями из данной группы) при временном развертывании другой стационарной панели, входящей в иную комбинированную панель;
- *временно развернутая пассивная*, когда полностью свернутая панель, входящая вместе с рассматриваемой панелей в некоторую комбинированную панель, раскрывается щелчком мыши на ее значке и становится активной, при этом все панели из данной группы автоматически свернутся в свои значки при временном развертывании другой стационарной панели, входящей в иную комбинированную панель;

Примечание

В Illustrator CS3 предусмотрен режим автоматического сворачивания в значок любой временно развернутой стационарной панели при выполнении щелчка мышью вне ее области. Для подключения этого режима поместите указатель на значке некоторой свернутой панели, раскройте правой кнопкой мыши контекстное меню и выполните в нем команду **Auto-Collapse Icon Panels** (Автоматически сворачивать панели в значки), установив в ее названии галочку.

- *постоянно развернутая активная*, когда стационарная панель входит в состав вертикального ряда развернутых панелей и находится на переднем плане относительно других панелей текущей комбинированной панели;
- *постоянно развернутая пассивная*, когда данная панель вхо-

дит в состав вертикального ряда развернутых панелей и скрыта с экрана другой панелью, входящей в состав текущей комбинированной панели.

Плавающие панели могут пребывать в одном из следующих трех состояниях (см. рисунок):

- свернутая*, когда плавающая панель входит в состав комбинированной панели, свернутой по вертикали; управление свертыванием-развертыванием данной комбинированной панели осуществляется щелчком мышью на второй справа кнопке под ее заголовком (с черточкой);
- развернутая активная*, когда плавающая панель входит в состав развернутой комбинированной панели и находится на переднем плане;
- развернутая пассивная*, когда данная панель входит в состав развернутой комбинированной панели и скрыта с экрана другой панелью из данной группы панелей.

Группа стационарных панелей, расположенных в один ряд и образующих некую комбинированную панель, имеет следующие общие элементы управления:

- заголовок в виде горизонтальной полосы серого цвета, с помощью которого данную группу панель можно вытащить мышью из своего местоположения;
- две системные кнопки управления в правом конце заголовка, левая из которых (в форме черточки) управляет переводом текущей группы панели из развернутого в частично свернутое состояние и наоборот, а правая (в форме перекрестия) — удалением этой группы с экрана;
-  значок раскрытия основного контекстного меню активной панели, который находится под системными кнопками.

Плавающая комбинированная панель, объединяющая в себе несколько обычных плавающих панелей, имеет следующие общие элементы управления:

- заголовок в виде горизонтальной полосы серого цвета, с помощью которого данную комбинированную панель можно перемещать мышью;
- две системные кнопки управления в правом конце заголовка, левая из которых (в форме черточки) управляет переводом

комбинированной панели из развернутого в частично свернутое состояние и наоборот, а правая (в форме перекрестия) — удалением ее с экрана;

-  значок раскрытия основного контекстного меню активной панели, располагаемый в правом верхнем углу каждого горизонтального ряда панелей.

С помощью мыши любую стационарную панель можно сделать плавающей и наоборот, а также сгруппировать с любой другой открытой панелью. Любую плавающую или стационарную панель можно объединить с панелями, расположенными на других конструктивных панелях. Для этого необходимо установить указатель на ярлычке перемещаемой панели (назовем ее первой), нажать кнопку мыши и перетащить панель внутрь или к одной из границ области расположения другой открытой панели (пусть она будет второй), с которой она должна быть объединена.

Панель, входящую в состав комбинированной, можно сделать индивидуальной. Для этого вы должны установить указатель на ярлычке данной панели, нажать кнопку мыши и перетащить ее в свободное место рабочей области окна программы.

Чтобы закрыть некоторую панель, необходимо ее развернуть и сделать активной, после чего щелкнуть на кнопки в перекрестии, расположенной на ярлычке данной панель справа от ее названия.

Для восстановления исходной компоновки панелей Illustrator CS3, имевшей место при установке программы, следует выполнить команду **Window ▶ Workspace ▶ [Basic]** (Окно ▶ Рабочая область ▶ [Базовая]).

В состав Illustrator CS3 входят 32 функциональные панели, из которых 11 панелей являются стационарными, а остальные — плавающими. Кроме этих панелей, являющихся основными, есть также дополнительные панели библиотек. Они обеспечивают доступ к содержимому различных библиотек, хранящихся в файлах (см. ЭС ▶ "1.5.").

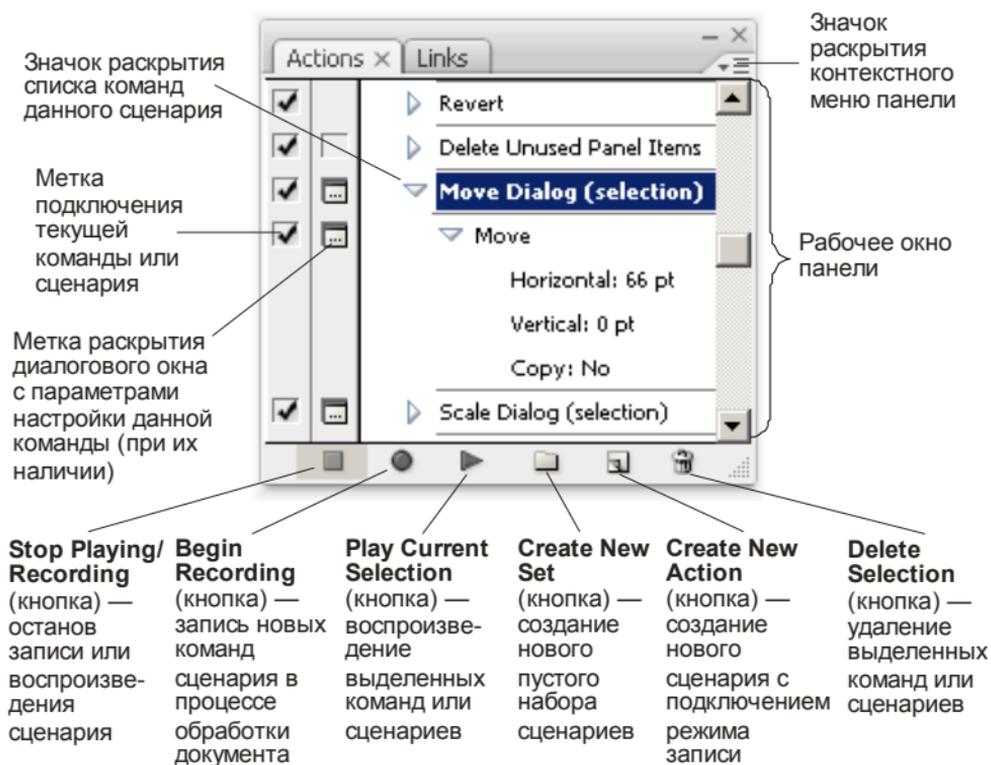
Ниже приводится описание (в алфавитном порядке) всех основных функциональных панелей Illustrator CS3.

1.4.1. Панель *Actions*

Плавающая панель **Actions** (Операции), показанная на рисунке, входит вместе с панелью **Links** (Связи) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для создания и воспроизведения сценариев, автоматизирующих процесс обработки содержимого документа.

Панель можно раскрыть двумя способами:

- выполнением команды **Window** ▶ **Actions** (Окно ▶ Операции);
- щелчком на ярлычке вкладки **Actions** той комбинированной панели, в которую она входит.



Панель **Actions**

Рабочее окно панели предназначено для обеспечения доступа к сценариям открытой библиотеки, представленным в виде вложенного (иерархического) списка. На верхнем уровне этого списка находятся наборы сценариев и далее вниз: отдельные сценарии, команды, входящие в их состав, и параметры команд. Раскрытие

списка и его составных частей производится щелчками на серых треугольных значках, расположенных слева.

Команды контекстного меню панели:

- New Action** (Новый сценарий) — создает новый сценарий, подключая режим записи его команд (дублирует действие кнопки **Create New Action** панели). В диалоговом окне команды задаются следующие параметры:
 - название сценария (поле **Name**);
 - набор сценариев, к которому новый сценарий будет относиться (список **Set**);
 - быстрые клавиши для запуска сценария (поле **Function Key** и флажки **Shift** и **Control**);
 - цвет кнопки воспроизведения сценария, используемой в режиме отображения сценариев в виде кнопок (список **Color**);
- New Set** (Новый набор сценариев) — формирует новый набор сценариев, название которого задается в диалоговом окне команды (дублирует действие кнопки **Create New Set**);
- Duplicate** (Создать копию) — создает копию выделенных команд или сценариев;
- Delete** (Удалить) — удаляет выделенные команды или сценарии (дублирует действие кнопки **Delete Selection**);
- Play** (Воспроизвести) — воспроизводит выделенные команды или сценарии (дублирует действие кнопки **Play Current Selection**);
- Start Recording** (Начать запись) — начинает запись в текущем сценарии новых команд, которые будут вставляться сразу же за выбранной командой (дублирует действие кнопки **Begin Recording**);
- Record Again** (Записать повторно) — подключает режим задания новых значений параметров выбранной команды, имеющей диалоговое окно (данную команду можно также активизировать двойным щелчком в ее строке сценария);
- Insert Menu Item** (Вставить команду меню) — выполняет вставку в сценарий новой команды из основного меню программы;

- **Insert Stop** (Вставить команду остановки) — вставляет команду остановки или приостановки процесса воспроизведения сценария с выводом на экран предупреждающего сообщения, задаваемого на английском языке;
- **Insert Select Path** (Вставить выделенный контур) — вставляет в сценарий команду формирования копии предварительно выделенного векторного контура;
- **Select Object** (Выделить объект) — выделяет в документе те объекты с примечаниями, заданными ранее на панели **Attributes** (Атрибуты), в которых встречается определенная последовательность символов, указанная в диалоговом окне данной команды;
- **Action Options** (Параметры сценария) — раскрывает диалоговое окно команды для изменения в нем параметров текущего сценария, которые задавались при его создании (*см. выше команду **New Action***);
- **Playback Options** (Параметры воспроизведения) — позволяет выбрать один из трех режимов воспроизведения сценариев: ускоренный (переключатель **Accelerated**), с приостановкой (переключатель **Step By Step**) или с задержкой на заданный промежуток времени (переключатель с полем **Pause For**);
- **Clear Actions** (Очистить панель) — удаляет все сценарии из рабочего окна панели;
- **Reset Actions** (Восстановить сценарии) — восстанавливает на панели набор сценариев по умолчанию, который был загружен в нее из стандартной библиотеки сценариев (файл `Default_Actions.aia`);
- **Load Actions** (Загрузить сценарии) — добавляет в окно панели сценарии из выбранного на диске файла библиотеки сценариев (с расширением `aia`);
- **Replace Actions** (Заменить сценарии) — загружает в окно панели сценарии из выбранного файла библиотеки сценариев с удалением всех имевшихся в окне сценариев;
- **Save Actions** (Сохранить сценарии) — сохраняет в новом файле библиотеки весь набор сценариев, выбранный в рабочем окне панели;
- **Button Mode** (Кнопочный режим) — подключает режим отображения сценариев, загруженных в панель, в виде кнопок,

управляющих их воспроизведением (при активизации режима слева от названия команды будет стоять галочка);

- **Batch** (Пакетная обработка) — подключает режим автоматической обработки выбранным сценарием либо группы документов, хранящихся на диске в выбранной папке, либо текущего документа с динамическим содержимым; параметры команды задаются в ее одноименном диалоговом окне.

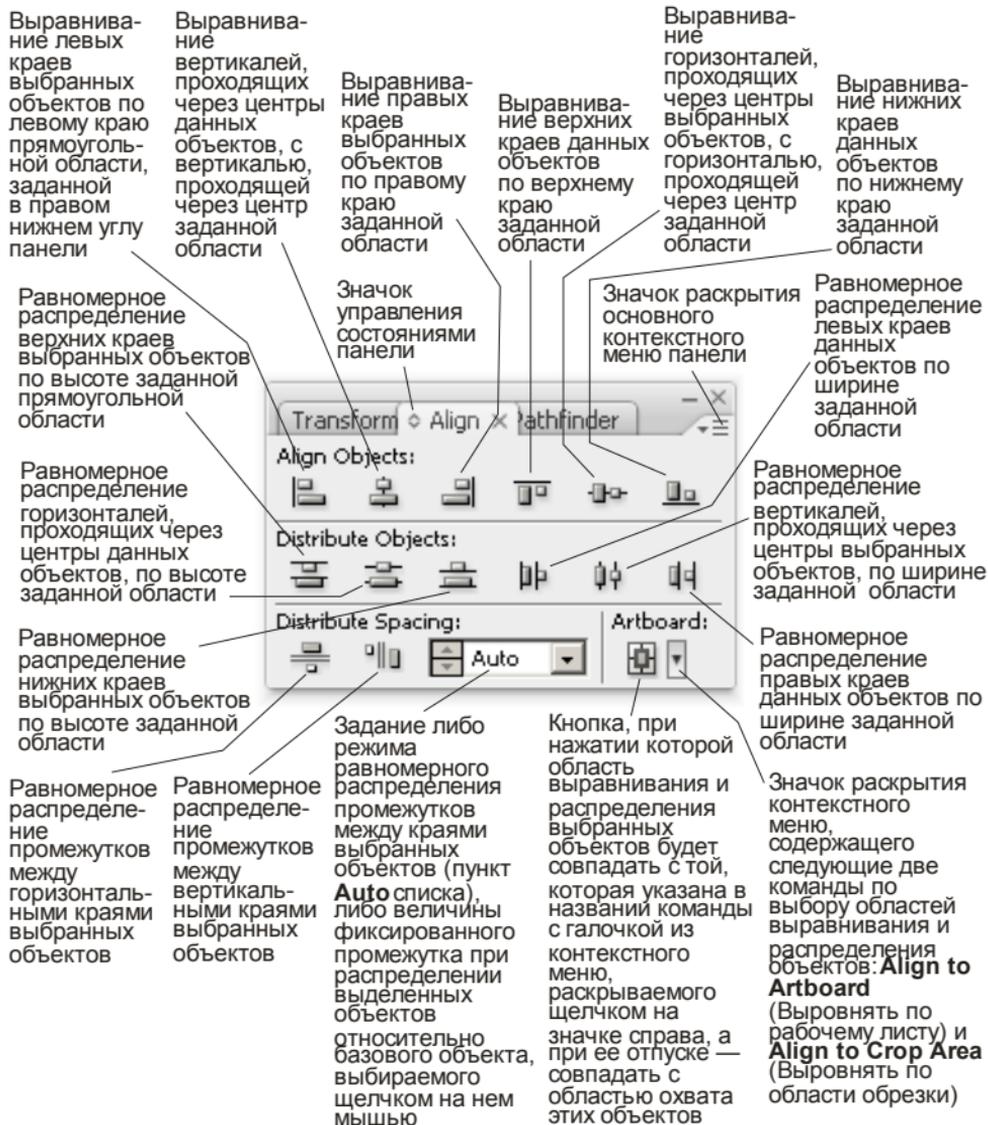
1.4.2. Панель *Align*

Плавающая панель **Align** (Выравнивание) входит вместе с панелями **Transform** (Трансформация) и **Pathfinder** (Поиск контуров) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для выполнения операций выравнивания и равномерного распределения группы выбранных в документе объектов произвольных типов в соответствии с заданными критериями.

Панель можно раскрыть двумя способами:

- выполнением команды **Window ▶ Align** (Окно ▶ Выравнивание);
- щелчком на ярлычке вкладки **Align** той комбинированной панели, в которую она входит.

На рисунке панель **Align** изображена при ее полном раскрытии.



Панель Align

Команды основного контекстного меню панели:

- Hide/Show Options** (Скрыть/Показать параметры) — управляет раскрытием дополнительной области **Distribute Spacing**;
- Use Preview Bounds** (Использовать границы просмотра) — активизирует режим включения в прямоугольную область охвата выбранных объектов областей их обводок;
- Cancel Key Object** (Отменить ключевой объект) — снимает с объекта статус базового, установленный ранее щелчком мыши

в режиме фиксированных промежутков между объектами.

Примечание

Если слева от названия команды **Use Preview Bounds** стоит галочка, то это означает ее активизацию, состоящую в подключении режима, которым она управляет. При отсутствии галочки данный режим будет отключен.

1.4.3. Панель *Appearance*

Стационарная панель **Appearance** (Внешний вид) входит вместе с панелью **Graphic Styles** (Графические стили) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для выполнения различных операций с внешними видами объектов и слоев документа.

Панель можно раскрыть тремя способами:

- выполнением команды **Window ▶ Appearance** (Окно ▶ Внешний вид);
- щелчком мышью на значке  данной панели, находящейся в полностью свернутом состоянии;
- щелчком на ярлычке вкладки **Appearance** той комбинированной панели, в которую она входит.

На рисунке панель **Appearance** изображена вместе с некоторым векторным объектом, внешний вид которого представлен в ее окне.



Второй атрибут обводки

Первый атрибут обводки со списком параметров (он выделен)

Атрибут заливки

Атрибут изобразительного эффекта

Атрибут общей прозрачности объекта

Значок раскрытия контекстного меню панели

Рабочее окно панели

New Art Maintains/(Has Basic) Appearance

(кнопка) — выбор одного из двух возможных режимов оформления нового объекта текущим внешним видом: а) с использованием всех атрибутов оформления данного вида (кнопка отжата); б) с использованием лишь атрибутов, относящихся к базовому внешнему виду (кнопка нажата)

Clear Appearance

(кнопка) — удаление всех доступных для удаления атрибутов оформления, в результате чего оставшиеся атрибуты заливки и обводки характеризуются полной прозрачностью

Reduce to Basic Appearance

(кнопка) — замена текущего расширенного вида на базовый вид

Duplicate Selected Item

(кнопка) — создание копии выделенного атрибута оформления

Delete Selected Item

(кнопка) — удаление выделенных атрибутов или параметров

Панель Appearance в процессе работы

Рабочее окно панели содержит прокручивающийся список атрибутов оформления текущего внешнего вида с подписками параметров этих атрибутов, позволяющий манипулировать данными атрибутами и параметрами с помощью мыши.

Команды контекстного меню панели:

- **Add New Fill** (Добавить новую заливку) — добавляет в текущий внешний вид новый атрибут заливки, формирующий новое составное изображение области заливки векторного объекта;

- **Add New Stroke** (Добавить новую обводку) — добавляет новый атрибут обводки, формирующий новое составное изображение области обводки векторного объекта;
- **Duplicate Item** (Создать копию атрибута) — создает копию выделенного атрибута оформления (дублирует действие кнопки **Duplicate Selected Item** панели);
- **Remove Item** (Удалить атрибут) — удаляет выделенные атрибуты или параметры (дублирует действие кнопки **Delete Selected Item**);
- **Clear Appearance** (Удалить все атрибуты) — удаляет все атрибуты оформления (дублирует действие одноименной кнопки);
- **Reduce to Basic Appearance** (Свести к базовому внешнему виду) — заменяет расширенный внешний вид базовым путем удаления лишних атрибутов оформления (дублирует действие одноименной кнопки);
- **New Art Has Basic Appearance** (Новый объект оформить базовым внешним видом) — подключает режим оформления нового объекта атрибутами базового внешнего вида (дублирует нажатое состояние кнопки **New Art Maintains/[Has Basic Appearance]**);
- **Hide/Show Thumbnail** (Скрыть/показать миниатюру) — управляет отображением миниатюры оформляемого объекта (слоя), которая располагается слева от названия данного объекта в одной из верхних строк списка панели с атрибутами оформления;
- **Redefine Graphic Style** (Переопределить графический стиль) — заменяет текущим внешним видом тот графический стиль на панели **Graphic Styles** (Графические стили), который использовался в документе последним.

1.4.4. Панель *Attributes*

Плавающая панель **Attributes** (Атрибуты), показанная на рисунке, входит вместе с панелью **Document Info** (Информация о документе) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для задания различных вспомогательных параметров выбранного объекта документа.

Панель можно раскрыть двумя способами:

- выполнением команды **Window** ▶ **Attributes** (Окно ▶ Атрибуты);
- щелчком на ярлычке вкладки **Attributes** той комбинированной панели, в которую она входит.

Show Center (кнопка)

— подключение режима отображения центра данного объекта

Don't Show Center (кнопка)

— отмена режима отображения центра выбранного объекта любого типа

Reverse Path Direction Off (кнопка)

— подключение режима следования в прямом направлении выделенного контура, входящего в состав комбинированного векторного объекта

Reverse Path Direction On (кнопка)

— подключение режима следования в обратном направлении выделенного контура, являющегося частью комбинированного объекта

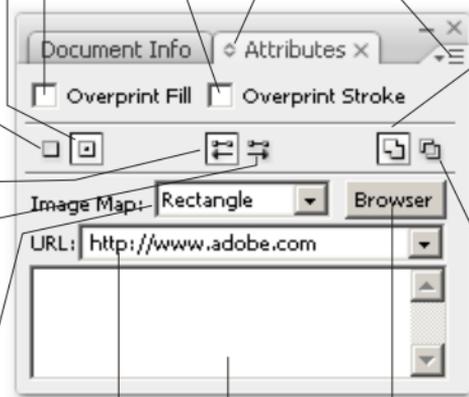
Выбор формы области срабатывания, создаваемой для выбранного объекта, из следующих вариантов: область срабатывания отсутствует (пункт **None** списка); прямоугольная область срабатывания, охватывающая объект (**Rectangle**); многоугольная область срабатывания (**Polygon**)

Подключение режима печати с наложением области заливки выделенного векторного объекта

Подключение режима печати с наложением области обводки данного объекта

Значок управления состояниями панели

Значок раскрытия контекстного меню панели



Ввод или выбор гиперссылки, внедряемой в данный объект

Запуск Web-обозревателя с загрузкой в него через сеть документа, адрес которого указан в списке URL

Ввод примечания, относящегося к данному объекту (оно не будет выводиться при электронной публикации документа)

Use Non-Zero Winding Fill Rule (кнопка)

— подключение режима формирования областей заливки в выбранном комбинированном векторном объекте по правилу ненулевой обмотки (прозрачными будут участки, образуемые областями перекрытия тех исходных объектов, среди которых нет двух соседних с одинаковыми направлениями следования контуров)

Use Even-Odd Fill Rule (кнопка)

— подключение режима формирования областей заливки в данном комбинированном объекте по правилу чета-нечета (прозрачными будут участки, образуемые четным количеством областей перекрытия исходных объектов с любыми направлениями следования их контуров)

Панель **Attributes**

Команды контекстного меню панели:

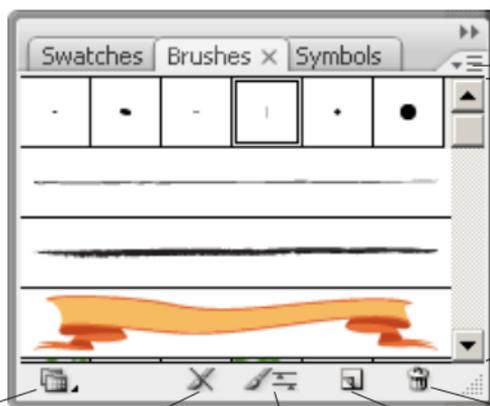
- Show Overprint Only/Show All** (Показать только печать с наложением/показать всю панель) — управляет раскрытием средней и нижней частей панели;
- Hide/Show Note** (Скрыть/показать примечание) — управляет раскрытием нижней части панели с областью для примечания;
- Panel Options** (Параметры панели) — используется для задания максимального количества записей в списке **URL**.

1.4.5. Панель *Brushes*

Стационарная панель **Brushes** (Кисти), показанная на рисунке, входит вместе с панелями **Swatches** (Образцы) и **Symbols** (Символы) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для выполнения фигурных обводок векторных объектов и текстовых символов с использованием кистей четырех типов: каллиграфической, художественной, шаблонной и распыляющей, а также для формирования образцов таких кистей и их редактирования.

Панель можно раскрыть тремя способами:

- выполнением команды **Window** ▶ **Brushes** (Окно ▶ Кисти);
- щелчком мышью на значке  данной панели, находящейся в полностью свернутом состоянии;
- щелчком на ярлычке вкладки **Brushes** той комбинированной панели, в которую она входит.



Значок раскрытия основного контекстного меню панели

Рабочее окно панели

Brush Libraries Menu (кнопка) — раскрытие контекстного меню, содержащего команды по загрузке в окно программы библиотек кистей, хранящихся в файлах

Remove Brush Stroke (кнопка) — удаление фигурной обводки из выделенного объекта документа

Options of Selected Object (кнопка) — раскрытие диалогового окна с параметрами фигурной обводки для выбранного объекта

New Brush (кнопка) — создание нового профиля кисти заданного типа

Delete Brush (кнопка) — удаление выделенных на панели профилей кистей

Панель **Brushes**

Примечание

Содержимое панели **Brushes** сохраняется вместе с обрабатываемым документом.

Рабочее окно панели обеспечивает доступ к профилям кистей, представляемых на панели в виде значков двух форм: квадратной (для каллиграфической и распыляющей кистей) и прямоугольной, растянутой на всю ширину панели (для художественной и шаблонной кисти).

Команды основного контекстного меню панели:

- New Brush** (Новая кисть) — создает новый профиль кисти (дублирует действие одноименной кнопки панели);
- Duplicate Brush** (Копировать кисть) — формирует копию профиля кисти, выбранного в рабочем окне панели;
- Delete Brush** (Удалить образец) — удаляет выделенные на панели профили (дублирует действие одноименной кнопки);
- Remove Brush Stroke** (Удаление обводки кистью) — удаляет фигурную обводку из выделенного в документе объекта (дублирует действие одноименной кнопки);
- Select All Unused** (Выделить все неиспользованные) — выделяет на панели те профили кистей, которые в документе не используются (с целью их последующего удаления);
- Show Calligraphic Brushes** (Показать каллиграфические кисти) — подключает режим отображения на панели профилей каллиграфической кисти;
- Show Scatter Brushes** (Показать кисти для распыления) — то же в отношении распыляющей кисти;
- Show Art Brushes** (Показать художественные кисти) — то же в отношении художественной кисти;
- Show Pattern Brushes** (Показать шаблонные кисти) — то же в отношении шаблонной кисти;
- Thumbnail View** (Вид миниатюр) — представляет на панели профили кистей в виде значков квадратной и прямоугольной форм;
- List View** (Вид списка) — представляет данные образцы в виде списка, в строках которого указывается следующая информация (в порядке слева направо): квадратный значок профиля,

его название, а также прямоугольный значок типа данного профиля;

- **Options of Selected Object** (Параметры выделенного объекта) — раскрывает диалоговое окно с параметрами фигурной обводки для выделенного объекта документа (дублирует действие одноименной кнопки);
- **Brush Options** (Параметры кисти) — раскрывает диалоговое окно с параметрами профиля кисти, выбранного на панели;
- подменю **Open Brush Library** (Открыть библиотеку кистей) включает команды, предназначенные для раскрытия библиотек кистей Illustrator CS3, хранящихся в файлах;
- **Save Brush Library** (Сохранить библиотеку кистей) — сохраняет в отдельном файле рабочую библиотеку кистей, загруженную в панель **Brushes**.

1.4.6. Панель *Character*

Плавающая панель **Character** (Символ), показанная на рисунке в режиме полного раскрытия, входит вместе с панелями **Paragraph** (Абзац) и **OpenType** (Открытый тип) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для форматирования текстовых символов, выделенных в документе или вводимых в него с клавиатуры.

Панель можно раскрыть двумя способами:

- выполнением команды **Window ▸ Type ▸ Character** (Окно ▸ Текст ▸ Символ);
- щелчком на ярлычке вкладки **Character** той комбинированной панели, в которую она входит.

Значок управления состояниями панели

Set the font family (список) — выбор текущего шрифта

Set the font style (список) — выбор начертания символов для заданного шрифта

Значок раскрытия контекстного меню панели

Set the font size (список) — выбор кегля шрифта (размера текстовых символов) в пунктах

Set the leading (список) — выбор интерлиньяжа (промежутка между текстовыми строками) в пунктах

Set the kerning between two characters (список) — выбор кернинга (промежутка между двумя символами, между которыми)

Set the tracking for the selected characters (список) — выбор трекинга (промежутков между выделенными символами) в тысячных долях величины длинного типа

Horizontal Scale (список) — выбор горизонтального масштаба текстовых символов в процентах к единичному масштабу

Vertical Scale (список) — выбор вертикального масштаба текстовых символов в процентах к единичному масштабу

Set the baseline shift (список) — выбор величины смещения базовой линии символов в пунктах

Underline (кнопка) — задание режима подчеркивания символов горизонтальной линией

Strikethrough (кнопка) — задание режима перечеркивания символов

Language (список) — выбор языка, для которого будет использован алгоритм автоматического форматирования текстовых переносов

Character Rotation (список) — выбор угла поворота выделенных символов относительно базовой линии

Character x Paragraph enType

Arial

Regular

24 pt

(28,8 pt)

Auto

0

100%

100%

0 pt

0°

Language: Russian

Панель **Character** в полностью раскрытом состоянии

Команды контекстного меню панели:

- Hide/Show Options** (Скрыть/Показать параметры) — управляет раскрытием дополнительной области панели;
- Standard Vertical Roman Alignment** (Стандартное вертикальное римское выравнивание) — управляет режимом разворота выделенных символов английского текста на 90° (против часовой стрелки) при вертикальной ориентации его строк;
- All Caps** (Все прописные) — делает выделенные символы прописными;
- Small Caps** (Капители) — делает выбранные символы капителью (с размерами строчных символов и начертанием прописных);
- Superscript** (Верхний индекс) — уменьшает размеры выделенных символов и смещает их вверх;
- Subscript** (Нижний индекс) — уменьшает размеры данных символов и смещает их вниз;
- Fractional Widths** (Дробные величины) — управляет режимом формирования растрового изображения текстовых символов с учетом дробных величин, определяемых в числах пикселей (при отключенном данном режиме дробные величины учитываться не будут, что может привести к смещению символов в документе на один пиксел в ту или иную сторону);
- System Layout** (Компоновка системы) — управляет режимом представления текста на экране так, как он будет выглядеть при непосредственном управлении со стороны Windows (например, в качестве содержимого диалоговых окон);
- No Break** (Без переноса) — управляет режимом блокировки формирования текстовых переносов в выделенных словах, находящихся в конце текстовых строк;
- Reset Panel** (Сбросить панель) — восстанавливает на панели **Character** состояние всех параметров форматирования текстовых символов, заданных в программе по умолчанию.

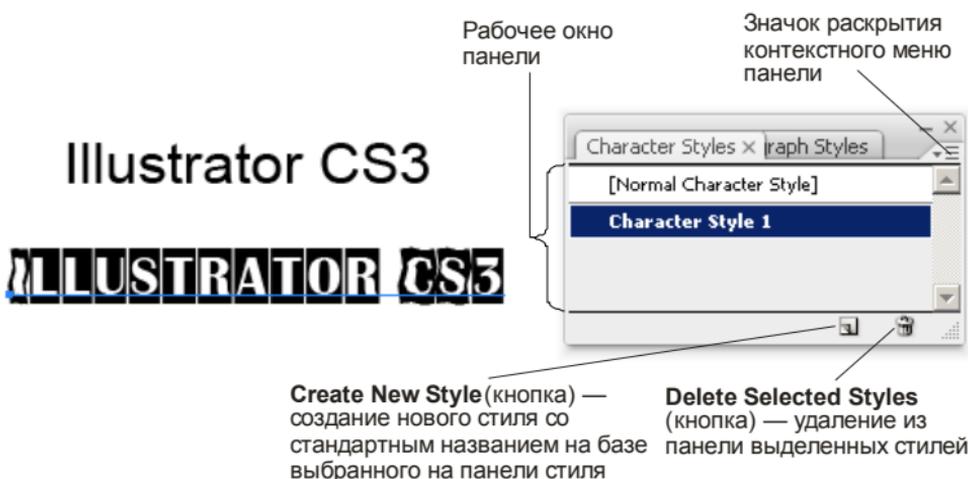
1.4.7. Панель *Character Styles*

Плавающая панель **Character Styles** (Символьные стили) входит вместе с панелью **Paragraph Styles** (Абзацные стили) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для выполнения различных операций с символьными стилями, предназначенными для форматирования символов текста документа.

Панель можно раскрыть двумя способами:

- выполнением команды **Window** ▶ **Type** ▶ **Character Styles** (Окно ▶ Текст ▶ Символьные стили);
- щелчком на ярлычке вкладки **Character Styles** той комбинированной панели, в которую она входит.

На рисунке панель **Character Styles** содержит два символьных стиля, верхний из которых является базовым. Слева от панели изображены два текстовых блока, отформатированные этими стилями, нижний из которых выделен.



Панель **Character Styles** в процессе работы

Рабочее окно панели, содержащее список символьных стилей, каждый из которых представляется отдельной строкой с названием стиля. Справа от этого названия может появляться знак "+", означающий то, что параметры форматирования выделенного текста отличаются от параметров используемого символьного стиля.

Команды контекстного меню панели:

- **New Character Style** (Новый символьный стиль) — создает новый стиль на основе выбранного стиля, для которого может быть задано название;
- **Duplicate Character Style** (Создать копию символьного стиля) — формирует копию выделенного стиля;
- **Delete Character Style** (Удалить символьный стиль) — удаляет из документа стили, выбранные на панели;
- **Selected All Unused** (Выделить все неиспользуемые) — выделяет все неиспользуемые стили с целью их последующего удаления;
- **Redefine Character Style** (Переопределить символьный стиль) — для текущего стиля, параметры которого отличаются от параметров форматирования выделенного текста, присваиваются параметры данного текста;
- **Character Style Options** (Параметры символьного стиля) — открывает одноименное диалоговое окно для изменения параметров текущего стиля;
- **Clear Overrides** (Отменить изменения) — для выделенного текста, параметры форматирования которого отличаются от параметров текущего стиля, присваиваются параметры данного стиля;
- **Load Character Styles** (Загрузить символьные стили) — позволяет загрузить в активный документ символьные стили из выбранного файла другого документа;
- **Load All Styles** (Загрузить все стили) — позволяет загрузить в активный документ все текстовые стили из файла другого документа;
- **Small List View** (Вид небольшого списка) — подключает режим отображения узких строк в списке стилей;
- **Large List View** (Вид большого списка) — подключает режим отображения широких строк в данном списке;
- **Reset Normal Character Style** (Восстановить базовый символьный стиль) — восстанавливает тот базовый символьный стиль, который имел место при открытии документа.

1.4.8. Панель *Color*

Стационарная панель **Color** (Цвет), показанная на рисунке, входит вместе с панелью **Color Guide** (Цветовой путеводитель) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для синтеза цветов, используемых при заливке и обводке векторных и текстовых объектов, а также для активизации режимов заливки и обводки.

Панель можно раскрыть тремя способами:

- выполнением команды **Window** ▶ **Color** (Окно ▶ Цвет);
- щелчком мышью на значке  данной панели, находящейся в полностью свернутом состоянии;
- щелчком на ярлычке вкладки **Color** той комбинированной панели, в которую она входит.

Селектор заливки (кнопка) — выполнение трех функций: а) активизация щелчком мыши режима выбора цвета или узора для заливки на панелях **Color** (Цвет) и **Swatches** (Образцы); б) раскрытие двойным щелчком мыши диалогового окна **Color Picker** (Панель цветов) для выбора в нем цвета равномерной заливки; в) отображение текущего цвета или узора, используемого для заливки

Селектор обводки (кнопка), выполнение трех функций: а) подключение щелчком мыши режима выбора цвета или узора для обычной обводки на панелях **Color** и **Swatches**; б) раскрытие двойным щелчком мыши диалогового окна **Color Picker** для выбора в нем цвета обводки; в) отображение (в области кнопки) текущего цвета или узора, используемого для обводки

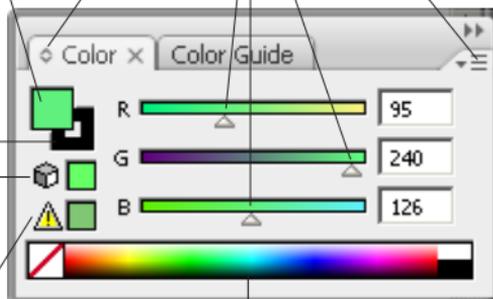
Кнопка вхождения в цветное пространство Web (появляется при условии, что выбранный на панели цвет не входит в цветное пространство табличной цветовой панели для Web) — замена щелчком мыши текущего цвета наиболее близким к нему цветом из табличной панели

Кнопка вхождения в цветное пространство CMYK (появляется при условии, что выбранный на панели цвет не входит в цветное пространство CMYK) — замена щелчком мыши текущего цвета наиболее близким к нему цветом, входящим в цветное пространство CMYK

Ползунки (с полями) — регулировка значений базовых цветовых параметров синтезируемого образца цвета, представляемого в заданном цветовом формате; количество ползунков определяется выбранным цветовым форматом

Значок управления состояниями панели

Значок раскрытия контекстного меню панели



Цветовой синтезатор (в виде цветной полоски), в котором представлены все цветовые оттенки, входящие в цветное пространство используемого цветового формата, — выбор текущего цвета заливки или обводки щелчком мыши в некотором месте синтезатора

Команды контекстного меню панели:

- Hide/Show Options** (Скрыть/Показать параметры) — управляет раскрытием верхней части панели;
- Grayscale** (Оттенки серого) — подключает режим синтеза цветных образцов в цветовом формате оттенков серого;
- RGB** — то же в отношении формата цветовой модели RGB;
- HSB** — то же в отношении формата цветовой модели HSB;
- CMYK** — то же в отношении формата цветовой модели CMYK;
- Web Safe RGB** (RGB для Web) — подключает режим синтеза цветных образцов в табличном цветовом формате для Web;
- Invert** (Инвертированный) — выполняет замену синтезированного цвета инвертированным, в котором новые значения базовых параметров являются дополнительными по отношению к исходным;
- Complement** (Дополняющий) — выполняет замену выбранного цвета цветом, дополняющим его на цветовом круге;
- Create New Swatch** (Создать новый образец) — из заданного на панели **Color** цвета создает новый образец цвета и помещает его на панель **Swatches** (Образцы).

1.4.9. Панель *Color Guide*

Новая стационарная панель **Color Guide** (Цветовой путеводитель), показанная на рисунке, входит вместе с панелью **Color** (Цвет) в состав одной комбинированной панели в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для работы с цветовыми гармониями, представляющими собой наборы из групп цветовых образцов, гармонично сочетающихся друг с другом по цветовым и тоновым оттенкам.

Панель можно раскрыть тремя способами:

- выполнением команды **Window ▶ Color Guide** (Окно ▶ Цветовой путеводитель);
- щелчком мышью на значке  данной панели, находящейся в полностью свернутом состоянии;
- щелчком на ярлычке вкладки **Color Guide** той комбинированной панели, в которую она входит.



Панель **Color Guide**

Рабочее окно панели содержит набор цветовых гармоний, каждая из которых представляется вертикальным рядом цветовых образцов (базовая гармония расположена посередине).

Команды основного контекстного меню панели:

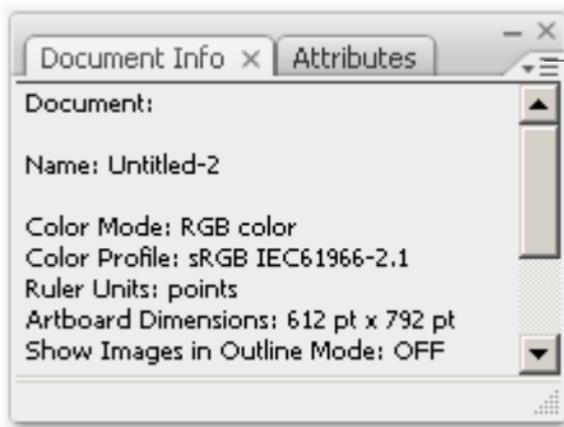
- Hide/Show Options** (Скрыть/Показать параметры) — управляет раскрытием дополнительной области панели;
- Edit Colors** (Редактировать цвета) — раскрывает диалоговое окно **Live Color** (Активный цвет) с целью редактирования в нем заданной базовой цветовой гармонии или цветов раскраски обрабатываемого объекта (дублирует действие кнопки **Edit or Apply Colors** панели);
- Save Colors as Swatches** (Сохранить цвета как образцы) — сохраняет текущую базовую цветовую гармонию на панели **Swatches** (Образцы) в качестве цветовой группы (дублирует действие кнопки **Save color group to Swatch panel**);
- Color Guide Options** (Параметры цветового путеводителя) — раскрытие диалогового окна **Variation Options** (Параметры вариации) для задания в нем половинного числа формируемых оттенков для каждого элемента базовой гармонии;
- Show Tint/Shades** (Показать светлое/темное) — подключает режим формирования более светлых и более темных оттенков относительно цветов базовой гармонии;
- Show Warm/Cool** (Показать тепло/холод) — подключает режим формирования более теплых и более холодных оттенков;
- Show Vivid/Muted** (Показать яркость/блеклость) — подключает режим формирования более насыщенных и более приглушенных оттенков.

1.4.10. Панель *Document Info*

Плавающая панель **Document Info** (Информация о документе), показанная на рисунке, входит вместе с панелью **Attributes** (Атрибуты) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для вывода справочной информации как о самом документе, так и его содержимом, выбор которого производится в контекстном меню панели.

Панель можно раскрыть двумя способами:

- выполнением команды **Window** ▶ **Document Info** (Окно ▶ Информация о документе);
- щелчком на ярлычке вкладки **Document Info** той комбинированной панели, в которую она входит.



Значок раскрытия контекстного меню панели

Панель **Document Info**

Команды контекстного меню панели:

- Selection Only** (Только для выделенного) — подключает режим вывода в панель информации, относящейся к выделенным объектам документа;
- Document** (Документ) — подключает режим вывода общей информации о самом документе;
- Objects** (Объекты) — подключает режим вывода общей информации обо всех объектах документа;
- Graphic Styles** (Графические стили) — подключает режим вывода информации об используемых в документе графических

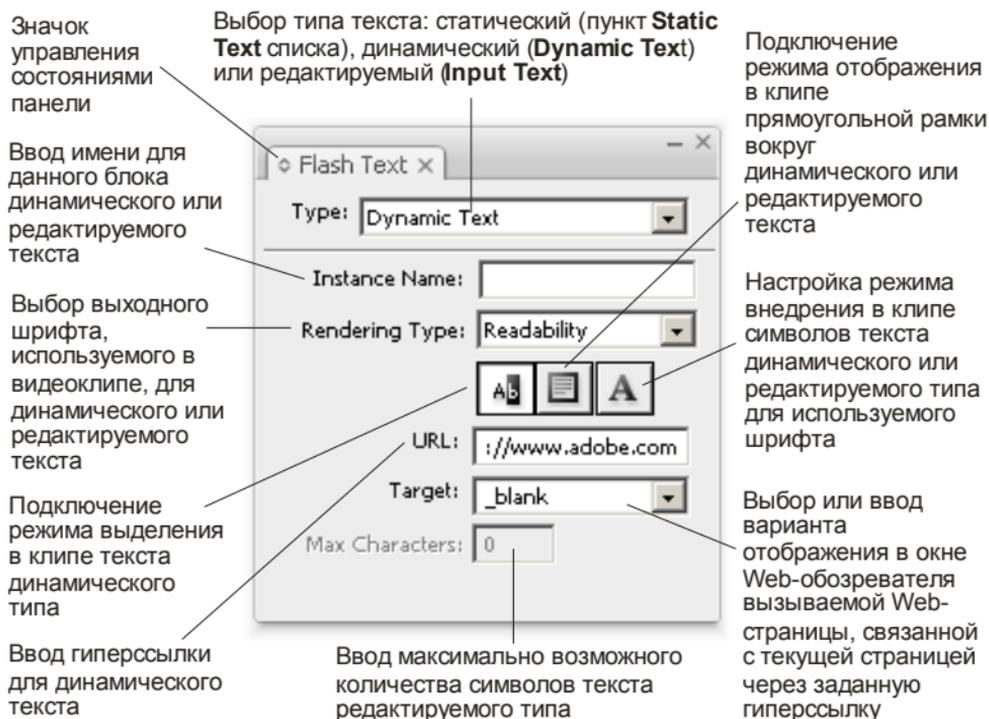
стилях, в том числе название стиля и количество объектов, которые данным стилем оформлены;

- Brushes** (Кисти) — подключает режим вывода информации об используемых фигурных обводках, в том числе название профиля и тип кисти;
- Spot Color Objects** (Объекты со стандартными цветами) — подключает режим вывода информации об используемых образцах стандартных цветов, в том числе название образца цвета; количество объектов, которые им оформлены; цветовой формат образца;
- Pattern Objects** (Объекты с шаблонами) — подключает режим вывода информации об образцах узоров (шаблонах), используемых при заливке и обводке векторных объектов, включающей названия этих образцов;
- Gradient Objects** (Объекты с градиентами) — подключает режим вывода информации об образцах градиентных оттенков, используемых при заливке векторных объектов, в том числе название образца, тип градиента (радиальный или линейный), цветовой формат;
- Fonts** (Шрифты) — подключает режим вывода краткой информации об используемых шрифтах, в том числе их названия и типы (True Type или Type 1);
- Linked Images** (Связанные изображения) — подключает режим вывода информации о растровых изображениях, хранящихся в отдельных файлах, связанных с документом;
- Embedded Images** (Внедренные изображения) — подключает режим вывода информации о растровых изображениях, внедренных в тело документа (включает те же параметры, что и для связанных изображений, за исключением названий их файлов);
- Font Details** (Подробности о шрифтах) — подключает режим вывода подробной информации об используемых шрифтах;
- Save** (Сохранить) — задает режим сохранения в текстовом файле справочной информации, представленной на панели.

1.4.11. Панель *Flash Text*

Новая плавающая панель **Flash Text** (Текст Flash), показанная на рисунке, предназначена для задания выходных параметров выделенного блока текста, которые будут реализованы в случае экспорта содержимого документа в файл видеоклипа формата Flash с целью его электронной публикации или импорта в мультимедийный документ программы Flash для последующей обработки.

Панель раскрывается командой **Window ▶ Type ▶ Flash Text** (Окно ▶ Текст ▶ Текст Flash).



Панель **Flash Text**

1.4.12. Панель *Flattener Preview*

Плавающая панель **Flattener Preview** (Просмотр сплющивания) предназначена для отображения в режиме просмотра результата сплющивания содержимого документа, состоящего в преобразовании частично прозрачных объектов в непрозрачные. Данная операция выполняется как в ручном режиме по отношению к выбранным объектам документа, так и в автоматическом при распечатке документа или экспорте его содержимого в файл с форматом, который не поддерживает прозрачность.

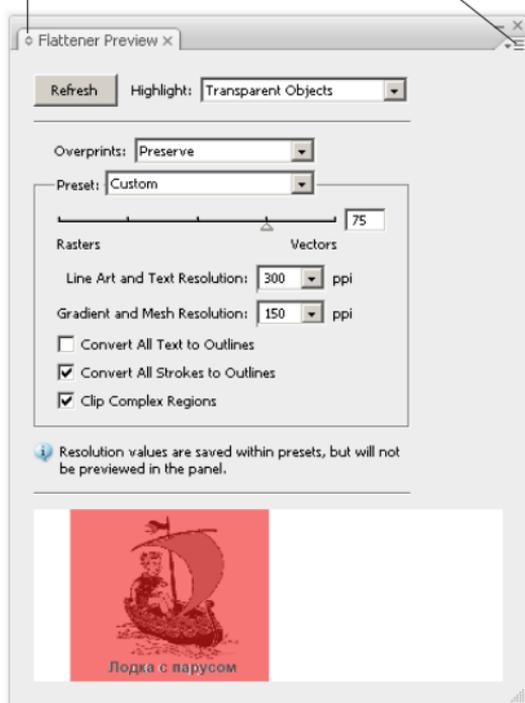
Панель раскрывается командой **Window ▶ Flattener Preview** (Окно ▶ Просмотр сплющивания).

На рисунке изображена панель **Flattener Preview** в полностью раскрытом состоянии, слева от которой находятся объекты документа.



Значок управления состояниями панели

Значок раскрытия контекстного меню панели



Панель **Flattener Preview** в процессе работы

Элементы настройки панели **Flattener Preview**:

- Refresh** (кнопка) — обновление содержимого области просмотра панели:
- Highlight** (раскрывающийся список) — выбор варианта отображения объектов документа в области просмотра панели:
- Overprints** (список) — выбор варианта отображения объектов, для которых задан режим печати с наложением:
- Preset** (список) — выбор одной из хранящихся в файлах предустановок с параметрами сплющивания, задаваемыми с помощью нижележащих элементов настройки панели:
- Raster/Vector** (ползунок) — регулировка процентной доли от всей совокупности векторной графики документа, которая при печати не будет растрована:
- Line Art and Text Resolution** (раскрывающийся список с полем) — выбор величины разрешения для растрируемых векторных и текстовых объектов:
- Gradient and Mesh Resolution** (список) — выбор величины разрешения для растрируемых областей градиентной заливки векторных объектов:
- Convert All Text to Outlines** (флажок) — подключение режима блокировки возможных искажений формы полупрозрачных текстовых символов при выполнении программой операции сплющивания:
- Convert All Strokes to Outlines** (флажок) — подключение режима блокировки возможных искажений формы полупрозрачных областей обводок при выполнении операции сплющивания:
- Clip Complex Regions** (флажок) — подключение режима разбиения на отдельные части перекрывающихся полупрозрачных объектов только вдоль их контуров при выполнении операции сплющивания (для устранения нежелательного эффекта швов).

Команды контекстного меню панели:

- Hide/Show Options** (Скрыть/Показать параметры) — управляет раскрытием дополнительной области панели, содержащей элементы настройки параметров сплющивания;
- Quick Preview** (Быстрый просмотр) — подключает режим чер-

нового просмотра содержимого документа в области просмотра панели;

- **Detailed Preview** (Детальный просмотр) — подключает режим детального просмотра содержимого документа;
- **Save Transparency Flattener Preset** (Сохранить предустановку сплющивания прозрачности) — создает новую предустановку с текущими параметрами сплющивания;
- **Redefine Preset** (Переопределить предустановку) — обновляет текущую предустановку при условии, что она была создана ранее пользователем.

1.4.13. Панель *Glyphs*

Плавающая панель **Glyphs** (Глифы) предназначена для вставки в текст документа символов разного начертания (глифов), входящих в состав шрифтов открытого типа, а также текстовых символов обычных шрифтов.

Панель раскрывается командой **Window ▶ Type ▶ Glyphs** (Окно ▶ Текст ▶ Глифы).

На рисунке панель **Glyphs** изображена в момент выбора глифа цифры "3" для замены им выделенного последнего символа текстовой надписи "Illustrator CS3", расположенной вверху (две предыдущих буквы этой надписи уже заменены глифами того же начертания).

Show (раскрывающийся список) — выбор критерия отображения в рабочем окне панели информации о глифах или символах текущего шрифта

Значок раскрытия контекстного меню панели

Illustrator ©S3



Панель **Glyphs** в процессе работы

Рабочее окно панели **Glyphs** выполняет три функции:

- отображение в табличном виде тех символов и глифов текущего шрифта, которые отвечают заданному критерию;

- вставку в редактируемый текст документа некоторого символа используемого шрифта двойным щелчком на значке этого символа;
- вставку в текст документа одного из глифов выбранного шрифта заданного шрифта открытого типа путем раскрытия подсписка глифов для этого символа нажатием на нем кнопки мыши (наличие такого подсписка индицируется черным квадратиком в правом нижнем углу ячейки символа), установке указателя на требуемом глифе и отпуске данной кнопки.

Контекстное меню панели **Glyphs** содержит единственную команду **Reset Panel** (Сбросить панель). Она загружает в окно панели информацию о шрифте под названием Arial, заданном по умолчанию.

1.4.14. Панель *Gradient*

Стационарная панель **Gradient** (Градиент), показанная на рисунке, входит вместе с панелями **Stroke** (Обводка) и **Transparency** (Прозрачность) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для формирования градиентного узора, используемого в качестве образца для градиентной заливки векторных объектов и текстовых символов.

Панель можно раскрыть тремя способами:

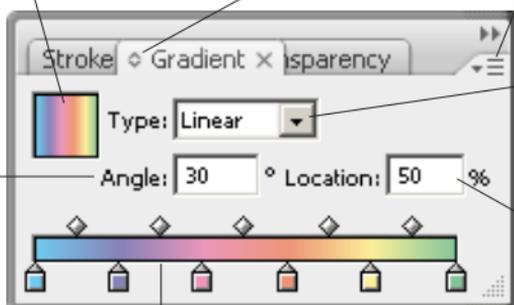
- выполнением команды **Window** ▶ **Gradient** (Окно ▶ Градиент);
- щелчком мышью на значке  данной панели, находящейся в полностью свернутом состоянии;
- щелчком на ярлычке вкладки **Gradient** той комбинированной панели, в которую она входит.

Окно просмотра, в котором отображается сформированное на панели градиентное изображение [оно может быть сохранено на панели **Swatches** (Образцы) в качестве нового образца градиентных оттенков]

Значок управления состояниями панели

Значок раскрытия контекстного меню панели

Ввод угла наклона оси формирования градиентных оттенков к горизонтали для линейного градиента



Выбор типа градиента: радиальный (пункт **Radial** списка) или линейный (**Linear**)

Ввод величины относительного смещения вправо активного (выделенного мышью) маркера на шкале градиентных оттенков

Шкала градиентных оттенков — формирование цветовых оттенков в градиентном изображении путем расстановки мышью маркеров базовых цветов (под шкалой) и маркеров усредненных оттенков (над шкалой)

Панель **Gradient**

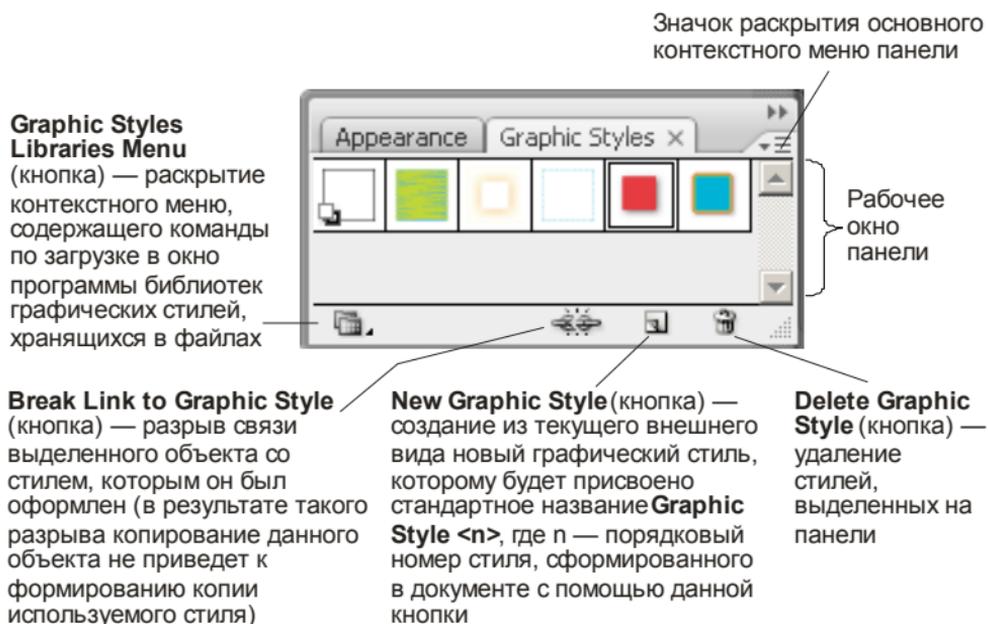
Контекстное меню панели содержит единственную команду **Hide/Show Options** (Скрыть/Показать параметры). Она управляет отображением верхней части панели, включающей все ее элементы, за исключением шкалы градиентных оттенков.

1.4.15. Панель *Graphic Styles*

Стационарная панель **Graphic Styles** (Графические стили), показанная на рисунке, входит вместе с панелью **Appearance** (Внешний вид) и **Layers** (Слои) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для выполнения различных операций с графическими стилями, представляющими собой образцы внешних видов, сохраненные в документе под определенными именами и значками.

Панель можно раскрыть тремя способами:

- выполнением команды **Window ▸ Graphic Styles** (Окно ▸ Графические стили);
- щелчком мышью на значке  данной панели, находящейся в полностью свернутом состоянии;
- щелчком на ярлычке вкладки **Graphic Styles** той комбинированной панели, в которую она входит.



Панель **Graphic Styles**

Рабочее окно панели предназначено для обеспечения доступа к графическим стилям рабочей библиотеки таких стилей документа,

которые представляются в виде квадратных значков, расположенных мозаикой, или строк списка, каждая из которых содержит значок и название стиля. В качестве значка стиля используется миниатюрное изображение объекта квадратной формы, оформленного данным стилем. Для выделенного стиля значок имеет двойную рамку, а строка раскрашена темно-синим цветом.

Команды основного контекстного меню панели:

- New Graphic Style** (Новый графический стиль) — формирует новый графический стиль, название которого задается в диалоговом окне данной команды (дублирует действие одноименной кнопки панели, за исключением задания стилю названия);
- Duplicate Graphic Style** (Копировать графический стиль) — создает копию графического стиля, выделенного на панели;
- Merge Graphic Styles** (Объединить графические стили) — объединяет несколько выбранных стилей в один новый стиль, название которому задается в диалоговом окне команды;
- Delete Graphic Style** (Удалить графический стиль) — удаляет стили, выделенные на панели (дублирует действие одноименной кнопки);
- Break Link to Graphic Style** (Разорвать связь с графическим стилем) — разрывает связь выделенного объекта со стилем, которым он был оформлен (дублирует действие одноименной кнопки);
- Select All Unused** (Выделить все неиспользованные) — выделяет на панели все неиспользованные в документе графические стили (с целью их последующего удаления);
- Sort by Name** (Сортировать по имени) — сортирует на панели стили по их названиям, которые будут расположены в алфавитном порядке;
- Thumbnail View** (Вид миниатюр) — представляет графические стили в виде значков, расположенных мозаикой;
- Small List View** (Вид мелких элементов списка) — представляет стили в виде небольших по размеру элементов списка;
- Large List View** (Вид крупных элементов списка) — представляет стили в виде элементов списка крупного размера;
- Override Character Color** (Игнорировать цвет символов) — управляет режимом удаления исходных атрибутов заливки и

обводки для всех текстовых символов выбранного объекта документа;

- **Graphic Style Options** (Параметры графического стиля) — позволяет изменить название выбранного графического стиля в одноименном диалоговом окне команды;
- подменю **Open Graphic Style Library** (Открыть библиотеку графических стилей) включает команды, предназначенные для раскрытия библиотек графических стилей Illustrator CS3, хранящихся в файлах;
- **Save Graphic Style Library** (Сохранить библиотеку графических стилей) — сохраняет в отдельном файле рабочую библиотеку графических стилей, загруженную в панель **Graphic Styles**.

1.4.16. Панель *Info*

Плавающая панель **Info** (Инфо), показанная на рисунке, входит вместе с панелью **Navigator** (Навигатор) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для вывода информации о параметрах выбранного объекта документа, текущих координатах указателя, или параметрах измерительного отрезка, соединяющего две выбранные точки документа. Эта информация отображается в шести разделах панели.

Панель можно раскрыть двумя способами:

- выполнением команды **Window** ▶ **Info** (Окно ▶ Инфо);
- щелчком на ярлычке вкладки **Info** той комбинированной панели, в которую она входит.

Горизонтальная (поле **X**) и вертикальная (поле **Y**) координаты, задаваемые:
а) для указателя мыши при отсутствии в документе выделенных объектов;
б) для левой верхней вершины области охвата выделенного объекта;
в) для исходной точки измерительного отрезка, сформированного инструментом **Measure** (Измеритель)

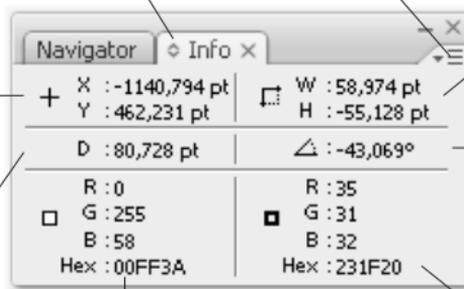
Расстояние, на которое происходит в данный момент перемещение выбранного объекта, или длина созданного измерительного отрезка

Значок управления состояниями панели

Значок раскрытия контекстного меню панели

Ширина (поле **W**) и высота (поле **H**) прямоугольной области охвата объекта или измерительного отрезка

Угол наклона направления перемещения объекта или данного отрезка к горизонтали



Базовые цветовые параметры атрибута заливки текущего внешнего вида, представленные в формате цветовой модели активного документа

Базовые цветовые параметры атрибута обводки данного внешнего вида, указанные в цветном формате документа

Панель **Info** при работе с измерительным отрезком

Контекстное меню панели содержит единственную команду **Hide/Show Options** (Скрыть/Показать параметры). Она управляет раскрытием нижней части панели.

1.4.17. Панель *Layers*

Стационарная панель **Layers** (Слои), показанная на рис. 1, предназначена для выполнения различных операций со слоями документа, для выделения объектов, а также для их перемещения по толщине документа.

Панель можно раскрыть двумя способами:

выполнением команды **Window** ▶ **Layers** (Окно ▶ Слои);



щелчком мышью на значке данной панели, находящейся в полностью свернутом состоянии.

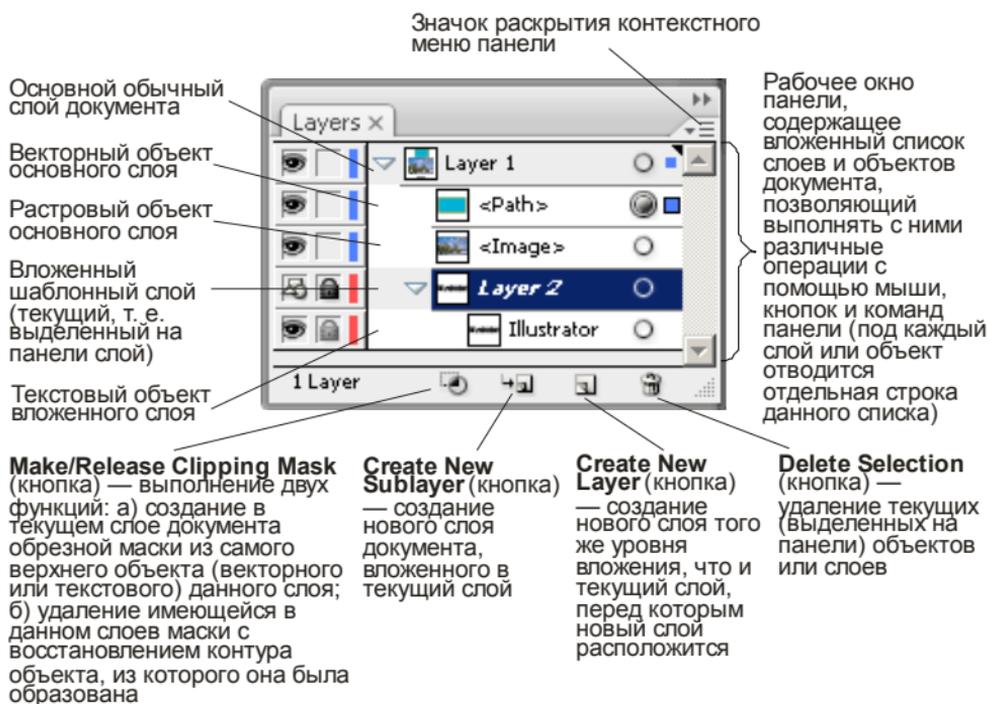


Рис. 1. Панель *Layers*

На рис. 2 изображено рабочее окно панели **Layers**, содержащее тот же список слоев и объектов документа, что и на рис. 1.

Метка видимости и визуализации обычного слоя (в виде обычного глаза для режима визуализации "просмотр" или глаза с белым бельмом для режима "контур") — управление отображением и визуализацией всего содержимого данного слоя: а) при щелчке на метке или в пустом месте ее расположения происходит управление отображением данного слоя; б) при щелчке на метке с нажатием клавиши <Ctrl> происходит управление режимом визуализации слоя

Метка видимости объекта (в виде глаза) — управление отображением данного объекта с помощью мыши

Метка видимости и визуализации шаблонного слоя (в виде трех геометрических фигур)

Значок раскрытия вложенного списка объектов/слоев

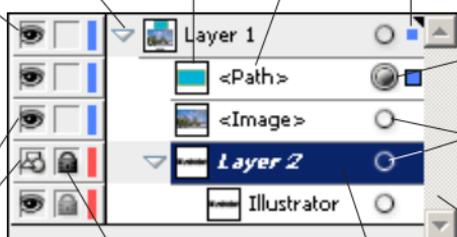
Миниатюра объекта/слоя

Название объекта/слоя

Образец служебного цвета слоя, в который раскрашиваются контуры находящихся в данном слое выделенных объектов

Маркер вида и цели для целевого объекта/слоя

Маркеры вида и цели для нецелевых объекта и слоя



Метка блокировки слоя/объекта (в виде навесного замка) — управление режимом закрепления всех объектов данного слоя или данного объекта с помощью мыши

Признак текущего объекта/слоя — темно-синий цвет, в который раскрашивается строка объекта или слоя, выделенного мышью

Полоса прокрутки окна

Рис. 2. Окно панели Layers

Команды контекстного меню панели:

- **New Layer** (Новый слой) — создает в документе новый слой того же уровня вложения, что и текущий слой (выделенный на панели), с расположением его над исходным слоем (дублирует действие кнопки **Create New Layer** панели);
- **New Sublayer** (Новый вложенный слой) — формирует новый слой документа, вложенный в текущий слой (дублирует действие кнопки **Create New Sublayer**);
- **Duplicate** (Создать копию) "**<Название выделенного слоя/объекта>**" — создает копию текущего объекта или слоя документа с его расположением над исходным объектом (слоем);
- **Delete** (Удалить) "**<Название выделенного слоя/объекта>**" — удаляет текущие объекты или слои (дублирует действие кнопки **Delete Selection**);
- **Options for** (Параметры для) "**<Название выделенного объекта/слоя>**" — задает в диалоговом окне команды параметры текущего объекта или слоя документа (см. ниже);

Примечание

Данное окно может быть также раскрыто двойным щелчком мыши на панели **Layers** на строке выбранного объекта или слоя.

- Make/Release Clipping Mask** (Создать/Отменить обрезную маску) — выполняет две функции: а) создает в текущем слое документа обрезную маску из самого верхнего объекта данного слоя; б) удаляет существующую маску с восстановлением контура исходного объекта (дублирует действие одноименной кнопки панели);
- Enter Isolation Mode** (Войти в режим изоляции) — подключает режим изоляции обработки группового объекта, выделенного в окне данной панели;
- Exit Isolation Mode** (Выйти из режима изоляции) — отключает режим изоляции обработки группового объекта;
- Locate Object** (Определить положение объекта) — раскрывает на панели **Layers** ту ветвь списка слоев и объектов, в которой находится целевой объект (слой), который будет при этом отображен в окне панели;
- Merge Selected** (Объединить выделенные) — объединяет текущие (выделенные на панели) слои в один слой;
- Flatten Artwork** (Сплющить графику) — объединяет все основные слои документа в один основной слой, который в момент выполнения команды являлся текущим;
- Collect in New Layer** (Собрать в новом слое) — все текущие (выделенные на панели) объекты или слои вкладывает в новый слой документа, который будет при этом образован;
- Release to Layers (Sequence)** [Разместить по слоям (Последовательность)] — распределяет составные части выбранного комбинированного или группового объекта по отдельным слоям документа, когда в каждом слое будет находиться всего один элемент исходного объекта;
- Release to Layers (Build)** [Разместить по слоям (Накопление)] — распределяет составные части комбинированного или группового объекта по отдельным слоям документа, когда в некотором слое будет находиться элемент объекта, относящийся к данному слою, а также копии тех элементов, которые относятся к нижележащим слоям документа;

- **Reverse Order** (Обратный порядок) — изменяет на противоположный существующий порядок расположения текущих объектов по толщине слоя, в котором они находятся;
- **Template** (Шаблонный) — преобразует текущий слой документа в шаблонный, который характеризуется отсутствием вывода на печать объектов данного слоя и пониженной цветовой насыщенностью растровых изображений;

Примечание

На панели **Layers** шаблонный слой отличается от обычного слоя двумя признаками: его название дается курсивом, а метка видимости представлена в форме трех геометрических фигур, а не глаза. В самом документе векторные и текстовые объекты шаблонного слоя отображаются так же, как в обычном слое, а растровые объекты — "в дымке".

- **Hide Others/(Show All Layers)** [Скрыть другие слои/(Показать все слои)] — управляет режимом отображения объектов, расположенных в других слоях, отличных от текущего;
- **Outline Others/(Preview All Layers)** [Режим контура для других слоев/(Режим просмотра для всех слоев)] — управляет режимом визуализации объектов, находящихся в слоях, отличных от текущего;
- **Lock Others/(Unlock All Layers)** [Закрепить другие слои/(Освободить все слои)] — управляет режимом закрепления объектов, расположенных в слоях, отличных от текущего;
- **Paste Remembers Layers** (Вставить в исходные слои) — подключает режим вставки объекта-копии из буфера обмена Windows в тот слой документа, в котором находится объект-оригинал;
- **Panel Options** (Параметры панели) — раскрывает диалоговое окно Layer Panel Options ()выбор в диалоговом окне команды параметров панели, к числу которых относятся следующие:
 - режим отображения на панели только слоев (флажок **Show Layers Only**);
 - размеры элементов списка слоев и объектов (четыре переключателя в области **Row Size**);
 - режим отображения миниатюр для слоев и объектов (четыре флажка в области **Thumbnails**).

1.4.17.1. Параметры команды *Options for...* для объекта документа

При выполнении команды **Options for** "<Название выделенного слоя/объекта>" контекстного меню панели **Layers** для текущего (выделенного на панели) объекта документа будет раскрыто диалоговое окно **Options** (Параметры), в котором задаются следующие параметры:

- название объекта на панели (поле **Name**);
- режим отображения объекта в документе (флажок **Show**);
- режим его закрепления (флажок **Lock**).

1.4.17.2. Параметры команды *Options for...* для слоя документа

При выполнении команды **Options for** "<Название выделенного слоя/объекта>" для текущего слоя документа будет раскрыто диалоговое окно **Layer Options** (Параметры слоя), в котором задаются следующие параметры:

- название слоя на панели (поле **Name**);
- служебный цвет слоя, определяющий цвет узелков и обрамляющих рамок всех объектов слоя (список **Color** и образец цвета);
- признак шаблонного слоя, объекты которого на печать не выводятся (флажок **Template**);
- режим блокировки объектов слоя (флажок **Lock**);
- режим отображения объектов в документе (флажок **Show**);
- режим вывода объектов слоя на печать (флажок **Print**);
- выбор режима визуализации объектов слоя: "просмотр" (флажок **Preview** установлен) или "контур" (данный флажок сброшен);
- режим отображения растровых объектов "в дымке", с заданным уровнем цветовой насыщенности (флажок и поле **Dim Images to**).

1.4.18. Панель *Links*

Плавающая панель **Links** (Связи), показанная на рисунке, входит вместе с панелью **Actions** (Операции) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для работы со связями, устанавливаемыми между документом и файлами с растровыми изображениями.

Панель можно раскрыть двумя способами:

- выполнением команды **Window** ▶ **Links** (Окно ▶ Связи);
- щелчком на ярлычке вкладки **Links** той комбинированной панели, в которую она входит.



Панель **Links**

Рабочее окно панели содержит список всех растровых объектов документа (импортированных и созданных), с которыми допускается выполнять различные операции в отношении их связей с документом.

Команды контекстного меню панели:

- **Relink** — заменяет выбранный на панели объект документа на любой другой объект, хранящийся в растровом файле или в файле векторного формата EPS или PDF (дублирует действие одноименной кнопки панели);
- **Go To Link** — выделяет в документе объект, выбранный на панели и центрирует его в окне документа (дублирует действие одноименной кнопки);
- **Edit Original** — запускает внешнюю программу с загрузкой в нее выбранного объекта, связанного с документом (дублирует действие одноименной кнопки);
- **Update Link** — обновляет связь между выделенным объектом и документом (дублирует действие одноименной кнопки);
- **Placement Options** (Параметры размещения) — раскрывает одноименное диалоговое окно для выбора режима и параметров размещения нового объекта вместо выбранного в документе старого связанного объекта. Предусмотрено пять таких режимов, задаваемых с помощью следующих пунктов раскрывающегося списка **Preserve** (Сохранить):
 - **Transforms** — с сохранением параметров трансформации старого объекта для нового объекта;
 - **Proportions (Fit)** — с сохранением пропорции размеров старого объекта при масштабировании нового объекта с целью его полного размещения в области расположения старого объекта;
 - **Proportions (Fill)** — с сохранением пропорции размеров старого объекта при возможной обрезке тех частей нового объекта, которые не поместились в область расположения старого объекта;
 - **File Dimensions** — с сохранением исходных размеров нового объекта при возможной обрезке тех его частей, которые не поместились в область расположения старого объекта;
 - **Bounds** — с размещением нового объекта в границах области расположения старого объекта;
- **Check In Link** (Снять блокировку связи) — сохраняет выделенный связанный объект, разработка которого ведется несколькими сетевыми пользователями под управлением программы Version Cue 3.0, входящей в состав дизайнерского пакета

- **Versions** (Версии) — используется для выбора одной из существующих версий данного объекта, созданных под управлением Version Cue 3.0;
- **Embed Image** (Внедрить изображение) — внедряет в тело документа связанный объект, выбранный на панели;
- **Purchase This Image** (Купить это изображение) — подключает режим приобретения данного связанного изображения, выбранного ранее в платном банке фотографий с помощью сетевой службы Adobe Stock Photos CS3;
- **Reveal in Bridge** (Обнаружить в "Мосте") — раскрывает окно **Adobe Bridge** (Мост Adobe) с выводом в него миниатюры выделенного изображения, хранящегося в файле;
- **Link File Info** (Информация о связанном файле) — раскрывает диалоговое окно, содержащую многочисленную текстовую информацию о выбранном связанном изображении;
- **Link Information** (Информация о связи) — выводит на экран одноименную панель с краткой информацией о параметрах файла, из которого импортировался в документ выбранный растровый объект, а также о параметрах его трансформации в документе;

Примечание

Панель **Link Information** можно также раскрыть двойным щелчком на строке выбранного объекта в окне панели **Links**.

- **Show All** (Показать все) — подключает режим отображения на панели всех растровых объектов документа, а также импортированных объектов форматов EPS и PDF;
- **Show Missing** (Показать потерянные) — подключает режим отображения на панели тех связанных объектов документа, файлы которых были утеряны;
- **Show Modified** (Показать измененные) — подключает режим отображения на панели связанных объектов, файлы которых были изменены после их импорта в документ;
- **Show Embedded** (Показать внедренные) — подключает режим отображения на панели объектов, внедренных в тело документа (в том числе и созданных пользователем);

- **Sort by Name** (Сортировать по имени) — сортирует список объектов в рабочем окне панели по названиям их исходных файлов;
- **Sort by Kind** (Сортировать по типу) — сортирует данный список по расширениям в названиях их файлов;
- **Sort by Status** (Сортировать по состоянию) — сортирует на панели список по их состояниям в отношении связей;
- **Panel Options** (Параметры панели) — подключает режим выбора размеров миниатюр объектов в рабочем окне панели.

1.4.19. Панель *Magic Wand*

Плавающая панель **Magic Wand** (Волшебная палочка), показанная на рисунке, предназначена для настройки параметров одноименного инструмента, позволяющего выделять в документе все объекты с заданными атрибутами оформления.

Панель раскрывается командой **Window** ▶ **Magic Wand** (Окно ▶ Волшебная палочка).

Включение атрибутов заливки объектов документа в набор сравниваемых атрибутов оформления с целью выделения объектов с одинаковыми такими атрибутами

Включение цвета обводки объектов в набор сравниваемых атрибутов оформления

Включение толщины обводки объектов в набор сравниваемых атрибутов оформления

Включение уровней общей непрозрачности объектов в набор сравниваемых атрибутов оформления

Включение режимов смешения цветов объектов в набор сравниваемых атрибутов оформления

Значок управления состояниями панели

Значок раскрытия контекстного меню панели

Задание диапазона возможных отклонений параметров заливки выделяемых объектов

Задание диапазона возможных отклонений цветов обводки выделяемых объектов

Задание диапазона возможных отклонений толщины обводки выделяемых объектов

Задание диапазона возможных отклонений уровней непрозрачности выделяемых объектов



Панель **Magic Wand**

Команды контекстного меню панели:

- Hide/Show Stroke Options** (Скрыть/Показать параметры обводки) — управляет раскрытием средней части панели;
- Hide/Show Transparency Options** (Скрыть/Показать параметры прозрачности) — управляет раскрытием нижней части панели;
- Reset** (Сброс) — восстанавливает параметры панели, задан-

ные по умолчанию;

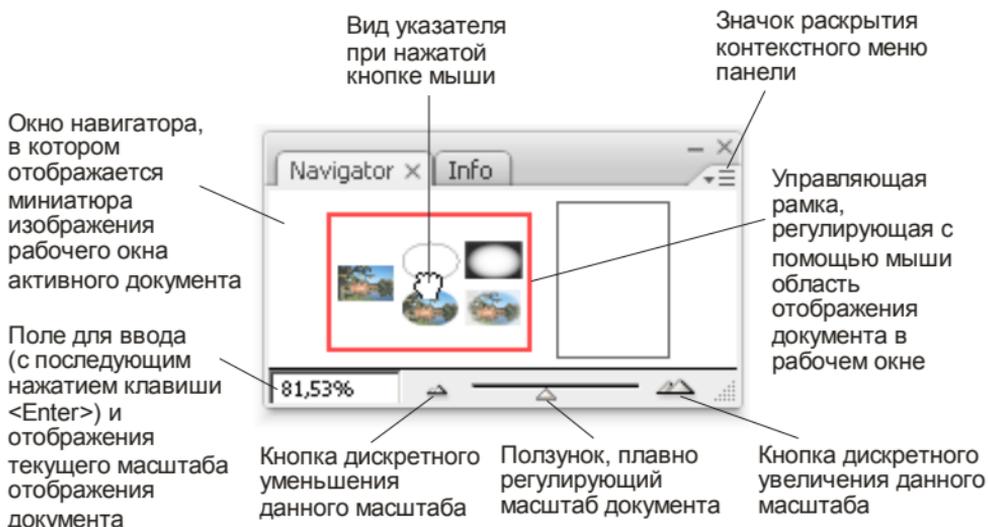
- Use All Layers** (Использовать все слои) — подключает режим выделения объектов с одинаковыми заданными атрибутами оформления, которые находятся не только в текущем слое, но и во всех других слоях документа.

1.4.20. Панель *Navigator*

Плавающая панель **Navigator** (Навигатор), показанная на рисунке, входит вместе с панелью **Info** (Инфо) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для управления масштабом и областью отображения активного документа в его рабочем окне.

Панель можно раскрыть двумя способами:

- выполнением команды **Window** ▶ **Navigator** (Окно ▶ Навигатор);
- щелчком на ярлычке вкладки **Navigator** той комбинированной панели, в которую она входит.



Панель **Navigator** в процессе работы

Команды контекстного меню панели:

- View Artboard/Crop Area only** (Отображать только рабочий лист/область обрезки) — подключает режим отображения в окне навигатора только рабочего листа документа (при отключении этого режима, когда галочка в названии команды отсутствует, будут отображаться все объекты документа, как на рисунке выше);
- Panel Options** (Параметры панели) — раскрывает одноименное диалоговое окно для задания следующих параметров панели:
 - цвет управляющей рамки (образец цвета и список **Color**);

- порог различимости текстовых символов в окне навигатора (поле **Greeking**);
- режим отображения в окне навигатора пунктирных линий сплошными (флажок **Draw dashes lines as solid lines**).

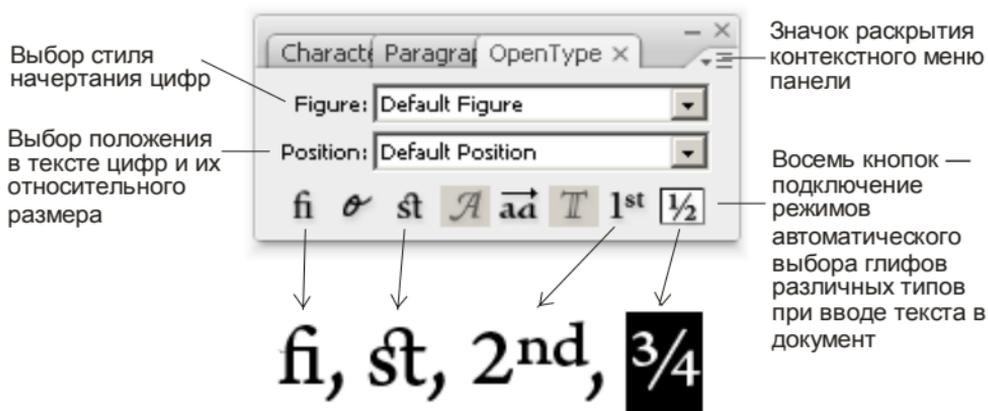
1.4.21. Панель *OpenType*

Плавающая панель **OpenType** (Открытый тип) входит вместе с панелями **Character** (Символ) и **Paragraph** (Абзац) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для работы со шрифтами открытого типа, в которые могут входить глифы. С помощью данной панели производится автоматический выбор глифов заданных типов в процессе ввода текста документ.

Панель можно раскрыть двумя способами:

- выполнением команды **Window ▸ Type ▸ OpenType** (Окно ▸ Текст ▸ Открытый тип);
- щелчком на ярлычке вкладки **OpenType** той комбинированной панели, в которую она входит.

На рисунке изображена панель **OpenType**, под которой находятся две надписи шрифтом открытого типа Arno Pro. Нижняя надпись была сформирована при отключенных режимах выбора глифов, а каждый из четырех фрагментов верхней надписи — с использованием соответствующего такого режима (кнопки внизу панели **OpenType**).



fi, st, 2nd, 3/4

Панель **OpenType** в процессе работы

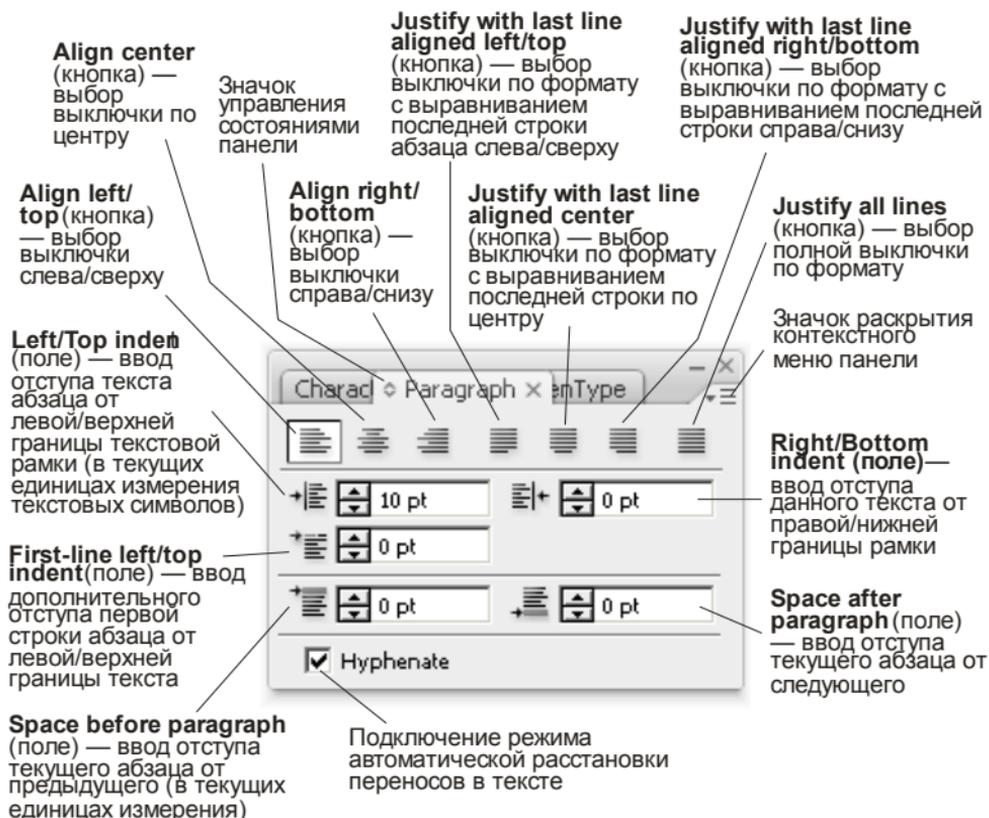
Контекстное меню панели содержит 9 команд. Первые 8 из них управляют состояниями управляющих кнопок панели, а команда **Reset Panel** (Сбросить панель) восстанавливает исходное состояние панели, заданное по умолчанию.

1.4.22. Панель *Paragraph*

Плавающая панель **Paragraph** (Абзац), показанная на рисунке в режиме полного раскрытия, входит вместе с панелями **Character** (Символ) и **OpenType** (Открытый тип) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для форматирования текстовых абзацев.

Панель можно раскрыть двумя способами:

- выполнением команды **Window ▸ Type ▸ Paragraph** (Окно ▸ Текст ▸ Абзац);
- щелчком на ярлычке вкладки **Paragraph** той комбинированной панели, в которую она входит.



Панель **Paragraph** в полностью раскрытом состоянии

Команды контекстного меню панели:

- **Hide/Show Options** (Скрыть/Показать параметры) — управляет

раскрытием дополнительной области панели;

- **Roman Hanging Punctuation** (Висячая пунктуация для римских шрифтов) — подключает режим возможного выхода знаков препинания за пределы правой границы текстового абзаца;
- **Justification** (Выключка) — раскрывает одноименное диалоговое окно для настройки параметров выключки по формату;
- **Hyphenation** (Перенос) — раскрывает одноименное диалоговое окно для настройки параметров режима формирования текстовых переносов;
- **Adobe Single-line Composer** (Компоновщик Adobe для одной строки) — подключает режим формирования программой переносов и промежутков между символами и словами в текущей строке текстового абзаца без учета его предыдущих строк;
- **Adobe Every-line Composer** (Компоновщик Adobe для каждой строки) — подключает режим формирования переносов и промежутков между символами и словами во всех строках текстового абзаца, при котором минимизируется количество переносов в тексте и разброс величин указанных промежутков;
- **Reset Panel** (Сбросить панель) — восстанавливает на панели **Paragraph** состояние всех параметров форматирования текстовых абзацев, заданных в программе по умолчанию.

1.4.23. Панель *Paragraph Styles*

Плавающая панель **Paragraph Styles** (Абзацные стили) входит вместе с панелью **Character Styles** (Символьные стили) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для выполнения различных операций с абзацными стилями, предназначенными для форматирования абзацев текста документа.

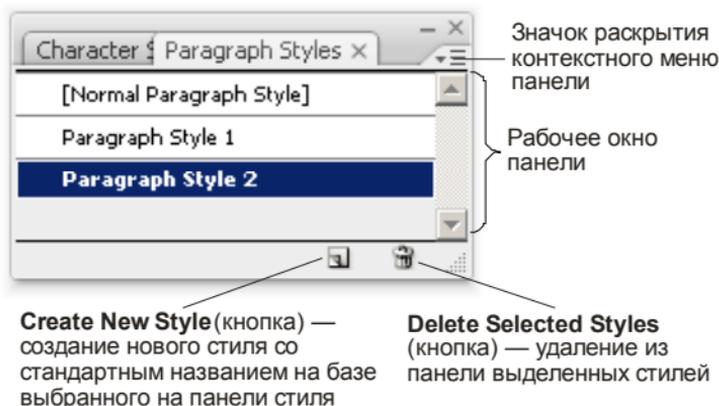
Панель можно раскрыть двумя способами:

- выполнением команды **Window ▶ Type ▶ Paragraph Styles** (Окно ▶ Текст ▶ Абзацные стили);
- щелчком на ярлычке вкладки **Paragraph Styles** той комбинированной панели, в которую она входит.

На рисунке панель **Paragraph Styles** содержит три абзацных стиля, верхний из которых является базовым. Над панелью изображены два текстовых блока, состоящие из двух абзацев текста. Для левого блока абзацы отформатированы базовым стилем, а каждый из абзацев правого блока — соответствующим пользовательским стилем.

Illustrator CS3 - современная программа векторной графики.
Illustrator CS3 - современная программа векторной графики.

Illustrator CS3 - современная программа векторной графики.
Illustrator CS3^x - современная программа векторной графики.



Панель **Paragraph Styles** в процессе работы

Рабочее окно панели, содержит список абзацных стилей, каждый из которых представляется отдельной строкой с названием стиля. Справа от этого названия может появляться знак "+", означающий

то, что параметры форматирования выделенного текста отличаются от параметров используемого абзацного стиля.

Команды контекстного меню панели:

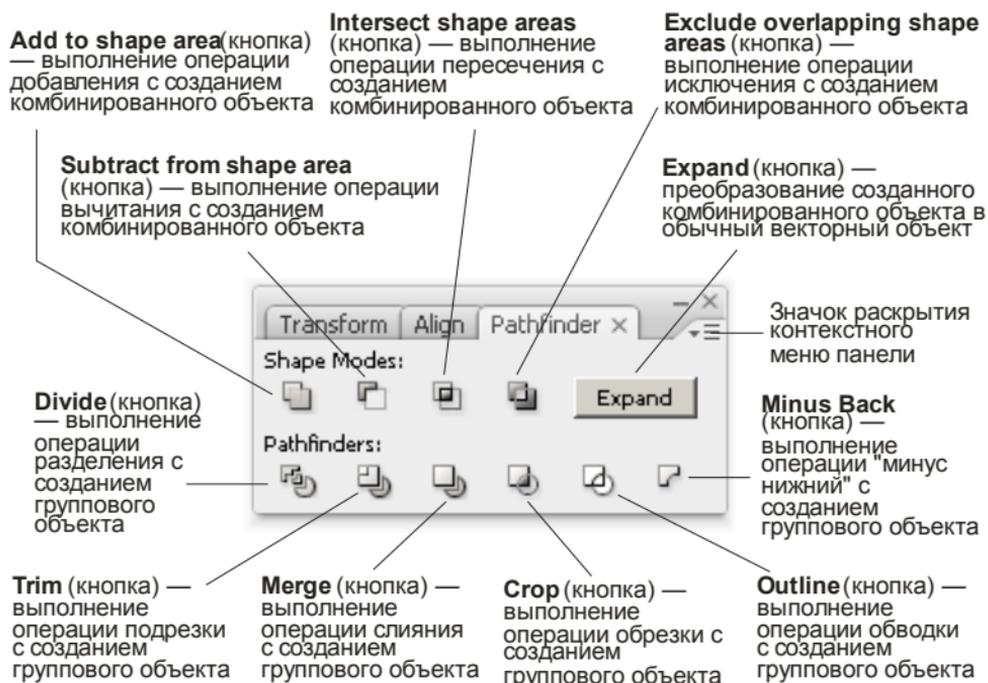
- New Paragraph Style** (Новый абзацный стиль) — создает новый стиль на основе выбранного стиля, для которого может быть задано название;
- Duplicate Paragraph Style** (Создать копию абзацного стиля) — формирует копию выделенного стиля;
- Delete Paragraph Style** (Удалить абзацный стиль) — удаляет из документа стили, выбранные на панели;
- Selected All Unused** (Выделить все неиспользуемые) — выделяет все неиспользуемые стили с целью их последующего удаления;
- Redefine Paragraph Style** (Переопределить абзацный стиль) — для текущего стиля, параметры которого отличаются от параметров форматирования выделенного абзаца текста, присваиваются параметры данного абзаца;
- Paragraph Style Options** (Параметры абзацного стиля) — открывает одноименное диалоговое окно для изменения параметров текущего стиля;
- Clear Overrides** (Отменить изменения) — для выделенного абзаца текста, параметры форматирования которого отличаются от параметров текущего стиля, присваиваются параметры данного стиля;
- Load Paragraph Styles** (Загрузить абзацные стили) — позволяет загрузить в активный документ абзацные стили из выбранного файла другого документа;
- Load All Styles** (Загрузить все стили) — позволяет загрузить в активный документ все текстовые стили из файла другого документа;
- Small List View** (Вид небольшого списка) — подключает режим отображения узких строк в списке стилей;
- Large List View** (Вид большого списка) — подключает режим отображения широких строк в данном списке;
- Reset Normal Paragraph Style** (Восстановить базовый абзацный стиль) — восстанавливает тот базовый абзацный стиль, который имел место при открытии документа.

1.4.24. Панель *Pathfinder*

Плавающая панель **Pathfinder** (Поиск контуров), показанная на рисунке, входит вместе с панелями **Transform** (Трансформация) и **Align** (Выравнивание) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для выполнения различных операций комбинирования векторных объектов, а также для формирования цветowych ловушек в документе формата CMYK.

Панель можно раскрыть двумя способами:

- выполнением команды **Window ▶ Pathfinder** (Окно ▶ Поиск контуров);
- щелчком на ярлычке вкладки **Pathfinder** той комбинированной панели, в которую она входит.



Панель **Pathfinder**

Команды контекстного меню панели:

- **Trap** (Ловушка) — предназначена для создания цветowych ловушек в документе формата CMYK;
- **Repeat** (Повторить) <Название последней выполненной операции комбинирования> — применительно к группе вы-

деленных векторных объектов выполняет ту операцию комбинирования, которая выполнялась на панели последней;

- **Pathfinder Options** (Параметры панели "Поиск контуров") — открывает одноименное диалоговое окно для настройки параметров, используемых при выполнении операций комбинирования, к числу которых относятся:
 - точность вычислений (поле **Calculate Precision**);
 - режим удаления лишних узелков (флажок **Remove Redundant Points**);
 - режим удаления исходных объектов, в которых отсутствуют атрибуты их оформления, при выполнении операций разделения и обводки (**Divide and Outline Will Remove Unpainted Artwork**);
- **Make Compound Shape** (Создать комбинированную форму) — из группы выделенных векторных объектов создает комбинированный объект путем выполнения операции добавления;
- **Release Compound Shape** (Отменить комбинированную форму) — восстанавливает исходные объекты, из которых был сформирован комбинированный объект с помощью одной из четырех кнопок в первом ряду панели;
- **Expand Compound Shape** (Расширить комбинированную форму) — преобразует в обычный векторный объект выделенный в документе комбинированный объект, сформированный на панели (дублирует действие кнопки **Expand** панели).

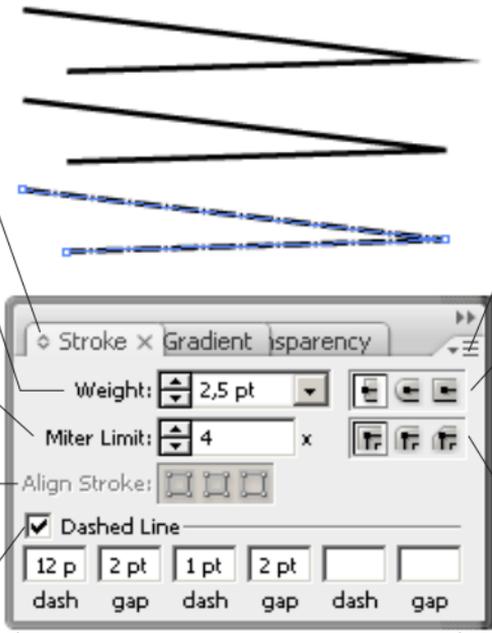
1.4.25. Панель *Stroke*

Стационарная панель **Stroke** (Обводка) входит вместе с панелями **Gradient** (Градиент) и **Transparency** (Прозрачность) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для настройки параметров обычной обводки векторных объектов и текстовых символов.

Панель можно раскрыть тремя способами:

- выполнением команды **Window** ▶ **Stroke** (Окно ▶ Обводка);
- щелчком мышью на значке  данной панели, находящейся в полностью свернутом состоянии;
- щелчком на ярлычке вкладки **Stroke** той комбинированной панели, в которую она входит.

На рисунке изображена панель **Stroke**, над которой находятся три образца линий обычной обводки: двух сплошных и одной прерывистой. На панели представлены параметры для прерывистой линии, которая выделена.



Значок управления состояниями панели

Выбор толщины линии обычной обводки в пикселах

Ввод величины порога обрезки выступа линии обводки за края контура объекта в месте соединения ее двух прямолинейных участков

Выбор одного из трех положений области обычной обводки векторного объекта с замкнутым контуром относительно положения данного контура

Подключение режима формирования прерывистой линии обводки (в виде штрихов)

Значок раскрытия контекстного меню панели

Выбор одной из трех возможных форм концов разомкнутой линии обводки, представленных на кнопках переключателя

Выбор одной из трех возможных форм соединений прямолинейных участков линии обводки, показанных на кнопках переключателя

Ввод размеров штрихов (нечетные поля **dash**) и промежутков между ними (четные поля **gap**) в текущих единицах измерения

Панель **Stroke** с образцами линий обычной обводки

Контекстное меню панели включает единственную команду **Hide/Show Options** (Скрыть/Показать параметры). Она управляет раскрытием нижней части панели, включающей все ее элементы настройки за исключением списка **Weight**.

1.4.26. Панель *SVG Interactivity*

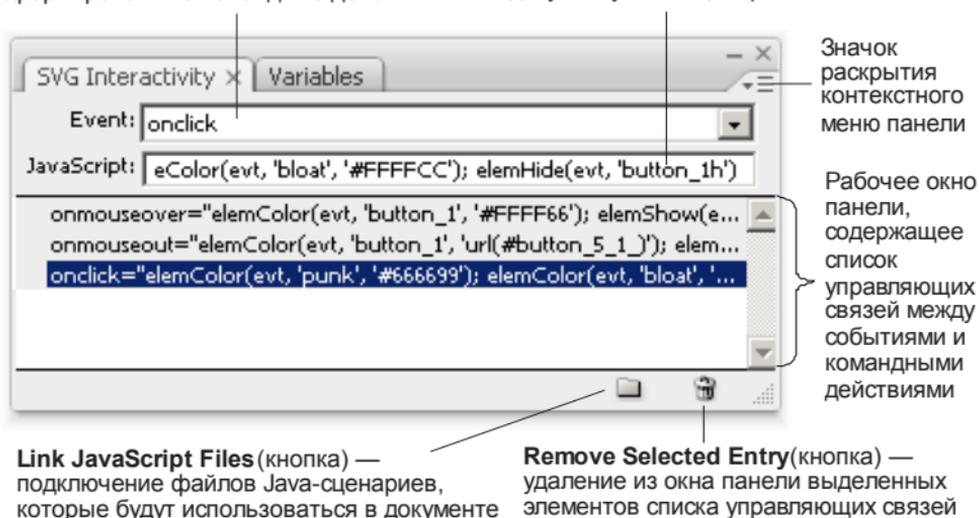
Плавающая панель **SVG Interactivity** (Интерактивность SVG), показанная на рисунке, входит вместе с панелью **Variables** (Переменные) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для ввода в объекты документа управляющей информации, которая будет реализована в его электронной версии, сохраняемой (в режиме экспорта) в файле векторного формата SVG, поддерживающего интерактивность.

Панель можно раскрыть двумя способами:

- выполнением команды **Window ▶ SVG Interactivity** (Окно ▶ Интерактивность SVG);
- щелчком на ярлычке вкладки **SVG Interactivity** той комбинированной панели, в которую она входит.

Выбор управляющего события, при наступлении которого будут выполняться сформированные командные действия

Формирование командного действия на основе подключенных к документу Java-сценариев



Link JavaScript Files (кнопка) — подключение файлов Java-сценариев, которые будут использоваться в документе

Remove Selected Entry (кнопка) — удаление из окна панели выделенных элементов списка управляющих связей

Панель *SVG Interactivity*

Команды контекстного меню панели:

- Delete Event** (Удалить событие) — удаляет выделенные элементы списка связей;
- Clear Events** (Очистить события) — удаляет все элементы данного списка;

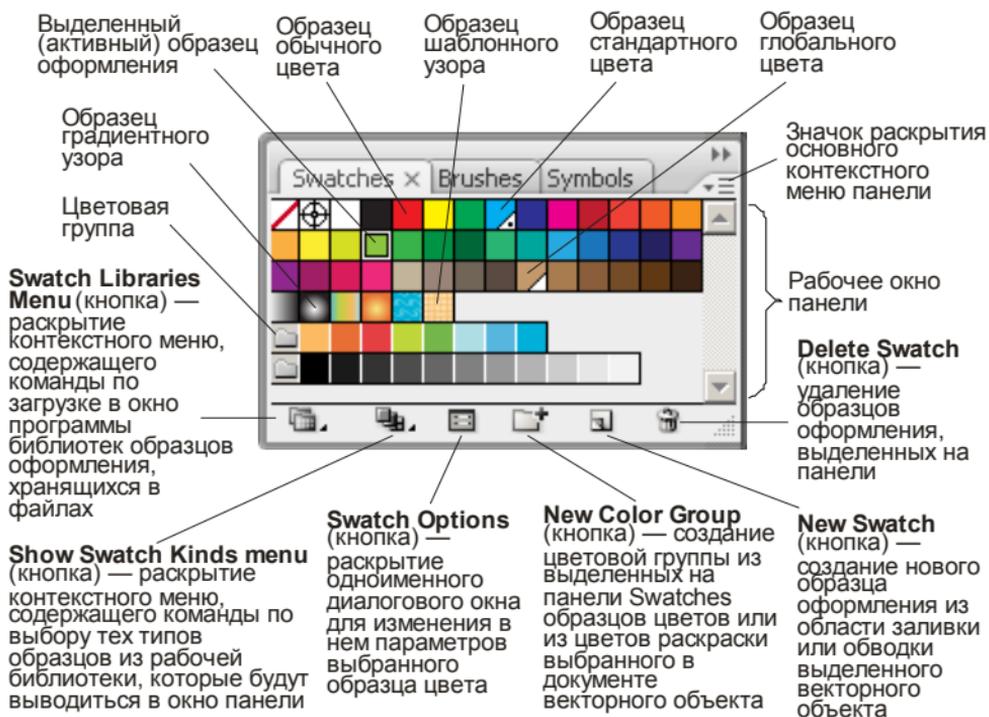
- **JavaScript Files** (Файлы Java-сценариев) — формирует список файлов с Java-сценариями, с которыми будет установлена связь.

1.4.27. Панель *Swatches*

Стационарная панель **Swatches** (Образцы), показанная на рисунке, входит вместе с панелями **Brushes** (Кисти) и **Symbols** (Символы) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для работы с образцами оформления, используемыми при заливке и обводке векторных и текстовых объектов документа.

Панель можно раскрыть тремя способами:

- выполнением команды **Window** ▶ **Swatches** (Окно ▶ Образцы);
- щелчком мышью на значке  данной панели, находящейся в полностью свернутом состоянии;
- щелчком на ярлычке вкладки **Swatches** той комбинированной панели, в которую она входит.



Панель **Swatches**

Рабочее окно панели **Swatches** предназначено для размещения образцов оформления, входящей в состав рабочей библиотеки таких образцов для активного документа. Каждый из этих образ-

цов представляется на панели квадратным значком или строкой списка, содержащей значок и название данного образца. Для выделенного образца значок отмечается белой рамкой , а строка — темно-синим цветом.

Команды основного контекстного меню панели:

- New Swatch** (Новый образец) — создает новый образец оформления из области заливки или обводки выбранного векторного объекта с присвоением ему произвольного названия (дублирует действие одноименной кнопки панели);
- New Color Group** (Новая цветовая группа) — создает новую цветовую группу (дублирует действие одноименной кнопки панели);
- Duplicate Swatch** (Копировать образец) — формирует копию образца, выбранного в рабочем окне панели;
- Merge Swatches** (Поглотить образцы) — удаляет из панели все выделенные одностипные образцы за исключением того, который был выбран первым по порядку;
- Delete Swatch** (Удалить образец) — удаляет выбранные на панели образцы (дублирует действие одноименной кнопки панели);
- Ungroup Color Group** (Разгруппировать цветовую группу) — преобразует выделенную на панели цветовую группу в отдельные образцы цветов;
- Select All Unused** (Выделить все неиспользованные) — выделяет на панели те образцы оформления, которые в документе не применяются (с целью их последующего удаления);
- Add Used/Selected Colors** (Добавить использованные/выделенные цвета) — формирует на панели образцы глобальных цветов, выделенные из цветов раскраски всех или только выделенных векторных объектов документа;
- Sort by Name** (Сортировать по имени) — сортирует образцы оформления по их именам, которые будут расположены в алфавитном порядке;
- Sort by Kind** (Сортировать по типу) — сортирует на панели образцы по их типам;
- Show Find Field** (Показать поле для поиска) — подключает режим отображения редактируемого поля вверху панели,

предназначенного для поиска образцов оформления по их именам;

- **Small Thumbnail View** (Вид мелких миниатюр) — представляет на панели образцы оформления в виде небольших квадратных значков;
- **Medium Thumbnail View** (Вид средних миниатюр) — представляет на панели образцы оформления в виде квадратных значков средних размеров;
- **Large Thumbnail View** (Вид крупных миниатюр) — представляет данные образцы в виде крупных квадратных значков;
- **Small List View** (Вид мелкого списка) — представляет образцы оформления в виде списка с узкими строками, в которых указывается следующая информация (в порядке слева направо): значок образца, его название, а также значок используемого цветового формата;
- **Large List View** (Вид крупного списка) — представляет образцы оформления в виде списка с широкими строками;
- **Swatch Options** (Параметры образца) — раскрывает одноименное диалоговое окно для изменения в нем параметров выбранного образца цвета;

Примечание

Окно **Swatch Options** можно также раскрыть двойным щелчком на значке выбранного цветового образца.

- **Spot Colors** (Стандартные цвета) — назначение этой команды автору выяснить не удалось;
- подменю **Open Swatch Library** (Открыть библиотеку образцов) включает команды, предназначенные для раскрытия библиотек образцов оформления Illustrator CS3, хранящихся в файлах;
- **Save Swatch Library as ASE** (Сохранить библиотеку образцов как ASE) — сохраняет образцы оформления из панели **Swatches** в отдельном файле, имеющем специально предназначенный для этой цели формат ASE;
- **Save Swatch Library as AI** (Сохранить библиотеку образцов как AI) — сохраняет образцы оформления из панели **Swatches** в отдельном файле формат AI.

1.4.27.1. Образцы оформления

Используемые на панели **Swatches** образцы оформления бывают трех типов:

- образцы *цветов* — применяются для равномерных заливки и обводки;
- образцы *градиентных узоров* — применяются для градиентной заливки;
- образцы *мозаичных узоров* — применяются для шаблонных заливки и обводки.

Образцы цветов, в свою очередь, подразделяются на образцы обычных, глобальных и стандартных цветов.

Образец *обычного цвета* обладает следующими свойствами:

- он представляет составной (полиграфический) цвет;
- он характеризуется тем цветовым форматом, в котором был сформирован;
- при использовании образца в раскраске выделенного векторного объекта, цвет этого объекта может быть изменен на панели **Color** (Цвет) в обычном режиме ее работе;
- значок образца  имеет квадратную форму и цвет данного образца.

Образец *глобального цвета* обладает следующими свойствами:

- он представляет составной цвет;
- при использовании образца в раскраске выделенного объекта документа, цвет объекта может быть изменен на панели **Color** путем смещения (в заданной пропорции) данного образца с белым цветом;
- при изменении цвета образца на панели **Swatches** соответствующим образом изменится раскраска всех объектов документа, при оформлении которых этот образец использовался;
- значок образца  имеет квадратную форму и цвет данного образца, а в правом нижнем углу содержит белый сплошной уголок.

Образец *стандартного цвета* обладает следующими свойствами:

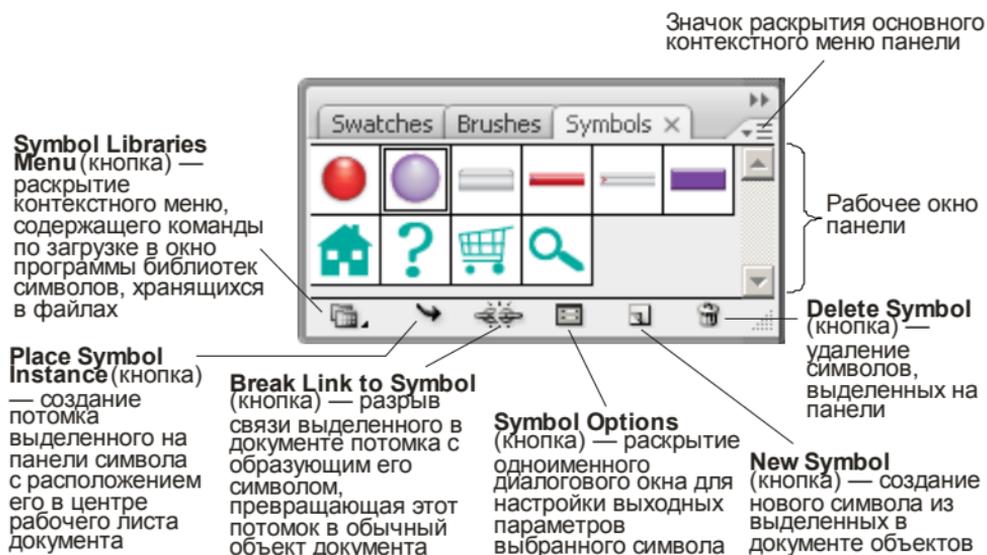
- он представляет стандартный (плашечный) цвет;
- при использовании образца в раскраске выделенного объекта, цвет объекта может быть изменен на панели **Color** путем смешения (в заданной пропорции) данного образца с белым цветом;
- при изменении цвета образца на панели **Swatches** соответствующим образом изменится и раскраска всех объектов документа, в которых этот образец использовался;
- значок образца  имеет квадратную форму и цвет данного образца, а в правом нижнем углу содержит белый уголок с черной точкой.

1.4.28. Панель *Symbols*

Стационарная панель **Symbols** (Символы), показанная на рисунке, входит вместе с панелями **Swatches** (Образцы) и **Brushes** (Кисти) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для выполнения различных операций с символами, из которых в документе допускается формировать отдельные копии (потомки), а также их наборы.

Панель можно раскрыть тремя способами:

- выполнением команды **Window** ▶ **Symbols** (Окно ▶ Символы);
- щелчком мышью на значке  данной панели, находящейся в полностью свернутом состоянии;
- щелчком на ярлычке вкладки **Symbols** той комбинированной панели, в которую она входит.



Панель **Symbols**

Рабочее окно панели предназначено для обеспечения доступа к символам из рабочей библиотеки символов документа. Все символы представляются в виде значков квадратной формы, расположенных мозаикой, или строк списка, каждый из которых включает значок и название символа. Для выделенного символа значок имеет двойную рамку, а строка раскрашена темно-синим цветом.

Команды основного контекстного меню панели **Symbols**:

- New Symbol** (Новый символ) — создает новый символ из выбранных в документе объектов, выходные параметры которого задаются в диалоговом окне **Symbol Options** (см. ниже); дублирует действие одноименной кнопки панели;
- Redefine Symbol** (Переопределить символ) — заменяет содержимое выбранного на панели символа на выделенные в документе объекты;
- Duplicate Symbol** (Копировать символ) — создает копию символа, выбранного на панели;
- Delete Symbol** (Удалить символ) — дублирует действие одноименной кнопки панели;
- Edit Symbol** (Редактировать символ) — переходит в изолированный режим обработки выделенного символа;
- Place Symbol Instance** (Поместить потомок символа) — дублирует действие одноименной кнопки панели;
- Replace Symbol** (Заменить символ) — дублирует действие одноименной кнопки;
- Break Link to Symbol** (Разорвать связь с символом) — дублирует действие одноименной кнопки;
- Select All Unused** (Выделить все неиспользованные) — выделяет на панели все неиспользованные символы (с целью их последующего удаления из файла документа);
- Select All Instances** (Выделить все потоки) — выделяет в документе все потомки существующих символов;
- Sort by Name** (Сортировать по имени) — сортирует символы на панели по их названиям, которые будут расположены в алфавитном порядке;
- Thumbnail View** (Вид миниатюр) — подключает режим отображения символов на панели в виде квадратных значков, расположенных мозаикой (название символа появляется рядом с указателем при его расположении в области его значка);
- Small List View** (Вид мелких элементов списка) — подключает режим отображения символов в виде небольших по размеру элементов списка;
- Large List View** (Вид крупных элементов списка) — подключает

режим отображения символов в виде элементов списка крупного размера;

- **Symbol Options** (Параметры символа) — открывает одноименное диалоговое окно, в котором могут быть заданы следующие выходные параметры выделенного на панели символа:
 - его имя (поле **Name**);
 - тип символа: графический (переключатель **Graphic**) или с поведением клипа (переключатель **Movie Clip**) в случае его экспорта в мультимедийный документ, разрабатываемый в программе Flash;
 - специальный режим масштабирования символа с поведением клипа для его использования в документе Flash (флажок внизу окна);
- подменю **Open Symbol Library** (Открыть библиотеку символов) включает команды, предназначенные для раскрытия библиотек символов Illustrator CS3, хранящихся в файлах;
- **Save Symbol Library** (Сохранить библиотеку символов) — сохраняет в отдельном файле рабочую библиотеку символов, загруженную в панель **Symbols**.

1.4.29. Панель *Tabs*

Плавающая панель **Tabs** (Табуляторы) выполняет две функции:

- регулировку мышью двух левых интервальных маркеров, верхний из которых задает отступ первой строки выбранного абзаца текста от левой границы текстовой рамки, а нижний — отступ последующих строк абзаца от данной границы;
- расстановку по тексту табуляторов различных типов.

Панель раскрывается командой **Window ▶ Type ▶ Tabs** (Окно ▶ Текст ▶ Табуляторы).

На рисунке панель **Tabs** изображена вместе с блоком текста, при форматировании которого она использовалась.

Left-Justified Tab (кнопка) — делает выделенный табулятор левым (по нему будет выравниваться левая граница текста)

Center-Justified Tab (кнопка) — делает данный табулятор центральным (по нему будет выравниваться середина текста)

Right-Justified Tab (кнопка) — делает данный табулятор правым (по нему будет выравниваться правая граница текста)

Decimal-Justified Tab (кнопка) — делает данный табулятор десятичным (по нему будет выравниваться разделительный знак, отделяющий целую часть числа от дробной)

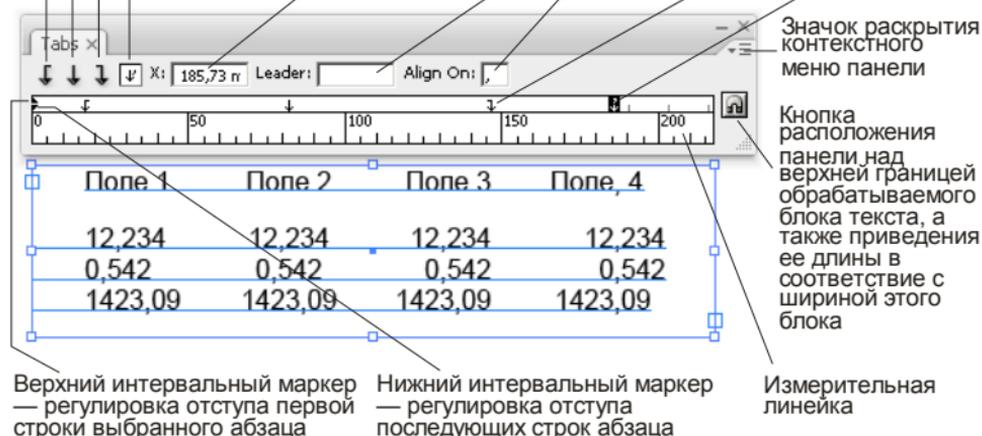
Ввод образца лидирующих символов для выделенного табулятора (ими заполняются пробелы в тексте, образуемые данным табулятором)

Ввод разделительного знака для выделенного табулятора десятичного типа (по умолчанию таким знаком является точка)

Ввод и отображение координаты выделенного табулятора или интервального маркера

Невыделенный табулятор

Выделенный табулятор



Панель **Tabs** в процессе работы

Примечание

Новый табулятор устанавливается щелчком мыши в нужном месте области расположения табуляторов, которая находится над измерительной линейкой панели **Tabs**. Для удаления лишнего табулятора достаточно перетащить его мышью на линейку или верхнюю панель панели.

Команды контекстного меню панели:

- Clear All Tabs** (Очистить все табуляторы) — удаляет все установленные табуляторы;
- Repeat Tab** (Повторить табулятор) — расставляет копии выделенного табулятора, расстояние между которыми будет совпадать с расстоянием между исходным табулятором и левой границей текстовой рамки;
- Delete Tab** (Удалить табулятор) — удаляет активный табулятор и выделяет следующий по порядку табулятор;
- Snap to Unit** (Привязать к единице измерения) — управляет режимом привязки положения табуляторов к разделительным линиям линейки панели.

1.4.30. Панель *Transform*

Плавающая панель **Transform** (Трансформация), показанная на рисунке, входит вместе с панелями **Align** (Выравнивание) и **Pathfinder** (Поиск контуров) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для выполнения с любыми объектами документа операций перемещения, масштабирования, поворота и наклона.

Панель можно раскрыть двумя способами:

- выполнением команды **Window ▸ Transform** (Окно ▸ Трансформация);
- щелчком на ярлычке вкладки **Transform** той комбинированной панели, в которую она входит.



Панель **Transform**

Команды контекстного меню панели:

- Flip Horizontal** (Развернуть по горизонтали) — выполняет зеркальный разворот по горизонтали выбранного объекта или его отдельных частей;
- Flip Vertical** (Развернуть по вертикали) — выполняет аналогичный зеркальный разворот объекта по вертикали;
- Scale Stroke & Effects** (Масштабировать обводку и эффекты) — управляет режимом масштабирования толщины линии обычной обводки или изображения фигурной обводки выбранного векторного объекта;

- Transform Object Only** (Трансформировать только объект) — управляет режимом трансформации формы выбранного объекта;
- Transform Pattern Only** (Трансформировать только шаблон) — управляет режимом трансформации мозаичного узора, используемого при шаблонной заливке, обычной обводке и обводке каллиграфической кистью векторного объекта;
- Transform Both** (Трансформировать оба) — управляет режимом трансформации формы объекта вместе с используемым в нем мозаичным узором.

Примечание

Если слева от названия любой из четырех последних команд стоит галочка, значит, соответствующий режим подключен, в противном случае — выключен.

1.4.31. Панель *Transparency*

Стационарная панель **Transparency** (Прозрачность), показанная на рисунке, входит вместе с панелями **Stroke** (Обводка) и **Gradient** (Градиент) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для регулировки общей и распределенной прозрачности объектов и слоев документа, а также для выбора режимов смешения цветов.

Панель можно раскрыть тремя способами:

- выполнением команды **Window ▸ Transparency** (Окно ▸ Прозрачность);
- щелчком мышью на значке  данной панели, находящейся в полностью свернутом состоянии;
- щелчком на ярлычке вкладки **Transparency** той комбинированной панели, в которую она входит.

Выбор режима смешения цветов пересекающихся частей выбранного объекта и нижележащих объектов документа

Значок управления состояниями панели

Регулировка уровня общей непрозрачности (в процентах) выбранного объекта, слоя документа или слоя оформления

Значок раскрытия контекстного меню панели

Значок объекта

Метка связи

Значок маски непрозрачности

Подключение режима обрезки той части изображения обрабатываемого объекта, которая выходит за границы маски

Подключение режима инвертирования изображения маски непрозрачности

Подключение режима индивидуальной регулировки режимов смешения цветов для группового объекта и тех объектов, которые в него входят

Отмена выбивок, находящихся под выбранным объектом, при их наличии в групповом объекте, к которому данный объект относится

Подключение режима формирования выбивок для группового объекта

Панель **Transparency**

Рассмотрим назначение следующих трех элементов панели **Transparency**: значков маски непрозрачности и объекта, а также

метки связи.

Значок маски непрозрачности выполняет три функции:

- отображение дополнительного объекта, используемого в качестве маски непрозрачности;
- активизацию (щелчком мыши) данной маски с целью ее обработки;
- вывод изображения маски в оттенках серого цвета (при щелчке на значке при нажатой клавише <Alt>), яркость пикселей которого определяет уровень непрозрачности соответствующих пикселей объекта обработки.

Значок объекта выполняет две функции:

- отображение объекта, прозрачность которого регулируется;
- активизацию (щелчком мыши) объекта, имеющего маску непрозрачности, с целью его обработки.

Метка связи обеспечивает синхронное перемещение объекта вместе с маской непрозрачности по области документа; установка или удаление данной метки выполняется щелчком в месте ее расположения.

Команды контекстного меню панели:

- Hide/Show Thumbnails** (Скрыть/Показать миниатюры) — управляет режимом раскрытия средней части панели со значками объекта и маски;
- Hide/Show Options** (Скрыть/Показать параметры) — управляет режимом раскрытия нижней части панели с тремя флажками;
- Make Opacity Mask** (Создать маску непрозрачности) — выполняет операцию, указанную в ее названии;
- Release Opacity Mask** (Отменить маску непрозрачности) — отменяет маску непрозрачности, преобразуя ее в тот объект, из которого она была создана;
- Disable/Enable Opacity Mask** (Отключить/Подключить маску непрозрачности) — управляет подключением маски непрозрачности к объекту обработки;
- Unlink/Link Opacity Mask** (Установить/Отменить связь маски непрозрачности) — управляет установлением связи между маской непрозрачности и объектом обработки;
- New Opacity Masks Are Clipping** (Новые маски непрозрачно-

сти обрезают) — управляет режимом обрезки части изображения обрабатываемого объекта, выходящей за границы создаваемой маски;

- **New Opacity Masks are Inverted** (Новые маски непрозрачности инвертируются) — управляет режимом инвертирования создаваемой маски;
- **Page Isolated Blending** (Изолированное смешение страницы) и **Page Knockout Group** (Группа выбивок страницы) — назначение этих двух команд автору выяснить не удалось.

1.4.32. Панель *Variables*

Плавающая панель **Variables** (Переменные), показанная на рисунке, входит вместе с панелью **SVG Interactivity** (Интерактивность SVG) в состав одной комбинированной панели. Она предназначена для формирования наборов данных, управляющих выводом на экран динамического содержимого документа при его электронной публикации или в режиме просмотра в окне программы.

Панель можно раскрыть двумя способами:

- выполнением команды **Window ▸ Variables** (Окно ▸ Переменные);
- щелчком на ярлычке вкладки **Variables** той комбинированной панели, в которую она входит.

Выбор одного из существующих наборов данных с целью реализации относящегося к нему состояния динамического содержимого документа

Переход от текущего набора данных к предыдущему набору

Переход от текущего набора данных к следующему набору

Значок раскрытия контекстного меню панели

Capture Data Set

(кнопка) — создание нового набора данных, в котором будет зафиксировано текущее состояние динамического содержимого документа

Выделенная переменная

Make Object Dynamic

(кнопка) — создание переменной для выбранного объекта одного из трех типов: а) связанного растрового, б) текстового или в) диаграммы, управляющей содержимым этого объекта

Make Visibility Dynamic

(кнопка) — создание переменной для любого выбранного объекта, управляющей его отображением с помощью метки видимости на панели **Layers** (Слои)

Unbind Variable

(кнопка) — разрыв связи между выделенной переменной и некоторым объектом

Значок управления блокировкой переменных, когда запрещается удалять существующие переменные или изменять их тип, а также создавать новые несвязанные переменные

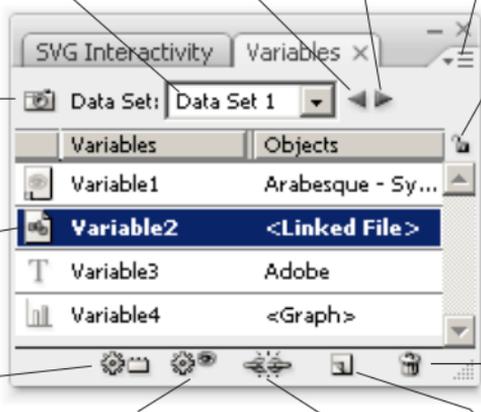
Рабочее окно панели

Delete Variable

(кнопка) — удаление переменных, выделенных на панели

New Variable

(кнопка) — создание новой переменной, не связанной с каким-либо объектом



Панель **Variable**

Рабочее окно панели содержит список переменных, относящихся к динамическому содержимому документа. Каждая переменная представляется в списке отдельной строкой, содержащей (в по-

рядке слева направо): а) значок типа переменной; б) название переменной; в) тип объекта, связанного с данной переменной.

Команды контекстного меню панели:

- Make Object Dynamic** — создает переменную для выбранного объекта одного из трех типов: а) связанного растрового, б) текстового или в) диаграммы, управляющую содержимым этого объекта (дублирует действие одноименной кнопки панели);
- Make Visibility Dynamic** — создает переменную для любого выбранного объекта, управляющую его отображением на экране с помощью метки видимости на панели **Layers** (дублирует действие одноименной кнопки);
- New Variable** — создает новую переменную, не связанную с каким-либо объектом (дублирует действие одноименной кнопки);
- Delete Variable** — удаляет переменные, выделенные на панели (дублирует действие одноименной кнопки);
- Variable Options** (Параметры переменной) — открывает одноименное диалоговое окно, с целью изменения названия или типа выделенной переменной (это окно можно также открыть двойным щелчком в строке данной переменной);
- Load Variable Library** (Загрузить библиотеку переменных) — загружает в документ созданные ранее наборы данных, хранящиеся в отдельном файле с расширением xml;
- Save Variable Library** (Сохранить библиотек переменных) — сохраняет все наборы данных документа в отдельном файле (с расширением xml);
- Unbind Variable** — разрыв связи между выделенной переменной и некоторым объектом (дублирует действие одноименной кнопки);
- Capture Data Set** — создание нового набора данных, в котором будет зафиксировано текущее состояние динамического содержимого документа (дублирует действие одноименной кнопки);
- Delete Data Set** (Удалить набор данных) — удаляет текущий набор данных;
- Update Data Set** (Обновить набор данных) — обновляет теку-

щий набор данных после изменения пользователем некоторых переменных;

- Rename Data Set** (Переименовать набор данных) — позволяет переименовать текущий набор;
- Previous Data Set** — выполняет переход от текущего набора данных к предыдущему набору;
- Next Data Set** — выполняет переход от текущего набора данных к следующему набору;
- Select Bound Object** (Выделить связанный объект) — выделяет в документе динамический объект, связанный с выбранной переменной;
- Select All Bound Objects** (Выделить все связанные объекты) — выделяет все динамические объекты документа.

1.5. Библиотеки

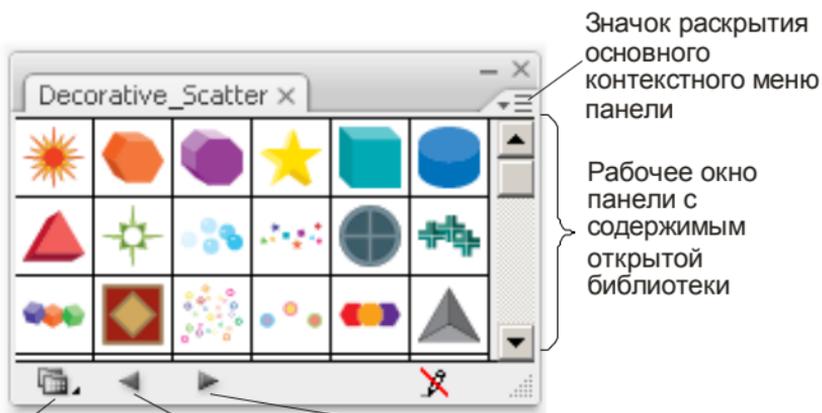
В состав программы Illustrator CS3 входят библиотеки четырех типов: кистей, графических стилей, образцов оформления (в том числе и образцов цветов), а также символов. Все они хранятся в файлах обычных документов Illustrator CS3 с расширением ai (за исключением ряда библиотек цветов, файлы которых имеют иное расширение) и загружаются на соответствующие панели библиотек, автоматически открываемые на экране.

1.5.1. Библиотеки кистей

Illustrator CS3 содержит 23 стандартные библиотеки кистей (в предыдущей версии программы их было 19). Файлы этих библиотек хранятся в пяти папках, вложенных в папку Presets\Brushes.

Раскрытие любой библиотеки кистей производится командой с ее названием, входящей в подменю **Brush Libraries** (Библиотеки кистей) меню **Window** (Окно). С помощью команды **Other Library** (Другая библиотека) данного подменю вы можете открыть любую другую библиотеку такого же типа, хранящуюся в произвольном месте дисковой памяти компьютера.

При открытии некоторой библиотеки кистей она будет загружена на свою панель библиотеки (см. рисунок).



Brush Libraries Menu (кнопка) — раскрытие контекстного меню, содержащего команды по последовательной загрузке на текущую панель библиотеки кистей, хранящихся в файлах

Load Previous Brush Library (кнопка) — загрузка в окно панели той библиотеки, название которой расположено перед наименованием открытой библиотеки в списке библиотек кистей

Load Next Brush Library (кнопка) — загрузка следующей по порядку библиотеки кистей

Панель открытой библиотеки кистей **Decorative_Scatter**

Панель библиотеки кистей отличается от панели **Brushes** (Кисти) следующими свойствами:

- названием открытой библиотеки на ярлычке панели;
- кнопками управления;
- командами контекстного меню панели (см. ниже);

- отсутствием возможности перетаскивания мышью на данную панель профилей кистей из других открытых панелей такого же типа;
- добавлением на панель **Brushes** копии того профиля кисти, который был выделен щелчком мыши на панели библиотеки.

Команды основного контекстного меню панели:

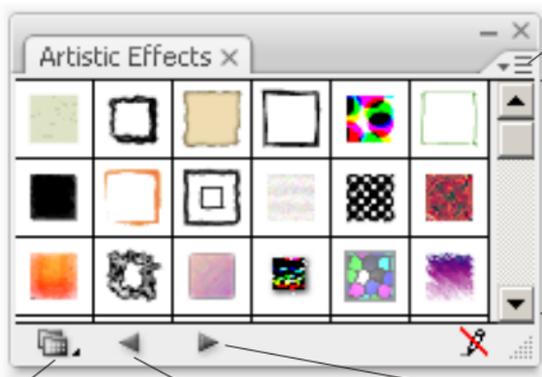
- **Add To Brushes** (Добавить в "Кисти") — добавляет на панель **Brushes** копию выделенного профиля, отмеченного двойной рамкой;
- **Show Art Brushes** (Показать художественные кисти) — подключает режим отображения в окне панели профилей художественных кистей, содержащихся в открытой библиотеке;
- **Show Calligraphic Brushes** (Показать каллиграфические кисти) — подключает режим отображения в окне панели профилей каллиграфических кистей, содержащихся в открытой библиотеке;
- **Show Pattern Brushes** (Показать шаблонные кисти) — подключает режим отображения в окне панели профилей шаблонных кистей, содержащихся в открытой библиотеке;
- **Show Scatter Brushes** (Показать распыляющие кисти) — подключает режим отображения в окне панели профилей распыляющих кистей, содержащихся в открытой библиотеке;
- **Thumbnail View** (Вид миниатюр) — представляет на панели профили кистей в виде значков квадратной и прямоугольной формы;
- **List View** (Вид списка) — представляет данные образцы в виде списка, в строках которого указывается: квадратный значок профиля, его название, а также прямоугольный значок типа данного профиля;
- **Persistent** (Постоянная) — подключает режим сохранения открытого состояния панели в последующих сеансах работы программы.

1.5.2. Библиотеки графических стилей

Illustrator CS3 включает 14 стандартных библиотек графических стилей (в предыдущей версии программы их было 10). Файлы этих библиотек хранятся как в самой папке Presets\Graphic Styles, так и во вложенной в нее папке Default Graphic Styles.

Раскрытие любой библиотеки графических стилей производится командой с ее названием, входящей в подменю **Graphic Style Libraries** (Библиотеки графических стилей) меню **Window**. С помощью команды **Other Library** данного подменю вы можете открыть любую другую библиотеку такого же типа, хранящуюся в произвольном месте дисковой памяти компьютера.

При открытии некоторой библиотеки графических стилей она будет загружена на свою панель библиотеки (см. рисунок).



Значок раскрытия
основного
контекстного меню
панели

Рабочее окно
панели с
содержимым
открытой
библиотеки

Graphic Styles Libraries Menu (кнопка) — раскрытие контекстного меню, содержащего команды по последовательной загрузке на текущую панель библиотек графических стилей, хранящихся в файлах

Load Previous Graphic Styles Library (кнопка) — загрузка в окно панели той библиотеки, название которой расположено перед наименованием открытой библиотеки в списке библиотек графических стилей

Load Next Graphic Styles Library (кнопка) — загрузка следующей по порядку библиотеки графических стилей

Панель открытой библиотеки графических стилей **Artistic Effects**

Панель библиотеки графических стилей отличается от панели **Graphic Styles** (Графические стили) следующими свойствами:

- названием открытой библиотеки на ярлычке панели;
- кнопками управления;

- командами контекстного меню панели (см. ниже);
- отсутствием возможности перетаскивания мышью на данную панель образцов графических стилей из других открытых панелей такого же типа;
- добавлением на панель **Graphic Styles** копии того графического стиля, который был выделен щелчком мыши на панели библиотеки.

Команды основного контекстного меню панели:

- Add to Graphic Styles** (Добавить в "Графические стили") — добавляет на панель **Graphic Style** копию выделенного графического стиля, отмеченного двойной рамкой;
- Thumbnail View** (Вид миниатюр) — представляет на панели стили в виде значков квадратной и прямоугольной форм;
- Small List View** (Вид мелких элементов списка) — представляет стили в виде небольших по размеру элементов списка;
- Large List View** (Вид крупных элементов списка) — представляет стили в виде элементов списка крупного размера;
- Persistent** (Постоянная) — подключает режим сохранения открытого состояния панели в последующих сеансах работы программы.

1.5.3. Библиотеки образцов оформления

Illustrator CS3 содержит 117 стандартных библиотек с образцами оформления (в предыдущей версии программы их было 78). Файлы этих библиотек находятся как в самой папке Presets\Swatches, так и во вложенных в нее папках.

Раскрытие любой библиотеки образцов оформления производится командой с ее названием, входящей в подменю **Swatch Libraries** (Библиотеки образцов) меню **Window**. С помощью команды **Other Library** данного подменю вы можете открыть любую другую библиотеку такого же типа, хранящуюся в произвольном месте дисковой памяти компьютера.

При открытии некоторой библиотеки образцов оформления она будет загружена на свою панель библиотеки (см. рисунок).



Значок раскрытия основного контекстного меню панели

Рабочее окно панели с содержимым открытой библиотеки

Swatch Libraries Menu (кнопка) — раскрытие контекстного меню, содержащего команды по последовательной загрузке на текущую панель библиотек образцов оформления, хранящихся в файлах

Load previous Swatch Library (кнопка) — загрузка в окно панели той библиотеки, название которой расположено перед наименованием открытой библиотеки в списке библиотек образцов оформления

Load next Swatch Library (кнопка) — загрузка следующей по порядку библиотеки образцов оформления

Панель открытой библиотеки образцов оформления **Nature_Foliage**

Панель библиотеки образцов оформления отличается от панели **Swatches** (Образцы) следующими свойствами:

- названием открытой библиотеки на ярлычке панели;
- кнопками управления;
- командами контекстного меню панели (см. ниже);

- отсутствием возможности перетаскивания мышью на данную панель образцов оформления из других открытых панелей такого же типа;
- добавлением на панель **Swatches** копии того образца оформления, который был выделен щелчком мыши на панели библиотеки.

Команды основного контекстного меню панели:

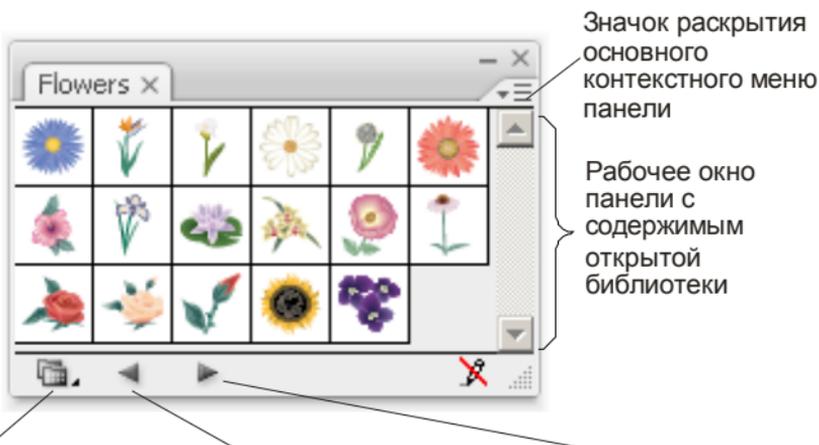
- **Add to Swatches** (Добавить в "Образцы") — добавляет на панель **Swatches** копию выделенного образца оформления, отмеченного двойной рамкой;
- **Sort by Name** (Сортировать по имени) — сортирует образцы оформления по их именам, которые будут расположены в алфавитном порядке;
- **Sort by Kind** (Сортировать по типу) — сортирует на панели образцы по их типам;
- **Show Find Field** (Показать поле для поиска) — подключает режим отображения редактируемого поля вверху панели, предназначенного для поиска образцов оформления по их именам;
- **Small Thumbnail View** (Вид мелких миниатюр) — представляет на панели образцы оформления в виде небольших квадратных значков;
- **Medium Thumbnail View** (Вид средних миниатюр) — представляет на панели образцы оформления в виде квадратных значков средних размеров;
- **Large Thumbnail View** (Вид крупных миниатюр) — представляет данные образцы в виде крупных квадратных значков;
- **Small List View** (Вид мелкого списка) — представляет образцы оформления в виде списка с узкими строками, в которых указывается: значок образца, его название, а также значок используемого цветового формата;
- **Large List View** (Вид крупного списка) — представляет образцы оформления в виде списка с широкими строками;
- **Persistent** (Постоянная) — подключает режим сохранения открытого состояния панели в последующих сеансах работы программы.

1.5.4. Библиотеки символов

Illustrator CS3 включает 28 стандартных библиотек символов (в предыдущей версии программы их было 25). Файлы этих библиотек находятся как в самой папке Presets\Symbols, так и во вложенной в нее папке Default Symbols.

Раскрытие любой библиотеки символов производится командой с ее названием, входящей в подменю **Symbol Libraries** (Библиотеки символов) меню **Window**. С помощью команды **Other Library** данного подменю вы можете открыть любую другую библиотеку такого же типа, хранящуюся в произвольном месте дисковой памяти компьютера.

При открытии некоторой библиотеки символов она будет загружена на свою панель библиотеки (см. рисунок).



Symbols Libraries Menu (кнопка) — раскрытие контекстного меню, содержащего команды по последовательной загрузке на текущую панель библиотек символов, хранящихся в файлах

Load Previous Symbols Library (кнопка) — загрузка в окно панели той библиотеки, название которой расположено перед наименованием открытой библиотеки в списке библиотек символов

Load Next Symbols Library (кнопка) — загрузка следующей по порядку библиотеки символов

Панель открытой библиотеки символов **Flowers**

Панель библиотеки символов отличается от панели **Symbols** (Символы) следующими свойствами:

- названием открытой библиотеки на ярлычке панели;
- кнопками управления;

- командами контекстного меню панели (*см. ниже*);
- отсутствием возможности перетаскивания мышью на данную панель символов из других открытых панелей такого же типа;
- добавлением на панель **Symbols** копии того символа, который был выделен щелчком мыши на панели библиотеки.

Команды основного контекстного меню панели:

- Add to Symbols** (Добавить в "Символы") — добавляет на панель **Symbols** копию выделенного символа, отмеченного двойной рамкой;
- Thumbnail View** (Вид миниатюр) — подключает режим отображения символов на панели в виде квадратных значков, расположенных мозаикой (название символа появляется рядом с указателем при его расположении в области его значка);
- Small List View** (Вид мелких элементов списка) — подключает режим отображения символов в виде небольших по размеру элементов списка;
- Large List View** (Вид крупных элементов списка) — подключает режим отображения символов в виде элементов списка крупного размера;
- Persistent** (Постоянная) — подключает режим сохранения открытого состояния панели в последующих сеансах работы программы.

1.6. Окно *Adobe Bridge*

Обычное окно Windows **Adobe Bridge** (Мост Adobe) предназначено для быстрого визуального поиска в дисковой памяти компьютера требуемых графических файлов с целью их загрузки в прикладные программы, входящие в состав дизайнерского пакета Adobe Creative Suite 3, в том числе и в *Illustrator CS3*.

Данное окно открывается в рассматриваемой программе тремя способами:

- щелчком на кнопке **Go to Bridge**, расположенной третьей справа на панели управления;
- выполнением команды **Browse** (Обозреть) основного меню **File** (Файл);
- выполнением команды **Browse** контекстного меню панели управления, раскрываемого вторым справа значком.

Процесс поиска файлов в окне **Adobe Bridge** характеризуется двумя свойствами:

- при открытии некоторой папки в рабочей области окна отображаются миниатюры изображений находящихся там файлов графических документов;
- при выборе щелчком мыши одной из этих миниатюр на двух информационных панелях окна отображается графическая и текстовая информация о данном документе.

Открытие графических документов, относящихся к одной или нескольким выделенным миниатюрам, может быть выполнено тремя способами:

- двойным щелчком мыши на одной из выделенных миниатюр;
- выполнением команды **Open** (Открыть) меню **File** (Файл) данного окна;
- выполнением такой же команды контекстного меню рабочей области окна, раскрываемого правой кнопкой мыши.

На рисунке показано окно **Adobe Bridge** с исходной компоновкой его пользовательского интерфейса, заданной по умолчанию.

Область выбора папки для ее раскрытия в окне

Область просмотра изображений, выделенных в окне щелчками мыши на их миниатюрах

Выбор сортировки миниатюр изображений в окне

Выделенная миниатюра изображения графического документа (с ярлыком красного цвета и категорией в три звездочки)

Две кнопки поворота на 90 градусов выбранного изображения

Кнопка удаления выделенных в окне графических файлов с их помещением в Корзину Windows

Две кнопки последовательного перехода между выделенными ранее состояниями данного окна

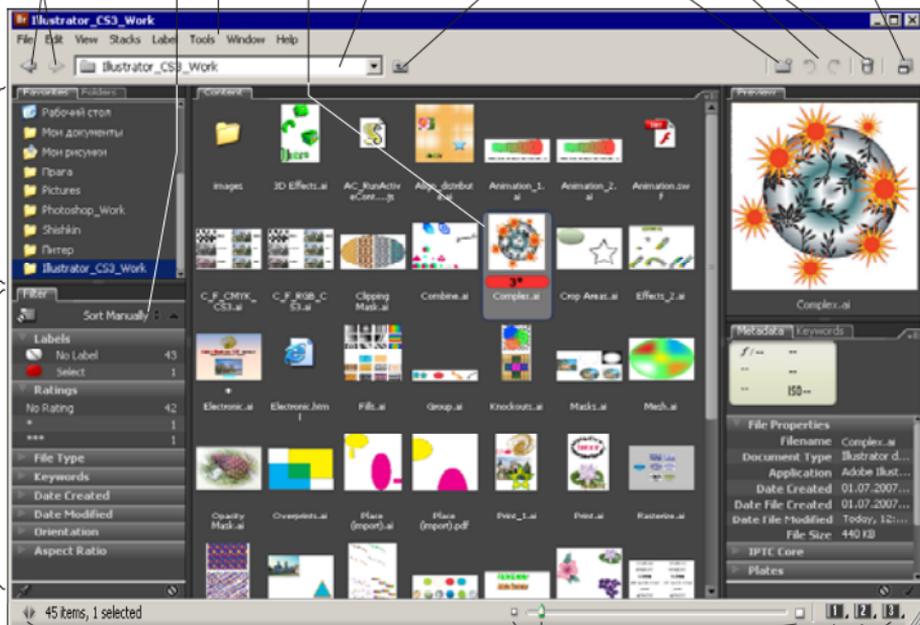
Основное меню команд окна

Раскрывающийся список последних открывавшихся папок компьютера

Кнопка возврата на предыдущий уровень вложения для текущей папки

Кнопка создания новой вложенной папки в текущей папке

Кнопка переключения между обычной компоновкой окна и компактной



Кнопка управления скрытием информационных панелей окна, обычно располагаемых в левой и правой его частях

Элемент управления размерами миниатюр изображений, отображаемых в рабочей области окна

Кнопки управления компоновками интерфейса окна

Область фильтрации отображаемых изображений

Область просмотра текстовой информации о выбранном графическом файле (вкладка **Metadata**), а также ввода ключевой информации в этот файл (вкладка **Keywords**)

Окно Adobe Bridge

Область выбора папки, расположенная в левой верхней части окна **Adobe Bridge**, содержит две вкладки:

- **Favorites** (на рисунке она открыта) — включает список часто используемых папок, который можно как расширять (путем применения к значку папки, выбранному в рабочей области ок-

на, команды **Add to Favorites** контекстного меню, раскрыв его правой кнопкой мыши), так и сокращать (путем применения к названию папки, выбранному в данном списке, команды **Remove from Favorites** аналогичного контекстного меню);

- Folders** — включает список всех папок компьютера.

Область фильтрации отображаемых изображений, находящаяся под областью выбора папки (см. рисунок), позволяет задать признаки вывода в окно изображений графических документов из текущей папки. К числу этих признаков относятся:

- ярлыки (раскрывающийся свиток **Labels** данной области);
- категории (свиток **Ratings**);
- файловые форматы (свиток **File Type**);
- ключевые слова (свиток **Keywords**);
- даты создания (свиток **Date Created**);
- даты последнего редактирования (свиток **Date Modified**);
- ориентация в рабочем окне (свиток **Orientation**);
- пропорции размеров (свиток **Aspect Ratio**).

Каждая из трех кнопок управления компоновками интерфейса окна **Adobe Bridge**, расположенных в правом нижнем углу (см. рисунок), выполняет две функции:

- при щелчке мышью на выбранной кнопке происходит активация предварительно заданной для нее стандартной компоновки интерфейса;
- при нажатии на ней кнопки мыши раскрывается контекстное меню, в котором этой кнопке может быть поставлена в соответствие одна из существующих компоновок либо создана новая компоновка (команда **Save Workspace**).

Под каждой миниатюрой графического документа, выведенной в рабочей области окна, указывается название файла этого документа, доступное для редактирования, а также может выводиться следующая дополнительная информация:

- категория документа в виде цифры со звездочкой справа от нее (цифра означает количество звездочек) — задается с помощью одной из команд, находящихся в верхней части меню **Label** (Ярлык) окна;

- ярлык документа в виде полосы определенного цвета, на котором будут располагаться вышеупомянутые звездочки, — задается с использованием одной из команд, находящихся в нижней части меню **Label**.

1.7. Диалоговые окна

В Illustrator CS3 диалоговые окна используются для настройки параметров различных команд и инструментов, а также установочных параметров программы. Любое диалоговое окно Illustrator CS3 включает следующие обязательные элементы:

- заголовок, содержащий название окна, с помощью которого его можно перемещать мышью;
- кнопку подтверждения **ОК**, закрывающую окно с сохранением его текущих параметров и выдачей сигнала на выполнение соответствующей операции (если она предусмотрена);
- кнопку отмены **Cancel**, закрывающую окно с восстановлением его исходных параметров и без выдачи сигнала на выполнение предусмотренной операции.

Диалоговое окно может содержать несколько вкладок, на которых элементы настройки параметров группируются по своему назначению. При этом на экране будет раскрыта только одна вкладка. Для перехода на другую вкладку необходимо выбрать ее название в соответствующем списке (раскрывающемся или обычном).

В заголовке диалогового окна кнопки управления либо вообще отсутствуют, либо в правом его конце находится кнопка закрытия (с перекрестием), дублирующая действие кнопки **Cancel**. При открытии диалогового окна, свертывание которого не предусмотрено, блокируется выполнение любых операций, не имеющих к нему отношения.

1.7.1. Окно *Печать*

Диалоговое окно **Печать** предназначено для настройки параметров, имеющих непосредственное отношение к процессу печати. Оно открывается щелчком на кнопке **Setup** (Настройка) в диалоговом окне **Print** (Печать) (см. ЭС ▶ "1.7.21.") одноименной команды меню **File** (Файл).

Состав окна **Печать**:

- прокручивающийся список названий и значков принтеров, для которых установлены драйверы, — выбор драйвера принтера;
- Печать в файл** (флажок) — подключение режима формирования файла печати (с расширением ps, если выбранный принтер относится к типу PostScript, или с расширением prn в противном случае);
- Настройка** (кнопка) — раскрытие дополнительного диалогового окна **Настройка печати**, в котором могут быть заданы следующие параметры:
 - на вкладке **Расположение** окна: ориентация выводимого изображения на странице печатного документа (переключатели в области **Ориентация**); порядок печати страниц документа (переключатели в области **Порядок страниц**); число страниц документа на листе бумаги (раскрывающийся список);
 - на вкладке **Бумага/Качество**: выбор источника бумаги (список); параметры выбранного принтера (кнопка **Дополнительно**).
- Найти принтер** (кнопка) — раскрытие дополнительного окна **Подключение к принтеру**, в котором может быть выбран сетевой принтер для распечатки на нем активного документа.

Примечание

В области **Диапазон печати** окна **Печать**, содержащей четыре переключателя, всегда выбран переключатель **Все**, а три остальных являются недоступными. Физически это означает, что диапазон печатаемых страниц документа задается не здесь, а в исходном окне **Print** (на вкладка **General**).

- Число копий** (поле со счетчиками) — ввод количества копий

печатаемого документа;

□ две общие кнопки управления внизу окна:

- **Печать** — закрытие окна **Печать** с сохранением выполненных в нем установок и возвратом в окно **Print**;
- **Отмена** — закрытие данного окна без сохранения его установок.

1.7.2. Окно *Area Type Options*

Диалоговое окно **Area Type Options** (Параметры текста в области) предназначено для настройки параметров связанных текстовых рамок, на которые разбивается исходная рамка произвольной формы с помощью команды **Area Type Options** меню **Type** (Текст).

Данное окно открывается двумя способами:

- выполнением указанной команды;
- двойным щелчком мышью на кнопке инструмента **Area Type** (Текст в области), **Type** (Текст), **Vertical Area Type** (Вертикальный текст в области) или **Vertical Type** (Вертикальный текст) при наличии в документе выделенной текстовой рамки.

Элементы настройки окна **Area Type Options**:

- Width** (поле) — ввод ширины исходной текстовой рамки;
- Height** (поле) — ввод высоты исходной текстовой рамки;
- в области **Rows** (Ряды):
 - **Number** (поле) — ввод количества горизонтальных рядов из текстовых рамок;
 - **Span** (поле) — ввод высоты одного ряда;
 - **Fixed** (флажок) — подключение режима фиксации параметра **Span** при изменении параметров **Number** и **Gutter**;
 - **Gutter** (поле) — ввод величины промежутка между рядами;
- в области **Columns** (Колонки):
 - **Number** (поле) — ввод количества вертикальных рядов (колонок) из текстовых рамок;
 - **Span** (поле) — ввод ширины одной колонки;
 - **Fixed** (флажок) — подключение режима фиксации параметра **Span** при изменении параметров **Number** и **Gutter**;
 - **Gutter** (поле) — ввод величины промежутка между колонками;
- в области **Offset** (Смещение):
 - **Inset Spacing** (поле) — ввод величины смещения внутрь границ результирующей текстовой области относительно

границ исходной такой области;

- **First Baseline** (раскрывающийся список) — выбор одного из стандартных смещений базовых линий строк текста, находящегося в рамках;
- **Min** (поле) — ввод дополнительного смещения базовых линий;

в области **Options** (Параметры):

- **Text Flow** (кнопочный переключатель) — выбор одного из двух вариантов текстовых связей между формируемыми текстовыми рамками, схемы которых представлены на кнопках данного переключателя;

Preview (флажок) — подключение режима просмотра результата действия команды на выбранный объект документа.

1.7.3. Окно *Art Brush Options*

Диалоговое окно **Art Brush Options** (Параметры художественной кисти) предназначено для настройки параметров профиля художественной кисти. Оно открывается двумя способами:

- щелчком на кнопке **OK** диалогового окна **New Brush** (Новая кисть) при выбранном в нем переключателе **New Art Brush** (Новая художественная кисть);
- двойным щелчком мыши на значке профиля художественной кисти, выбранном на панели **Brushes** (Кисти).

Элементы настройки окна **Art Brush Options**:

- Name** (поле) — ввод названия текущего профиля художественной кисти;
- область просмотра — отображение профиля кисти (векторное изображение, накладываемое на контур выделенного в документе векторного объекта), а также направления его взаимодействия с контуром обрабатываемого объекта;
- Preview** (флажок, используемый только в режиме редактирования профиля кисти) — подключение режима просмотра в документе тех векторных объектов, обводка которых выполнялась художественной кистью с данным профилем при текущих параметрах его настройки;
- Direction** (кнопочный переключатель на четыре положения) — выбор направления взаимодействия профиля кисти с контуром векторного объекта, выбранного в документе;
- Width** (поле) — ввод коэффициента масштабирования (в процентах) поперечного размера векторного изображения профиля кисти, который соответствует толщине линии обычной обводки в 1 пункт, заданной на панели **Stroke** (Обводка);
- Proportional** (флажок) — подключение режима пропорционального масштабирования образца изображения, накладываемого на контур выбранного объекта;
- Flip Along** (флажок) — подключение режима зеркального разворота по горизонтали данного изображения относительно контура объекта;
- Flip Across** (флажок) — подключение режима зеркального разворота по вертикали этого изображения;

- **Method** (раскрывающийся список) — выбор одного из четырех возможных способов раскраски области фигурной обводки объекта, сформированной данным профилем кисти. Включает четыре пункта:
 - **None** — цвета раскраски области обводки совпадают с цветами раскраски изображения профиля кисти;
 - **Tints** — область обводки объекта раскрашивается светлыми оттенками текущего цвета обводки, выбранного на панели **Color**;
 - **Tints and Shades** — данная область раскрашивается светлыми и темными оттенками заданного цвета обводки;
 - **Hue Shift** — те участки области обводки объекта, которые соответствуют участкам профиля кисти, раскрашенным в ключевой цвет (*см. ниже*), будут иметь текущий цвет обводки, при этом остальные цвета раскраски данной области соответствующим образом изменятся;
- **Key Color** (кнопка с изображением пипетки) — выбор ключевого цвета в изображении профиля кисти, находящемся в области просмотра диалогового окна;
- **Tips** (кнопка) — вывод на экран справочной информации, относящейся к различным способам раскраски области обводки объекта.

1.7.4. Окно *Calligraphic Brush Options*

Диалоговое окно **Calligraphic Brush Options** (Параметры каллиграфической кисти) предназначено для настройки параметров профиля каллиграфической кисти. Оно открывается двумя способами:

- щелчком на кнопке **OK** диалогового окна **New Brush** (Новая кисть) при выбранном в нем переключателе **New Calligraphic Brush** (Новая каллиграфическая кисть);
- двойным щелчком мыши на значке профиля каллиграфической кисти, выбранном на панели **Brushes** (Кисти).

Элементы настройки окна **Calligraphic Brush Options**:

- Name** (поле) — ввод названия текущего профиля каллиграфической кисти;
- Preview** (флажок, используемый только в режиме редактирования профиля кисти) — подключение режима просмотра в документе тех векторных объектов (их выделять не обязательно), обводка которых выполнялась каллиграфической кистью с данным профилем при текущих параметрах его настройки;
- интерактивный регулятор (находится слева в средней части окна) — регулировка с помощью мыши двух параметров: угла наклона профиля кисти и коэффициента его округлости;
- область просмотра (справа от интерактивного регулятора) — схематическое отображение трех образцов профиля, имеющих минимально возможные значения параметров (левый образец), средние значения (средний образец) и максимально возможные значения (правый образец);
- в области **Angle** (Угол):
 - поле (слева) — ввод средней величины угла наклона к горизонтали (в градусах) большой оси эллипса, форму которого имеет профиль кисти, определяющий область воздействия кисти на документ;
 - раскрывающийся список — выбор одного из трех вариантов изменения угла наклона данного профиля: без изменения (пункт **Fixed**); случайное изменение (**Random**); изменение в зависимости от воздействия инструмента-пера на специальный планшет, чувствительный к его нажиму (пять ос-

тальных пунктов);

- **Variation** (ползунок с полем) — регулировка диапазона изменения угла наклона профиля кисти (в градусах) при условии выбора пункта **Random** в указанном выше списке;

□ в области **Roundness** (Округлость):

- поле (слева) — ввод средней величины коэффициента округлости профиля кисти (в процентах), представляющего собой отношение малой оси эллипса, очерчивающего форму профиля кисти, к большой его оси;
- раскрывающийся список — выбор одного из трех вариантов изменения коэффициента округлости: без изменения (пункт **Fixed**); случайное изменение (**Random**); изменение в зависимости от воздействия инструмента-пера на планшет (пять остальных пунктов);
- **Variation** (ползунок с полем) — регулировка диапазона изменения коэффициента округлости (в процентах) при условии выбора пункта **Random** в указанном выше списке;

□ в области **Diameter** (Диаметр):

- ползунок с полем (слева) — регулировка (в текущих единицах измерения) средней величины большой оси эллипса (диаметра) базового профиля кисти, который соответствует толщине линии обычной обводки в 1 пункт, заданной на панели **Stroke** (Обводка);
- раскрывающийся список — выбор одного из трех вариантов изменения диаметра базового профиля кисти: без изменения (пункт **Fixed**); случайное изменение (**Random**); изменение в зависимости от воздействия инструмента-пера на планшет (пять остальных пунктов);
- **Variation** (ползунок с полем) — регулировка диапазона изменения диаметра базового профиля кисти (в текущих единицах измерения) при условии выбора пункта **Random** в указанном выше списке.

1.7.5. Окно *Check Spelling*

Диалоговое окно **Check Spelling** (Проверить правописание) используется для настройки параметров одноименной команды меню **Edit** (Правка).

Элементы настройки окна **Check Spelling**:

- редактируемый список (верхний), предназначенный для выбора в тексте документа одного из ошибочных слов для его коррекции;
- Suggestions** (список) — выбор одного из предлагаемых программой слов для замены заданного ошибочного слова;
- Options** (кнопка) — раскрытие дополнительной нижней панели окна, содержащей следующие флажки:
 - **Repeated Words** — подключает режим выявления повторяющихся слов;
 - **Uncapitalized Start of Sentence** — подключает режим выявления предложений, начинающихся со строчных букв;
 - **Words that Are All Uppercase** — подключает режим выявления слов, все буквы которых являются прописными;
 - **Words with Numbers** — подключает режим выявления слов, содержащих цифры;
 - **Roman Numerals** — подключает режим выявления римских цифр;
- Start** (кнопка) — запуск процесса проверки правописания;
- Ignore** (кнопка) — переход к следующему образцу данного ошибочного слова без замены текущего образца;
- Ignore All** (кнопка) — переход к следующему ошибочному слову в списке **Misspelled Words** без исправления в документе оставшихся образцов текущего ошибочного слова;
- Change** (кнопка) — исправление в документе текущего образца ошибочного слова, выделенного в списке **Misspelled Words**;
- Change All** (кнопка) — исправление всех образцов выбранного ошибочного слова;
- Add** (кнопка) — включение в список исключений слова, выявленного программой как ошибочное и отмеченного в верхнем

списке;

- Done** (кнопка) — закрытие данного окна.

1.7.6. Окно *Color Picker*

Диалоговое окно **Color Picker** (Палитра цветов), состоящее из двух вкладок, предназначено для синтеза и выбора цветов, используемых при заливке и обводке векторных и текстовых объектов документа.

Данное окно открывается двумя способами:

- двойным щелчком на селекторе заливки или селекторе обводки панели **Color** (Цвет);
- двойным щелчком на кнопке **Fill** (Заливка) или кнопке **Stroke** (Обводка) блока инструментов.

Выбор вкладок окна осуществляется с помощью кнопки **Color Swatches/Models** (Цветовые образцы/модели), расположенной в правом верхнем углу.

1.7.6.1. Вкладка *Color Models*

Вкладка **Color Models** (Цветовые модели) окна **Color Picker** используется для синтеза текущего цвета заливки или обводки.

Элементы настройки вкладки **Color Models**:

- рабочая область цветового синтезатора (имеет квадратную форму и расположена слева) — регулировка двух базовых цветовых параметров синтезируемого образца цвета, который представляется в формате цветовой модели RGB или HSB;
- цветовая шкала (вертикальная полоска с ползунком, находящаяся справа от рабочей области синтезатора) — регулировка третьего базового параметра выбранной цветовой модели;
- шесть переключателей:
 - **H** — выбор цветовой модели HSB с заданием на цветовой шкале базового параметра Hue (Цветовой тон) этой модели;
 - **S** — выбор модели HSB с заданием на цветовой шкале базового параметра Saturation (Насыщенность);
 - **B** — выбор модели HSB с заданием на цветовой шкале базового параметра Brightness (Яркость);
 - **R** — выбор цветовой модели RGB с заданием на цветовой шкале базового параметра Red (Красный) данной модели;
 - **G** — выбор модели RGB с заданием на цветовой шкале базового параметра Green (Зеленый);
 - **B** — выбор модели RGB с заданием на цветовой шкале базового параметра Blue (Синий);
- шесть полей (справа от переключателей) — ввод значений базовых параметров для синтезируемого образца цвета;
- поле **#** для ввода в шестнадцатеричной системе счисления суммарного значения базовых параметров текущего образца цвета для формата RGB;
- четыре поля: **C**, **M**, **Y** и **K** — ввод значений базовых параметров данного образца при его представлении в формате цветовой модели CMYK;
- два цветных прямоугольника (справа вверху от цветового синтезатора), верхний из которых отображает текущий образец

цвет, а нижний — предыдущий; при щелчке на нижнем образце его цвет будет передан верхнему образцу;

- кнопка вхождения в цветовое пространство СМҮК (цветной квадратик с предупреждающим треугольным значком желтого цвета и восклицательным знаком), появляющаяся в правом верхнем углу окна при отсутствии вхождения текущего цвета в указанное цветовое пространство — замена данного цвета наиболее близким к нему цветом из этого пространства;
- кнопка вхождения в цветовое пространство Web (цветной квадратик с предупреждающим значком в форме кубика), появляющаяся в правом верхнем углу окна под предыдущей кнопкой в случае отсутствия вхождения текущего цвета в указанное пространство — замена текущего цвета наиболее близким к нему цветом из этого пространства;
- Only Web Colors**, (флажок) — подключение режима синтеза цветовых образцов, представляемых в табличном цветовом формате для Web.

1.7.6.2. Вкладка *Color Swatches*

Вкладка **Color Swatches** (Цветовые образцы) окна **Color Picker** используется для выбора текущего цвета заливки или обводки из набора образцов цветов, входящего в состав панели **Swatches** (Образцы).

Элементы настройки вкладки **Color Models**:

- прокручивающийся список образцов цветов (тот же, что и на панели **Swatches**) — выбор текущего цвета заливки или обводки;
- дискретная цветовая шкала (вертикальная полоска с ползунком), расположенная справа от данного списка и дублирующая его функцию;
- два цветных прямоугольника и две кнопки вхождения в цветовые пространства CMYK и Web, выполняющие те же функции, что и на вкладке **Color Models**.

1.7.7. Окно *Color Settings*

Диалоговое окно **Color Settings** (Цветовые настройки) предназначено для настройки режимов цветового управления программой Illustrator CS3. Оно открывается одноименной командой меню **Edit** (Правка).

Элементы настройки вверху окна:

- Settings** (раскрывающийся список) — выбор стиля цветового управления, представляющего собой предварительно заданный набор цветовых параметров, хранящийся под определенным именем в файле (с расширением csf);
- Advanced Mode** (флажок) — подключение режима полного раскрытия данного окна с отображением в нем всех параметров цветового управления (при снятом флажке область **Conversion Options** окна с содержащимися в ней параметрами будет отсутствовать).

Элементы в области **Working Spaces** (Рабочие пространства):

- RGB** (список) — выбор цветового профиля по умолчанию, определяющего рабочее пространство программы для вновь создаваемых документов цветового формата RGB, а также для открываемых документов данного формата без цветового управления;
- CMYK** (список) — выполнение аналогичной функции в отношении документов цветового формата CMYK.

Элементы в области **Color Management Policies** (Стратегии цветового управления):

- RGB** (список) — выбор с помощью следующих трех пунктов режима цветового управления для открываемого документа формата RGB:
 - **Off** — цветовое управление отключено;
 - **Preserve Embedded Profiles** — применяется собственный цветовой профиль открываемого документа, внедренный в его файл;
 - **Convert to Working Space** — применяется цветовой профиль программы, задающий рабочее пространство для указанного цветового формата;

- **CMYK** (список) — выбор одного из четырех возможных режимов цветового управления для открываемого документа формата CMYK. Он содержит такие же три пункта, как и список **RGB**, а также дополнительный четвертый пункт **Preserve Numbers (Ignore Linked Profiles)**, при выборе которого будут сохраняться числовые значения цветовых параметров объектов открываемого документа;
- **Profile: Ask When Opening** (флажок) — подключение режима вывода предупреждающего сообщения при раскрытии документа, цветовой профиль которого отличается от профиля по умолчанию;
- **Profile: Ask When Pasting** (флажок) — подключение режима вывода предупреждающего сообщения при вставке через буфер обмена информации из одного документа в другой в случае несовпадения их цветовых профилей.
- **Missing: Ask When Opening** (флажок) — подключение режима вывода предупреждающего сообщения при раскрытии документа, не имеющего цветового профиля.

Элементы в дополнительной области **Conversion Options** (Параметры преобразования):

- **Engine** (список) — выбор с помощью следующих двух пунктов системы цветового управления, выполняющей автоматическую цветовую коррекцию обрабатываемого документа при переходе из одного цветового пространства в другое:
 - **Adobe (ACE)** — собственная система цветового управления программы Illustrator CS3;
 - **Microsoft ICM** — система цветового управления Windows;
- **Intent** (список) — выбор с помощью следующих четырех пунктов алгоритма коррекции базовых цветовых параметров при переходе из одного цветового пространства в другое:
 - **Perceptual** — сохраняется визуальное соотношение между цветовыми оттенками результирующего и исходного изображений при возможном изменении их числовых значений;
 - **Saturation** — сохраняется соотношение между насыщенностью цветов при возможном изменении цветовых оттенков;
 - **Relative Colorimetric** — сохраняются неизменными цветовые оттенки исходного изображения, входящие в новое цветовое пространство, с последующим смещением всех

цветов результирующего изображения с целью совпадения его белой точки (наиболее яркого участка) с белой точкой исходного изображения;

- **Absolute Colorimetric** — отличается от предыдущего пункта тем, что здесь отсутствует совмещение белых точек;

- Use Black Point Compensation** (флажок) — подключение режима компенсации тоновых отклонений, которые появляются в изображении при переходе из одного цветового пространства в другое.

Элементы в правой части окна:

- Load** (кнопка) — загрузка в программу стиля цветового управления из выбранного на диске файла с расширением csf;
- Save** (кнопка) — создание нового стиля цветового управления путем сохранения текущих параметров данного окна под определенным именем в файле (с расширением csf).

В области **Description** (Описание), находящейся внизу окна, выводится контекстная подсказка, относящаяся к тому параметру, на котором находится указатель.

1.7.8. Окно *Document Setup*

Диалоговое окно **Document Setup** (Настройка документа), состоящее из трех вкладок, предназначено для настройки параметров активного документа. Оно открывается одноименной командой меню **File** (Файл).

Общими элементами управления окна **Document Setup** являются:

- раскрывающийся список (вверху окна), предназначенный для выбора одной из трех вкладок окна с параметрами настройки документа;
- кнопка **OK**, подключающая текущие параметры документа и закрывающая окно;
- кнопка **Cancel**, восстанавливающая исходные параметры и закрывающая окно;
- кнопка **Prev**, открывающая предыдущую вкладку окна;
- кнопка **Next**, открывающая следующую по порядку вкладку.

1.7.8.1. Вкладка *Artboard*

Вкладка **Artboard** (Рабочий лист) окна **Document Setup** включает элементы настройки параметров рабочего листа активного документа. К числу этих элементов относятся:

- Size** (раскрывающийся список) — выбор стандартного формата рабочего листа документа;
- Units** (список) — выбор единиц измерения для задания размеров рабочего листа и выполнения различных измерений в документе;
- Width** (поле) — ввод ширины рабочего листа в заданных единицах измерения;
- Height** (поле) — ввод высоты рабочего листа в заданных единицах измерения;
- Orientation** (кнопочный переключатель на два положения) — выбор ориентации рабочего листа на монтажном столе: портретная (левая кнопка) или альбомная (правая);
- Show Images in Outline Mode** (флажок) — подключение режима отображения в черно-белом цветовом формате растровых изображений документа при использовании режима визуализации "контур".

1.7.8.2. Вкладка *Type*

Вкладка **Type** (Текст) окна **Document Setup** содержит элементы настройки тех параметров текста документа, которые не подвержены регулировке другими средствами Illustrator CS3. К числу этих элементов относятся:

- Substituted Fonts** (флажок) — подключение режима выделения цветом текста, представленного шрифтом, автоматически замененным программой вместо отсутствующего на компьютере шрифта;
- Substituted Glyphs** (флажок) — подключение режима выделения цветом символов текста, замененных на глифы;
- Language** (раскрывающийся список) — выбор языка, для которого будет задаваться начертание различных кавычек;
- Double Quotes** (список) — выбор начертания двойных кавычек;
- Single Quotes** (список) — выбор начертания одинарных кавычек;
- Use Typographer's Quotes** (флажок) — подключение режима ввода парных кавычек (при снятом флажке будут вводиться прямые кавычки);
- Superscript** (два поля) — ввод соответственно относительного размера и относительного смещения для символов верхнего индекса;
- Subscript** (два поля) — ввод аналогичных параметров для символов нижнего индекса;
- Small Caps** (поле) — ввод относительного размера символов капители;
- Export** (список) — выбор режима представления текста в экспортируемом файле с сохранением возможности его редактирования (пункт **Preserve Text Editability**) или без сохранения (пункт **Preserve Text Appearance**).

1.7.8.3. Вкладка *Transparency*

Вкладка **Transparency** (Прозрачность) окна **Document Setup** включает элементы настройки параметров, управляющих отображением на экране прозрачных участков документа, а также выводом на печать или экспортом частично прозрачных объектов. К числу этих элементов относятся:

- Grid Size** (раскрывающийся список) — выбор размера клеток шахматного узора, которым отмечаются на экране пустые (прозрачные) участки документа в режиме отображения сетки прозрачности;
- Grid Color** (список) — выбор стандартных цветов раскраски темных клеток шахматного узора для сетки прозрачности (цвет светлых клеток совпадает с цветом бумаги документа);
- два образца цветов (справа) — выбор произвольных цветов раскраски клеток шахматного узора данной сетки (верхний образец задает цвет светлых клеток, совпадающий с цветом бумаги документа);
- Simulate Colored Paper** (флажок) — подключение режима имитации на экране печатного оттиска, выполненного на цветной бумаге, при котором происходит искажение цветов раскраски содержимого документа;
- Preset** (список) — выбор одной из стандартных предустановок с параметрами операции сплющивания, состоящей в преобразовании частично прозрачных объектов документа в непрозрачные;
- Custom** (кнопка) — раскрытие диалогового окна **Custom Transparency Flattener Options** (Параметры сплющивания для заказной прозрачности) со следующими элементами настройки параметров сплющивания:
 - **Raster/Vector** (ползунок) — регулировка процентной доли от всей совокупности векторной графики документа, которая при печати не будет растрирована;
 - **Line Art and Text** (список) — выбор величины разрешения для растрируемых векторных и текстовых объектов;
 - **Gradient and Mesh** (список) — выбор величины разрешения для растрируемых областей градиентной заливки векторных объектов;

- **Convert All Text to Outlines** (флажок) — подключение режима блокировки возможных искажений формы полупрозрачных текстовых символов при выполнении программой операции сплющивания;
- **Convert All Strokes to Outlines** (флажок) — подключение режима блокировки возможных искажений формы полупрозрачных областей обводок при выполнении операции сплющивания;
- **Clip Complex Regions** (флажок) — подключение режима разбиения на отдельные части перекрывающихся полупрозрачных объектов только вдоль их контуров при выполнении операции сплющивания (для устранения нежелательного эффекта швов).

1.7.9. Окно *EPS Options*

Диалоговое окно **EPS Options** (Параметры EPS) предназначено для настройки параметров сохранения активного документа в файле формата Illustrator EPS. Оно открывается кнопкой **Сохранить** диалогового окна **Save As** (Сохранить как) при выбранном пункте **Illustrator EPS (*.EPS)** в списке **Тип файла**.

Элементы настройки окна **EPS Options**:

- Version** (раскрывающийся список) — выбор той версии данного файлового формата, в которой будет сохраняться содержимое документа;
- Format** (список) — выбор цветового формата, в котором будет сохранена растровая копия документа, выводимая на экран при открытии файла документа в приложении, не имеющем интерпретатора языка PostScript. Содержит следующие пункты:
 - **None** — отсутствие растровой копии документа;
 - **TIFF (Black & White)** — черно-белый формат для данной копии, сохраняемой в файле формата TIFF;
 - **Tiff (8-bit Color)** — табличный цветовой формат для растровой копии документа, сохраняемой в файле формата TIFF;
- Transparent** (переключатель) — задание режима формирования прозрачного фона для растровой копии документа, создаваемой при условии выбора пункта **Tiff (8-bit Color)** в предыдущем списке;
- Opaque** (переключатель) — задание режима формирования непрозрачного фона для данной копии;
- Overprints** (список) — выбор одного из двух вариантов: сохранение режима печати с наложением (пункт **Preserve**) или его отмена (пункт **Discard**);
- Preset** (список) — выбор одной из стандартных предустановок с параметрами операции сплющивания, выполняемой при печати документа, или настройка этих параметров в дополнительном диалоговом окне, открываемом кнопкой **Custom**;

Примечание

В данном случае термин *сплющивание* означает преобразование частично прозрачных объектов документа в непрозрачные.

- Embed Fonts (for other applications)** (флажок) — подключение режима внедрения в файл документа всех используемых шрифтов;
- Include Linked Files** (флажок) — подключение режима внедрения в файл документа связанных с ним графических файлов;
- Include Document Thumbnails** (флажок) — подключение режима формирования миниатюры изображения сохраняемого документа, облегчающей поиск документа на диске в режиме его открытия или импорта;
- Include CMYK PostScript in RGB Files** (флажок) — подключение режима сохранения RGB-документа в двух цветовых форматах: RGB и CMYK с целью использования второго формата в приложениях, не поддерживающих формат RGB при выводе документа на печать;
- Compatible Gradient and Gradient Mesh Printing** (флажок) — подключение режима печати без искажений градиентных заливок векторных объектов на старых принтерах, которые не поддерживают такую печать (данная операция выполняется путем растривания объектов с градиентными заливками, что приводит к замедлению процесса печати);
- Adobe PostScript** (список) — выбор версии языка PostScript из вариантов, представленных следующими пунктами: **LanguageLevel 2** и **LanguageLevel 3**.

1.7.10. Окно *Filter Gallery*

Диалоговое окно **Filter Gallery** (Галерея фильтров) предназначено для настройки параметров команд фильтрации и команд по созданию изобразительных эффектов фильтрации, относящихся к первой категории. Оно позволяет создавать в выбранном изображении документа сразу несколько эффектов фильтрации (обычных или изобразительных) путем их произвольного комбинирования.

Данное окно открывается четырьмя способами:

- выполнением любой команды фильтрации первой категории, входящей в меню **Filter** (Фильтр);
- выполнением любой команды изобразительного эффекта фильтрации первой категории, входящей в меню **Effect** (Эффект);
- выполнением команды **Filter Gallery** меню **Filter**;
- выполнением команды **Effect Gallery** (Галерея эффектов) меню **Effect**;

Окно **Filter Gallery** обеспечивает высокую эффективность работы с командами фильтрации первой категории за счет визуального поиска требуемой команды, а также последовательного применения к изображению нескольких таких команд в режиме просмотра полученного результата. В названии окна указывается та команда фильтрации, для которой в данный момент выполняется настройка параметров.

Данное окно состоит из трех частей. В левой его части находится область просмотра результирующего изображения. В центре окна расположен визуальный указатель, предназначенный для быстрого поиска требуемой команды фильтрации по виду обработанного ею изображения. Указатель представляет собой шесть раскрывающихся списков миниатюр фиксированного изображения, обработанных всеми командами фильтрации первой категории.

В правой части окна представлены (в порядке сверху вниз):

- кнопки закрытия окна: **OK** и **Cancel**;
- раскрывающийся алфавитный список всех команд фильтрации первой категории, предназначенный для выбора любой из них с целью применения к изображению;

- элементы настройки параметров текущей команды, выбранной либо в данном списке, либо с помощью визуального указателя;
- список так называемых слоев эффектов (effect layers), определяющий порядок применения к изображению нескольких команд фильтрации, указанных в названиях этих слоев. С помощью мыши вы можете выполнять со слоями эффектов следующие операции:
 - временно отключать те или иные слои путем удаления их меток видимости (в виде глаза);
 - изменять порядок расположения слоев в списке;
 - выделять слои с целью их удаления;
- две кнопки управления (в порядке слева направо):
 - **New effect layer** — создание нового слоя эффекта, фиксирующий обработку изображения текущей командой фильтрации;
 - **Delete effect layer** — удаление выделенного слоя эффекта, в результате чего отменяется обработка изображения указанной в слое командой.

1.7.11. Окно *Find and Replace*

Диалоговое окно **Find and Replace** (Найти и заменить) используется для настройки параметров одноименной команды меню **Edit** (Правка).

Элементы настройки окна **Find and Replace**:

- Find** (поле с раскрывающимся списком) — ввод ключевого фрагмента текста, поиск которого будет производиться в тексте документа;
- кнопка со значком черного треугольника (справа от поля **Find**) — раскрытие списка служебных символов для ввода одного из них данное поле;
- Replace With** (поле) — ввод текстового фрагмента, на который будет заменен заданный в поле **Find** ключевой фрагмент после его нахождения в тексте документа;
- кнопка со значком черного треугольника (справа от поля **Replace With**) — раскрытие списка служебных символов для ввода одного из них в данное поле;
- Match Case** (флажок) — подключение режима учета регистра символов при поиске текстовой информации;
- Find Whole Word** (флажок) — подключение режима поиска целых ключевых слов, а не их составных частей;
- Search Backwards** (флажок) — подключение режима поиска в документе текстовой информации в обратном порядке (снизу вверх);
- Check Hidden Layers** (флажок) — подключение режима поиска текста в скрытых слоях документа;
- Check Locked Layers** (флажок) — подключение режима поиска текста в слоях документа с закрепленным содержимым;
- Find/(Find Next)** (кнопка) — поиск и выделение в тексте первого или следующего по порядку ключевого фрагмента текста;
- Replace** (кнопка) — замена найденного ключевого фрагмента текста на фрагмент, заданный в поле **Replace With**;
- Replace & Find** (кнопка) — замена найденного фрагмента текста и выполняющая поиск с выделением следующего по порядку такого фрагмента;

- Replace All** (кнопка) — замена всех текстовых фрагментов;
- Done** (кнопка) — закрытие данного окна.

1.7.12. Окно *Find Font*

Диалоговое окно **Find Font** (Найти шрифт) используется для настройки параметров одноименной команды меню **Type** (Текст).

Элементы настройки окна **Find Font**:

- Fonts in** (прокручивающийся список) — выбор одного из используемых в документе шрифтов с целью его замены другим шрифтом;
- Replace With Font From** (раскрывающийся список) — выбор местонахождения шрифтов, которые могут замещать заданный шрифт: активный документ (пункт **Document**) или операционная система Windows (**System**);
- Replace With Font From** (прокручивающийся список) — выбор одного из шрифтов, находящихся в заданном месте, для замены им используемого шрифта, выбранного в списке **Fonts in**;
- Include in List** (семь флажков) — задание типов шрифтов, которые будут отображаться в списке шрифтов, доступных для замены;
- Find** (кнопка) — поиск в документе первого или следующего по порядку фрагмента текста, использующего шрифт, выбранный в списке **Fonts in Document**;
- Change** (кнопка) — замена шрифта в найденном текстовом фрагменте на шрифт, выбранный в списке **Replace Font From**, а также выполняющая поиск с выделением следующего по порядку такого фрагмента;
- Change All** (кнопка) — выполнение автоматической замены данного шрифта во всем тексте документа;
- Save List** (кнопка) — задание режима формирования текстового файла со списком используемых в документе шрифтов;
- Done** (кнопка) — закрытие окна **Find Font**.

1.7.13. Окно *Graph Type*

Диалоговое окно **Graph Type** (Тип диаграммы) предназначено для выбора типа диаграммы и настройки параметров ее оформления. Оно состоит из нескольких вкладок, количество которых (от одной до трех) определяется заданным типом диаграммы. Раскрытие требуемой вкладки окна производится с помощью раскрывающегося списка с названиями вкладок, находящегося вверху.

Данное окно открывается двумя способами при условии выбора в документе требуемой диаграммы:

- двойным щелчком на кнопке одного из инструментов по работе с диаграммами;
- выполнением команды **Object ▶ Graph ▶ Type** (Объект ▶ Диаграмма ▶ Тип).

1.7.13.1. Вкладка *Graph Options*

Вкладка **Graph Options** (Параметры диаграммы) является основной в окне **Graph Type** и присутствует там всегда. Опишем элементы настройки данной вкладки.

Кнопочный переключатель на девять положений предназначен для выбора типа диаграммы в соответствии со схемами диаграмм, представленным на следующих кнопках переключателя:

-  **Column** — диаграмма "Колонка";
-  **Stacked Column** — диаграмма "Многорярусная колонка";
-  **Bar** — диаграмма "Полоска",
-  **Stacked Bar** — диаграмма "Многорярусная полоска";
-  **Line** — диаграмма "Линия";
-  **Area** — диаграмма "Область";
-  **Scatter** — диаграмма "Разброс";
-  **Pie** — диаграмма "Круг";
-  **Radar** — диаграмма "Радар".

Раскрывающийся список **Value Axis** используется для выбора положения числовых осей диаграммы из следующих вариантов:

- для диаграмм типа "Колонка", "Многорярусная колонка", "Линия" и "Область": одна ось располагается слева от диаграммы (пункт **On Left Side**) или справа от нее (**On Right Side**), либо две оси — с обеих сторон (**On Both Sides**);
- для диаграмм типа "Полоска" и "Многорярусная полоска": одна ось располагается сверху от диаграммы (пункт **On Top Side**) или снизу от нее (**On Bottom Side**), либо две оси — с обеих сторон (**On Both Sides**);
- для диаграммы типа "Разброс": одна ось располагается слева

от диаграммы (пункт **On Top Side**) или две оси — с обеих сторон (**On Both Sides**);

- для диаграммы типа "Радар" оси располагаются со всех сторон от нее (пункт **On All Sides**).

Флажки в области **Style** (Стиль) выполняют следующие функции:

- Add Drop Shadow** — подключение режима формирования тени для элементов диаграмм;
- Add Legend Across Top** — подключение режима расположения над диаграммой образцов оформления легенд (при снятом флажке эти образцы размещаются справа);
- First Row in Front** — подключение режима расположения на переднем плане элементов диаграммы, относящейся к первой строке табличных данных (к первой категории);
- First Column in Front** — подключение режима расположения на переднем плане элементов диаграммы, относящейся к первому столбцу табличных данных (к первой легенде).

В области **Options** (Параметры) окна находятся следующие элементы:

- для диаграмм типа "Колонка" и "Многоярусная колонка":
 - **Column Width** (поле) — ввод процентного соотношения между шириной столбца и расстоянием между левыми краями соседних столбцов в группе;
 - **Cluster Width** (поле) — ввод процентного соотношения между шириной группы столбцов и расстоянием между левыми краями таких соседних групп;
- для диаграмм типа "Полоска" и "Многоярусная полоска":
 - **Bar Width** (поле) — ввод процентного соотношения между высотой полоски и расстоянием между верхними краями соседних полосок в группе;
 - **Cluster Width** (поле) — ввод процентного соотношения между высотой группы полосок и расстоянием между верхними краями соседних групп;
- для диаграмм типа "Линия", "Разброс" и "Радар":
 - **Mark Data Points** (флажок) — подключение режима формирования на диаграмме небольших меток (маркеров), отображающих ее числовые данные;

- **Edge-to-Edge Lines** (флажок) — подключение режима соединения концов графиков диаграммы с ее вертикальными границами, вдоль которых располагаются числовые оси;
 - **Connect Data Points** (флажок) — подключение режима соединения прямолинейными отрезками точек диаграммы, представленных в таблице числовых данных;
 - **Draw Filled Lines** (флажок) — подключение режима формирования графиков диаграммы утолщенными линиями с заливкой внутри;
 - **Line Width** (поле) — ввод толщины утолщенной линии;
- для диаграммы типа "Круг":
- **Legend** (список) — выбор одного из трех возможных вариантов отображения легенд;
 - **Position** (список) — выбор из трех способов формирования диаграммы;
 - **Sort** (список) — выбор одного из трех возможных режимов сортировки секторов диаграммы по их величине, выполняемой по часовой стрелке.

1.7.13.2. Вкладка *Value Axis*

Вкладка **Value Axis** (Числовая ось) окна **Graph Type** содержит элементы настройки параметров оформления числовых осей диаграммы, которые предусмотрены в диаграммах любых типов, за исключением типа "Круг". К числу этих элементов относятся:

- Override Calculated Values** (флажок) — подключение режима ограничения числовой оси величинами, указанными в следующих трех полях: **Min** — минимальное отображаемое значение; **Max** — максимальное такое значение; **Division** — количество делений на оси, возле которых отображаются числовые значения;
- Length** (раскрывающийся список) — выбор одного из трех возможных вариантов формирования делений на числовой оси: деления отсутствуют (пункт **None**); короткие деления (**Short**); длинные деления, размером во всю ось (**Full Width**);
- Draw** (поле) — ввод числа засечек, расположенных между делениями числовой оси;
- Prefix** (поле) — ввод фиксированного набора символов, предшествующего числовым значениям;
- Suffix** (поле) — ввод аналогичного набора символов, следующего сразу же за числовыми значениями.

1.7.13.3. Вкладка *Category Axis*

Вкладка **Category Axis** (Ось категорий) окна **Graph Type** включает элементы настройки параметров оформления оси категорий диаграммы, которая предусмотрена в диаграммах следующих типов: "Колонка", "Многоярусная колонка", "Полоска", "Многоярусная полоска", "Линия" и "Область". К числу этих элементов относятся:

- Length** (раскрывающийся список) — выбор одного из трех возможных вариантов формирования делений на оси категорий: деления отсутствуют (пункт **None**); короткие деления (**Short**); длинные деления, размером во всю ось (**Full Width**);
- Draw** (поле) — ввод числа засечек, расположенных между делениями оси категорий;
- Draw tick marks between labels** (флажок) — подключение режима расположения делений в промежутках между группами элементов диаграммы, относящихся к отдельным категориям.

1.7.14. Окно *Illustrator Options*

Диалоговое окно **Illustrator Options** (Параметры Illustrator) предназначено для настройки параметров сохранения активного документа в файле формата AI. Оно открывается кнопкой **Сохранить** диалогового окна **Save As** (Сохранить как) при выбранном пункте **Adobe Illustrator (*.AI)** в списке **Тип файла**.

Элементы настройки окна **Illustrator Options**:

- Version** (раскрывающийся список) — выбор той версии данного файлового формата, в которой будет сохраняться содержимое документа;
- Subset fonts when percent of characters used is less than:** (поле) — ввод порогового процента использования символов шрифтов, при котором будут внедряться в документ неполные шрифты, содержащие лишь используемые в документе текстовые символы;
- Create PDF Compatible File** (флажок) — подключение режима представления документа в формате PDF при его сохранении в файле с расширением ai, что позволяет открывать данный файл в других приложениях с маркой Adobe;
- Include Linked Files** (флажок) — подключение режима внедрения в файл документа связанных с ним графических файлов;
- Embed ICC Profiles** (флажок) — подключение режима внедрения в документ цветового профиля, заданного в программе по умолчанию для используемого в документе цветового формата;
- Use Compression** (флажок) — подключение режима сжатия сохраняемой информации в файле (с одновременным возрастанием времени ее сохранения).

1.7.15. Окно *Keyboard Shortcuts*

Диалоговое окно **Keyboard Shortcuts** (Быстрые клавиши) предназначено для настройки быстрых клавиш команд основного меню и инструментов, а также для создания новых наборов таких клавиш с сохранением их в файлах для последующего использования. Данное окно открывается одноименной командой меню **Edit** (Правка).

Элементы управления окна **Keyboard Shortcuts**:

- Set** (раскрывающийся список) — выбор с целью загрузки в программу одного из существующих наборов быстрых клавиш;
- второй сверху список — выбор одной из двух групп элементов интерфейса программы для настройки быстрых клавиш: команды основного меню (пункт **Menu Commands**) или инструменты (**Tools**),
- список элементов интерфейса выбранной группы (в центре окна) — редактирование быстрых клавиш (поле **Shortcut**), а также их символьных обозначений, которые выводятся на экран (поле **Symbol**);
- кнопки управления:
 - **Undo/Redo** — отмена предыдущего ввода быстрых клавиш для некоторого элемента интерфейса (название кнопки — **Undo**) или повторно назначает эти клавиши после их предыдущей отмены (**Redo**);
 - **Clear** — удаление быстрых клавиш для указанного в списке элемента;
 - **Go To** — выполняет переход к тому элементу интерфейса, быстрые клавиши которого соответствуют вновь введенным для текущего элемента, с целью устранения конфликтной ситуации путем изменения заданных ранее клавиш;
 - **Save** — создание нового набора быстрых клавиш;
 - **Delete** — удаление текущего набора быстрых клавиш;
 - **Export Text** — сохранение текущего списка быстрых клавиш в текстовом файле.

1.7.16. Окно *Live Color*

Новое диалоговое окно **Live Color** (Активный цвет), состоящее из двух вкладок, предназначено для эффективной цветовой обработки векторной графики документа. В основе такой обработки лежат цветовые гармонии различных типов, цветовые группы, входящие в состав рабочей библиотеки образцов оформления, а также библиотеки цветов *Illustrator CS3*, хранящиеся в файлах.

Данное окно можно раскрыть следующими способами:

- командой **Edit ▶ Edit Colors ▶ Recolor Artwork** (Правка ▶ Редактировать цвета ▶ Изменить цвета графики) при наличии выделенного в документе векторного объекта;
- кнопкой **Recolor Artwork**, появляющейся на панели управления при обработке векторной графики;
- кнопкой **Edit or Apply Colors** панели **Color Guide** (Цветовой путеводитель) или командой **Edit Colors** ее основного контекстного меню.

На рис. 1 окно **Live Color** изображено с открытой вкладкой **Assign** (Присвоить), предназначенной для редактирования отдельных образцов цветов из их текущего набора, а на рис. 2 — с открытой вкладкой **Edit** (Править), используемой для формирования цветовой гармоний заданного типа. Устройство данного окна описано на этих рисунках.

Отображение текущего набора цветов, представляющего собой либо цветовую гармонию, образованную из выбранной цветовой группы, либо цвета раскраски обрабатываемого объекта

Выбор количества цветов, которые будут использованы при оформлении данного объекта

Задание режима использования цветов раскраски объекта в качестве текущего набора цветов

Сохранение изменений в используемой цветовой группе

Создание новой цветовой группы из текущего набора цветов

Удаление выбранной цветовой группы

Кнопки раскрытия вкладок окна

Выбор предустановки с параметрами цветового оформления обрабатываемого объекта

Область редактирования цветов раскраски объекта

Элементы настройки параметров активного образца цвета

Подключение режима автоматического изменения раскраски обрабатываемого объекта в процессе редактирования текущего набора цветов

Содержимое открытой вкладки **Assign** (Присвоить)

Список цветowych групп, хранящихся на панели **Swatches** (Образцы), которые могут задаваться в данном окне в качестве цветowych гармоний (из них могут образовываться гармонии различных типов)

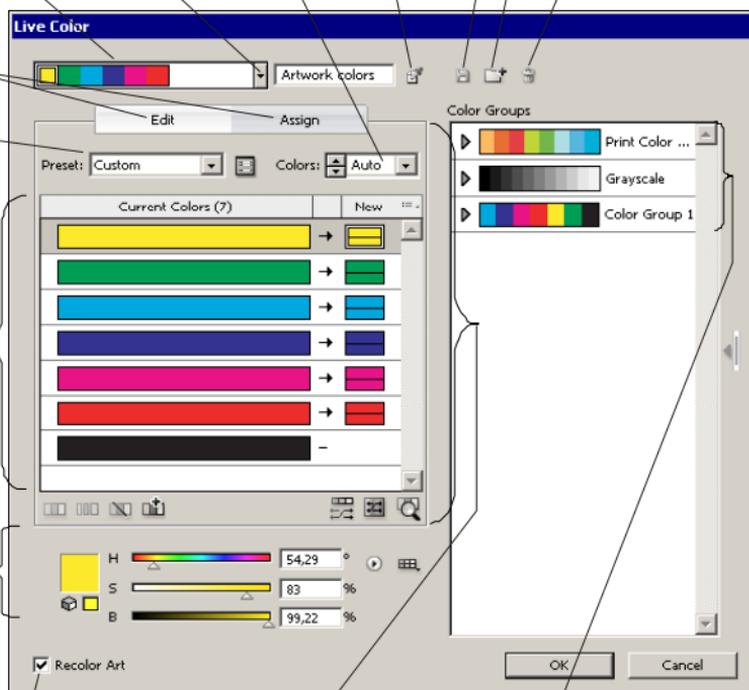


Рис. 1. Вид окна Live Color с открытой вкладкой Assign

Интерактивный регулятор текущего набора цветов. Если этот набор представляет собой цветовую гармонию определенного типа, то угловые расстояния между соседними элементами регулятора будут сохраняться при повороте мышью одного из них, в противном случае каждый из этих элементов будет перемещаться по области синтезатора независимо от других

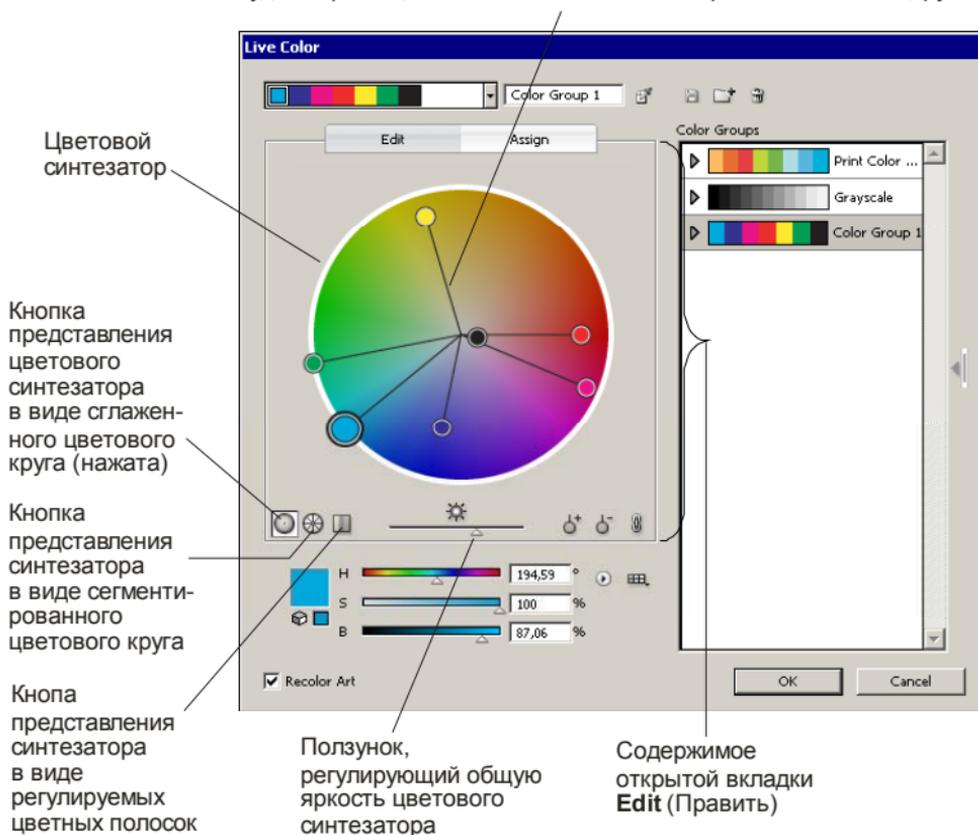


Рис. 2. Вид окна Live Color с открытой вкладкой Edit

1.7.17. Окно *New Document*

Диалоговое окно **New Document** (Новый документ) предназначено для настройки параметров нового стандартного графического документа. Оно открывается двумя способами:

- командой **New** (Новый) меню **File** (Файл);
- щелчком на одном из шести названий профилей документов, приведенных в области **Create New** (Создать новый) управляющей панели, которая появляется на экране при запуске в работу программы Illustrator CS3.

Элементы настройки окна **New Document**:

- Name** (поле) — ввод названия создаваемого стандартного документа;
- New Document Profile** (раскрывающийся список) — выбор профиля документа, на основе которого будет создаваться новый документ;
- Size** (список) — выбор стандартного формата нового документа;
- Width** и **Height** (два поля) — ввод ширины и высоты документа в единицах измерения, выбранных в списке **Units**, находящемся справа;
- Orientation** (переключатель на два положения) — задание ориентации рабочего листа документа в его окне;
- Advanced** (кнопка) — управление раскрытием дополнительной (нижней) области окна, содержащей следующие элементы:
 - **Color Mode** (список) — выбор цветового формата документа: CMYK или RGB;
 - **Raster Effects** (список) — выбор разрешения, с которым будут формироваться дополнительные растровые изображения при создании различных эффектов в векторных объектах документа;
 - **Transparency Grid** (список, доступный при выборе пункта **Video and Film** в списке **New Document Profile**) — выбор варианта оформления сетки прозрачности;
 - **Preview Mode** (список) — выбор режима просмотра документа на экране;

- **Templates** (кнопка) — раскрытие диалогового окна **New from Template** (Новый из шаблона) с целью выбора в нем шаблона, на основе которого будет создан новый нестандартный документ;
- **Device Central** (кнопка, доступная при выборе пункта Mobile and Device в списке **New Document Profile**) — раскрытие диалогового окна одноименной дополнительной программы, входящей в дизайнерский программный пакет Adobe Creative Suite 3, для создания в нем нового графического документа, загружаемого в Illustrator CS3, который будет использован в мобильном устройстве связи заданного типа.

1.7.18. Окно *New Swatch*

Диалоговое окно **New Swatch** (Новый образец) предназначено для настройки параметров создаваемого цветового образца. Оно может быть открыто тремя способами:

- щелчком на кнопке **New Swatch** (Новый образец) панели **Swatches** (Образцы);
- выполнением команды **New Swatch** основного контекстного меню той же панели;
- выполнением команды **Create New Swatch** (Создать новый образец) контекстного меню панели **Color** (Цвет).

Элементы настройки окна **New Swatch**:

- Swatch Name** (поле) — ввод названия нового образца цвета;
- Color Type** (раскрывающийся список) — выбор типа цветового образца: стандартный (пункт **Process Color**) или составной (**Spot Color**);
- Global** (флажок) — подключение режима формирования образца глобального составного цвета (при условии выбора пункта **Process Color** в списке **Color Type**);
- Color Mode** (список) — выбор цветового формата, в котором будет производиться синтез образца цвета, из следующих вариантов:
 - формат оттенков серого (пункт **Grayscale**);
 - формат RGB (**RGB**);
 - формат HSB (**HSB**);
 - формат CMYK (**CMYK**);
 - формат Lab (**Lab**);
 - табличный формат, используемый в Web (**Web Safe RGB**);
- индикатор цветового образца (имеет квадратную форму и находится внизу слева) — отображение синтезируемого цвета, который будет зафиксирован на панели **Swatches** в качестве нового образца оформления;
- кнопка вхождения в цветовое пространство Web (цветной квадратик с предупреждающим значком в форме кубика) —

замена (щелчком мыши) синтезируемого цвета наиболее близким к нему цветом из табличной цветовой палитры для Web, в который эта кнопка раскрашена. Кнопка появляется на экране под индикатором цветового образца при условии, что синтезируемый цвет не входит в цветовое пространство палитры для Web;

- кнопка вхождения в цветовое пространство CMYK (цветной квадратик с предупреждающим треугольным значком желтого цвета с восклицательным знаком) — замена (щелчком мыши) синтезируемого цвета наиболее близким к нему цветом, входящим в цветовое пространство CMYK, в который эта кнопка раскрашена. Кнопка появляется на экране под предыдущей кнопкой при условии, что выбранный на панели образец цвета не входит в цветовое пространство CMYK, используемое при печати;
- ползунки с полями (их количество определяется заданным цветовым форматом) — ввод числовых значений базовых цветовых параметров синтезируемого образца цвета.

1.7.19. Окно *Object Mosaic*

Диалоговое окно **Object Mosaic** (Мозаика из объекта) предназначено для настройки параметров эффекта мозаики. Оно открывается одноименной командой подменю **Create** (Создать) меню **Filter** (Фильтр).

Элементы настройки окна **Object Mosaic**:

- в области **New Size** (Новый размер):
 - **Width** (поле) — ввод ширины формируемого векторного изображения;
 - **Height** (поле) — ввод высоты данного изображения;
- в области **Tile Spacing** (Промежуток между элементами):
 - **Width** (поле) — ввод промежутка между двумя соседними рядами элементов мозаики;
 - **Height** (поле) — ввод промежутка между двумя соседними колонками данных элементов;
- в области **Number of Tiles** (Число элементов):
 - **Width** (поле) — ввод числа мозаичных элементов по ширине изображения;
 - **Height** (поле) — ввод числа таких элементов по высоте изображения;
- в области **Constrain Ratio** (Соблюдать пропорцию):
 - **Width** (переключатель) — задание режима задания ширины векторного изображения, а также количества элементов мозаики по ширине при автоматическом вычислении программой соответствующих параметров по высоте в режиме сохранения пропорции исходного изображения;
 - **Height** (переключатель) — задание режима задания аналогичных параметров по высоте при вычислении программой соответствующих параметров по ширине в режиме сохранения пропорций исходного изображения;
- в области **Result** (Результат):
 - **Color** (переключатель) — задание режима раскраски мозаичных элементов усредненными цветами исходного изображения;

- **Gray** (переключатель) — задание режима раскраски данных элементов оттенками серого цвета;
- **Resize using Percentages** (флажок) — подключение режима задания размеров формируемого векторного изображения в процентах по отношению к размерам исходного изображения;
- **Delete Raster** (флажок) — подключение режима удаления исходного изображения.
- **Use Ratio** (кнопка) — задание режима сохранения пропорции размеров исходного изображения в результирующем изображении, а также в элементах мозаики, из которых оно формируется.

1.7.20. Окно *Pattern Brush Options*

Диалоговое окно **Pattern Brush Options** (Параметры шаблонной кисти) предназначено для настройки параметров профиля шаблонной кисти. Оно открывается двумя способами:

- щелчком на кнопке **OK** диалогового окна **New Brush** (Новая кисть) при выбранном в нем переключателе **New Pattern Brush** (Новая шаблонная кисть);
- двойным щелчком мыши на значке профиля шаблонной кисти, выбранном на панели **Brushes** (Кисти).

Элементы настройки окна **Pattern Brush Options**:

- Name** (поле) — ввод названия текущего профиля шаблонной кисти;
- пять кнопок, на которых изображены элементы текущего профиля шаблонной кисти, — отображение этих элементов в указанных местах контура (на схемах ниже), а также активизация любого из них (щелчком мыши) для его последующей замены;
- список образцов оформления (под кнопками) — выбор одного из таких образцов для замены им активного элемента профиля кисти. Включает все шаблоны программы, входящие в состав панели **Swatches** (Образцы), а также текущий образец оформления, введенный в соответствующую ячейку панели **Brushes** (Кисти) (пункт **Original**), и вариант отсутствия оформления данного элемента (пункт **None**);
- Preview** (флажок, используемый только в режиме редактирования профиля кисти) — подключение режима просмотра в документе векторных объектов, обводка которых выполнялась шаблонной кистью с данным профилем при текущих параметрах его настройки;
- Scale** (поле) — ввод коэффициента масштабирования (в процентах) размеров образцов оформления, накладываемых на контур обрабатываемого объекта, которые соответствуют толщине линии обводки в 1 пункт, заданной на панели **Stroke** (Обводка);
- Spacing** (поле) — ввод относительной величины промежутка между элементами оформления контура объекта, задаваемой в процентах к ширине этих элементов;

- Flip Along** (флажок) — подключение режима зеркального разворота по горизонтали изображения фигурной обводки векторного объекта данным профилем кисти относительно его контура;
- Flip Across** (флажок) — подключение режима зеркального разворота по вертикали этого изображения;
- Method** (раскрывающийся список) — выбор одного из четырех возможных способов раскраски области фигурной обводки объекта, сформированной данным профилем кисти. Включает четыре пункта:
 - **None** — цвета раскраски области обводки совпадают с цветами раскраски изображения профиля кисти (пункт **None**);
 - **Tints** — область обводки объекта раскрашивается светлыми оттенками текущего цвета обводки, выбранного на панели **Color**;
 - **Tints and Shades** — данная область раскрашивается светлыми и темными оттенками заданного цвета обводки (пункт **Tints and Shades**);
 - **Hue Shift** — те участки области обводки объекта, которые соответствуют участкам профиля кисти, раскрашенным в ключевой цвет (*см. ниже*), будут иметь текущий цвет обводки, при этом остальные цвета раскраски данной области соответствующим образом изменятся (пункт **Hue Shift**);
- Key Color** (кнопка с изображением пипетки) — выбор ключевого цвета в изображениях элементов профиля шаблонной кисти, находящихся под полем **Name** диалогового окна;
- Tips** (кнопка) — вывод на экран справочной информации, относящейся к различным способам раскраски области обводки объекта;
- Stretch to fit** (переключатель) — задание режима автоматического масштабирования составных элементов профиля шаблонной кисти вдоль контура объекта для устранения возможных промежутков между ними в области обводки объекта;
- Add space to fit** (переключатель) — задание режима отсутствия автоматического масштабирования, при котором такие промежутки могут появляться;
- Approximate path** (переключатель) — задание режима автоматического масштабирования размеров прямоугольного кон-

тура объекта с обводкой данным профилем кисти, обеспечивающим неизменность изображений элементов используемого профиля.

1.7.21. Окно *Print*

Диалоговое окно **Print** (Печать) одноименной команды меню **File** (Файл) предназначено для настройки параметров печати. Это окно состоит из общих элементов управления, а также из элементов, располагаемых на восьми вкладках.

Вверху окна расположены три раскрывающихся списка:

- Print Preset** — выбор предустановки печати, представляющей собой предварительно заданный набор параметров печати, хранящийся в файле;
- Printer** — выбор драйвера используемого принтера или режима формирования файла печати документа на принтере типа PostScript, имеющего расширение ps (пункт **Adobe PostScript File**);
- PPD** — выбор с целью загрузки PPD-файла (PostScript Printer Description) с параметрами печати для заданного принтера типа PostScript.

В левой части окна расположены:

- прокручивающийся список вкладок окна — выбор вкладки с целью доступа к ее содержимому, располагаемому в правой части окна;
- рабочая область окна, назначение которой состоит в следующем:
 - отображение цветного печатного оттиска изображения документа при текущих параметрах настройки печати;
 - регулировка в интерактивном режиме положения изображения исходного документа на страницах печатного документа.

Внизу окна находятся следующие кнопки (в порядке слева направо):

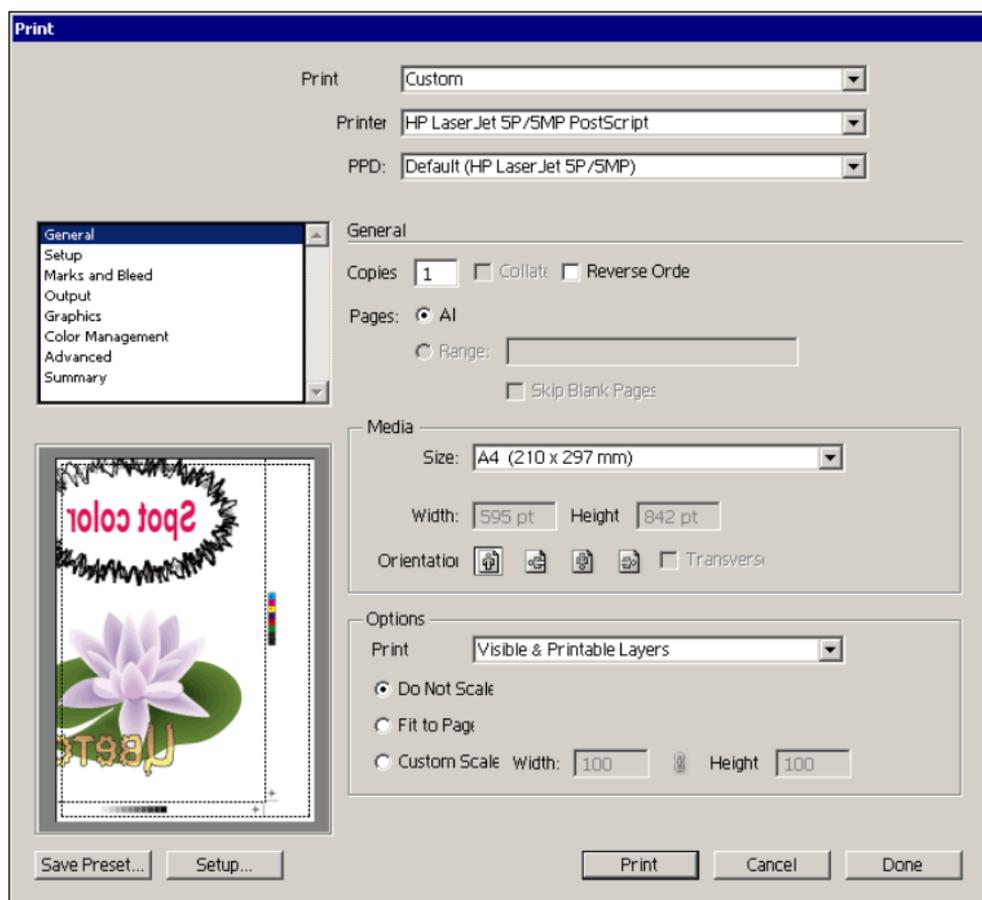
- Save Preset** — сохранение текущих параметров печати в качестве новой предустановки печати;
- Setup** — раскрытие диалогового окна **Печать** (см. ЭС ▶ "1.7.1.") для настройки параметров, имеющих непосредственное отношение к процессу печати;
- Print** — закрытие окна **Print** с сохранением текущих парамет-

ров печати и запуском процесса печати документа;

- **Cancel** — закрытие данного окна без сохранения выбранных параметров печати;
- **Done** — закрытие окна **Print** с сохранением параметров печати (без распечатки документа).

1.7.21.1. Вкладка *General*

Вкладка **General** (Основные) окна **Print**, показанная на рисунке, содержит элементы настройки общих параметров печатного документа.



Вкладка **General** окна **Print**

Элементы настройки вкладки **General**:

- Copies** (поле) — ввод числа копий печатного документа;
- Collate** (флажок) — подключение режима сортировки по копиям выводимых страниц печатного документа;
- Reverse Order** (флажок) — подключение режима вывода страниц печатного документа в обратном порядке;
- All** (переключатель) — задание режима вывода всех страниц

печатного документа, представляющих собой мозаичные фрагменты, на которые разбит большой рабочий лист исходного документа;

- Range** (переключатель) — задание режима вывода нескольких страниц документа, заданных в поле справа;
- Skip Blank Pages** (флажок) — подключение режима пропуска при печати пустых страниц;
- Size** (раскрывающийся список) — выбор стандартного формата листов бумаги для печати, определяющего размеры печатаемой области документа;
- Width** (поле) — ввод ширины листов бумаги при нестандартном их формате (для пункта **Custom** в списке **Size**);
- Height** (поле) — ввод высоты листов бумаги при нестандартном формате (для пункта **Custom** в списке **Size**);
- Orientation** (кнопочный переключатель на четыре положения) — выбор ориентации рабочего листа исходного документа на страницах будущего печатного документа;
- Transverse** (флажок) — подключение режима поворота на 90° изображения документа относительно его исходной ориентации (доступен не для всех PPD-файлов);
- Print Layers** (список) — выбор с помощью следующих трех пунктов варианта вывода на печать содержимого документа исходя из его расположения в слоях:
 - **Visible & Printable Layers** — вывод тех видимых слоев документа, для которых задан режим печати;
 - **Visible Layers** — вывод всех видимых слоев;
 - **All Layers** — вывод всех слоев документа;
- Do Not Scale** (переключатель) — задание режима сохранения исходного масштаба изображения документа;
- Fit to Page** (переключатель) — задание режима подгонки масштаба данного изображения к размерам листа бумаги;
- Custom Scale** (переключатель) — задание режима регулировки масштаба изображения документа, для которого используются следующие элементы настройки:
 - **Width** (поле) — ввод относительного размера по ширине изображения документа;

- **Height** (поле) — ввод относительного размера по высоте изображения документа;
- кнопка между данными полями (в виде цепочки) — задание режима сохранения пропорции размеров данного изображения.

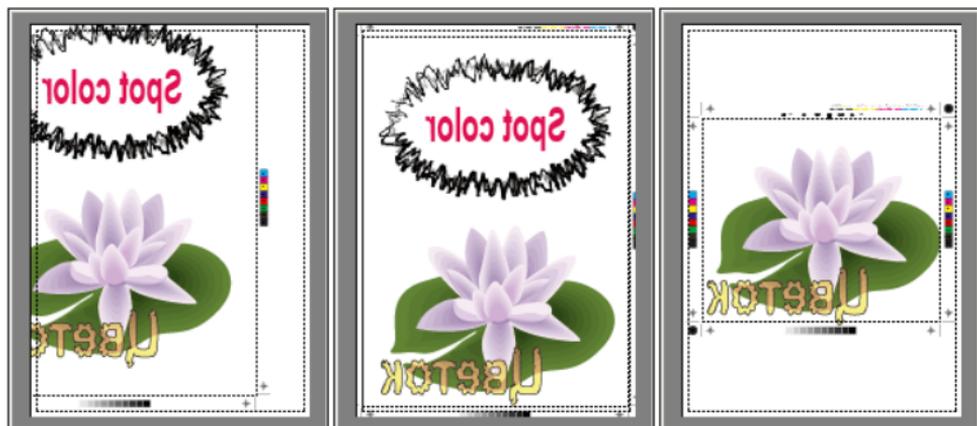
1.7.21.2. Вкладка *Setup*

На вкладке **Setup** (Настройка) окна **Print** производится выбор печатаемой области документа, а также вариант распечатки большого документа на нескольких листах бумаги. К числу элементов настройки данной вкладки относятся:

- Crop Artwork to** (раскрывающийся список) — выбор с помощью следующих трех пунктов варианта формирования печатаемой области документа:
 - **Artboard** — данная область такая же, как в исходном документе (см. рисунок слева);
 - **Artwork Bounding Box** — печатаемая область совпадает с областью охвата содержимого документа (см. рисунок по середине);
 - **Crop Area** — данная область совпадает с областью обрезки документа, которая может быть сформирована инструментом **Crop Area** (Область обрезки) или командой **Object ▶ Crop Area ▶ Make** (Объект ▶ Область обрезки ▶ Создать) (см. рисунок справа);
- Placement** (селектор положения печатаемой области) — выбор одного из девяти стандартных положений печатаемой области на рабочем листе исходного документа;
- Origin X** (поле) — ввод горизонтальной координаты печатаемой области;
- Origin Y** (поле) — ввод вертикальной координаты печатаемой области;
- Tiling** (список) — выбор с помощью следующих трех пунктов варианта распечатки документа с большим рабочим листом, разбиваемым на несколько страниц:
 - **Single Full Page** — печать только одной страницы документа;
 - **Tile Full Pages** — печать всех страниц документа с перекрытием, ширина поля которого задается в поле **Overlap** (под списком);
 - **Tile Imageable Areas** — печать всех страниц без перекрытия.

На рисунке показаны три варианта печатаемой области документа

(он был рассмотрен в разд. "Выполняем операцию печати" гл. 8), отображаемой в рабочей области окна **Print**. Эти варианты соответствуют разным пунктам списка **Crop Artwork to**.



Различные варианты формирования печатаемой области документа

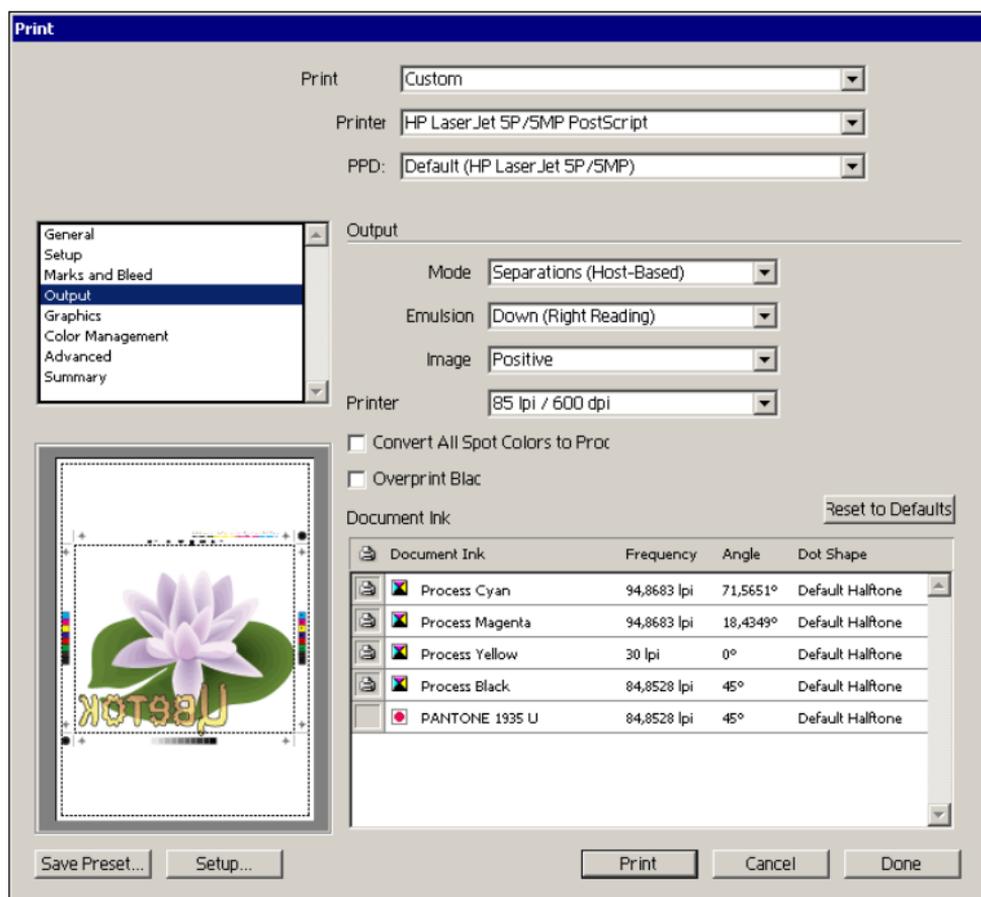
1.7.21.3. Вкладка *Marks & Bleed*

Вкладка **Marks & Bleed** (Метки и поле обрезки) окна **Print** включает элементы настройки параметров печати служебной информации. К числу этих элементов относятся:

- All Printer's Marks** (флажок) — подключение режима печати всей служебной информацией (меток, шкал и текстового ярлыка);
- Trim Marks** (флажок) — подключение режима печати стандартных меток обрезки;
- Registration Marks** (флажок) — подключение режима печати меток приводки;
- Color Bars** (флажок) — подключение режима печати калибровочных шкал;
- Page Information** (флажок) — подключение режима печати ярлыка с краткой текстовой информацией;
- Printer Mark Type** (раскрывающийся список) — выбор одного из двух стилей оформления различных меток;
- Trim Mark Weight** (список) — выбор толщины линий, образующих метки;
- Offset** (поле) — ввод величины отступа меток и шкал от линии обрезки печатного документа;
- четыре поля в области **Bleeds** — ввод значений верхнего (поле **Top**), нижнего (**Bottom**), левого (**Left**) и правого (**Right**) полей обрезки, представляющих собой соответствующие выступы печатаемой области за линию обрезки;
- кнопка между этими полями (в виде цепочки) — задание режима сохранения пропорций между исходными значениями полей обрезки.

1.7.21.4. Вкладка *Output*

На вкладке **Output** (Вывод) окна **Print**, показанной на рисунке, производится выбор режима печати с цветоделением или без него, а также настройка параметров вывода цветоделенных пленок.



Вкладка **Output** окна **Print**

Элементы настройки вкладки **Output**:

- Mode** (раскрывающийся список) — выбор режима печати на композитном принтере (пункт **Composite**) или на принтере для цветоделения (одни из двух пунктов с ключевым словом "Separations" в их названиях);
- Emulsion** (список) — выбор одного из двух режимов печати: без зеркального разворота документа по горизонтали [пункт **Up (Right Reading)**] или с таким разворотом [**Down (Right**

Reading)];

- Image** (список) — выбор режима печати без замены исходных цветов документа на дополнительные (пункт **Positive**) или с такой заменой (**Negative**);
- Printer Resolution** (список) — выбор комбинации значений линиатуры раstra и разрешения принтера из стандартного набора значений этих двух параметров, заданных в PPD-файле;
- Convert All Spot Colors to Process** (флажок) — подключение режима преобразования всех стандартных цветов документа в составные цвета при печати с цветоделением;
- Overprint Black** (флажок) — подключение режима цветоделенной печати с наложением областей черного цвета для документа цветового формата CMYK;
- Reset to Defaults** (кнопка) — восстановление исходного состояния параметров цветоделения, доступных для изменения в следующем списке;
- прокручивающийся список цветоделенных пленок, функциями которого являются:
 - отображение количества таких пленок, а также цветов, для печати которыми они создаются;
 - управление выводом на печать каждой пленки с помощью управляющего значка печати (в виде принтера), находящегося слева;
 - преобразование стандартного цвета, которым будет печататься пленка, в составные цвета путем щелчка на значке типа цвета, расположенного справа от значка печати (для стандартного цвета этот значок имеет вид красного кружочка в квадратной рамке, а для составного цвета — вид четырех разноцветных секторов);
 - изменение следующих параметров раstra для каждой пленки: линиатуры раstra (поле **Frequency**), угла его наклона (поле **Angle**) и формы точек раstra (поле **Dot Shape**).

1.7.21.5. Вкладка *Graphics*

Вкладка **Graphics** (Графике) окна **Print** содержит элементы настройки качества печати графической и текстовой информации. К числу этих элементов относятся:

- Flatness** (ползунок) — регулировка степени интерполяции в документе исходных кривых ломаными линиями, которыми эти кривые будут заменены при печати документа на принтере типа PostScript;
- Automatic** (флажок) — подключение режима автоматического выбора принтером оптимального уровня интерполяции;
- Download** (раскрывающийся список) — выбор одного из трех вариантов временной загрузки шрифтов документа в память принтера PostScript: без такой загрузки (пункт **None**); с загрузкой только используемых символов (**Subset**); с полной загрузкой шрифтов (**Complete**);
- PostScript** (список) — выбор используемой версии языка PostScript (Level 2 или Level 3), от которой зависит качество и скорость печати сложных векторных изображений;
- Data Format** (список) — выбор способа кодировки информации, выводимой при печати в файл;
- Compatible Gradient and Gradient Mesh Printing** (флажок) — подключение режима печати без искажений градиентных заливок векторных объектов на старых принтерах, не поддерживающих такую печать (этот режим замедляет процесс печати).

1.7.21.6. Вкладка *Color Management*

Вкладка **Color Management** (Цветовое управление) окна **Print** включает элементы настройки параметров цветового управления печатью документа. К числу этих элементов относятся:

- Color Handling** (раскрывающийся список) — выбор источника цветового управления при печати: сама программа (пункт **Let Illustrator determine colors**) или подключенный к ней принтер типа PostScript (**Let PostScript printer determine color**);
- Printer Profile** (список, доступный при выборе пункта **Let Illustrator determine colors** в предыдущем списке) — выбор цветового профиля, который будет использован при печати;
- Rendering Intent** (список) — выбор одного из четырех алгоритмов коррекции базовых цветовых параметров при переходе из одного цветового пространства в другое;
- Preserve CMYK/RGB Numbers** (флажок) — подключает режим сохранения числовых значений цветовых параметров для того содержимого документа, у которого отсутствуют цветовые профили.

1.7.21.7. Вкладка *Advanced*

Вкладка **Advanced** (Расширенные) окна **Print** содержит элементы настройки дополнительных параметров печати. К числу этих элементов относятся:

- Print as Bitmap** (флажок) — подключение режима печати документа как растрового изображения (доступен только для принтеров, поддерживающих растровую печать);
- Overprints** (раскрывающийся список) — выбор с помощью следующих трех пунктов варианта печати с наложением:
 - **Preserve** — сохранение заданного в документе режима печати с наложением;
 - **Discard** — отмена печати с наложением тех областей документа, для которых такая печать была задана с помощью панели **Attributes** (Атрибуты);
 - **Simulate** — печати с наложением для композитного оттиска имитация.
- Preset** (список) — выбор одной из стандартных предустановок с параметрами операции сплющивания, выполняемой при печати документа;
- Custom** (кнопка) — раскрытие дополнительного диалогового окна для настройки параметров сплющивания.

1.7.21.8. Вкладка *Summary*

Вкладка **Summary** (Резюме) окна **Print** является информационной. На ней находятся два списка: список **Options** со всеми текущими параметрами печати и список **Warnings** с предупреждающими сообщениями, на которые следует обращать внимание пользователю. С помощью кнопки **Save Summary** Содержимое этой вкладки может быть сохранено в текстовом файле.

1.7.22. Окно *Rasterize*

Диалоговое окно **Rasterize** (Растрировать) предназначено для настройки параметров растрирования выбранный объектов документа. Оно открывается одноименной командой **Object** (Объект), меню **Object** (Объект).

Элементы настройки окна **Rasterize**:

- Color Model** (раскрывающийся список) — выбор цветового формата создаваемого растрового изображения;
- пять переключателей в области **Resolution: Screen (72 ppi), Medium (150 ppi), High (300 ppi), Other ppi** (с полем) и **Use Document Raster Effects Resolution** — выбор разрешения изображения;
- White** (переключатель) — выбор подложки белого цвета;
- Transparent** (переключатель) — выбор прозрачной подложки;
- Anti-aliasing** (список) — выбор одного из двух вариантов сглаживания краевых пикселей изображения;
- Create Clipping Mask** (флажок) — подключение режима создания обрезной маски;
- Add Around** (поле) — ввод ширины области наращивания подложки по периметру области охвата исходных объектов;
- Preserve spot colors** (флажок) — подключение режима сохранения без изменения стандартных цветов, использованных при раскраске исходных объектов.

1.7.23. Окно *Save for Web & Devices*

Диалоговое окно **Save for Web & Devices** (Сохранить для Web и устройств) предназначено для настройки файловых параметров изображений Web-страницы, формируемой из активного документа с помощью одноименной команды меню **File** (Файл).

Окно **Save for Web & Devices** включает следующие основные части: шесть инструментов (слева), рабочая область (в центре), строка состояния (внизу) и панель управления (справа).

1.7.23.1. Инструменты

Перечислим инструменты окна **Save for Web** (в порядке сверху вниз):

- Hand** (Рука) — используется для перемещения (с помощью мыши) изображений, находящихся в разделах рабочей области окна при их частичном отображении;
- Slice Select** (Выделение вырезки) — выделяет в документе вырезки с целью задания для них файловых параметров;
- Zoom** (Масштаб) — изменяет масштаб изображений в рабочей области окна (при щелчке мышью без нажатия клавиши <Alt> дискретно увеличивает масштаб, а с нажатием данной клавиши — дискретно его уменьшает);
- Eyedropper** (Пипетка) — используется для выбора текущего цвета в активном изображении (им будет раскрашена кнопка инструмента **Eyedropper Color**);
- Eyedropper Color** (Цвет пипетки) — раскрывает диалоговое окно **Color Picker** для выбора в нем текущего цвета, а также для его отображения;
- Toggle Slices Visibility** (Управление видимостью вырезок) — управляет отображением вырезок, доступных для выделения.

1.7.23.2. Рабочая область

Рабочая область окна **Save for Web** предназначена для отображения исходного и результирующих образцов изображений документа, а также для настройки их файловых параметров. Она состоит из четырех вкладок, задающих варианты представления изображений на экране (любая вкладка раскрывается щелчком на ее ярлычке). К числу этих вкладок относятся:

- Original** (Оригинал) — в рабочей области окна размещается лишь исходное изображение активного документа;
- Optimized** (Оптимизированное) — в рабочей области находится основное результирующее изображение, называемое также *оптимизированным* (его параметры оптимизируются программой или задаются пользователем);
- 2-Up** (2 варианта) — рабочая область включает два раздела, в левом из которых находится исходное изображение, а в правом — оптимизированное;
- 4-Up** (4 варианта) — рабочая область состоит из четырех разделов, содержащие следующие образцы изображений: сверху — исходное (левое) и оптимизированное, а внизу — два дополнительных обработанных изображения, файловые параметры которых отличны от параметров оптимизированного.

Под изображением, находящемся в каждом разделе рабочей области окна, дается краткая справочная информация об основных файловых параметрах изображения, определяющих соотношение между его качеством и размером файла. Щелчок мышью в одном из разделов делает активным находящееся в нем изображение.

Справа сверху от рабочей области находится круглая кнопка (с меткой черного треугольника), раскрывающая контекстного меню **Preview Menu** (Меню просмотра). В нем производится выбор цветового пространства для результирующих изображений, а также скорость передачи модема, в зависимости от которой вычисляется отображаемое на экране время загрузки по сети графического файла.

1.7.23.3. Строка состояния

Строка состояния окна **Save for Web** расположена под рабочей областью. Она включает две составных части:

- раскрывающийся список стандартных значений масштаба представления изображений в разделах рабочей области окна, с полем для ввода произвольной величины масштаба, подтверждаемого нажатием клавиши <Enter>;
- информационное поле (серого цвета), в котором выводится информация о цветовых параметрах пиксела изображения, на котором находится указатель, а также уровень непрозрачности данного пиксела (параметр **Alpha**).

1.7.23.4. Панель управления

Панель управления окна **Save for Web** находится справа. В верхней ее части расположены три кнопки управления окном, назначение которых состоит в следующем:

- Save** — подключение режима сохранения сформированных изображений вырезок в файлах, для чего открывает дополнительное диалоговое окно **Save Optimized As** (Сохранить оптимизированное как);
- Cancel/Reset** — восстановление исходных параметров настройки с закрытием данного окна или без его закрытия (при нажатой клавише <Alt>);
- Done/Remember** — сохранение выбранных параметров с закрытием окна или без его закрытия (при нажатой клавише <Alt>).

Справа под кнопкой **Done/Remember** находится круглая кнопка раскрытия контекстного меню **Optimize Menu** (Меню оптимизации). В средней части панели управления размещаются элементы настройки файловых параметров изображений для Web (они описываются ниже).

В средней части панели управления располагаются элементы настройки файловых форматов, в которых будут сохраняться сформированные изображения для Web (см. ниже).

В нижней части панели управления находится область раскрытия трех вкладок:

- Color Table** (Цветовая таблица), которая предназначена для цветовой обработки результирующего изображения, представленного в табличном цветовом формате (для файловых форматов GIF и PNG-8);
- Image Size** (Размер изображения), которая используется для изменения экранных размеров формируемого изображения, задаваемых в пикселах;
- Layers** (Слои), которая предназначена для задания параметров представления слоев исходного документа в качестве слоев CSS (Cascading Style Sheets — каскадные стилевые таблицы), допускающих управление их отображением в будущей Web-странице.

В самом низу панели управления расположена кнопка **Device**

Central (Центр устройств). Она обеспечивает загрузку текущего графического документа в окно одноименной дополнительной программы, входящей в дизайнерский программный пакет Adobe Creative Suite 3, с целью его тестирования в режиме имитируемой загрузки в мобильные устройства различных типов.

1.7.23.4.1. Элементы настройки файловых параметров

Ниже описываются элементы настройки файловых параметров изображений для Web, находящиеся в средней части панели управления.

◀ *Общие элементы настройки*, не зависящие от выбранного файлового формата:

- Settings** (раскрывающийся список) — выбор стиля сохранения изображения, представляющего собой набор параметров предназначенного для Web изображения, сохраненных под определенным именем в файле;
- Optimized file format** (список) — выбор одного из семи файловых форматов для Web: GIF, JPEG, PNG-8, PNG-24, Flash, SVG или WBMP для представления в нем активной вырезки выбранного образца результирующего изображения.

◀ *Элементы настройки для растрового файлового формата GIF* (пункт **GIF** в списке **Optimized file format**):

- Color reduction algorithm** (раскрывающийся список) — выбор табличной цветовой палитры, используемой при раскраске изображения вырезки;
- Lossy** (ползунок) — регулировка допустимого уровня потери графической информации в растровом файле, позволяющий уменьшить файловый размер изображения;
- Colors** (список) — выбор количества цветовых образцов в табличной цветовой палитре, относящейся к формируемому изображению;
- Specify the dither algorithm** (список) — выбор способа имитации цветовых оттенков в изображении, позволяющего повысить его качество при небольшом количестве цветов в нем;
- Dither** (ползунок) — регулировка степени обработки изображения по способу имитации цветовых оттенков, выбранному в списке **Specify the dither algorithm**;
- Transparency** (флажок) — подключение режима сохранения прозрачных участков изображения (при снятом флажке такие участки раскрасятся в цвет, заданный в следующем списке);
- Matte** (список) — выбор цвета раскраски прозрачных участков исходного изображения (при снятом флажке **Transparency**);
- Specify transparency dither algorithm** (список) — выбор спо-

соба имитации частично прозрачных участков изображения путем случайного смешения полностью прозрачных и непрозрачных его пикселей;

- Amount** (ползунок) — регулировка степени случайного смешения полностью прозрачных и непрозрачных пикселей выборе пункта **Diffusion Transparency Dither** в списке **Specify transparency dither algorithm**;
- Interlaced** (флажок) — подключение режима постепенного повышения качества изображения в процессе его загрузки по сети, обеспечивающего снижение задержки в появлении изображения на экране;
- Web Snap** (ползунок) — регулировка диапазона цветовых оттенков, при попадании в который происходит замена исходных цветовых образцов изображения меньшим количеством образцов, относящихся к табличной цветовой палитре для Web.

◀ *Элементы настройки для растрового файлового формата JPEG* (пункт **JPEG** в списке **Optimized file format**):

- Compression quality** (раскрывающийся список) — выбор качества изображения, от которого зависит его файловый размер;
- Optimized** (флажок) — подключение режима дополнительного сжатия графической информации в файле;
- Quality** (ползунок) — регулировка уровня качества изображения, влияющего на его файловый размер;
- Progressive** (флажок) — подключение режима постепенного повышения качества изображения в процессе его загрузки по сети;
- ICC** (флажок) — подключение режима внедрения в изображение цветового профиля исходного документа, который будет использоваться при загрузке изображения в Web-обозреватель;
- Blur** (ползунок) — регулировка уровня незначительного размытия изображения, повышающего качество его отображения;
- Matte** (список) — выбор цвета, которым будут раскрашены прозрачные участки исходного изображения.

◀ *Элементы настройки для растрового файлового формата PNG-8* (пункт **PNG-8** в списке **Optimized file format**):

- Color reduction algorithm** (раскрывающийся список) — выбор

табличной цветовой палитры, используемой при раскраске выбранного образца результирующего изображения;

- Interlaced** (флажок) — подключение режима постепенного повышения качества изображения в процессе его загрузки по сети;
- Colors** (список) — выбор количества цветовых образцов в табличной цветовой палитре, относящейся к формируемому изображению;
- Specify the dither algorithm** (список) — выбор способа имитации цветовых оттенков в изображении, позволяющего повысить его качество при небольшом количестве цветов в нем;
- Dither** (ползунок) — регулировка степени обработки изображения по способу имитации цветовых оттенков, заданному в списке **Specify the dither algorithm**;
- Transparency** (флажок) — подключение режима сохранения прозрачных участков изображения (при снятом флажке такие участки раскрасятся в цвет, заданный в следующем списке);
- Matte** (список) — выбор цвета раскраски прозрачных участков исходного изображения (при снятом флажке **Transparency**);
- Specify transparency dither algorithm** (список) — выбор способа имитации частично прозрачных участков изображения путем случайного смешения полностью прозрачных и непрозрачных его пикселей;
- Amount** (ползунок) — регулировка степени случайного смешения полностью прозрачных и непрозрачных пикселей при выборе пункта **Diffusion Transparency Dither** в списке **Specify transparency dither algorithm**;
- Web Snap** (ползунок) — регулировка диапазона цветовых оттенков, при попадании в который происходит замена исходных цветовых образцов изображения меньшим количеством образцов, относящихся к табличной цветовой палитре для Web.

◀ *Элементы настройки для растрового файлового формата PNG-24 (пункт **PNG-24** в списке **Optimized file format**):*

- Interlaced** (флажок) — подключение режима постепенного повышения качества изображения в процессе его загрузки по сети;
- Transparency** (флажок) — подключение режима сохранения

прозрачных участков изображения (при установке флажка) или раскраски их в цвет, выбранный в списке **Matte**;

- Matte** (раскрывающийся список) — выбор цвета раскраски прозрачных участков исходного изображения (при снятом флажке **Transparency**).

◀ *Элементы настройки для векторного файлового формата Flash* (пункт **SWF** в списке **Optimized file format**):

- Flash Player Version** (первый раскрывающийся список) — выбор версии файлового формата Flash;
- Type of export** (второй список) — выбор одного из двух вариантов сохранения содержимого документа в файле формата Flash:
 - все содержимое документа сохраняется в единственном кадре формируемого файла (пункт **All File to SWF File**);
 - содержимое каждого слоя документа сохраняется в отдельном кадре файла видеоклипа Flash (**Layers to SWF Frames**);
- Compress** (флажок) — подключение режима сжатия информации в формируемом файле формата Flash;
- Protect File** (флажок) — подключение режима блокировки импорта Flash-файла в другой электронный документ;
- Text as Outlines** (флажок) — подключение режима представление текстовых символов векторными объектами;
- Curve Quality** (ползунок) — регулировка уровня качества векторной графики документа, представляемой в формируемом файле;
- для пункта **Layers to SWF Frames** списка **Type of export**:
 - **Frame Rate** (ползунок) — регулировка частоты воспроизведения кадров клипа;
 - **Loop** (флажок) — подключение режима циклического (непрерывного) воспроизведения кадров;
- Appearance** (переключатель) — выбор режима сохранения вида объектов исходного документа в выходном Flash-файле;
- Editability** (переключатель) — выбор режима сохранения свойств объектов документа в данном файле.

⏪ *Элементы настройки для векторного файлового формата SVG* (пункт **SVG** в списке **Optimized file format**):

левые элементы:

- первый раскрывающийся список — выбор типа описания содержимого документа в формируемом SVG-файле;
- второй список — выбор набора символов используемых шрифтов, которые будут сохраняться в файле данного формата;
- третий список — выбор режима размещения растровых изображений документа: в файлах вырезок (пункт **Embed Images**) или в связанных файлах (**Link Images**);
- четвертый список — выбор положения атрибутов вырезки в коде каскадных стилевых таблиц (CSS);
- **Optimize for Adobe SVG Viewer** (флажок) — подключение режима оптимизации параметров формируемого файла под его просмотр в программе Adobe SVG Viewer, предназначенной для чтения SVG-файлов;

правые элементы:

- **Compressed** (флажок) — подключение режима сжатия информации в файле вырезки;
- **Decimals** (ползунок) — регулировка количества десятичных символов, которыми будет представляться сохраняемая векторная графика;
- первый список — выбор способа экспорта текстовых шрифтов;
- второй список — выбор формата представления текстовых символов.

⏪ *Элементы настройки для растрового файлового формата WBMP* (пункт **WBMP** в списке **Optimized file format**):

Specify the dither algorithm (раскрывающийся список) — выбор способа имитации цветовых оттенков, позволяющий повысить качество изображения при небольшом количестве цветов в нем;

Dither (ползунок) — регулировка степени обработки изображения по способу имитации цветовых оттенков, заданному в списке **Specify the dither algorithm**.

1.7.24. Окно *Scatter Brush Options*

Диалоговое окно **Scatter Brush Options** (Параметры распыляющей кисти) предназначено для настройки параметров профиля распыляющей кисти. Оно открывается двумя способами:

- щелчком на кнопке **OK** диалогового окна **New Brush** (Новая кисть) при выбранном в нем переключателе **New Scatter Brush** (Новая распыляющая кисть);
- двойным щелчком мыши на значке профиля распыляющей кисти, выбранном на панели **Brushes** (Кисти).

Элементы настройки окна **Scatter Brush Options**:

- Name** (поле) — ввод названия текущего профиля распыляющей кисти;
- Preview** (флажок, используемый только в режиме редактирования профиля кисти) — подключение режима просмотра в документе тех векторных объектов, обводка которых выполнялась распыляющей кистью с данным профилем при текущих параметрах его настройки;
- Size** (ползунок с двумя полями) — выполнение двух функций:
 - при условии выбора пункта **Fixed** в списке справа — регулировка коэффициента масштабирования (в процентах) размеров распыляемых образцов изображений, которые соответствуют толщине линии обычной обводки в 1 пункт, заданной на панели **Stroke** (Обводка);
 - при условии выбора пункта **Random** в списке справа — регулировка допустимого диапазона возможного изменения коэффициента масштабирования (в процентах) размеров распыляемых образцов изображений, которые соответствуют толщине линии обычной обводки в 1 пункт;
- раскрывающийся список (справа от данного ползунка) — выбор одного из трех вариантов изменения этих размеров: без изменения (пункт **Fixed**); случайное изменение (**Random**); изменение в зависимости от воздействия инструмента-пера на специальный планшет, чувствительный к его нажиму (пять остальных пунктов);
- Spacing** (ползунок с двумя полями) — выполнение двух функций:

- при условии выбора пункта **Fixed** в списке справа — регулировка относительных промежутков между геометрическими центрами распыляемых образцов изображений (в процентах к исходным размерам изображения профиля кисти);
 - при условии выбора пункта **Random** в списке справа — регулировка допустимого диапазона возможного изменения относительных промежутков между геометрическими центрами распыляемых образцов изображений;
- список (справа от данного ползунка) — выбор одного из трех вариантов изменения этих промежутков: без изменения (пункт **Fixed**); случайное изменение (**Random**); изменение в зависимости от воздействия инструмента-пера на планшет (пять остальных пунктов);
- **Scatter** (ползунок с двумя полями) — выполнение двух функций:
- при условии выбора пункта **Fixed** в списке справа — регулировка относительной величины поперечного смещения для распыляемых образцов изображений относительно контура выбранного объекта (в процентах к исходным размерам изображения профиля кисти);
 - при условии выбора пункта **Random** в списке справа — регулировка допустимого диапазона возможного изменения относительной величины поперечного смещения для распыляемых образцов изображений относительно контура выбранного объекта;
- список (справа от данного ползунка) — выбор одного из трех вариантов изменения величин такого смещения: без изменения (пункт **Fixed**); случайное изменение (**Random**); изменение в зависимости от воздействия инструмента-пера на планшет (пять остальных пунктов);
- **Rotation** (ползунок с двумя полями) — выполнение двух функций:
- при условии выбора пункта **Fixed** в списке справа — регулировка угла поворота (в градусах) распыляемых образцов изображений относительно горизонтали (пункт **Page** списка **Rotation relative to**) или контура обрабатываемого объекта (пункт **Path** данного списка);
 - при условии выбора пункта **Random** в списке справа — ре-

гулировка допустимого диапазона возможного изменения угла поворота распыляемых образцов изображений относительно горизонтали (пункт **Page** списка **Rotation relative to**) или контура обрабатываемого объекта (пункт **Path** данного списка);

- список (справа от данного ползунка) — выбор одного из трех вариантов изменения угла поворота распыляемых образцов изображений: без изменения (пункт **Fixed**); случайное изменение (**Random**); изменение в зависимости от воздействия инструмента-пера на планшет (пять остальных пунктов);
- Method** (раскрывающийся список) — выбор одного из четырех возможных способов раскраски области фигурной обводки объекта, сформированной данным профилем кисти. Включает четыре пункта:
 - **None** — цвета раскраски области обводки совпадают с цветами раскраски изображения профиля кисти (пункт **None**);
 - **Tints** — область обводки объекта раскрашивается светлыми оттенками текущего цвета обводки, выбранного на панели **Color**;
 - **Tints and Shades** — данная область раскрашивается светлыми и темными оттенками заданного цвета обводки (пункт **Tints and Shades**);
 - **Hue Shift** — те участки области обводки объекта, которые соответствуют участкам профиля кисти, раскрашенным в ключевой цвет (*см. ниже*), будут иметь текущий цвет обводки, при этом остальные цвета раскраски данной области соответствующим образом изменятся (пункт **Hue Shift**);
- Key Color** (кнопка с изображением пипетки) — выбор ключевого цвета в изображении профиля кисти, находящемся в области просмотра диалогового окна;
- Tips** (кнопка) — вывод на экран справочной информации, относящейся к различным способам раскраски области обводки объекта;
- область просмотра (внизу справа) — отображение профиля кисти (образца изображения, распыляемого вдоль контура выбранного объекта документа).

1.7.25. Окно *Slice Options*

Диалоговое окно **Slice Options** (Параметры вырезки) предназначено для ввода в регулируемые вырезки документа управляющей и текстовой информации с целью ее использования в будущей Web-странице. Это окно открывается одноименной командой подменю **Slice** (Вырезка) меню **Object** (Объект) при условии выделение требуемой вырезки инструментом **Slice Selection** (Выделение вырезки).

Вверху окна **Slice Options** находится раскрывающийся список **Slice Type** (Тип вырезки), предназначенный для выбора вида информации, отображаемой при электронной публикации в области данной вырезки. Включает два пункта:

- Image** — отображается соответствующая часть изображения;
- No Image** — отображается текстовая информация, заданная в данном окне.

Элементы настройки, относящиеся к пункту **Image** списка **Slice Type**:

- Name** (поле) — ввод нового имени вырезки;
- URL** (раскрывающийся список с редактируемым полем) — выбор одной из использованных ранее гиперссылок или ввод новой гиперссылки;
- Target** (список с полем) — выбор или ввод варианта отображения в окне Web-обозревателя вызываемой Web-страницы, связанной с текущей страницей через гиперссылку выбранной вырезки; включает четыре пункта:
 - **_blank** — вывод вызываемой страницы документа происходит в новом окне обозревателя;
 - **_self** — вывод данной страницы происходит в прежнем окне;
 - **_parent** — вызываемая страница замещает ту, которая находится в основном разделе окна обозревателя;
 - **_top** — вывод только данной страницы в окне обозревателя с отменой его первоначальной разбивки на разделы;
- Message** (поле) — ввод сообщения, отображаемого в строке состояния Web-обозревателя при нахождении указателя в области данной вырезки;

- Alt** (поле) — ввод контекстного сообщения, отображаемого на экране рядом с указателем;

Элементы настройки, относящиеся к пункту **No Image** списка **Slice Type**:

- Text Displayed in Cell** (область редактирования) — ввод текстовой информации, которая будет отображаться в области вырезки;
- Text is HTML** (флажок) — подключение режима ввода в угловых скобках управляющих последовательностей (тегов), задающих параметры форматирования остального текста вырезки при его отображении в Web-странице;
- Horiz** (список) — выбор режима выравнивания текста по горизонтали, находящегося в области вырезки;
- Vert** (список) — выбор режима выравнивания текста по вертикали в области вырезки;
- Background** (раскрывающийся список) — выбор фонового цвета для данной вырезки.

Внизу окна находится раскрывающийся список **Background**, предназначенный для выбора фонового цвета для данной вырезки.

1.7.26. Окно *SWF Options*

Диалоговое окно **SWF Options** (Параметры SWF), состоящее из двух вкладок, предназначено для настройки параметров экспорта информации документа в файл векторного формата Flash. Оно отрывается кнопкой **Сохранить** диалогового окна **Export** (Экспорт) при выбранном пункте **Flash (*.SWF)** в списке **Тип файла**.

Общие элементы настройки окна **SWF Options**:

- Preset** (раскрывающийся список) — выбор предустановки с параметрами сохранения содержимого документа в файле формата Flash;
- Basic/Advanced** (кнопка) — раскрытие той вкладки окна, название которой указано на данной кнопке;
- Save Preset** (кнопка) — создание новой предустановки с параметрами, заданными в данном окне;
- Web Preview** (кнопка) — переход в режим просмотра в окне Web-обозревателя формируемого файла формата Flash;
- Device Central** (кнопка) — загрузка формируемого файла в окно одноименной дополнительной программы, входящей в дизайнерский программный пакет Adobe Creative Suite 3, с целью его тестирования в режиме имитируемой загрузки в мобильные устройства различных типов;
- Description** (информационная область внизу окна) — вывод контекстной подсказки, относящейся к тому параметру, на котором находится указатель.

1.7.26.1. Вкладка *Basic*

Элементы настройки вкладки **Basic** (Основные) окна **SWF Options**:

- Export As** (раскрывающийся список) — выбор одного из четырех режимов сохранения экспортируемой информации:
 - все содержимое исходного документа сохраняется в одном кадре файла формата Flash (пункт **All File to SWF File**);
 - объекты слоев документа сохраняются в отдельных кадрах, создавая при этом эффект анимации (**All Layers to SWF Frames**);
 - объекты слоев документа сохраняются в отдельных файлах (**All Layers to SWF Files**);
 - объекты слоев документа сохраняются в виде отдельных символов с поведением клипов (**All Layers to SWF Symbols**);
- Version** (список) — выбор версии файлового формата Flash, в котором будет сохранено содержимое документа;
- Clip to Artboard Size** (флажок) — подключение режима экспорта только тех частей объектов исходного документа, которые находятся в области ее рабочего листа;
- Clip to Crop Area** (флажок) — подключение режима экспорта тех частей объектов документа, которые находятся в созданной в нем области обрезки;
- Preserve Appearance** (флажок) — подключение режима сохранения вида содержимого исходного документа;
- Compress File** (флажок) — подключение режима сжатия информации в формируемом выходном файле;
- Export Symbols in the panel** (флажок) — подключение режима экспорта всех символов, содержащихся на панели **Symbols** (Символы);
- Export Text As Outlines** (флажок) — подключение режима представления текстовых символов документа векторными объектами;
- Ignore Kerning Information For Text** (флажок) — подключение режима игнорирования величин кернинга, задававшихся в тек-

сте документа с помощью панели **Character** (Символ);

- Include Metadata** (флажок) — подключение режима включения в выходной файл метаданных, представляющих собой стандартизированный набор текстовой информации об исходном документе (имя автора, разрешение, цветовой формат, авторские права и т. п.);
- Protect from Import** (флажок) — подключение режима запрета импорта выходного файла в другие электронные документы;
- Password** (поле, доступное при установке предыдущего флажка) — ввод пароля, позволяющего открывать данный файл в различных приложениях;
- Curve Quality** (раскрывающийся ползунок с полем) — регулировка точности представления векторных объектов исходного документа в результирующем документе (с увеличением значения этого параметра данная точность возрастает, но при этом увеличивается размер файла экспорта);
- Background Color** (образец цвета) — выбор цвета фона, на котором будут отображаться объекты документа в выходном файле;
- Local playback security** (список) — выбор типа доступа к формируемому Flash-файлу: локальный (пункт **Access local files only**) или сетевой (пункт **Access network only**).

1.7.26.2. Вкладка *Advanced*

Элементы настройки вкладки **Advanced** (Расширенные) окна **SWF Options**:

- Lossless** (переключатель) — задание режима сохранения растровых изображений документа без сжатия информации;
- Lossy (JPEG)** (переключатель) — задание режима сжатия растровой информации в файловом формате JPEG и настройка соответствующих параметров сжатия;
- при выборе переключателя **Lossy (JPEG)** становятся доступными следующие элементы:
 - **JPEG** (раскрывающийся список и ползунок) — выбор уровня качества отображения на экране сжатой информации;
 - **Method** (два переключателя) — выбор метода сжатия информации в файле;
- Resolution** (поле) — ввод величины разрешения, используемого при сохранении растровых изображений документа.
- при выборе пункта **All Layers to SWF Frames** в списке **Export As** вкладки **Basic**:
 - **Frame Rate** (поле) — ввод частоты воспроизведения (в секунду) кадров в результирующем видеоклипе;
 - **Looping** (флажок) — подключение режима циклического воспроизведения данного клипа;
 - **Animate Blends** (флажок) — подключение режима анимирования имеющихся в документе объектов перехода путем распределения их элементов по автоматически формируемым слоям документа;
 - **In Sequence** (переключатель, доступный при установке флажка **Animate Blends**) — подключение режима размещения в каждом слое документа всего одного элемента объекта перехода;
 - **In Build** (переключатель, доступный при установке данного флажка) — подключение режима размещения в некотором слое документа кроме элемента объекта перехода, относящегося к этому слою, также и копий элементов всех нижележащих слоев;

- **Layer Order** (список) — выбор порядка копирования содержимого слоев исходного документа в кадры будущего клипа: снизу вверх (пункт **Bottom Up**) или сверху вниз (**Top Down**);
- **Export Statistic Layers** (флажок) — подключение режима постоянного отображения на экране содержимого некоторого слоя исходного документа при воспроизведении результирующего клипа;
- прокручивающийся список (под установленным флажком **Export Statistic Layers**) — выбор того слоя документа, содержимое которого будет отображаться во всех кадрах клипа.

1.8. Справочная система

Справочная система Illustrator CS3 предназначена для оказания пользователю необходимой помощи в процессе разработки графических документов, а также для самостоятельного освоения программы. Данная система работает в двух режимах: контекстной подсказки и запроса.

Режим контекстной подсказки используется для предоставления оперативной информации о выбираемых элементах интерфейса или выполняемых операциях. Эта информация может отображаться в следующих местах окна программы Illustrator CS3:

- рядом с указателем мыши;
- на панели **Info** (Инфо);
- в строке состояния документа;
- в областях **Description** диалоговых окон **Color Settings** (Цветовые настройки), **Print** (Печать) и **SWF Options** (Параметры SWF);
- на экспериментальной панели **knowhow**, которая раскрывается одноименной командой подменю **Adobe Labs** меню **Window** (Окно).

Режим работы по запросу заключается в предоставлении необходимой справочной информации по запросу пользователя. Для этой цели служит специальная справочная программа Adobe Help Viewer 1.1, входящая в состав дизайнерского пакета программ Adobe Creative Suite 3 и предназначенная для оказания помощи при работе с этим пакетом, в том числе и с программой Illustrator CS3.

При работе в Illustrator CS3 переход в режим запроса осуществляется командой **Illustrator Help** (Помощь по Illustrator) меню **Help** (Помощь). При этом будет раскрыто диалоговое окно **Adobe Help Viewer 1.1** данной справочной программы, показанное на рисунке.

Кнопка перехода к предыдущему состоянию окна

Кнопка перехода к следующему выбранному ранее состоянию окна

Кнопка вывода на печать текущего содержимого окна

Кнопка вывода на экран справки о разработчиках программы Adobe Help Viewer 1.1

Раскрывающийся список программ из пакета Adobe Creative Suite 3, для которых может быть получена справка

Строка поиска справочной информации



Управляющая рабочая область окна, в которой производится выбор справочной информации

Информационная рабочая область окна, в которой выводится выбранная информация

Диалоговое окно **Adobe Help Viewer 1.1**

Работа с окном **Adobe Help Viewer 1.1** может происходить в трех режимах: содержания, указателя и поиска.

Режим содержания (см. рисунок) — для перехода в него следует выбрать в списке программ пункт **Illustrator CS3** и раскрыть в управляющей области окна вкладку **Contents** (Содержание), щелкнув мышью на одноименном слове вверху слева. Работа в данном режиме происходит как с обычным электронным учебником. Вся информация систематизирована по разделам и подразделам, в заголовки которых внедрены гиперссылки. Эти заголовки вы сможете последовательно просмотреть в управляющей области окна. При щелчке на требуемом названии будет выведен в информационной области соответствующий раздел.

Режим указателя — для перехода в него необходимо выбрать в списке программ пункт **Illustrator CS3** и перейти в управляющей области окна на вкладку **Index** (Указатель), щелкнув на одноименном слове вверху справа. В этом режиме выбор справочной информации производится по алфавитному списку тем. Для этого вы прежде всего должны щелкнуть на той букве алфавита, с которой начинается ключевая фраза, характеризующая интересующую вас тему. После этого следует просмотреть вложенный список ключевых фраз, начинающихся с данной буквы, и выбрать одну из них, щелкнув на ней мышью.

Режим поиска — в нем производится поиск необходимой справочной информации по ключевой фразе, введенной в строку поиска, с последующим нажатием клавиши <Enter>. В результате программа выведет во всю область окна список соответствующих разделов справочной базы данных для той программы, в которой происходит работа (название этой программы будет выделено белым цветом на темном заголовке, содержащем также названия и других программ пакета Adobe). Щелчком мышью на названии нужного вам раздела выведет его содержимое в информационной области окна.

2. Установочные параметры Illustrator CS3

Все установочные параметры Illustrator CS3 сгруппированы по своему назначению на девяти вкладках диалогового окна **Preferences** (Установки). Доступ к этим вкладкам обеспечивают 11 команд, составляющих подменю **Preferences** меню **Edit** (Правка).

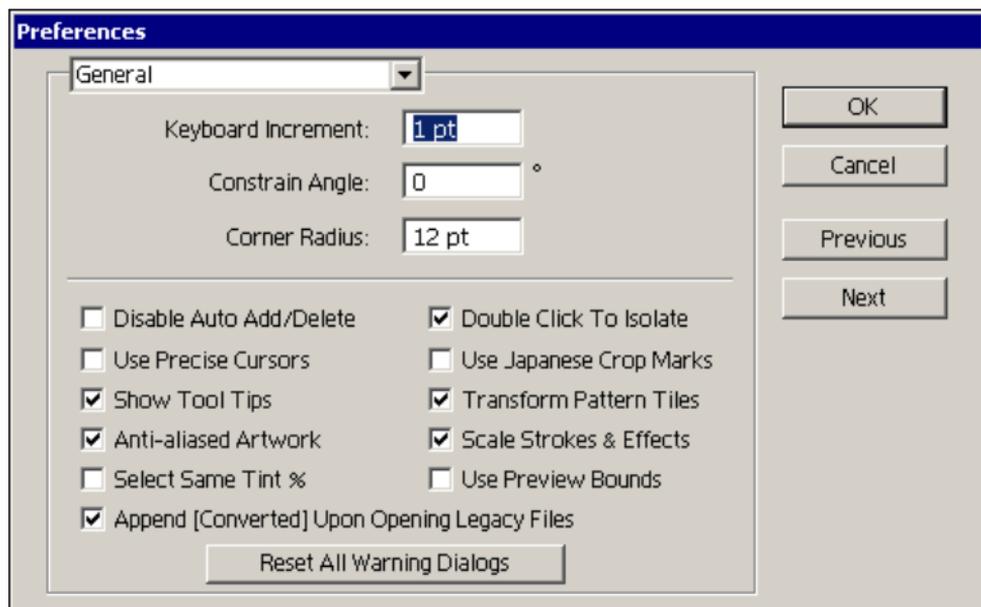
К числу общих элементов управления окна **Preferences** относятся:

- раскрывающийся список (вверху окна) — переход на одну из восьми вкладок окна с установочными параметрами;
- четыре кнопки:
 - **OK** — подключение установочных параметров и закрытие окна **Preferences**;
 - **Cancel** — восстановление исходных установок с закрытием данного окна;
 - **Previous** — раскрытие предыдущей вкладки окна;
 - **Next** — раскрытие следующей по порядку вкладки.

Ниже описывается содержимое вкладок окна **Preferences**.

2.1. Вкладка *General*

Вкладка **General** (Основные) окна **Preferences** (Установки), показанная на рисунке, включает элементы настройки параметров, относящихся к общим операциям обработки документа.



Диалоговое окно **Preferences** с раскрытой вкладкой **General**

Элементы настройки вкладки **General**:

- Keyboard Increment** (поле) — ввод величины шага перемещения выделенного объекта документа с помощью клавиш со стрелками;
- Constrain Angle** (поле) — ввод угла наклона к горизонтали оси рисования документа, относительно которой будут формироваться в документе геометрические фигуры;
- Corner Radius** (поле) — ввод радиуса скругления углов фигуры, создаваемой с помощью инструмента **Rounded Rectangle** (Скругленный прямоугольник);
- Disable Auto Add/Delete** (флажок) — отключение функции инструмента **Pen** (Перо) по добавлению и удалению узелков на контуре векторного объекта;
- Use Precise Cursors** (флажок) — придание указателю мыши

вид перекрестия при работе с инструментами рисования и локальной коррекции;

- Show Tool Tips** (флажок) — подключение режима отображения контекстных названий инструментов;
- Anti-aliased Artwork** (флажок) — подключение режима сглаживания краев графических объектов и текстовых символов документа, отображаемых на экране монитора;
- Select Same Tint %** (флажок) — подключение режима выделения соответствующей командой всех объектов документа, имеющих точно такой же цвет раскраски заданных областей, что и выбранный объект (при снятом флажке будут выделяться объекты с разными оттенками одного и того цвета);
- Append [Converted] Upon Opening Legacy Files** (флажок) — подключение режима добавления фразы "[Converted]" к надписи в заголовке окна документа или программы при открытии документа, созданного в старой версии Illustrator;
- Double Click To Isolate** (флажок) — подключение режима перехода в изолированный режим обработки группового объекта или родителя символьного объекта (т. е. символа, образующего данный объект) при выполнении двойного щелчка мышью на этом объекте;
- Use Japanese Crop Marks** (флажок) — подключение режима формирования в документе пользовательских меток обрезки специальной формы (японских меток обрезки);
- Transform Pattern Tiles** (флажок) — подключение режима трансформации мозаичного узора, которым выполнена заливка или обводка выделенного объекта;
- Scale Strokes & Effects** (флажок) — подключение режима масштабирования линии обводки в выделенном объекте, а также изображения, созданного в результате применения к этому объекту изобразительных эффектов;
- Use Preview Bounds** (флажок) — подключение режима расположения прямоугольной обрамляющей рамки, создаваемой инструментом **Selection**, по внешней границе области обводки выделенного объекта, а не по его контуру;
- Reset All Warning Dialogs** (кнопка) — восстановление режима отображения на экране предупреждающих сообщений, вывод которых был заблокирован пользователем в текущем сеансе

2.2. Вкладка *Selection & Anchor Display*

Новая вкладка **Selection & Anchor Display** (Выделение и отображение узелков) окна **Preferences** (Установки) содержит элементы настройки параметров, влияющих на работу с векторными контурами, а также на отображение их составных частей (узелков и контрольных точек). К числу этих элементов относятся:

- Tolerance** (поле) — ввод размера области выделения узелка указателем (в пикселах);
- Object Selection by Path Only** (флажок) — подключение режима выделения непустого векторного или растрового объекта только щелчком на его контуре;
- Snap to Point** (флажок) — подключение режима привязки к узелкам;
- поле справа от данного флажка — ввод области захвата перемещаемого узелка другим узелком в режиме привязки к узелкам;
- Anchors** (три переключателя) — выбор одного из трех вариантов представления узелков на экране;
- Handles** (три переключателя) — выбор одного из трех вариантов представления контрольных точек на экране;
- Highlight anchors on mouse over** (флажок) — подключение режиме увеличения размера узелка при его выделении мышью;
- Show handles when multiple anchors are selected** (флажок) — подключение режима отображения контрольных точек для нескольких выделенных узелков.

2.3. Вкладка *Type*

Вкладка **Type** (Текст) окна **Preferences** (Установки) включает элементы настройки параметров, управляющих обработкой текстовой информации документа, а также выполнением операции трассировки. К числу этих элементов относятся:

- Size/Leading** (поле) — ввод шага приращения кегля шрифта (размера текстовых символов) и интерлиньяжа (межстрочного расстояния) с помощью соответствующих быстрых клавиш;
- Baseline Shift** (поле) — ввод шага смещения базовой линии текстовых символов с помощью быстрых клавиш;
- Tracking** (поле) — ввод шага приращения трекинга (промежутков между выделенными символами) с помощью быстрых клавиш;
- Type Object Select by Path Only** (флажок) — подключение режима выделения текстового блока только щелчком на одной из базовых линий его символов;
- Show Asian Options** (флажок) — подключение режима добавления к панелям **Character** (Символ) и **Paragraph** (Абзац) элементов настройки параметров форматирования азиатских шрифтов;
- Show Font Names in English** (флажок) — подключение режима представления двухбайтовых названий шрифтов упрощенными англоязычными терминами;
- Number of Recent Fonts** (раскрывающийся список) — выбор максимального количества используемых шрифтов, которые будут отображаться в подменю **Recent Fonts** (Последние шрифты) меню **Type** (Текст);
- Font Preview Size** (флажок) — подключение режима отображения начертания символов всех доступных шрифтов, перечисленных в подменю **Font** (Шрифт) меню **Type**;
- Size** (список) — выбор одного из трех стандартных размеров названий шрифтов;
- Enable Missing Glyph Protection** (флажок) — подключение режима защиты от искажения текстовых символов, состоящий в замены пробелами тех вводимых кириллических символов,

которые отсутствуют в используемом шрифте;

- Use Inline Input for Non-Latin Text** (флажок) — подключение режима отступа первых строк в абзацах текста при вводе или импорте в документ азиатских шрифтов.

2.4. Вкладка *Units & Display Performance*

Вкладка **Units & Display Performance** (Единицы измерения и качество отображения) окна **Preferences** (Установки) содержит элементы настройки параметров, относящиеся к выбору единиц измерения и перерисовке информации на экране. К числу этих элементов относятся:

- General** (раскрывающийся список) — выбор единиц измерения, применяемых при выполнении общих операций обработки документа;
- Stroke** (список) — выбор единиц измерения, в которых задается толщина обводки;
- Type** (список) — выбор единиц измерения, применяемых при работе с обычным текстом;
- Asian Type** (список) — выбор единиц измерения, применяемых при работе с азиатским текстом (доступен для использования при установке флажка **Show Asian Options** на вкладке **Type** данного окна);
- Number Without Units Are Points** (флажок) — подключение режима интерпретации вводимых значений размеров объектов без указания единиц измерения как значений в пунктах при условии задания пиков в качестве единиц измерения (пункт **Picas** в списке **General**);
- Object Name** (переключатель) — задание режима присвоения объектам документа любых имен с помощью панели **Layers** (Слои);
- XML ID** (переключатель) — задание режима присвоения объектам документа имен, удовлетворяющих формату языка XML, который используется для динамического управления объектами документа, сохраненного в файле формата SVG;
- Hand Tool** (ползунок) — регулировка скорости (и качества) перерисовки информации на экране в процессе изменения положения документа в рабочем окне с помощью инструмента **Hand** (Рука).

2.5. Вкладка *Guides & Grid*

Вкладка **Guides & Grid** (Направляющие и сетка) окна **Preferences** (Установки) включает элементы настройки параметров оформления направляющих и линий сетки. К числу этих элементов относятся:

в области **Guides** (Направляющие):

- **Color** (раскрывающийся список) — выбор стандартного цвета раскраски направляющих (пункты с названиями и образцами цветов) или произвольного цвета в диалоговом окне **Цвет** (пункт **Other**);
- **Style** (список) — выбор стиля оформления направляющих: сплошными линиями (пункт **Lines**) или сериями точек (пункт **Dots**);
- образец цвета (справа от списков) — выбор произвольного цвета раскраски направляющих с помощью двойного щелчка на нем;

в области **Grid** (Сетка):

- **Color** (список) — выбор стандартного цвета раскраски линий сетки (пункты с названиями и образцами цветов) или произвольного цвета (пункт **Other**);
- **Style** (список) — выбор стиля оформления сетки: сплошными линиями (пункт **Lines**) или сериями точек (пункт **Dots**);
- образец цвета (справа от списков) — выбор произвольного цвета раскраски линий сетки;
- **Gridline every** (поле) — ввод размера ячейки сетки;
- **Subdivisions** (поле) — ввод количества последовательно расположенных линий сетки, через которые будет происходить их утолщение;
- **Grid in Back** (флажок) — подключение режима отображения линий сетки позади объектов документа.

2.6. Вкладка *Smart Guides & Slices*

Вкладка **Smart Guides & Slices** ("Умные" направляющие и вырезки) окна **Preferences** (Установки) содержит элементы настройки параметров "умных" направляющих, а также параметров оформления вырезок. К числу этих элементов относятся:

- Text Label Hints** (флажок) — подключение режима отображения текстовых подсказок;
- Construction Guides** (флажок) — подключение режима отображения направляющих линий;
- Transform Tools** (флажок) — подключение режима применения "умных" направляющих при выполнении операций трансформации объектов;
- Object Highlighting** (флажок) — подключение режима подсветки контура невыделенного объекта, в непустой области которого размещен указатель;
- Angle** (раскрывающийся список) — выбор стандартного набора углов наклона направляющих линий к горизонтали, при которых они будут отображаться в документе;
- шесть полей — ввод произвольных углов наклона направляющих линий к горизонтали;
- Snapping Tolerance** (поле) — ввод шага захвата направляющей (максимально возможное расстояние между указателем мыши и точкой документа, где будет появляться информация, генерируемая "умной" направляющей);
- Show Slice Numbers** (флажок) — подключение режима формирования в левом верхнем углу вырезки ее ярлычка с порядковым номером вырезки;
- Line Color** (список) — выбор цвета контура вырезки.

2.7. Вкладка *Hyphenation*

Вкладка **Hyphenation** (Перенос) окна **Preferences** (Установки) включает элементы настройки параметров, относящихся к режиму автоматической расстановки переносов в тексте документа. К числу этих элементов относятся:

- Default Language** (раскрывающийся список) — выбор языка, для которого будет подключаться алгоритм формирования текстовых переносов;
- Exceptions** (список) — отображение заданных терминов, в которых переносы будут отсутствовать или размещаться в местах, отмеченных дефисами;
- New Entry** (поле) — ввод с клавиатуры нового термина, который будет добавлен в список **Exceptions**;
- Add** (кнопка) — добавление к указанному списку термин, введенный в поле **New Entry**;
- Delete** (кнопка) — удаление термина, выбранного в списке **Exceptions**.

2.8. Вкладка *Plug-ins & Scratch Disks*

Вкладка **Plug-ins & Scratch Disks** (Дополнения и рабочие диски) окна **Preferences** (Установки) содержит элементы настройки параметров, функции которых соответствуют названию этой вкладки. К числу этих элементов относятся:

- Additional Plug-ins Folder** (флажок) — задание режима подключения к программе Illustrator CS3 отдельной папки, содержащей ее дополнительные модули (plug-ins);
- Choose** (кнопка) — выбор на диске папки, в которой находятся дополнительные модули;
- Primary** (раскрывающийся список) — выбор основного диска компьютера, на котором файлы подкачки программы будут располагаться в первую очередь;
- Secondary** (список) — выбор дополнительного диска, на котором файлы подкачки будут размещаться в случае отсутствия свободного места на основном диске.

2.9. Вкладка *User Interface*

Новая вкладка **User Interface** (Пользовательский интерфейс) окна **Preferences** (Установки) включает элементы настройки параметров интерфейса Illustrator CS3. К числу этих элементов относятся:

- Brightness** (ползунок) — регулировка оттенка серого цвета, в который раскрашиваются все панели программы;
- Auto-Collapse Icon Panels** (флажок) — подключение режима автоматического свертывания в значки временно развернутых стационарных панелей при выполнении щелчка мышью вне области их расположения.

2.10. Вкладка *File Handling & Clipboard*

Вкладка **File Handling & Clipboard** (Управление файлами и буфер обмена) окна **Preferences** (Установки) содержит элементы настройки параметров, определяющих способы обновления связей с файлами растровых изображений и форматы, в которых будет копироваться информация из документа в буфер обмена Windows, а также работу с корпоративными документами, обрабатываемыми через сеть. К числу этих элементов относятся:

- Enable Version Cue** (флажок) — подключение режима разработки документов Illustrator CS3 многими пользователями с помощью программы Adobe Version Cue 3.0, входящей в состав графического пакета Adobe Creative Suite CS3;

Примечание

При установке указанного флажка в диалоговых окнах команд **Open** (Открыть) и **Save As** (Сохранить как) меню **File** (Файл) появляется кнопка **Use Adobe/OS Dialog**, которая управляет переходом между двумя различными компоновками этих окон: стандартными и нестандартными. Вторые из них используются при работе с корпоративными документами, разрабатываемыми под управлением Version Cue 3.0.

- Use Low Resolution Proxy for Linked EPS** (флажок) — подключение режима вставки в документ копии низкого разрешения для импортированного изображения формата EPS, связанного с документом;
- Update Links** (раскрывающийся список) — выбор способа обновления копии изображения, содержащейся в документе, при изменении хранящегося в файле оригинала: автоматический (пункт **Automatically**), ручной (**Manually**) или подтверждаемый пользователем (**Ask When Modified**);
- PDF** (флажок) — подключение режима копирования информации из документа в буфер обмена в дополнительном файловом формате PDF (основной формат копирования — PICT);
- AICB (no transparency support)** (флажок) — подключение режима копирования информации в буфер обмена в дополнительном файловом формате AICB (разновидность формата EPS), не поддерживающем частичную прозрачность объекта;

- **Preserve Paths** (переключатель) — задание режима копирования в формате AICB векторных контуров на растровую подложку;
- **Preserve Appearance and Overprints** (переключатель) — задание режима копирования в данном формате исходного изображения.

2.11. Вкладка *Appearance of Black*

Новая вкладка **Appearance of Black** (Вид черного) окна **Preferences** (Установки) включает два раскрывающихся списка, предназначенных для выбора режимов передачи черных оттенков, которым раскрашиваются объекты документа. Верхний список **On Screen** используется для выбора режима представления черных оттенков на экране монитора, а нижний список **Printing/Exporting** — режима их представления при распечатке документа на принтере, отличном от типа PostScript, или при выполнении операции экспорта.

3. Файловые форматы в Illustrator CS3

В этом разделе приведена справочная информация по всем файловым форматам, применяемым в программе Illustrator CS3.

3.1. Векторные форматы

В Illustrator CS3 используются 18 векторных файловых форматов, которые перечислены ниже.

- **AI** — векторный файловый формат. Полное название — Adobe Illustrator, расширение — ai. Является собственным форматом для программы векторной графики Adobe Illustrator. Имеет несколько разновидностей, определяемых версиями программы. Близок к векторному формату FH, используемому графической программой Macromedia FreeHand.

Формат AI применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть), **Place** (Поместить) и **Save As** (Сохранить как). Обозначения в программе — **Adobe Illustrator (*.AI, *.AIT)** и **Adobe Illustrator (*.AI)**.

- **AIT** — векторный файловый формат. Полное название — Adobe Illustrator Template, расширение — ait. Отличается от формата AI тем, что в нем сохраняются шаблонные документы, на основе которых в Illustrator CS3 создаются новые обычные документы.

Формат AIT применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **New from Template** (Новый из шаблона), **Open** (Открыть), **Place** (Поместить), **Save As** (Сохранить как) и **Save as Template** (Сохранить как шаблон). Обозначения в программе — **Adobe Illustrator (*.AI, *.AIT)** и **Illustrator Template (*.AIT)**.

- **CDR** — векторный файловый формат. Полное название — CorelDRAW, расширение — cdr. Является собственным форматом для программы векторной графики CorelDRAW. Существенно отличается от формата AI. Illustrator CS3 поддержива-

ет несколько разновидностей данного формата, определяемых разными старыми версиями программы CorelDRAW.

Формат CDR применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть) и **Place** (Поместить). Обозначение в программе — **CorelDRAW 5, 6, 7, 8, 9, 10 (*.CDR)**.

- **CGM** — векторный файловый формат. Полное название — Computer Graphics Metafile, расширение — cgm. Предназначен для обмена между различными приложениями, работающими в среде Windows, сложной векторной и растровой графикой, а также сопутствующими текстовыми данными. Поддерживает цветовой формат RGB.

Формат CGM применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть) и **Place** (Поместить). Обозначение в программе — **Computer Graphics Metafile (*.CGM)**.

- **DWG** — векторный файловый формат. Полное название — AutoCAD Drawing Database, расширение — dwg. Используется для переноса векторной графики, создаваемой в программе AutoCAD. Допускает сохранение в режиме экспорта информации любого типа, за исключением областей заливки и обводки векторных объектов градиентными и мозаичными узорами (растровые изображения будут сохраняться в отдельных файлах).

Формат DWG применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть), **Place** (Поместить) и **Export** (Экспорт). Обозначение в программе — **AutoCAD Drawing (*.DWG)**.

- **DXF** — векторный файловый формат. Полное название — Document eXchange Format, расширение — dxf. Предназначен для переноса графических документов между приложениями, создающими трехмерную графику (в частности, в программах 3D Studio MAX и AutoCAD), а также для загрузки таких документов в программы векторной графики. В файлах данного формата хранится лишь векторная информация, растровая информация помещается в отдельные файлы, связанные с исходным файлом.

Формат DXF применяется в Illustrator CS3 следующими ко-

мандами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть), **Place** (Поместить) и **Export** (Экспорт). Обозначение в программе — **AutoCAD Interchange File (*.DXF)**.

- **EMF** — векторный файловый формат. Полное название — Enhanced Metafile Format, расширение — emf. Является улучшенной версией формата WMF, используемого в Windows. Поддерживает векторную и растровую графику, а также цветовой формат RGB.

Формат EMF применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть), **Place** (Поместить) и **Export** (Экспорт). Обозначение в программе — **Enhanced Metafile (*.EMF)**.

- **EPS** — векторный файловый формат. Полное название — Encapsulated PostScript, расширения — eps, epsf, ps. Базируется на языке программирования PostScript. Позволяет сохранять в файле любую графическую и текстовую информацию с целью ее передачи в другие приложения или для распечатки. Допускает сохранение в файле двух версий изображений: а) изображения, закодированного на языке PostScript и содержащего полную информацию о графических и текстовых объектах документа; б) растровой копии исходного изображения, отображаемой при отсутствии интерпретатора PostScript в используемой программе.

Формат EPS применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть) и **Place** (Поместить). Обозначение в программе — **Encapsulated PostScript (*.EPS, *.EPSF, *.PS)**.

- **FH** — векторный файловый формат. Полное название — FreeHand, расширение — fh<номер версии>. Является собственным форматом программы векторной графики Macromedia FreeHand. Близок к векторному формату AI. Illustrator CS3 поддерживает несколько разновидностей данного формата, определяемых разными версиями программы FreeHand.

Формат FH применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть) и **Place** (Поместить). Обозначение в программе — **FreeHand (*.FH7, *.FH8, *.FH9, *.FH10, *.FH11, *.FT11)**.

- **Flash** — векторный файловый формат. Полное название —

Shockwave Flash, расширение — swf. Широко используется при создании видеоклипов благодаря поддержке анимационных, интерактивных и звуковых эффектов, а также редактируемой текстовой информации. Обеспечивает небольшие размеры файлов.

Формат Flash применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Export** (Экспорт) и **Save for Web & Devices** (Сохранить для Web и устройств). Обозначения в программе — **Flash (*.SWF)** и **Images Only (*.swf)**.

- **HTML** — векторный файловый формат. Полное название — HyperText Markup Language, расширение — html. Предназначен для создания электронных документов с целью их публикации в Web. Управляющая и текстовая информация такого документа хранится в файлах данного формата, а графическая — в файлах форматов, используемых в Web.

Формат HTML применяется в Illustrator CS3 командой **Save for Web & Devices** (Сохранить для Web и устройств) меню **File** (Файл). Обозначение в программе — **HTML and Images (*.html)** и **HTML Only (*.html)**.

- **Illustrator EPS** — векторный файловый формат. Полное название — Illustrator Encapsulated PostScript, расширения — eps, epsf, ps. Основан на языке программирования PostScript и является разновидностью формата EPS (см. выше). Позволяет сохранять документы в данном формате для их последующего открытия в любых версиях программы Illustrator с целью дальнейшей обработки и вывода на печать.

Формат Illustrator EPS применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть) и **Save As** (Сохранить как). Обозначения в программе — **Illustrator EPS (*.EPS, *.EPSF, *.PS)** и **Illustrator EPS (*.EPS)**.

- **PDF** — векторный файловый формат. Полное название — Portable Document Format, расширение — pdf. Основан на языке PostScript. Предназначен для обмена графической и текстовой информацией между различными приложениями, для вывода графических документов на печать, а также для их электронной публикации с помощью программы Acrobat Reader. Допускает сохранение в файле документа различной управляющей и текстовой информации, необходимой при его электронной публикации. Данный формат характеризуется более

компактным кодом по сравнению с форматом EPS.

Формат PDF применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть), **Place** (Поместить) и **Save As** (Сохранить как). Обозначения в программе — **Adobe PDF (*.AI, *.AIT, *.PDF)** и **Adobe PDF (*.PDF)**.

- **PICT** — векторный файловый формат. Полное название — Macintosh PICT, расширения — pic, pct. Разработан компанией Apple Computer Inc. для компьютеров Macintosh. Является собственным форматом программы QuickDraw. Широко используется для обмена графической информацией между различными приложениями.

Формат PICT применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть), **Place** (Поместить) и **Export** (Экспорт). Обозначения в программе — **Macintosh PICT (*.PIC, *.PCT)** и **Macintosh PICT (*.PCT)**.

- **PS** — векторный файловый формат. Полное название — PostScript, расширение — ps. Является метафайловым форматом, основанным на языке PostScript с текстовой кодировкой ASCII. Предназначен для сохранения любой графической и текстовой информации в файле с целью ее передачи в другие приложения или распечатки на принтере типа PostScript.

Формат PS применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть), **Place** (Поместить) и **Print** (Печать). Обозначения в программе — **Encapsulated PostScript (*.EPS, *.EPSF, *.PS)** и **Adobe PostScript File**.

- **SVG** — векторный файловый формат. Полное название — Scalable Vector Graphics, расширение — svg. Предназначен для создания векторной графики для Web. Поддерживает интерактивность при работе с электронным документом путем вставки в объекты исходного документа гиперссылок и различных команд, написанных на языке Java-сценариев, хранящихся в отдельных файлах.

Формат SVG применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть), **Place** (Поместить), **Save As** (Сохранить как) и **Save for Web & Devices** (Сохранить для Web и устройств). Обозначения в программе — **SVG (*.SVG)** и **Images Only (*.svg)**.

- **SVGZ** — векторный файловый формат. Полное название — Scalable Vector Graphics Compressed, расширение — `svgz`. Отличается от формата SVG сжатием информации при ее сохранении, благодаря чему достигается уменьшение файлового размера.

Формат SVGZ применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть), **Place** (Поместить) и **Save As** (Сохранить как). Обозначение в программе — **SVG Compressed (*.SVGZ)**.

- **WMF** — векторный файловый формат. Полное название — Windows Metafile, расширение — `wmf`. Предназначен для сохранения графической и текстовой информации с целью ее переноса в различные приложения, работающие под управлением Windows. Имеет ряд недостатков по сравнению с векторным форматом EMF.

Формат WMF применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть), **Place** (Поместить) и **Export** (Экспорт). Обозначение в программе — **Windows Metafile (*.WMF)**.

3.2. Растровые форматы

В Illustrator CS3 используются 10 растровых файловых форматов, которые перечислены ниже.

- **BMP** — растровый файловый формат. Полное название — Windows Bitmap, расширения — bmp, rle, dib. Применяется многими графическими приложениями, работающими в среде Windows. Обеспечивает высокое качество сохраняемых изображений, а также быструю обработку тех, которые имеют небольшие размеры. Поддерживает следующие цветовые форматы: черно-белый, оттенков серого, индексированных цветов и RGB. Допускает регулировку глубины цвета и сжатие информации.

Формат BMP применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть), **Place** (Поместить) и **Export** (Экспорт). Обозначения в программе — **BMP (*.BMP, *.RLE, *.DIB)** и **BMP (*.BMP)**.

- **GIF** — растровый файловый формат. Полное название — Graphics Interchange Format, расширение — gif. Используется в Web. Обеспечивает высокое качество изображения при небольшом файловом объеме благодаря использованию табличного цветового формата индексированных цветов и эффективному способу сжатия информации. Допускает передачу полностью прозрачных участков изображения, а также режим чередования, при котором происходит ускоренная загрузка изображения по сети при постепенном повышении его качества. Усовершенствованная разновидность данного формата GIF89a поддерживает анимацию.

Формат GIF применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть), **Place** (Поместить) и **Save for Web & Devices** (Сохранить для Web и устройств). Обозначения в программе — **GIF89a (*.GIF)** и **Images Only (*.gif)**.

- **JPEG** — растровый файловый формат. Полное название — Joint Photographic Experts Group, основное расширение — jpg. Используется в Web. Обладает эффективным способом сжатия графической информации в файле за счет удаления той ее части, которая не оказывает заметного влияния на качество

изображения. Поддерживает цветовой профиль, а также следующие цветовые форматы: оттенков серого, RGB и CMYK. Позволяет использовать режим чередования, обеспечивающий постепенное повышение качества изображения при его загрузке по сети.

Формат JPEG применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть), **Place** (Поместить), **Export** (Экспорт) и **Save for Web & Devices** (Сохранить для Web и устройств). Обозначения в программе — **JPEG (*.JPG, *.JPE, *.JPEG), JPEG2000 (*.JPF, *.JPX, *.JP2, *.J2K, *.J2C, *.JPC), JPEG (*.JPG) и Images Only (*.jpg).**

- **PCX** — растровый файловый формат. Полное название — PaintBrush, расширение — pch. Разработан специально для графической программы PaintBrush, являющейся стандартным приложением к ранним версиям операционной системы Windows. Поддерживает регулировку глубины цвета, а также следующие цветовые форматы: черно-белого, оттенков серого, индексированных цветов и RGB.

Формат PCX применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть) и **Place** (Поместить). Обозначение в программе — **PCX (*.PCX).**

- **PNG** — растровый файловый формат. Полное название — Portable Network Graphic, расширение — png. Используется в Web. Поддерживает режим чередования, реализуемый при загрузке файла по сети, а также следующие цветовые форматы: черно-белый, оттенков серого, индексированных цветов, RGB и CMYK. Существует две разновидности данного формата: PNG-8 и PNG-24. Формат PNG-8 базируется на использовании табличной цветовой палитры и обеспечивает передачу полностью прозрачных участков изображения, а формат PNG-24 поддерживает передачу любых прозрачных участков.

Формат PNG применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть), **Place** (Поместить), **Save for Microsoft Office** (Сохранить для Microsoft Office), **Export** (Экспорт) и **Save for Web & Devices** (Сохранить для Web и устройств). Обозначения в программе — **PNG (*.PNG), PNG Files (*.png), и Images Only (*.png).**

- **PSD** — растровый файловый формат. Полное название — Photoshop, расширение — psd. Является собственным форма-

том программ растровой графики Adobe Photoshop и Adobe ImageReady. Служит для хранения многослойных изображений, созданных в данных программах, с целью их последующей обработки. Поддерживает любые цветовые форматы. Допускает использование во многих графических приложениях.

Формат PSD применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть), **Place** (Поместить) и **Export** (Экспорт). Обозначения в программе — **Photoshop (*.PSD, *.PDD)** и **Photoshop (*.PSD)**.

- **PXR** — растровый файловый формат. Полное название — Pixar, расширение — pxx. Является собственным форматом компьютерных систем PIXAR, предназначенных для высокоскоростной обработки графической информации, используемой при создании трехмерных изображений и анимационных эффектов. Позволяет сохранять изображения двух цветовых форматов: оттенков серого и RGB. Поддерживает один альфа-канал.

Формат PXR применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть) и **Place** (Поместить). Обозначение в программе — **Pixar (*.PXR)**.

- **TGA** — растровый файловый формат. Полное название — Targa, расширение — tga. Создан компанией Truevision с целью цифровой обработки отдельных кадров видеоизображений и их переноса между различными приложениями. Поддерживает следующие цветовые форматы: оттенков серого, индексированных цветов и RGB. Для последнего формата допускает регулировку глубины цвета и сохранение одного альфа-канала.

Формат TGA применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть), **Place** (Поместить) и **Export** (Экспорт). Обозначения в программе — **Targa (*.TGA, *.VDA, *.ICB, *.VST)** и **Targa (*.TGA)**.

- **TIFF** — растровый файловый формат. Полное название — Tagged Image File Format, расширение — tif. Является самым распространенным растровым форматом. Поддерживает следующие цветовые форматы: черно-белый, оттенков серого, индексированных цветов, RGB, CMYK и Lab. Допускает сохранение векторных контуров и альфа-каналов, сжатие сохраняемой информации, а также внедрение цветового профиля.

Формат TIFF применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть), **Place** (Поместить) и **Export** (Экспорт). Обозначения в программе — **TIFF (*.TIF, *.TIFF)** и **TIFF (*.TIF)**.

- **WBMP** — растровый файловый формат. Полное название — Wireless Bitmap, расширения — **wbm, wbmp**. Широко используется в различных мобильных устройствах. Поддерживает только черно-белый цветовой формат. Формат WBMP применяется в Illustrator CS3 командой **Save for Web & Devices** (Сохранить для Web и устройств) меню **File** (Файл). Обозначение в программе — **Images Only (*.wbm)**.

3.3. Текстовые форматы

В Illustrator CS3 используются три текстовых файловых формата, которые перечислены ниже.

- **DOC** — текстовый файловый формат. Полное название — Microsoft Word for Windows, расширение — doc. Является собственным форматом текстового редактора Microsoft Word. Используется для переноса текстовой информации между приложениями, поддерживающими этот формат, с сохранением большинства элементов форматирования текста. Illustrator CS3 поддерживает несколько разновидностей данного формата, определяемых разными версиями программы Word.

Формат DOC применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть) и **Place** (Поместить). Обозначение в программе — **Microsoft Word (*.DOC)**.

- **RTF** — текстовый файловый формат. Полное название — Microsoft Rich Text Format, расширение — rtf. Предназначен для переноса текстовой информации между различными приложениями с сохранением большинства элементов ее форматирования. Представляет собой текстовый файл, состоящий из двух частей: информационной (содержательная информация) и управляющей (параметры форматирования текста).

Формат RTF применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть) и **Place** (Поместить). Обозначение в программе — **Microsoft RTF (*.RTF)**.

- **TXT** — текстовый файловый формат. Полное название — ASCII Text, расширение — txt. Предназначен для переноса текстовой информации между различными приложениями без сохранения элементов форматирования текста. Использует кодовый набор ASCII, состоящий из букв, цифр и символов.

Формат TXT применяется в Illustrator CS3 следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть), **Place** (Поместить) и **Export** (Экспорт). Обозначения в программе — **Text (*.TXT)** и **Text Format (*.TXT)**.

4. Команды меню

Illustrator CS3

В этом разделе вкратце описаны все команды основного меню программы Illustrator CS3. Команды расположены в том же порядке, что и в меню программы.

4.1. Меню команд *File*

Меню **File** (Файл) содержит команды, предназначенные для работы с файлами документов.

- Команда **New** (Новый) (<Ctrl>+<N>) предназначена для создания и открытия нового графического документа.
- Команда **New from Template** (Новый из шаблона) (<Shift>+<Ctrl>+<N>) используется для создания нового документа на основе выбранного библиотечного шаблона.
- Команда **Open** (Открыть) (<Ctrl>+<O>) позволяет открыть графический документ, хранящийся на диске в выбранном файле доступного формата.
- Подменю **Open Recent Files** (Открыть последние файлы) содержит список названий 10 файлов документов, которые открывались в программе последними. Для открытия требуемого документа следует щелкнуть на его названии.
- Команда **Browse** (Обозреть) (<Alt>+<Ctrl>+<O>) раскрывает окно **Adobe Bridge** (Мост Adobe), которое обеспечивает эффективную работу с графическими файлами.
- Команда **Device Central** (Центр устройств) раскрывает рабочее окно одноименной дополнительной программы, входящей в дизайнерский пакет программ Adobe Creative Suite 3. Она предназначена для создания новых документов трех типов: векторных (файлового формата AI), растровых (формата PSD) и мультимедийных (формата Flash) с целью их использования в мобильных устройствах различных типов, а также для тестирования существующих документов в режиме их имитируемой загрузки в такие устройства.

- Команда **Close** (Закрыть) (<Ctrl>+<W>) предназначена для закрытия активного документа с выводом на экране предупреждающего сообщения о необходимости его сохранения, если он обрабатывался.
- Команда **Save** (Сохранить) (<Ctrl>+<S>) сохраняет документ в том файле, из которого он открывался. При первом сохранении документа будет выполняться следующая по порядку команда.
- Команда **Save As** (Сохранить как) (<Shift>+<Ctrl>+<S>) предназначена для сохранения документа в файле, отличном от исходного.
- Команда **Save a Copy** (Сохранить копию) (<Alt>+<Ctrl>+<S>) формирует копию активного документа и сохраняет ее в отдельном файле без закрытия обрабатываемого документа.
- Команда **Save as Template** (Сохранить как шаблон) сохраняет документ в файле шаблона (с расширением ait).
- Команда **Check In** (Снять блокировку) сохраняет документ, разработка которого ведется несколькими сетевыми пользователями под управлением программы Version Cue 3.0, входящей в состав дизайнерского пакета Adobe Creative Suite 3.
- Команда **Save for Web & Devices** (Сохранить для Web и устройств) (<Alt>+<Shift>+<Ctrl>+<S>) предназначена для создания из исходного документа целой Web-страницы или ее составных частей, с возможным сохранением графической информации в файлах следующих форматов, используемых в Web: GIF, JPEG, PNG, Flash, SVG и WBMP.
- Команда **Revert** (Вернуться) (<F12>) загружает первоначальную копию документа, хранящуюся в файле, вместо той, которая обрабатывается.
- Команда **Place** (Поместить) выполняет операцию импорта, состоящую в загрузке в активный документ другого документа, хранящегося в выбранном файле.
- Команда **Save for Microsoft Office** (Сохранить для Microsoft Office) сохраняет содержимое документа в растровом файле формата PNG, доступном для импорта в различные приложения Microsoft Office.
- Команда **Export** (Экспорт) выполняет операцию экспорта, состоящую в сохранении содержимого документа в файле одного из доступных форматов.

- Подменю **Scripts** (Сценарии) включает пять команд по работе с Java-сценариями (файлы сценариев первых четырех из этих команд имеют расширение `js` и находятся в папке `Presets\Scripts`):
 - **ExportDocsAsFlash** (Экспортировать документ в формате Flash) — экспортирует содержимое документа в файл формата Flash;
 - **LiveTrace** (Активная трассировка) — позволяет выполнить операцию активной трассировки для группы растровых изображений, выделенных в окне Adobe Bridge, сохранив трассированные объекты в файлах созданных при этом документов Illustrator CS3. Данная операция выполняется с помощью команды **Live Trace** (Активная трассировка) подменю **Illustrator** меню **Tools** (Сервис) окна **Adobe Bridge**;
 - **SaveDocsAsPDF** (Сохранить документ в формате PDF) — сохраняет документ в файле формата PDF;
 - **SaveDocsAsSVG** (Сохранить документ в формате SVG) — сохраняет документ в файле формата SVG;
 - **Other Script** (Другой сценарий) (`<Ctrl>+<F12>`) — запускает в работу сценарий, хранящийся в выбранном на диске файле с расширением `js`, `jsx`, `vbs` или `exe`.
- Команда **Document Setup** (Настройка документа) (`<Alt>+<Ctrl>+<P>`) предназначена для настройки параметров активного документа, расположенных на трех вкладках одноименного диалогового окна.
- Подменю **Document Color Mode** (Цветовой режим документа) содержит две команды преобразования цветового формата активного документа:
 - **CMYK Color** (Цвета CMYK) — преобразует текущий формат RGB в формат CMYK, используемый при печати, в результате чего произойдет цветовая коррекция документа, вызванная сужением нового цветового пространства;
 - **RGB Color** (Цвета RGB) — преобразует формат CMYK документа в формат RGB.
- Команда **File Info** (Информация о файле) (`<Alt>+<Shift>+<Ctrl>+<I>`) открывает одноименное диалоговое окно с 14 вкладками, в котором задается общая информация об активном документе, используемая в режиме поиска доку-

мента на диске или в сети. Эта информация сохраняется в файле самого документа, а также может быть сохранена в отдельном служебном файле (с расширением хmp).

- Команда **Print** (Печать) (<Ctrl>+<P>) предназначена для настройки параметров печати обрабатываемого документа, а также для запуска процесса его распечатки.
- Команда **Exit** (Выход) (<Ctrl>+<Q>) закрывает программу с выводом на экран предупреждающих сообщений о необходимости сохранения тех открытых документов, которые в ней обрабатывались.

4.2. Меню команд *Edit*

Меню **Edit** (Правка) включает команды, позволяющие выполнять различные операции обработки объектов документа, а также настраивать установочные параметры программы.

- Команда **Undo** (Отменить) (<Ctrl>+<Z>) отменяет последнюю выполненную операцию обработки документа, указанную справа от слова "Undo".
- Команда **Redo** (Повторить) (<Shift>+<Ctrl>+<Z>) повторно выполняет операцию, которая до этого была отменена командой **Undo** (она указывается справа от слова "Redo").
- Команда **Cut** (Вырезать) (<Ctrl>+<X>) удаляет из документа выбранные объекты или текстовый фрагмент, помещая их в буфер обмена Windows с целью последующего переноса в другой документ.
- Команда **Copy** (Копировать) (<Ctrl>+<C>) отличается от команды **Cut** тем, что копирует в буфер обмена выделенные в документе объекты или текстовый фрагмент.
- Команда **Paste** (Вставить) (<Ctrl>+<V>) вставляет в активный документ информацию из буфера обмена. Если в контекстном меню панели **Layers** (Слои) была активизирована **Paste Remembers Layer** (Вставить в исходные слои), то данная вставка будет произведена в исходный слой документа, содержащий копируемый объект, в противном случае — в текущий слой, выделенный на панели **Layers**.
- Команда **Paste in Front** (Вставить впереди) (<Ctrl>+<F>) размещает информацию из буфера обмена непосредственно перед выделенным объектом или перед самым верхним объектом (при отсутствии выделений), находящимся в исходном или текущем слое, что зависит от состояния команды **Paste Remembers Layer** панели **Layers**.
- Команда **Paste in Back** (Вставить сзади) (<Ctrl>+) отличается от команды **Paste in Front** тем, что помещает информацию из буфера обмена сразу же за выбранным объектом или самым нижним объектом (при отсутствии выделений) исходного или текущего слоя.
- Команда **Clear** (Очистить) удаляет из документа выделенные

объекты или текстовый фрагмент без помещения их в буфер обмена Windows.

- Команда **Find and Replace** (Найти и заменить) предназначена для поиска в тексте активного документа заданной ключевой фразы, а также для замены одной такой фразы на другую.
- Команда **Find Next** (Найти следующий) позволяет найти в тексте документа следующую по порядку ключевую фразу, заданную командой **Find and Replace**.
- Команда **Check Spelling** (Проверить правописание) (<Ctrl>+<I>) выполняет обнаружение и исправление орфографических ошибок в иностранных текстах документа.
- Команда **Edit Custom Dictionary** (Редактировать заказной словарь) предназначена для создания и редактирования словаря исключений, используемого командой **Check Spelling** в процессе проверки правописания.
- Команда **Define Pattern** (Задать шаблон) создает из выделенных векторных объектов документа новый образец оформления шаблонного типа, который включается в состав панели **Swatches** (Образцы).
- Подменю **Edit Colors** (Редактировать цвета) содержит различные команды по цветовой обработке векторных и растровых объектов документа. К их числу относятся:
 - **Recolor Artwork** (Изменить цвета графики) — раскрывает диалоговое окно **Live Color** (Активный цвет) с целью редактирования раскраски выделенного векторного объекта, базируясь при этом на цветовых гармониях;
 - подменю **Recolor with Preset** (Изменить цвета с предустановкой), включающее следующие пять команд по работе с предустановками: **Color library** (Библиотека цветов), **1 color job** (Одноцветная работа), **2 color job** (Двухцветная работа), **3 color job** (Трехцветная работа) и **Color Harmony** (Цветовая гармония). Эти команды загружают в окно **Live Color** предустановки, которые определяют правила изменения раскраски выделенного объекта;
 - **Adjust Color Balance** (Настройка цветового баланса) — предназначена для цветовой коррекции областей равномерной заливки и обводки выделенного векторного объекта или коррекции выбранного растрового изображения;

- **Blend Front to Back** (Переход от верхнего к нижнему) — плавно изменяет цвета равномерной заливки для трех или более выделенных векторных объектов в направлении от верхнего объекта к нижнему по толщине документа;
 - **Blend Horizontally** (Переход по горизонтали) — плавно изменяет цвета равномерной заливки для трех и более выбранных векторных объектов в направлении слева направо по области документа;
 - **Blend Vertically** (Переход по вертикали) — плавно изменяет цвета равномерной заливки для трех или более выделенных векторных объектов в направлении сверху вниз по области документа;
 - **Convert to CMYK** (Преобразовать в CMYK) — преобразует цветовой формат любого выбранного объекта в формат цветовой модели CMYK при условии выполнения этой операции в документе того же формата;
 - **Convert to Grayscale** (Преобразовать в оттенки серого) — преобразует цветовой формат любого выделенного объекта типа в формат оттенков серого;
 - **Convert to RGB** (Преобразовать в RGB) — преобразует цветовой формат любого выбранного объекта в формат цветовой модели RGB. Может применяться только в документе такого же формата;
 - **Invert Colors** (Инвертировать цвета) — инвертирует цвета раскраски любого выбранного объекта, изменяя их на дополнительные;
 - **Overprint Black** (Печать поверх черным) — позволяет задать режимы печати с наложением для векторных объектов с равномерными заливками и обводками, имеющими определенный уровень черного цвета в областях заливки и обводки;
 - **Saturate** (Изменить насыщенность) — изменяет на заданную величину цветовую насыщенность выбранного объекта произвольного типа.
- Команда **Edit Original** (Редактировать оригинал) открывает окно внешней прикладной программы, загружая в нее для редактирования тот выбранный в документе связанный объект, между файлом которого и данной программой существует ассоциативная связь.

- Команда **Transparency Flattener Presets** (Предустановки сплющивания прозрачности) предназначена для формирования и сохранения заданных наборов параметров сплющивания, доступных для использования командой **Flatten Transparency** (Сплющить прозрачность) меню **Object** (Объект).
- Команда **Tracing Presets** (Предустановки трассировки) открывает одноименное диалоговое окно, позволяющее выполнять различные операции с предустановками активной трассировки.
- Команда **Print Presets** (Предустановки печати) используется для формирования и сохранения заданных наборов параметров печати документа, доступных для использования командой **Print** (Печать) меню **File** (Файл).
- Команда **SWF Presets** (Предустановки SWF) позволяет сформировать и сохранить под определенными именами заданные наборы параметров сохранения содержимого документа в формате Flash, доступные для использования командой **Export** (Экспорт) меню **File**.
- Команда **Adobe PDF Presets** (Предустановки PDF Adobe) предназначена для формирования и сохранения заданных наборов параметров сохранения документа в формате PDF, доступных для использования командой **Save As** (Сохранить как) меню **File**.
- Команда **Color Settings** (Цветовые настройки) (<Shift>+<Ctrl>+<K>) используется для настройки параметров цветового управления программой Illustrator CS3.
- Команда **Assign Profile** (Присвоить профиль) предназначена для выбора цветового профиля, который будет присвоен активному документу при его сохранении.
- Команда **Keyboard Shortcuts** (Быстрые клавиши) (<Alt>+<Shift>+<Ctrl>+<K>) позволяет откорректировать текущий набор быстрых клавиш для инструментов и команд меню Illustrator CS3, а также создать новый такой набор.
- Подменю **Preferences** (Установки) содержит 11 команд, каждая из которых открывает вкладку диалогового окна **Preferences** (Установки) с установочными параметрами Illustrator CS3 указанного в команде назначения. К числу этих команд относятся: **General** (Основные) (<Ctrl>+<K>), **Selection & Anchor Display**

(Выделение и отображение узелков), **Type** (Текст), **Units & Display Performance** (Единицы измерения и качество отображения), **Guides & Grid** (Направляющие и сетка), **Smart Guides & Slices** ("Умные" направляющие и вырезки), **Hyphenation** (Перенос), **Plug-ins & Scratch Disks** (Дополнения и рабочие диски), **User Interface** (Пользовательский интерфейс), **File Handling & Clipboard** (Управление файлами и буфер обмена) и **Appearance of Black** (Вид черного).

4.3. Меню команд *Object*

В меню **Object** (Объект) входят команды, позволяющие выполнять различные операции с объектами и вырезками документа.

- Подменю **Transform** (Трансформировать) включает восемь команд по выполнению различных операций трансформации и перемещения объектов:
 - **Transform Again** (Трансформировать снова) (<Ctrl>+<D>) — повторно выполняет ту операцию трансформации выделенного объекта документа, которая до этого была выполнена в отношении любого объекта;
 - **Move** (Переместить) (<Shift>+<Ctrl>+<M>) — для выделенного объекта или его сформированной копии выполняет перемещение по области документа всего объекта или заданной его части, если он векторный;
 - **Rotate** (Повернуть) — для выделенного объекта или его сформированной копии выполняет поворот относительно центра всего объекта или заданной его части, если он векторный;
 - **Reflect** (Отразить) — для выделенного объекта или его сформированной копии выполняет зеркальный разворот всего объекта или заданной его части, если он векторный;
 - **Scale** (Масштабировать) — для выделенного объекта или его сформированной копии выполняет масштабирование всего объекта или заданной его части, если он векторный;
 - **Shear** (Сдвинуть) — для выделенного объекта или его сформированной копии выполняет наклон всего объекта или заданной его части, если он векторный;
 - **Transform Each** (Трансформировать каждый) (<Alt>+<Shift>+<Ctrl>+<D>) — для выделенного объекта или его сформированной копии выполняет несколько операций, к которым могут относиться следующие: перемещение, масштабирование, поворот и зеркальный разворот;
 - **Reset Bounding Box** (Сбросить обрамляющую рамку) — позволяет восстановить исходное положение обрамляющей рамки для выбранного трансформированного объекта.

- Подменю **Arrange** (Разместить) содержит пять ко-

манд, предназначенных для перемещения объекта по толщине документа:

- **Bring to Front** (Переместить вверх) (<Shift>+<Ctrl>+<]>) — перемещает выбранный объект на самый верх своего слоя документа;
 - **Bring Forward** (Сместить вперед) (<Ctrl>+<]>) — меняет местами данный объект с тем объектом своего слоя, который располагается непосредственно перед ним;
 - **Send Backward** (Сместить назад) (<Ctrl>+<[>) — меняет местами выбранный объект с тем объектом своего слоя, который находится сразу же за ним;
 - **Send to Back** (Переместить вниз) (<Shift>+<Ctrl>+<[>) — перемещает данный объект в самый низ своего слоя;
 - **Send to Current Layer** (Переместить в текущий слой) — перемещает выбранный объект из своего слоя в текущий слой документа, располагая его перед всеми его объектами.
- Команда **Group** (Группировать) (<Ctrl>+<G>) объединяет несколько выделенных объектов документа в один групповой объект.
- Команда **Ungroup** (Разгруппировать) (<Shift>+<Ctrl>+<G>) разбивает выбранный групповой объект на объекты, из которых он был образован.
- Подменю **Lock** (Закрепить) включает три команды:
- **Selection** (Выделенное) (<Ctrl>+<2>) — закрепляет в документе выделенные объекты, блокируя выполнение над ними любых операций;
 - **All Artwork Above** (Вся графика выше) — закрепляет те объекты документа, которые расположены перед выбранным объектом и входят своими частями в прямоугольную область его охвата;
 - **Other Layers** (Другие слои) — закрепляет содержимое всех слоев документа, за исключением слоя с выделенным объектом.
- Команда **Unlock All** (Освободить все) (<Alt>+<Ctrl>+<2>) освобождает все закрепленные объекты документа.
- Подменю **Hide** (Скрыть) содержит три команды:

- **Selection** (Выделенное) (<Ctrl>+<3>) — скрывает на экране выделенные объекты;
 - **All Artwork Above** (Вся графика выше) — скрывает те объекты документа, которые расположены перед выбранным объектом и входят своими частями в прямоугольную область его охвата;
 - **Other Layers** (Другие слои) — скрывает содержимое всех слоев документа, за исключением того слоя с выделенным объектом.
- Команда **Show All** (Показать все) (<Alt>+<Ctrl>+<3>) отображает на экране все объекты, входящие в область рабочего окна документа, если некоторые из них были до этого скрыты.
 - Команда **Expand** (Расширить) позволяет преобразовать в отдельные объекты области заливки (флажок **Fill**) и области обводки (флажок **Stroke**) выбранного векторного объекта с обычной обводкой.
 - Команда **Expand Appearance** (Расширить внешний вид) позволяет преобразовать в отдельные объекты обрамляющее изображение векторного объекта, созданного при его фигурной обводке.
 - Команда **Flatten Transparency** (Сплющить прозрачность) предназначена для преобразования частично прозрачных объектов произвольных типов в непрозрачные объекты, имеющие такой же вид.
 - Команда **Rasterize** (Растрировать) выполняет операцию растрирования, параметры которой регулируются в широких пределах.
 - Команда **Create Gradient Mesh** (Создать градиентную сетку) создает в выбранном векторном объекте сетку Безье, используемую при градиентной заливке по сетке.
 - Подменю **Slice** (Вырезка) содержит 10 команд по работе с вырезками документа:
 - **Make** (Создать) — создает собственную регулируемую вырезку для выделенного объекта;
 - **Release** (Отменить) — удаляет выделенную регулируемую вырезку;
 - **Create from Guides** (Создать из направляющих) — форми-

рует регулируемые вырезки из направляющих документа;

- **Create from Selection** (Создать из выделения) — создает обычную регулируемую вырезку из области охвата выделенных объектов документа;
- **Duplicate Slice** (Создать копию вырезки) — формирует копию выбранной вырезки, смещая ее вниз и вправо относительно оригинала;
- **Combine Slices** (Скомбинировать вырезки) — объединяет группу выделенных регулируемых вырезов в одну такую вырезку;
- **Divide Slices** (Разделить вырезки) — разделяет по горизонтали и вертикали выбранную вырезку на несколько вырезов с заданными параметрами;
- **Delete All** (Удалить все) — удаляет из документа все вырезки;
- **Slice Options** (Параметры вырезки) — предназначена для ввода в выделенную вырезку управляющей и текстовой информации, используемой в будущей Web-странице;
- **Clip to Artboard** (Обрезать по рабочему листу) — управляет областью формирования вырезов документа, которая будет совпадать либо с областью охвата всех объектов документа (в названии команды галочки нет), либо с областью рабочего листа (галочка есть).

Подменю **Path** (Контур) включает 10 команд по обработке векторных контуров:

- **Join** (Соединить) (<Ctrl>+<J>) — соединяет прямолинейным отрезком концы выделенного разомкнутого контура или выделенные концевые узелки двух разомкнутых контуров;
- **Average** (Усреднить) (<Alt>+<Ctrl>+<J>) — выравнивает положение выделенных узелков по горизонтали и/или вертикали;
- **Outline Stroke** (Навести обводку) — преобразует линию обычной обводки выделенного векторного объекта в отдельный объект, контур которого проходит по границе этой области;
- **Offset Path** (Сместить контур) — создает из выделенного векторного объекта с обычной обводкой новый объект, гра-

ницы которого смещены от границ исходного объекта на заданную величину;

- **Simplify** (Упростить) — изменяет форму векторного объекта путем настройки в ее диалоговом окне параметров, влияющих на количество и размещение узелков на контуре объекта;
- **Add Anchor Points** (Добавить узелки) — добавляет новые узелки к контуру объекта, располагая их посередине между существующими узелками;
- **Remove Anchor Points** (Удалить узелки) — удаляет из контура выделенные узелки;
- **Divide Objects Below** (Разрезать нижние объекты) — используется для вырезания отдельных частей из одного или нескольких перекрывающихся объектов документа с помощью вспомогательного выделенного объекта, располагаемого сверху;
- **Split Into Grid** (Разделить по сетке) — разделяет выбранный векторный объект на заданное количество объектов прямоугольной формы, располагаемых в области охвата исходного объекта;
- **Clean Up** (Очистить) — удаляет из документа все те объекты, которые не видны на экране при отсутствии их выделения.

□ Подменю **Blend** (Переход) содержит семь команд, выполняющих различные операции в отношении векторных объектов с эффектом перехода:

- **Make** (Создать) (<Alt>+<Ctrl>+) — создает комбинированный объект (объекта перехода) из двух выделенных векторных объектов документа;
- **Release** (Отменить) (<Alt>+<Shift>+<Ctrl>+) — отменяет действие команды **Make**, преобразуя выбранный объект перехода в те два объекта, из которых он был образован;
- **Blend Options** (Параметры перехода) — позволяет задать в одноименном диалоговом окне параметры создаваемого или выделенного объекта перехода;
- **Expand** (Расширить) — преобразует объект перехода в групповой объект;
- **Replace Spine** (Заменить направляющую) — позволяет за-

менить существующую направляющую объекта перехода на новую направляющую, в качестве которой используется дополнительный векторный контур;

- **Reverse Spine** (Обратить направляющую) — изменяет порядок размещения элементов перехода вдоль направляющей на противоположный;
- **Reverse Front to Back** (Изменить порядок) — изменяет порядок расположения элементов перехода по толщине своего слоя документа.

□ Подменю **Envelope Distort** (Исказить оболочкой) включает семь команд по работе с оболочками, позволяющими исказить объекты любых типов:

- **Make/Reset with Warp** (Создать/Восстановить с искривлением) (<Alt>+<Shift>+<Ctrl>+<W>) — искажает выделенный объект путем помещения его в оболочку заданной стандартной формы и имеющей заданные параметры;
- **Make/Reset with Mesh** (Создать/Восстановить с сеткой) (<Alt>+<Ctrl>+<M>) — помещает объект в оболочку в виде прямоугольной сетки Безье с заданным количеством вертикальных и горизонтальных рядов ячеек, при редактировании которой объект будет искажаться;
- **Make with Top Object** (Создать из верхнего объекта) (<Alt>+<Ctrl>+<C>) — искажает объект путем его вставки во внутреннюю область другого векторного объекта;
- **Release** (Отменить) — отделяет оболочку от исходного объекта, преобразуя ее в дополнительный векторный объект серого цвета с заливкой по сетке;
- **Envelope Options** (Параметры оболочки) — открывает одноименное диалоговое окно для настройки в нем параметров формирования оболочки;
- **Expand** (Расширить) — выполняет такую обработку объекта с оболочкой, когда его вид сохраняется при удалении самой оболочки;
- **Edit Contents/Envelope** (Редактировать содержимое/оболочку) (<Shift>+<Ctrl>+<V>) — переключает режимы редактирования оболочки и ее содержимого.

□ Подменю **Live Paint** (Активная раскраска) содержит пять команд по работе в режиме активной раскраски:

- **Make** (Создать) (<Alt>+<Ctrl>+<X>) — создает объект активной раскраски из выделенных векторных объектов документа;
- **Merge** (Слить) — включает в объект активной раскраски те векторные объекты, которые выделены вместе с ним;
- **Release** (Отменить) — разбивает выбранный объект активной раскраски на отдельные векторные контуры исходных объектов с обводкой этих контуров черными линиями толщиной в 0,5 пункта;
- **Gap Options** (Параметры зазоров) — раскрывает одноименное диалоговое окно для задания в нем допустимой величины зазоров между ближайшими точками контуров объекта активной раскраски, которые будут игнорироваться при оформлении этого объекта;
- **Expand** (Расширить) — преобразует данный объект активной раскраски в групповой векторный объект, состоящий из двух групп объектов: у первой из них оформлены области заливки, а у второй — области обводки.

□ Подменю **Live Trace** (Активная трассировка) включает 16 команд по работе в режиме активной трассировки:

- **Make** (Создать) — выполняет активную трассировку выделенного в документе растрового изображения, преобразуя его в объект активной трассировки;
- **Make and Expand** (Создать и расширить) — выполняет трассировку выбранного изображения с последующим преобразованием результата трассировки в групповой векторный объект;
- **Make and Convert to Live Paint** (Создать и преобразовать в активную раскраску) — выполняет трассировку данного изображения с последующим преобразованием результата трассировки в объект активной раскраски;
- **Release** (Отменить) — восстанавливает исходное растровое изображение из выбранного трассированного объекта;
- **Tracing Options** (Параметры трассировки) — раскрывает одноименное диалоговое окно для настройки параметров активной трассировки;
- **Expand** (Расширить) — представляет результат трассировки групповым векторным объектом, которым заменяется

исходный трассированный объект;

- **Expand as Viewed** (Расширить как видимое) — преобразует выбранный трассированный объект в его текущем состоянии, отображаемом на экране, в те объекты, из которых он состоит;
 - **Convert to Live Paint** (Преобразовать в активную раскраску) — представляет результат трассировки объектом активной раскраски, которым заменяется данный трассированный объект;
 - восемь команд, которые задают текущее состояние трассированного объекта, определяющее его вид на экране: **Show No Image** (Не показывать изображение), **Show Original Image** (Показать исходное изображение), **Show Adjusted Image** (Показать настроенное изображение), **Show Transparent Image** (Показать прозрачное изображение), **Show No Tracing Result** (Не показывать результат трассировки), **Show Tracing Result** (Показать результат трассировки), **Show Outlines** (Показать контуры) и **Show Outlines with Tracing** (Показать контуры с трассировкой).
- Подменю **Text Wrap** (Текстовая оборка) содержит три команды по работе с текстовыми оборками:
- **Make** (Создать) — создает текстовую оборку вокруг объекта любого типа, расположенного поверх текстового объекта, при выделении обоих объектов;
 - **Release** (Отменить) — отменяет действие предыдущей команды, удаляя текстовую оборку;
 - **Text Wrap Options** (Параметры текстовой оборки) — открывает одноименное диалоговое окно для задания параметров текстовой оборки.
- Подменю **Clipping Mask** (Обрезная маска) включает две команды по работе с обрезной маской:
- **Make** (Создать) (<Ctrl>+<7>) — формирует обрезную маску для одного или нескольких объектов документа из дополнительного векторного объекта, расположенного перед ними (все эти объекты должны быть выделены);
 - **Release** (Отменить) (<Alt>+<Ctrl>+<7>) — отменяет действие предыдущей команды, преобразуя обрезную маску в контур исходного векторного объекта.

- **Edit Contents** (Редактировать содержимое) — подключает режим редактирования содержимого обрезной маски (для выхода из этого режима достаточно сделать щелчок в свободном месте документа).
- Подменю **Compound Path** (Комбинированный контур) содержит три команды по работе с комбинированным векторным объектом:
- **Make** (Создать) (<Ctrl>+<8>) — создает комбинированный объект из нескольких выделенных векторных объектов;
 - **Release** (Отменить) (<Alt>+<Ctrl>+<8>) — отменяет действие предыдущей команды без восстановления первоначальной раскраски исходных объектов.
- Подменю **Crop Area** (Область обрезки) включает две команды:
- **Make** (Создать) — создает из выделенного векторного объекта прямоугольной формы или из рабочего листа документа (при отсутствии в нем выделений) область обрезки печатного документа. По границам этой области появляются ее метки, не выводимые на печать, которые по форме совпадают с пользовательскими метками обрезки.
 - **Release** (Отменить) — преобразует существующую область обрезки с ее метками в прямоугольный векторный контур без обводки.
- Подменю **Graph** (Диаграмма) содержит пять команд по работе с выбранной в документе диаграммой:
- **Type** (Тип) — позволяет изменить тип диаграммы, а также настроить параметры ее оформления;
 - **Data** (Данные) — предназначена для редактирования табличных данных диаграммы;
 - **Design** (Дизайн) — используется для создания декоративных элементов с целью дополнительного оформления ими диаграмм документа;
 - **Column** (Колонка) — предназначена для дополнительного оформления декоративными элементами самой диаграммы;
 - **Marker** (Маркер) — используется для дополнительного оформления маркеров диаграммы.

4.4. Меню команд *Type*

Меню **Type** (Текст) содержит команды, используемые при обработке текстовой информации документа.

- Подменю **Font** (Шрифт) представляет собой алфавитный список шрифтов, используемых в программе, с вложенными в него списками стилей начертания для тех шрифтов, которые имеют несколько таких стилей.
- Подменю **Recent Fonts** (Последние шрифты) представляет собой подсписок тех шрифтов, которые выбирались в текущем сеансе работы программы.
- Подменю **Size** (Размер) содержит команды по выбору кегля рабочего шрифта:
 - команда **Other** (Другой) — раскрывает панель **Character** (Символ), в которой задается любая величина кегля шрифта;
 - список стандартных значений кегля шрифта, доступных для выбора.
- Команда **Glyphs** (Глифы) управляет раскрытием одноименной панели.
- Команда **Area Type Options** (Параметры текста в области) предназначена для разбивки выделенной текстовой рамки любой формы на несколько рамок, между которыми устанавливаются связи.
- Подменю **Type on a Path** (Текст на дорожке) включает шесть команд, предназначенных для форматирования текстовых дорожек с помощью пяти стандартных стилей их обработки. К числу этих команд относятся: **Rainbow** (Радуга), **Skew** (Наклон), **3D Ribbon** (Лента в пространстве), **Stair Step** (Ступеньки), **Gravity** (Гравитация) и **Type on a Path Options** (Параметры текста на дорожке).
- Подменю **Threaded Text** (Связанный текст) содержит три команды по работе с текстовыми связями:
 - **Create** (Создать) — связывает между собой выделенные текстовые рамки и дорожки;

- **Release Selection** (Освободить выделенный) — удаляет всю выбранную цепочку связей между текстовыми рамками и дорожками, освобождая при этом те из них, которые были выделены;
 - **Remove Threading** (Удалить связь) — удаляет всю выбранную цепочку связей между текстовыми рамками и дорожками, сохраняя при этом находящийся в них текст.
- Команда **Fit Headline** (Разместить в заголовке) располагает текущий текстовый абзац в одну строку, задавая для него соответствующий трекинг (промежутки между текстовыми символами).
 - Команда **Create Outlines** (Преобразовать в кривые) (<Shift>+<Ctrl>+<O>) преобразует в кривые все символы выбранного текстового объекта.
 - Команда **Find Font** (Найти шрифт) позволяет заменить в тексте документа используемые шрифты.
 - Подменю **Change Case** (Изменить регистр) включает четыре команды преобразования регистра текстовых символов в соответствии с критериями, указанными в их названиях: **UPPERCASE** (ВЕРХНИЙ РЕГИСТР), **lowercase** (нижний регистр), **Title Case** (Заглавная в слове) и **Sentence case** (Заглавная в предложении).
 - Команда **Smart Punctuation** ("Умная" пунктуация) позволяет задать параметры форматирования в тексте различных знаков пунктуации.
 - Команда **Optical Margin Alignment** (Выравнивание оптической границы) подключает режим выравнивания строк текста в выбранном текстовом объекте таким образом, что воображаемая граница этих строк представляет собой прямую линию.
 - Команда **Show Hidden Characters** (Показать скрытые символы) (<Alt>+<Ctrl>+<I>) управляет отображением в документе служебных текстовых символов, которые обычно скрыты с экрана.
 - Подменю **Type Orientation** (Ориентация текста) содержит две команды по изменению ориентации текстовых строк для выделенного блока текста:
 - **Horizontal** (По горизонтали) — изменяет вертикальную ориентацию строк текста на горизонтальную;

- **Vertical** (По вертикали) — изменяет горизонтальную ориентацию на вертикальную.
- Подменю **Legacy Text** (Унаследованный текст) включает пять команд по работе с текстами тех открытых документов, которые были разработаны в старых версиях программы Illustrator:
 - **Update All Legacy Text** (Обновить весь унаследованный текст) — обновляет весь текст в документе старой версии Illustrator;
 - **Update Selected Legacy Text** (Обновить выделенный унаследованный текст) — обновляет текст, содержащийся в выбранных объектах данного документа;
 - **Hide/Show Copies** (Скрыть/Показать копии) — управляет отображением тех исходных текстовых объектов старого документа, для которых были созданы обновленные копии;
 - **Delete Copies** (Удалить копии) — удаляет из данного документа те исходные текстовые объекты, для которых имеются обновленные копии;
 - **Select Copies** (Выделить копии) — выделяет те исходные текстовые объекты старого документа, для которого существуют обновленные копии.

4.5. Меню команд *Select*

Меню **Select** (Выделение) включает команды, используемые для выделения содержимого активного документа.

- Команда **All** (Все) (<Ctrl>+<A>) выделяет все объекты документа.
- Команда **Deselect** (Отменить выделения) (<Shift>+<Ctrl>+<A>) отменяет все выделения в документе.
- Команда **Reselect** (Выделить снова) (<Ctrl>+<6>) повторяет действие последней выполненной команды выделения из данного меню.
- Команда **Inverse** (Инверсия) предназначена для выделения в документе всех невыделенных объектов и отмены выделения выделенных.
- Команда **Next Object Above** (Следующий объект сверху) (<Alt>+<Ctrl>+<] >) выделяет в документе объект, расположенный непосредственно перед выбранным объектом.
- Команда **Next Object Below** (Следующий объект снизу) (<Alt>+<Ctrl>+<[>) выделяет объект, расположенный сразу же за выбранным объектом.
- Подменю **Same** (Тот же) содержит девять команд:
 - **Blending Mode** (Режим смешения) — выделяет объекты с теми же режимами смешения цветов, что и у предварительно выбранного объекта;
 - **Fill & Stroke** (Заливка и обводка) — выделяет объекты, оформленные теми же заливками и обводками, что и предварительно выделенный объект;
 - **Fill Color** (Цвет заливки) — выделяет объекты, оформленные теми же заливками, что и предварительно выбранный объект;
 - **Opacity** (Непрозрачность) — выделяет объекты с теми же уровнями непрозрачности, что и у предварительно выделенного объекта;
 - **Stroke Color** (Цвет обводки) — выделяет объекты, оформленные теми же обводками, что и предварительно выбранный объект;

- **Stroke Weight** (Толщина обводки) — выделяет объекты с той же толщиной линий обводки, что и у предварительно выделенного объекта;
- **Style** (Стиль) — выделяет объекты, оформленные тем же графическим стилем, что и предварительно выбранный объект;
- **Symbol Instance** (Потомок символа) — выделяет символьные объекты, представляющие собой потомки того же символа, что и предварительно выделенный объект;
- **Link Block Series** (Связанные блоки) — выделяет все текстовые объекты, связанные с предварительно выбранным текстовым объектом.

□ Подменю **Object** (Объект) включает восемь команд:

- **All on Same Layers** (Все в том же слое) — выделяет все объекты, находящиеся в том же слое документа, что и предварительно выбранный объект;
- **Direction Handles** (Контрольные точки) — выделяет все контрольные точки, относящиеся к контурам выделенных векторных объектов;
- **Brush Strokes** (Обводки кистью) — выделяет в документе все объекты с фигурными обводками;
- **Clipping Masks** (Обрезные маски) — выделяет в документе обрезные маски;
- **Stray Points** (Отдельные узелки) — выделяет отдельные узелки, невидимые на экране, оставшиеся от предыдущих векторных объектов;
- **Text Objects** (Текстовые объекты) — выделяет все текстовые объекты;
- **Flash Dynamic Text** (Динамический текст Flash) — выделяет в документе все блоки текста динамического типа;
- **Flash Input Text** (Редактируемый текст Flash) — выделяет все блоки текста редактируемого типа.

Примечание

Разные типы текста (статический, динамический и редактируемый) используются в случае электронной публикации содержимого документа Illustrator CS3, сохраненного в режиме экспорта в

файле формата Flash. Выбор типа текста в блоке, а также задание его выходных параметров задаются на панели **Flash Text** (Текст Flash).

- Команда **Save Selection** (Сохранить выделение) фиксирует под определенным именем текущий вариант выделения объектов документа с целью его многократного использования в процессе обработки документа.
- Команда **Edit Selection** (Редактировать выделение) используется для редактирования списка вариантов выделения объектов документа.
- Список вариантов выделения объектов, сформированный командой **Save Selection**.

4.6. Меню команд *Filter*

Меню **Filter** (Фильтр) содержит команды, предназначенные для цветовой обработки объектов документа, а также для создания в них различных эффектов.

- Команда **Apply Last Filter** (Применить последний фильтр) (<Ctrl>+<E>) инициирует выполнение последней выполненной ранее команды данного меню (без регулировки ее параметров), название которой отображается справа от слова "Apply".
- Команда **Last Filter** (Последний фильтр) (<Alt>+<Ctrl>+<E>) отличается от предыдущей команды тем, что при ее выполнении раскрывается диалоговое окно повторно исполняемой команды для настройки ее параметров.
- Подменю **Create** (Создать) включает две команды:
 - **Crop Marks** (Метки обрезки) — формирует по границам прямоугольной области охвата выделенного объекта пользовательские метки обрезки, представляющие собой групповой векторный объект (таких объектов может быть несколько). Указанные метки используются для вырезания нужных вам областей в печатном документе;
 - **Object Mosaic** (Мозаика из объекта) — создает приближенную векторную копию растрового изображения, которая состоит из прямоугольных мозаичных фрагментов, раскрашенных усредненными цветами.
- Первое из двух подменю **Distort** (Искажение) содержит шесть команд по созданию в векторных объектах документа эффектов искажения, указанных в названиях этих команд. К их числу относятся: **Free Distort** (Свободное искажение), **Pucker & Bloat** (Складка и вздутие), **Roughen** (Шероховатость), **Tweak** (Щипок), **Twist** (Скручивание) и **Zig Zag** (Зигзаг).
- Первое из двух подменю – **Stylize** (Стилизация) включает три команды по созданию в векторных объектах эффектов, указанных в названиях команд:
 - **Add Arrowheads** (Добавить наконечники) — формирует стрелку из разомкнутого векторного контура путем добавления к нему наконечников;

- **Drop Shadow** (Отбросить тень) — создает в выбранном объекте эффект тени;
 - **Round Corners** (Скруглить углы) — скругляет углы в местах изгиба прямолинейных участков векторного контура.
- Команда **Filter Gallery** (Галерея фильтров) открывает одноименное диалоговое окно, предназначенное для работы с командами фильтрации первой категории.
 - Подменю **Artistic** (Имитация) включает 15 команд фильтрации, предназначенных для создания в растровых изображениях документа цветового формата RGB художественных эффектов графики, живописи, зернистости, наложения, освещения, текстуры и специальной обработки.
 - Подменю **Blur** (Размытие) содержит три команды фильтрации, предназначенные для создания в растровых изображениях любого документа эффектов размытия.
 - Подменю **Brush Strokes** (Штрихи) включает восемь команд фильтрации, предназначенных для создания в растровых изображениях RGB-документа художественных эффектов графики, живописи и искажения.
 - Второе из двух подменю **Distort** (Искажение) содержит три команды фильтрации, предназначенные для создания в растровых изображениях RGB-документа художественных эффектов искажения и освещения.
 - Подменю **Pixelate** (Оформление) включает четыре команды фильтрации, предназначенные для создания в растровых изображениях любого документа художественных эффектов живописи и специальной обработки.
 - Подменю **Sharpen** (Резкость) содержит всего одну команду фильтрации, предназначенную для создания в растровых изображениях любого документа эффекта повышения резкости.
 - Подменю **Sketch** (Эскиз) включает 14 команд фильтрации, предназначенных для создания в растровых изображениях RGB-документа художественных эффектов графики, живописи, рельефа, текстуры и специальной обработки.
 - Второе из двух подменю – **Stylize** – (Стилизация) содержит всего одну команду фильтрации, предназначенную для создания в растровых изображениях RGB-документа художественного эффекта контура.

- Подменю **Texture** (Текстура) включает шесть команд фильтрации, предназначенных для создания в растровых изображениях RGB-документа художественных эффектов зернистости, мозаики и текстуры.
- Подменю **Video** (Видео) содержит две команды фильтрации, предназначенные для создания в растровых изображениях RGB-документа эффектов коррекции.

4.7. Меню команд *Effect*

Меню **Effect** (Эффект) включает команды, предназначенные для создания изобразительных эффектов в объектах и слоях документа.

- Команда **Apply Last Effect** (Применить последний эффект) (<Shift>+<Ctrl>+<E>) инициирует выполнение последней выполненной ранее команды данного меню (без регулировки ее параметров), название которой отображается справа от слова "Apply".
- Команда **Last Effect** (Последний эффект) (<Alt>+<Shift>+<Ctrl>+<E>) отличается от предыдущей команды тем, что при ее выполнении раскрывается диалоговое окно повторно исполняемой команды для настройки ее параметров.
- Команда **Document Raster Effects Settings** (Настройки эффектов растрирования документа) предназначена для задания параметров мнимого растрирования векторного объекта при создании в нем изобразительного эффекта, имитирующего действие некоторой команды фильтрации для растрового изображения.
- Подменю **3D** (Трехмерность) содержит три команды по созданию изобразительных эффектов трехмерности в любых объектах документа:
 - **Extrude & Bevel** (Выдавливание и скос) — из исходного плоского объекта образуется объемный объект с возможным скосом его лицевой грани, для которого задается ориентация в пространстве;
 - **Revolve** (Вращение) — объемный объект образуется путем поворота в пространстве исходного плоского объекта на заданный угол относительно выбранной точки;
 - **Rotate** (Поворот) — для исходного плоского объекта задается ориентация в пространстве.
- Подменю **Convert to Shape** (Преобразовать в фигуру) включает следующие 3 команды по созданию изобразительных эффектов преобразования выделенного векторного объекта произвольной формы в указанную фигуру: **Rectangle** (Прямоугольник), **Rounded Rectangle** (Скругленный прямоугольник) и

Ellipse (Эллипс).

- Подменю **Distort & Transform** (Искажение и трансформация) содержит семь команд по созданию изобразительные эффекты искажения и трансформации:
 - **Free Distort** (Свободное искажение), **Pucker & Bloat** (Складка и вздутие) и **Roughen** (Шероховатость) — эти команды имитируют применительно к выбранному векторному или текстовому объекту действия одноименных команд по созданию эффектов искажения, входящих в первое подменю **Distort** (Исказить) меню **Filter** (Фильтр);
 - **Transform** (Трансформация) — имитирует действие команды **Transform Each** (Трансформировать каждый), входящей в подменю **Transform** (Трансформировать) меню **Object** (Объект);
 - **Tweak** (Щипок), **Twist** (Скручивание) и **Zig Zag** (Зигзаг) — применительно к векторному или текстовому объекту имитируют действия одноименных команд по созданию эффекта искажения, входящих в первое подменю **Distort** меню **Filter**.
- Подменю **Path** (Контур) включает три команды по созданию изобразительных эффектов обработки контура объекта:
 - **Offset Path** (Сместить контур) — имитирует действие одноименной команды подменю **Path** меню **Object**, смещая границы выделенного векторного объекта на указанную величину наружу или внутрь от него;
 - **Outline Object** (Обвести объект) — формирует векторный контур по периметру выбранного растрового объекта, позволяющий выполнить его обводку;
 - **Outline Stroke** (Навести обводку) — преобразует частично прозрачную область обводки выделенного векторного объекта в непрозрачную.
- Подменю **Pathfinder** (Поиск контуров) включает следующие 13 команд по созданию изобразительных эффектов комбинирования в групповых векторных объектах: **Add** (Добавить), **Intersect** (Пересечь), **Exclude** (Исключить), **Subtract** (Вычесть), **Minus Back** (Минус нижний), **Divide** (Разделить), **Trim** (Подрезать), **Merge** (Слить), **Crop** (Обрезать), **Outline** (Обвести), **Hard Mix** (Жесткое смешение), **Soft Mix** (Мягкое смешение) и **Trap** (Ловушка).

- Команда **Rasterize** (Растрировать) создает изобразительный эффект растрирования, имитирующий появление мозаичного изображения из-за низкого разрешения растровой подложки.
- Первое из двух подменю – **Stylize** (Стилизация) содержит семь команд:
 - **Add Arrowheads** (Добавить наконечники) и **Drop Shadow** (Отбросить тень) — имитируют действие одноименных команд первого подменю **Stylize** меню **Filter** (Фильтр);
 - **Feather** (Размыть) — создает эффект размытия краев выбранного объекта;
 - **Inner Glow** (Внутреннее свечение) — формирует эффект свечения в центре его или по краям выделенного объекта;
 - **Outer Glow** (Наружное свечение) — создает эффект свечения снаружи от выбранного объекта;
 - **Round Corners** (Скруглить углы) — имитирует действие одноименной команды первого подменю **Stylize** меню **Filter**;
 - **Scribble** (Каракули) — для выбранного векторного или текстового объекта создает эффект затушевывания от руки путем формирования под определенным углом непрерывной линии, имеющей изгибы по краям объекта.
- Подменю **SVG Filters** (Фильтры SVG) включает 20 команд по созданию в любых объектах и слоях документа изобразительных эффектов оформления с помощью фильтров SVG:
 - **Apply SVG Filter** (Применить фильтр SVG) — позволяет выбрать и применить любой существующий фильтр SVG, откорректировать его описание, а также сформировать новый такой фильтр;
 - **Import SVG Filter** (Импортировать фильтр SVG) — позволяет импортировать в документ фильтры SVG, входящие в состав выбранного на диске файла формата SVG или SVGZ;
 - 18 команд с названиями фильтров SVG, создающих различные эффекты.
- Подменю **Warp** (Искривление) содержит 15 команд по созданию в любых объектах и слоях документа изобразительных эффектов искажения.

- Команда **Effect Gallery** (Галерея эффектов) открывает диалоговое окно **Filter Gallery** (Галерея фильтров), предназначенное для работы с командами создания изобразительных эффектов фильтрации первой категории.
- Подменю **Artistic** (Имитация) включает 15 команд по созданию в объектах и слоях документа цветового формата RGB изобразительных эффектов, имитирующих действие одноименных команд фильтрации из подменю **Artistic** меню **Filter** (Фильтр).
- Подменю **Blur** (Размытие) содержит три команды по созданию в объектах и слоях любого документа изобразительных эффектов, имитирующих действие одноименных команд фильтрации из подменю **Blur** меню **Filter**.
- Подменю **Brush Strokes** (Штрихи) включает восемь команд по созданию в объектах и слоях RGB-документа изобразительных эффектов, имитирующих действие одноименных команд фильтрации из подменю **Brush Strokes** меню **Filter**.
- Подменю **Distort** (Искажение) содержит три команды по созданию в объектах и слоях RGB-документа изобразительных эффектов, имитирующих действие одноименных команд фильтрации из второго подменю **Distort** меню **Filter**.
- Подменю **Pixelate** (Оформление) включает четыре команды по созданию в объектах и слоях любого документа изобразительных эффектов, имитирующих действие одноименных команд фильтрации из подменю **Pixelate** меню **Filter**.
- Подменю **Sharpen** (Резкость) содержит всего одну команду по созданию в объектах и слоях любого документа изобразительного эффекта, имитирующего действие одноименной команды фильтрации из подменю **Sharpen** меню **Filter**.
- Подменю **Sketch** (Эскиз) включает 14 команд по созданию в объектах и слоях RGB-документа изобразительных эффектов, имитирующих действие одноименных команд фильтрации из подменю **Sketch** меню **Filter**.
- Второе из двух подменю **Stylize** (Стилизация) содержит всего одну команду по созданию в объектах и слоях RGB-документа изобразительного эффекта, имитирующего действие одноименной команды фильтрации из второго подменю **Stylize** меню **Filter**.
- Подменю **Texture** (Текстура) включает шесть команд по созда-

нию в объектах и слоях RGB-документа изобразительных эффектов, имитирующих действие одноименных команд фильтрации из подменю **Texture** меню **Filter**.

- Подменю **Video** (Видео) содержит две команды по созданию в объектах и слоях RGB-документа изобразительных эффектов, имитирующих действие одноименных команд фильтрации из подменю **Video** меню **Filter**.

4.8. Меню команд *View*

Меню **View** (Вид) содержит команды, управляющие отображением на экране содержимого активного документа и линий разметки (направляющих и сетки), а также используемые при работе с этими линиями.

- Команда **Outline/Preview** (Контур/Просмотр) (<Ctrl>+<Y>) управляет режимом визуализации документа. Она называется **Outline** (Контур), если активизирован режим визуализации "просмотр", когда содержимое документа полностью отображается в цвете. При щелчке на этом названии оно изменится на **Preview** (Просмотр). При этом произойдет переход в режим визуализации "контур", когда отображаются только контуры объектов документа.
- Команда **Overprint Preview** (Просмотр печати поверх) (<Alt>+<Shift>+<Ctrl>+<Y>) управляет режимом просмотра на экране печатного документа, содержащего области с наложением красок (без выбивок).
- Команда **Pixel Preview** (Просмотр пикселей) (<Alt>+<Ctrl>+<Y>) управляет режимом просмотра на экране растрованного документа при его загрузке в окно Web-обозревателя.
- Подменю **Proof Setup** (Настройка контрольного просмотра) содержит пять команд, имитирующих вид на экране активного документа при его выводе на устройство печати или отображении с заданным цветовым профилем (такие профили называются экранными):
 - **Working CMYK** (Рабочий CMYK) — имитирует вид документа, преобразованного в цветовой формат CMYK и использующего цветовой профиль по умолчанию для данного формата;
 - **Macintosh RGB** (RGB-профиль для Macintosh), **Windows RGB** (RGB-профиль для Windows) и **Monitor RGB** (RGB-профиль для монитора) — используются для выбора экранных профилей, указанных в названиях этих команд, для их подключения к документу цветového формата RGB;
 - **Customize** (Настроить) — используется для выбора любого доступного экранного профиля.

- Команда **Proof Colors** (Цвета контрольного просмотра) управляет подключением к документу экранного цветового профиля, выбранного с помощью одной из четырех команд подменю **Proof Setup**.
- Команда **Zoom In** (Увеличить масштаб) (<Ctrl>+<+>) дискретно увеличивает масштаб отображения документа на экране.
- Команда **Zoom Out** (Уменьшить масштаб) (<Ctrl>+<->) дискретно уменьшает масштаб документа.
- Команда **Fit in Window** (Разместить в окне) (<Ctrl>+<0>) изменяет масштаб и область видимости на экране документа таким образом, что его рабочий лист полностью отобразится в центре рабочего окна документа с максимальным масштабом.
- Команда **Actual Size** (Фактический размер) (<Ctrl>+<1>) позволяет задать единичный масштаб отображения документа (100 %), при котором промежутки между делениями измерительных линеек будут соответствовать указанным на них величинам.
- Команда **Hide/Show Edges** (Скрыть/Показать края) (<Ctrl>+<H>) управляет отображением на экране границ и узелков выбранного объекта документа.
- Команда **Hide/Show Artboard** (Скрыть/Показать рабочий лист) управляет отображением границ рабочего листа документа.
- Команда **Hide/Show Page Tiling** (Скрыть/Показать мозаику страницы) управляет отображением пунктирными линиями границ прямоугольных областей документа, выводимых на печать.
- Команда **Hide/Show Slices** (Скрыть/Показать вырезки) управляет отображением вырезов документа.
- Команда **Lock Slices** (Закрепить вырезки) управляет режимом закрепления всех вырезов документа.
- Команда **Hide/Show Template** (Скрыть/Показать шаблон) (<Shift>+<Ctrl>+<W>) управляет отображением объектов, содержащихся в шаблонных слоях документа.
- Команда **Hide/Show Rulers** (Скрыть/Показать линейки) (<Ctrl>+<R>) управляет выводом на экран измерительных линеек.
- Команда **Hide/Show Bounding Box** (Скрыть/Показать обрам-

- лящую рамку) (<Shift>+<Ctrl>+) управляет отображением на экране обрамляющей рамки с трансформационными маркерами при выделении объекта инструментом **Selection** (Выделение).
- Команда **Hide/Show Transparency Grid** (Скрыть/Показать сетку прозрачности) (<Shift>+<Ctrl>+<D>) управляет отображением сетки прозрачности, имеющей вид шахматного узора в пустых областях документа.
 - Команда **Hide/Show Text Threads** (Скрыть/Показать текстовые связи) (<Shift>+<Ctrl>+<Y>) управляет отображением установленных в документе текстовых связей.
 - Команда **Hide/Show Live Paint Gaps** (Скрыть/Показать зазоры активной раскраски) управляет отображением в выделенных объектах активной раскраски технологических отрезков красного цвета, которыми соединяются зазоры допустимой величины между ближайшими точками контуров этих объектов.
 - Подменю **Guides** (Направляющие) включает пять команд по работе с направляющими:
 - **Hide/Show Guides** (Скрыть/Показать направляющие) (<Ctrl>+<:;>) — управляет отображением на экране направляющих;
 - **Lock Guides** (Закрепить направляющие) (<Alt>+<Ctrl>+<:;>) — управляет режимом закрепления направляющих;
 - **Make Guides** (Создать направляющие) (<Ctrl>+<5>) — преобразует выбранный векторный объект в направляющую;
 - **Release Guides** (Отменить направляющие) (<Alt>+<Ctrl>+<5>) — преобразует выделенную направляющую в векторный объект, из которого она была сформирована;
 - **Clear Guides** (Убрать направляющие) — удаляет из документа все направляющие.
 - Команда **Smart Guides** ("Умные" направляющие) (<Ctrl>+<U>) управляет режимом работы с "умными" направляющими.
 - Команда **Hide/Show Grid** (Скрыть/Показать сетку) (<Ctrl>+<">) управляет отображением на экране линий сетки.
 - Команда **Snap to Grid** (Привязать к сетке) (<Shift>+<Ctrl>+<">)

управляет режимом привязки объекта к сетке.

- Команда **Snap to Point** (Привязать к узелку) (<Alt>+<Ctrl>+<">) управляет режимом привязки перемещаемого узелка контура векторного объекта к узелкам других объектов документа.
- Команда **New View** (Новый вид) создает новый постоянный вид документа с целью последующего к нему возвращению.
- Команда **Edit Views** (Редактировать виды) используется для редактирования списка созданных постоянных видов.
- Список постоянных видов документа, используемый для выбора любого из этих видов щелчком на его названии.

4.9. Меню команд *Window*

Меню **Window** (Окно) включает команды, управляющие отображением открытых документов, а также выводом на экран панелей и блока инструментов программы.

- Команда **New Window** (Новое окно) открывает еще одно рабочее окно активного документа для создания в нем нового переменного вида документа.
- Команда **Cascade** (Каскадом) размещает одинаковые по размерам рабочие окна открытых документов друг на друге с небольшим смещением вниз и вправо.
- Команда **Tile** (Мозаикой) располагает рабочие окна с открытыми документами так, что они будут примыкать друг к другу по горизонтали и охватывать всю рабочую область окна программы по вертикали.
- Команда **Arrange Icons** (Упорядочить значки) сворачивает все окна открытых документов, размещая их в левом нижнем углу рабочей области окна программы.
- Подменю **Workspace** (Рабочее пространство) включает команды, управляющие выводом и расположением на экране элементов интерфейса Illustrator CS3:
 - список компоновок интерфейсов программы, созданных пользователем с помощью команды **Save Workspace**.
 - **[Basic]** ([Базовая]) — загружает используемую по умолчанию компоновку интерфейса, в которой все стационарные панели полностью свернуты, а плавающие панели закрыты;
 - **[Panel]** ([Панели]) — загружает такую компоновку, в которой все стационарные панели постоянно развернуты, а плавающие панели закрыты;
 - **[Type]** ([Текст]) — загружает такую компоновку, которую удобно использовать при работе с текстом, когда все необходимые для этой цели панели переведены в стационарное состояние и постоянно развернуты, а остальные панели закрыты;

- **Save Workspace** (Сохранить рабочую область) — сохраняет текущую компоновку интерфейса под определенным именем с целью последующего возвращения к ней;
 - **Manage Workspace** (Управление рабочей областью) — позволяет переименовать пользовательские компоновки, скопировать их или удалить.
- Подменю **Adobe Labs** включает две экспериментальные команды Illustrator CS3: **kuler** и **knowhow**. Они предназначены для работы с одноименными информационными панелями. Панель **kuler** обеспечивает загрузку через сеть запрошенной библиотеки с наборами гармонично сочетающихся цветовых образцов, допускающими копирование в качестве цветовых групп на панель **Swatches** (Образцы). На панель **knowhow**, работающую в автономном режиме, выводятся контекстные подсказки о тех операциях, которые могут быть выполнены с помощью выбранного в данный момент инструмента.
- Команды: **Actions** (Операции), **Align** (Выравнивание) (<Shift>+<F7>), **Appearance** (Внешний вид) (<Shift>+<F6>), **Attributes** (Атрибуты) (<Ctrl>+<F11>), **Brushes** (Кисти) (<F5>), **Color** (Цвет) (<F6>) и **Color Guide** (Цветовой путеводитель) (<Shift>+<F3>) — управляют выводом на экран одноименных панелей.
- Команда **Control** (Управление) управляет выводом на экран панели управления.
- Команды **Document Info** (Информация о документе), **Flattener Preview** (Просмотр сплющивания), **Gradient** (Градиент) (<Ctrl>+<F9>), **Graphic Styles** (Графические стили) (<Shift>+<F5>), **Info** (Инфо) (<Ctrl>+<F8>), **Layers** (Слои) (<F7>), **Links** (Связи), **Magic Wand** (Волшебная палочка), **Navigator** (Навигатор), **Pathfinder** (Поиск контуров) (<Shift>+<Ctrl>+<F9>), **Stroke** (Обводка) (<Ctrl>+<F10>), **SVG Interactivity** (Интерактивность SVG), **Swatches** (Образцы) и **Symbols** (Символы) (<Shift>+<Ctrl>+<F11>) управляют выводом на экран одноименных панелей.
- Команда **Tools** (Инструменты) управляет выводом на экран блока инструментов.
- Команды **Transform** (Трансформация) (<Shift>+<F8>) и **Transparency** (Прозрачность) (<Shift>+<Ctrl>+<F10>) управляют выводом на экран одноименных панелей.

- Подменю **Type** (Текст) включает восемь команд: **Character** (Символ) (<Ctrl>+<T>), **Character Styles** (Символьные стили), **Flash Text** (Текст Flash), **Glyphs** (Глифы), **OpenType** (Открытый тип) (<Alt>+<Shift>+<Ctrl>+<T>), **Paragraph** (Абзац) (<Alt>+<Ctrl>+<T>), **Paragraph Styles** (Абзацные стили) и **Tabs** (Табуляторы) (<Shift>+<Ctrl>+<T>). Они управляют выводом на экран одноименных панелей.
- Команда **Variables** (Переменные) управляет выводом на экран одноименной панели.
- Подменю **Brush Libraries** (Библиотеки кистей) содержит команды по загрузке в программу библиотек кистей, хранящихся в файлах:
 - список названий 23 стандартных библиотек кистей Illustrator CS3, обеспечивающий доступ к любой из этих библиотек щелчком на ее названии;
 - **Other Library** (Другая библиотека) — используется для загрузки библиотеки кистей, файл которой находится в любом месте дисковой памяти.
- Подменю **Graphic Style Libraries** (Библиотеки графических стилей) включает команды по загрузке библиотек графических стилей, хранящихся в файлах:
 - список названий 14 стандартных библиотек графических стилей программы, обеспечивающий доступ к любой из этих библиотек щелчком на ее названии;
 - **Other Library** (Другая библиотека) — предназначена для загрузки библиотеки графических стилей, файл которой находится в любом месте дисковой памяти.
- Подменю **Swatch Libraries** (Библиотеки образцов) содержит команды, предназначенные для загрузки библиотек образцов оформления, хранящихся в файлах:
 - список названий 117 стандартных библиотек образцов оформления Illustrator CS3, обеспечивающий доступ к любой из этих библиотек щелчком на ее названии;
 - **Other Library** (Другая библиотека) — используется для загрузки библиотеки образцов оформления, файл которой находится в любом месте дисковой памяти.
- Подменю **Symbol Libraries** (Библиотеки символов) включает команды по загрузке в программу библиотек символов, храня-

щихся в файлах:

- список названий 28 стандартных библиотек символов программы, обеспечивающий доступ к любой из этих библиотек щелчком на ее названии;
- **Other Library** (Другая библиотека) — предназначена для загрузки библиотеки символов, файл которой находится в любом месте дисковой памяти.

- Список названий открытых документов с пометкой активного, предназначенный для перевода в активное состояние любого из этих документов.

4.10. Меню команд *Help*

Меню **Help** (Помощь) содержит команды, предназначенные для работы со справочной системой Illustrator CS3, а также для предоставления пользователю дополнительной помощи.

- Команда **Illustrator Help** (Помощь по Illustrator) (<F1>) открывает окно Web-обозревателя с загрузкой в него справочной системы программы.
- Команда **About Illustrator** (О программе Illustrator) позволяет получить краткие сведения о разработчиках Illustrator CS3, а также о правах фирмы-производителя на коммерческое использование этой программы.
- Команда **Registration** (Регистрация) позволяет зарегистрировать данный экземпляр программы, установленный на компьютере пользователя.
- Команда **Activate** (Активация) подключает режим активации программы Illustrator CS3 на данном компьютере с целью продления доступа к ней после 30-дневного срока с момента ее установки.
- Команда **Deactivate** (Деактивировать) позволяет перенести активацию Illustrator CS3 на другие компьютеры, предусмотренные лицензионным соглашением.
- Команда **Updates** (Обновления) подключает режим обновления по сети информационных и управляющих файлов программы.
- Команда **Welcome Screen** (Экран с приглашениями) раскрывает заглавную управляющую панель, которая появляется на экране при запуске программы Illustrator CS3.
- Команда **System Info** (Информация о системе) выводит на экран системную информацию, включающую сведения об используемой операционной системе, пользователе, основных папках программы, а также об ее подключаемых дополнительных модулях.

5. Быстрые клавиши

Illustrator CS3

В этом разделе приведены быстрые клавиши команд основного меню программы Illustrator CS3.

5.1. Меню команд *File*

Команда	Быстрые клавиши
New (Новый)	<Ctrl>+<N>
New from Template (Новый из шаблона)	<Shift>+<Ctrl>+<N>
Open (Открыть)	<Ctrl>+<O>
Browse (Обозреть)	<Alt>+<Ctrl>+<O>
Close (Закреть)	<Ctrl>+<W>
Save (Сохранить)	<Ctrl>+<S>
Save As (Сохранить как)	<Shift>+<Ctrl>+<S>
Save a Copy (Сохранить копию)	<Alt>+<Ctrl>+<S>
Save for Web & Devices (Сохранить для Web и устройств)	<Alt>+<Shift>+<Ctrl>+<S>
Revert (Вернуться)	<F12>
Scripts ▶ Other Script (Сценарии ▶ Другой сценарий)	<Ctrl>+<F12>
Document Setup (Настройка документа)	<Alt>+<Ctrl>+<P>
File Info (Информация о файле)	<Alt>+<Shift>+<Ctrl>+<I>
Print (Печать)	<Ctrl>+<P>
Exit (Выход)	<Ctrl>+<Q>

5.2. Меню команд *Edit*

Команда	Быстрые клавиши
Undo (Отменить)	<Ctrl>+<Z>
Redo (Повторить)	<Shift>+<Ctrl>+<Z>
Cut (Вырезать)	<Ctrl>+<X>
Copy (Копировать)	<Ctrl>+<C>
Paste (Вставить)	<Ctrl>+<V>
Paste in Front (Вставить впереди)	<Ctrl>+<F>
Paste in Back (Вставить сзади)	<Ctrl>+
Check Spelling (Проверить правописание)	<Ctrl>+<I>
Color Settings (Цветовые настройки)	<Shift>+<Ctrl>+<K>
Keyboard Shortcuts (Быстрые клавиши)	<Alt>+<Shift>+<Ctrl>+<K>
Preferences ▶ General (Установки ▶ Основные)	<Ctrl>+<K>

5.3. Меню команд *Object*

Команда	Быстрые клавиши
Transform ▶ Transform Again (Трансформировать ▶ Трансформировать снова)	<Ctrl>+<D>
Transform ▶ Move (Трансформировать ▶ Переместить)	<Shift>+<Ctrl>+<M>
Transform ▶ Transform Each (Трансформировать ▶ Трансформировать каждый)	<Alt>+<Shift>+<Ctrl>+<D>
Arrange ▶ Bring To Front (Разместить ▶ Переместить вверх)	<Shift>+<Ctrl>+<]>
Arrange ▶ Bring Forward (Разместить ▶ Сместить вперед)	<Ctrl>+<]>
Arrange ▶ Send Backward (Разместить ▶ Сместить назад)	<Ctrl>+<[>
Arrange ▶ Send To Back (Разместить ▶ Переместить вниз)	<Shift>+<Ctrl>+<[>
Group (Группировать)	<Ctrl>+<G>
Ungroup (Разгруппировать)	<Shift>+<Ctrl>+<G>
Lock ▶ Selection (Закрепить ▶ Выделенное)	<Ctrl>+<2>
Unlock All (Освободить все)	<Alt>+<Ctrl>+<2>
Hide ▶ Selection (Скрыть ▶ Выделение)	<Ctrl>+<3>
Show All (Показать все)	<Alt>+<Ctrl>+<3>
Path ▶ Join (Контур ▶ Соединить)	<Ctrl>+<J>
Path ▶ Average (Контур ▶ Усреднить)	<Alt>+<Ctrl>+<J>
Blend ▶ Make (Переход ▶ Создать)	<Alt>+<Ctrl>+

Blend ▶ Release (Переход ▶ Отменить)

<Alt>+<Shift>+<Ctrl>+

Envelope Distort ▶ Make/Reset with Warp (Исказить оболочкой ▶ Создать/Восстановить с искривлением)

<Alt>+<Shift>+<Ctrl>+<W>

Envelope Distort ▶ Make/Reset with Mesh (Исказить оболочкой ▶ Создать/Восстановить с сеткой)

<Alt>+<Ctrl>+<M>

Envelope Distort ▶ Make with Top Object (Исказить оболочкой ▶ Создать из верхнего объекта)

<Alt>+<Ctrl>+<C>

Envelope Distort ▶ Edit Contents/Envelope (Исказить оболочкой ▶ Редактировать содержимое/оболочку)

<Shift>+<Ctrl>+<V>

Live Paint ▶ Make (Активная раскраска ▶ Создать)

<Alt>+<Ctrl>+<X>

Clipping Mask ▶ Make (Обрезная маска ▶ Создать)

<Ctrl>+<7>

Clipping Mask ▶ Release (Обрезная маска ▶ Отменить)

<Alt>+<Ctrl>+<7>

Compound Path ▶ Make (Комбинированный контур ▶ Создать)

<Ctrl>+<8>

Compound Path ▶ Release (Комбинированный контур ▶ Отменить)

<Alt>+<Ctrl>+<8>

5.4. Меню команд *Type*

Команда	Быстрые клавиши
Create Outlines (Преобразовать в кривые)	<Shift>+<Ctrl>+<O>
Show Hidden Characters (Показать скрытые символы)	<Alt>+<Ctrl>+< >

5.5. Меню команд *Select*

Команда	Быстрые клавиши
All (Все)	<Ctrl>+<A>
Deselect (Отменить выделения)	<Shift>+<Ctrl>+<A>
Reselect (Выделить снова)	<Ctrl>+<6>
Next Object Above (Следующий объект сверху)	<Alt>+<Ctrl>+<]>
Next Object Below (Следующий объект снизу)	<Alt>+<Ctrl>+<[>

5.6. Меню команд *Filter*

Команда	Быстрые клавиши
Apply Last Filter (Применить последний фильтр)	<Ctrl>+<E>
Last Filter (Последний фильтр)	<Alt>+<Ctrl>+<E>

5.7. Меню команд *Effect*

Команда	Быстрые клавиши
Apply Last Effect (Применить последний эффект)	<Shift>+<Ctrl>+<E>
Last Effect (Последний эффект)	<Alt>+<Shift>+<Ctrl>+<E>

5.8. Меню команд *View*

Команда	Быстрые клавиши
Outline/Preview (Контур/Просмотр)	<Ctrl>+<Y>
Overprint Preview (Просмотр печати поверх)	<Alt>+<Shift>+<Ctrl>+<Y>
Pixel Preview (Просмотр пикселей)	<Alt>+<Ctrl>+<Y>
Zoom In (Увеличить масштаб)	<Ctrl>+<+>
Zoom Out (Уменьшить масштаб)	<Ctrl>+<->
Fit in Window (Разместить в окне)	<Ctrl>+<0>
Actual Size (Фактический размер)	<Ctrl>+<1>
Hide/Show Edges (Скрыть/Показать края)	<Ctrl>+<H>
Hide/Show Template (Скрыть/Показать шаблон)	<Shift>+<Ctrl>+<W>
Hide/Show Rulers (Скрыть/Показать линейки)	<Ctrl>+<R>
Hide/Show Bounding Box (Скрыть/Показать обрамляющую рамку)	<Shift>+<Ctrl>+
Hide/Show Transparency Grid (Скрыть/Показать сетку прозрачности)	<Shift>+<Ctrl>+<D>
Hide/Show Text Threads (Скрыть/Показать текстовые связи)	<Shift>+<Ctrl>+<Y>
Guides ▶ Hide/Show Guides (Направляющие ▶ Скрыть/Показать направляющие)	<Ctrl>+<,>
Guides ▶ Lock Guides (Направляющие ▶ Замкнуть направляющие)	<Alt>+<Ctrl>+<,>
Guides ▶ Make Guides (Направ-	<Ctrl>+<5>

ляющие ▶ Создать направляющие)

Guides ▶ Release Guides (Направляющие ▶ Отменить направляющие),

Smart Guides ("Умные" направляющие)

Hide/Show Grid (Скрыть/Показать сетку)

Snap to Grid (Привязать к сетке)

Snap to Point (Привязать к узелку)

<Alt>+<Ctrl>+<5>

<Ctrl>+<U>

<Ctrl>+<">

<Shift>+<Ctrl>+<">

<Alt>+<Ctrl>+<">

5.9. Меню команд *Window*

Команда	Быстрые клавиши
Align (Выравнивание)	<Shift>+<F7>
Appearance (Внешний вид)	<Shift>+<F6>
Attributes (Атрибуты)	<Ctrl>+<F11>
Brushes (Кисти)	<F5>
Color (Цвет)	<F6>
Color Guide (Цветовой путеводитель)	<Shift>+<F3>
Gradient (Градиент)	<Ctrl>+<F9>
Graphic Styles (Графические стили)	<Shift>+<F5>
Info (Инфо)	<Ctrl>+<F8>
Layers (Слои)	<F7>
Pathfinder (Поиск контуров)	<Shift>+<Ctrl>+<F9>
Stroke (Обводка)	<Ctrl>+<F10>
Symbols (Символы)	<Shift>+<Ctrl>+<F11>
Transform (Трансформация)	<Shift>+<F8>
Transparency (Прозрачность)	<Shift>+<Ctrl>+<F10>
Type ▶ Character (Текст ▶ Символ)	<Ctrl>+<T>
Type ▶ OpenType (Текст ▶ Открытый тип)	<Alt>+<Shift>+<Ctrl>+<T>
Type ▶ Paragraph (Текст ▶ Абзац)	<Alt>+<Ctrl>+<T>
Type ▶ Tabs (Текст ▶ Табуляторы)	<Shift>+<Ctrl>+<T>

5.10. Меню команд *Help*

Команда	Быстрые клавиши
Illustrator Help (Помощь по Illustrator)	<F1>

6. Словарь терминов

В этом разделе представлены те термины векторной графики, которые должен знать каждый, кто собирается освоить Illustrator CS3 с помощью настоящей книги, и которые могут встретиться ему в процессе работы в этой программе.

- **URL** (Uniform Resource Locator — Универсальный указатель ресурса) — стандартный формат описания конкретных ресурсов в Интернете, позволяющий обеспечить к ним доступ.
- **Web** (World Wide Web — Всемирная паутина) — информационная среда Интернета, обеспечивающая быстрый и удобный доступ к распределенным информационным ресурсам глобальной сети с помощью специальных программ, называемых Web-обозревателями.
- **Web-обозреватель** — специализированная программа просмотра Web-страниц и других ресурсов Интернета.
- **Адрес перехода**. См. *Гиперссылка*.
- **Активная раскраска** (live paint) — операция оформления в Illustrator CS3 составного объекта, образованного из нескольких исходных векторных объектов документа и называемого *объектом активной раскраски*. Суть ее состоит в индивидуальном оформлении любых участков указанного объекта, границы которых совпадают с его векторными контурами.
- **Активная трассировка** (live trace) — операция формирования в Illustrator CS3 векторной копии выбранного растрового изображения документа, особенность которой состоит в том, что в результате ее выполнения создается так называемый *объект активной трассировки* или трассированный объект. Для этого объекта предусмотрены различные варианты отображения на экране, а также его автоматическое обновление при изменении параметров трассировки. Результат трассировки, содержащийся в указанном объекте, может быть представлен в документе либо в виде группового векторного объекта, либо — объекта активной раскраски.
- **Базовый внешний вид** — минимальный набор атрибутов оформления выбранного объекта или слоя документа Illustrator CS3, включающий не более одной обычной обводки и

одной заливки произвольного типа, располагаемой под обводкой, при отсутствии регулировок прозрачности.

- **Векторное изображение** — изображение, которое описывается математически в обрабатываемом приложении с использованием линий и кривых. Векторные изображения обладают следующими преимуществами перед растровыми: а) они имеют более высокое качество; б) их можно неограниченно масштабировать и трансформировать без потери качества; в) их файловый размер меньше, чем у аналогичных растровых изображений.
- **Векторный контур**, или **контур**, — составная часть векторного объекта, определяющая его границу и форму. Контур может быть замкнутым или разомкнутым, а также иметь тип Безье, допускающий его обработку с помощью узелков и контрольных точек.
- **Вид документа**, или **вид**, — вариант отображения на экране в заданном масштабе некоторой области открытого графического документа. В Illustrator CS3 созданные виды сохраняются в файле документа, что позволяет возвращаться к ним при последующей обработке документа.
- **Вложенный слой** (sublayer) — слой, входящий в состав другого слоя документа Illustrator CS3, который также может быть вложенным слоем или слоем основным, если он находится на самом верху иерархической цепочки слоев.
- **Внешний вид** (appearance) — набор атрибутов оформления выбранного объекта или слоя документа Illustrator CS3, представляемых на панели **Appearance** (Внешний вид) элементами прокручиваемого списка, доступными для манипуляции мышью. Внешний вид имеет две разновидности: *базовый* и *расширенный*, первый из которых содержит минимальный набор атрибутов оформления, а второй — произвольный их набор.
- **Выбивка** (knockout) — имеет два значения в Illustrator CS3: а) пустая область в фоновом объекте документа в месте расположения на нем другого объекта, которая формируется при цветоделенной печати с целью устранения искажений в типографском оттиске из-за наложения слоев краски в местах перекрытия объектов; б) участок фонового объекта, расположенный под обрабатываемым объектом, каналные параметры которого не учитываются при формировании результирующего

изображения этих объектов.

- **Выключка** — вариант выравнивания строк текстового абзаца в направлении их расположения в документе. В Illustrator CS3 предусмотрены семь типов выключек: 1) выключка слева (сверху); 2) выключка по центру; 3) выключка справа (снизу); 4) выключка по формату (т. е. с обеих сторон) для целых строк абзаца с выключкой слева (сверху) для неполной последней строки; 5) выключка по формату для целых строк с выключкой по центру для неполной строки; 6) выключка по формату для целых строк с выключкой справа (снизу) для неполной строки; 7) выключка по формату для всех строк абзаца.
- **Вырезка** (slice) — прямоугольная область графического документа, для которой задается различная управляющая информация, используемая в результирующей Web-странице под воздействием мыши на данную область. Вырезки хранятся в отдельных файлах заданных форматов, применяемых в Web.
- **Гарнитура шрифта**. См. *Шрифт*.
- **Гиперссылка**, или **адрес перехода**, — адрес, задаваемый в формате URL, который внедряется в вырезку растрового документа с целью реализации перехода в результирующей Web-странице к другой Web-странице, находящейся по этому адресу в Интернете, локальной сети или на компьютере пользователя.
- **Глифы** — варианты различного начертания текстовых символов, относящихся к шрифтам открытого типа. Глифы могут выбираться либо вручную, либо с помощью специальных команд.
- **Горячая зона**. См. *Область срабатывания*.
- **Градиентная заливка** — раскраска внутренней области векторного объекта оттенками двух или более цветов, выбираемых в качестве базовых, при плавных переходах от одного базового цвета к другому и выбранной их форме, определяющей тип градиента.
- **Графический стиль** — набор атрибутов оформления объектов и слоев документа Illustrator CS3, сохраненных под определенным именем и значком в файле этого документа с целью ускорения оформления в нем различных объектов.
- **Групповой объект** — вторичный объект, образованный из нескольких исходных объектов графического документа с сохранением их геометрических параметров и атрибутов оформ-

ления.

- **Диапазон печати** — перечень страниц активного документа или список открытых документов, выводимых на печать.
- **Документ** — объект обработки графической, издательской или текстовой программы, сохраняемый в файле, который предназначен для распространения в виде печатной или электронной продукции.
- **Заливка** — раскраска внутренней области векторного объекта документа некоторым цветом, градиентным узором или мозаичным узором, составленным программой из копий заданного образца изображения.
- **Заливка по сетке** — раскраска градиентным узором векторного объекта с использованием управляемой сетки типа Безье, доступной для регулировки с помощью узелков и контрольных точек.
- **Зона захвата** — допустимое расстояние (в пикселах) между границей перемещаемого объекта документа и ближайшей к ней направляющей, линией сетки или узелком другого объекта, при котором происходит "притягивание" перемещаемого объекта к данной линии или узелку при условии подключения соответствующего режима привязки.
- **Изобразительный эффект** — имитация некоторого изображения для выбранного объекта документа Illustrator CS3, которое чем-то отличается от исходного изображения данного объекта.
- **Индексированные цвета** — табличный набор образцов цветов (не более 256), составленный из некоторой цветовой палитры или цветов раскраски исходного изображения, который предназначен для раскраски данного изображения с целью уменьшения его файлового размера или создания в нем цветового эффекта.
- **Интерактивность** — свойство электронного документа изменять свой вид или выполнять заданные командные действия под воздействием мыши на определенные его области.
- **Каналы** — системное средство программы растровой графики, предназначенное для работы с составными частями изображений растрового документа. Каналы подразделяются на цветные и служебные. *Цветовые каналы* используются для разложения изображения видимых слоев документа на составные

изображения, относящиеся к базовым цветам используемой цветовой модели. *Служебные* применяются для хранения, обработки и загрузки в документ изображений масок (альфа-каналы), а также для вывода на печать дополнительных изображений, раскрашенных библиотечными цветами (каналы готовых красителей).

- **Карта неровностей** — вспомогательное изображение, накладываемое на обрабатываемое изображение с целью формирования в нем областей светов и теней по границам однородных участков этой карты, имитирующих рельефность результирующего изображения.
- **Карта смещения** (displacement map) — дополнительное изображение, управляющее смещением в ту или иную сторону пикселей обрабатываемого изображения путем изменения яркости соответствующих пикселей данной карты.
- **Кегль** — размер текстовых символов для используемого шрифта.
- **Кернинг** — промежуток между двумя текстовыми символами в месте расположения текстового курсора.
- **Команда фильтрации**, или **фильтр**, — команда, предназначенная для обработки растровых изображений, которая при определении новых значений параметров пикселей обрабатываемого изображения использует те или иные параметры пикселей данного или иного изображения. Так создается в изображении художественный эффект или выполняется его коррекция.
- **Комбинированная панель** — панель, на которой расположены несколько функциональных панелей программы Illustrator CS3, имеющих вид отдельных вкладок.
- **Комбинированный объект** — вторичный объект векторной графики, содержащий несколько векторных контуров, доступных для независимого выделения и обработки.
- **Комплексное изображение** — изображение одного или нескольких объектов документа любых типов, при оформлении которых использовались некоторые общие атрибуты оформления, относящиеся как к самим объектам, так и к содержащим их слоям документа Illustrator CS3.
- **Композитный принтер** — принтер, формирующий цветные печатные оттиски.

- **Контур Безье**, или **кривая Безье**, — векторный контур, состоящий из узелков, отрезков соединительных линий (сегментов) и контрольных точек, расположенных на отрезках прямых, проходящих через узелки. Регулировка контура Безье производится путем перемещения мышью узелков и контрольных точек, изменения типов узелков, а также их добавления к контуру или удаления.
- **Контур**. См. *Векторный контур*.
- **Линиатура растра**, или **частота растра**, — число линий на дюйм (lpi), задаваемых при распечатке изображения. Оптимальная линиатура растра определяется качеством используемой бумаги.
- **Маска непрозрачности** (opacity mask) — вспомогательный объект произвольного типа, накладываемый на исходный объект документа в Illustrator CS3 с целью регулировки его прозрачности в зависимости от своего тонового уровня.
- **Метки обрезки** — метки, находящиеся на цветоделенных пленках и печатных формах, которые определяют места будущей обрезки страниц печатного документа. В Illustrator CS3 предусмотрены две разновидности меток обрезки: *стандартные* (trim marks) и *пользовательские* (crop marks). Стандартные метки обрезки формируются в печатном документе по границам печатаемой области [флажок **Trim Marks** в диалоговом окне **Print** (Печать)], а пользовательские — из объектов исходного документа [команда **Filter** ▶ **Create** ▶ **Crop Marks** (Фильтр ▶ Создать ▶ Метки обрезки)].
- **Метки приводки**, или **регистрационные метки**, — метки на цветоделенных пленках и печатных формах, используемые для совмещения цветов при типографской печати.
- **Муар** — паразитный узор на цветном печатном оттиске, который возникает при неточном совмещении печатных форм или при неправильно выбранных углах наклона растра.
- **Направляющая** — вспомогательный объект графического документа, предназначенный для фиксации положения и выравнивания обычных объектов документа. В Illustrator CS3 используются направляющие трех типов: обычные, заказные и "умные".
- **Начертание**, или **стиль начертания**, — вариант оформления символов текстового шрифта. Наиболее распространен

ными начертаниями являются: обычное (regular), **полужирное** (bold), *курсивное* (italic) и **полужирное курсивное** (bold-italic).

- **Обводка** — оформление контура векторного объекта путем формирования области его обводки, в качестве которой в Illustrator CS3 могут использоваться: а) линия определенной толщины, раскрашенная каким-либо цветом или мозаичным узором; б) другой векторный объект, трансформированный под воздействием контура исходного объекта; в) набор трансформированных образцов со случайными параметрами некоторого изображения.
- **Область срабатывания**, или **горячая зона** (hot spot), — область электронного документа, при щелчке в которой происходит переход по заданной гиперссылке к другому документу или выполняется некоторое командное действие.
- **Обрезная маска** (clipping mask) — вспомогательный векторный или текстовый объект документа Illustrator CS3, скрывающий с экрана те части других объектов текущего слоя документа, которые выходят за границы его внутренней области.
- **Обтравочный контур** (clipping path) — векторный контур, делающий невидимой часть растрового изображения, расположенную снаружи (или внутри) от него. Обтравочные контуры бывают *встроенные* и *наложенные*, первые из которых формируются в программе растровой графики в процессе создания изображения и сохранения его в файле формата EPS, а вторые — в программе векторной графики при обработке изображения, импортированного в документ.
- **Объект** — составная часть графического документа, которую можно выделять, перемещать и обрабатывать как единое целое. В документах Illustrator CS3 применяются объекты девяти типов: векторные, растровые, текстовые, символьные, групповые, комбинированные, активной раскраски, активной трассировки и вспомогательные.
- **Объект перехода** — комбинированный векторный объект, который формируется программой векторной графики из двух исходных векторных объектов путем добавления к ним заданного количества промежуточных элементов, положение, форма и раскраска которых плавно изменяются.
- **Опорная точка** — точка, относительно которой в Illustrator CS3 выполняется некоторая операция трансформа-

ции выбранного объекта документа. В качестве такой точки может использоваться любой из трансформационных маркеров или центр объекта.

- **Открытый интерфейс допечатной подготовки** (Open Prepress Interface — OPI) — набор условных обозначений на языке PostScript, с помощью которого можно задавать при печати документа различные режимы импорта графических изображений (форматов TIFF и EPS), в том числе и устанавливать связи с высококачественными изображениями, хранящимися в файлах.
- **Пакетирование** (stacking) — взаимное расположение объектов по всей толщине графического документа или по толщине его отдельного слоя.
- **Панель**. См. *Функциональная панель*.
- **Печатный лист** — лист бумаги, на котором находится страница печатного документа, содержащая изображение заданной части или всего рабочего листа исходного документа Illustrator CS3.
- **Печать с наложением**, или **печать поверх**, — наложение красок при типографской печати в тех местах печатного документа, в которых два или более объектов исходного графического документа располагались друг на друге.
- **Пиксел** — минимальный элемент квадратной формы, для которого задаются цветовые параметры, относящиеся к растровому изображению, экрану монитора или выводимому на печать графическому документу.
- **Плашечные цвета**. См. *Стандартные цвета...*
- **Поле обрезки** — поле выступа области изображения за линию обрезки печатного документа.
- **Ползунок** — регулятор линейного типа, состоящий из движка и направляющей, вдоль которой этот движок может перемещаться с помощью указателя мыши.
- **Полиграфические цвета**. См. *Составные цвета*.
- **Потомок** (instance), или **символьный объект**, — объект документа Illustrator CS3, представляющий собой копию некоторого символа, с которым имеет связь.
- **Правило ненулевой обмотки** — в комбинированном вектор-

ном объекте прозрачными будут участки, образуемые областями перекрытия тех исходных объектов, среди которых нет двух соседних с одинаковыми направлениями следования контуров. Это правило применяется в Illustrator CS3 панелью **Attributes** (Атрибуты).

- **Правило чета-нечета** — в комбинированном векторном объекте прозрачными будут участки, образуемые четным количеством областей перекрытия исходных объектов с любыми направлениями следования их контуров. Это правило применяется в Illustrator CS3 панелью **Attributes**.
- **Предустановка** (preset) — предварительно заданный и хранящийся в файле набор параметров некоторой функции программы Illustrator CS3.
- **Профиль документа** (document profile) — предварительно заданный набор параметров стандартного графического документа Illustrator CS3, который выбирается при создании нового такого документа и характеризует его определенное назначение (например, вывод на печать, публикация в Web или использование в мобильном устройстве). В рассматриваемой программе предусмотрено шесть профилей стандартных документов, каждый из которых допускает варьирование его параметров.
- **Профиль кисти** — предварительно сформированный образец векторного изображения, используемый в Illustrator CS3 для выполнения операции фигурной обводки векторных объектов документа. В данной программе предусмотрено использование профилей кистей четырех типов, определяющих разновидности фигурных обводок: каллиграфического, художественного, шаблонного и распыляющего.
- **Рабочее пространство** (working space) — цветовое пространство, заданное в Illustrator CS3 по умолчанию (с помощью соответствующего цветового профиля) применительно к документам определенного цветового формата: RGB или CMYK.
- **Рабочий лист** (artboard) — прямоугольная область монтажного стола программы Illustrator CS3, очерченная на экране черной рамкой, содержимое которой может быть выведено на печать.
- **Равномерная заливка** — раскраска каким-то одним цветом внутренней области векторного объекта.

- **Разрешение** — число пикселей на единицу длины, обычно на дюйм (dots per inch, dpi, или pixels per inch, ppi), для растрового, экранного или печатаемого изображения.
- **Растривание** — операция преобразования в растровое изображение одного или нескольких объектов произвольных типов, выбранных в документе Illustrator CS3.
- **Растровая подложка** — среда, в которой на компьютере создается растровый документ, состоящий из одного или нескольких изображений, находящихся в отдельных слоях. Подложка имеет прямоугольную форму и характеризуется разрешением и цветовым форматом.
- **Растровое изображение** — изображение, состоящее из небольших элементов квадратной формы, называемых пикселями, для каждого из которых задаются цветовые параметры (значения канальных яркостей используемой цветовой модели). Растровые изображения обычно используются в следующих случаях: а) при сканировании и цифровой фотосъемке; б) при создании художественных эффектов; в) в электронных документах.
- **Расширение контура** — преобразование области обводки исходного векторного объекта в область заливки результирующего объекта.
- **Расширение оболочки** — операция обработки искаженного объекта, находящегося в оболочке, в результате которой вид объекта сохраняется при удалении самой оболочки.
- **Расширенный внешний вид** — отличается от базового внешнего вида тем, что включает дополнительные атрибуты оформления.
- **Регистрационные метки**. См. *Метки приводки*.
- **Связывание и внедрение объектов** (Object Linking and Embedding — OLE) — вставка в обрабатываемый документ объектов OLE, созданных в других приложениях, при сохранении возможности их редактирования непосредственно в самом документе. Внедрение OLE-объекта состоит в его непосредственной вставке в тело документа, а связывание — в установлении связи с файлом этого объекта. Документы Illustrator CS3 могут использоваться в качестве объектов OLE в документах других приложений, однако данная программа не допускает вставки в свои документы объектов OLE.

- **Сглаживание краевых пикселей** — размытие краев растрового изображения, формируемого в документе векторной графики, за счет раскрашивания соседних пикселей в усредненные оттенки краевых пикселей. Сглаживание применяется для снижения уровня зубцов, появляющихся по краям изображения низкого разрешения, расположенных под некоторым углом к его осям координат.
- **Символ** — вторичный объект, сформированный в Illustrator CS3 с целью многократного использования путем копирования в обрабатываемый документ в качестве символьных объектов или потомков (instances). Символы документа хранятся на панели **Symbols** (Символы).
- **Символьный объект**. См. *Потомок*.
- **Слой** — аналог прозрачной кальки, применяемой в художественном дизайне. В документах растровой графике в одном слое может находиться всего один объект документа, а в документах векторной графики — любое количество объектов произвольных типов.
- **Слой оформления** — признак положения некоторого атрибута оформления выбранного объекта или слоя документа Illustrator CS3 относительно других его атрибутов, входящих в состав текущего внешнего вида. При перемещении мышью на панели **Appearance** (Внешний вид) некоторого атрибута оформления происходит его переход из одного слоя оформления в другой такой слой.
- **Служебный цвет слоя** — цвет, в который раскрашиваются контуры выделенных объектов того слоя документа, в котором эти объекты находятся. Служебные цвета слоев позволяют определить принадлежность объектов к различным слоям документа.
- **Составные цвета**, или **полиграфические цвета** (process colors), — отличаются от стандартных цветов тем, что при печати документа в режиме цветоделения разлагаются на четыре базовых цвета модели CMYK, каждый из которых выводится на отдельную цветоделенную пленку.
- **Сплющивание** (flattening) — имеет два значения в Illustrator CS3: а) объединение всех слоев документа в один слой при сохранении существующего порядка расположения объектов по толщине документа; б) преобразование частично

прозрачных объектов документа в непрозрачные объекты без изменения их вида.

- **Стандартные цвета, цвета готовых красителей, или плашечные цвета** (spot colors), — отличаются от составных цветов тем, что при печати документа в режиме цветоделения каждый из этих цветов выводится на отдельную цветоделенную пленку.
- **Стиль** (общее определение) — набор параметров, зафиксированных в файле под определенным именем, который предназначен для ускорения обработки в документе объектов некоторого типа или выполнения конкретной операции.
- **Стиль начертания.** См. *Начертание*.
- **Стиль печати** — набор параметров печати документа, сохраненный под определенным именем в файле с целью последующего использования при распечатке документов.
- **Стиль сохранения изображения** — набор параметров изображения для Web заданного файлового формата, сохраненный под определенным именем в файле с целью последующего использования при формировании многих изображений с такими параметрами.
- **Стиль цветового управления** — предварительно заданный набор цветовых параметров программы, хранящийся под определенным именем в файле.
- **Сценарий** — макрокоманда, состоящая из нескольких команд обработки объектов графического документа, хранящаяся под определенным именем в файле с целью автоматизации обработки ею многих документов.
- **Текстовая дорожка** — векторный контур произвольной формы, вдоль которого располагаются символы текста в графическом документе.
- **Текстовая оборка** — пустая область, появляющаяся в тексте в результате обтекания им некоторого объекта, находящегося внутри его.
- **Текстовая рамка** — область, сформированная в теле графического документа или из векторного объекта (с замкнутым или разомкнутым контуром), в которой может размещаться текстовая информация.
- **Текстовый блок** — совокупность текстовых символов, нахо-

дящихся в теле документа, в текстовой рамке или на текстовой дорожке, которые можно независимо перемещать по области документа или обрабатывать.

- **Текстовый материал** — текстовый массив графического документа (таких массивов может быть несколько), состоящий из одного или нескольких текстовых блоков, связанных между собой.
- **Текстовый стиль** — набор параметров форматирования текстовой информации документа, сохраненный под определенным именем в файле этого документа с целью ускорения форматирования в нем текста. В Illustrator CS3 используются текстовые стили двух типов: символьные и абзацные.
- **Текстура** — поверхность среза объемного объекта, имеющего определенную структуру (дерево, скальная порода, металл и т. п.), поверхность материала с характерными неровностями (брезент, холст, кирпичная кладка и др.) либо вид облачного неба.
- **Текущий объект/слой** — объект или слой документа, выделенный мышью в окне панели **Layers** (Слои) программы Illustrator CS3.
- **Трансформационные маркеры** — восемь белых квадратных меток, расположенных по углам и серединам сторон прямоугольной обрамляющей рамки, которая появляется на экране вокруг выбранного объекта при работе в Illustrator CS3 с инструментами **Selection** (Выделение) и **Free Transform** (Свободная трансформация).
- **Трекинг** — величина промежутка между соседними выделенными текстовыми символами.
- **Фильтр**. См. *Команда фильтрации*.
- **Функциональная панель**, или просто **панель** (panel), — системное средство программы Illustrator CS3, предназначенное для настройки параметров выполняемых операций или для вывода на экран справочной информации. Панель может находиться в развернутом или свернутом состоянии, не мешая выполнению операций, не имеющих к ней отношения.
- **Цвета готовых красителей**. См. *Стандартные цвета*.
- **Цветовая ловушка** — тонкий контур вокруг объекта графического документа, который печатается поверх другого объекта

(фонового), имеющего выбивку. Цветовые ловушки позволяют компенсировать ошибку в совмещении форм при цветоделенной печати на типографском оборудовании.

- **Цветовая модель** — способ представления цветов в изображении путем разделения исходного цвета на базовые цветовые компоненты с указанием их количественных значений.
- **Цветовое пространство**, или **цветовой охват**, — совокупность цветовых и тоновых оттенков, которые воспроизводит или воспринимает то или иное техническое или биологическое устройство.
- **Цветовой круг** — схема взаимодействия цветов, представляемых в форматах цветовых моделей RGB и CMY, имеющая вид цветного круга.
- **Цветовой профиль** (color profile) — набор параметров, описывающих цветовое пространство устройства отображения или вывода графической информации: монитора, сканера или принтера. Этот набор, сохраняемый в отдельном файле, предназначен для сведения к минимуму тех цветовых искажений в изображении, которые вызваны несоответствием цветовых пространств используемых устройств.
- **Цветовой формат** — способ кодирования цветов, используемых в изображениях, создаваемых на компьютере. В Illustrator CS3 используются цветовые форматы трех типов: цветовых моделей, систем соответствия цветов и табличные.
- **Цветовые гармонии** — наборы из групп цветовых образцов, гармонично сочетающихся друг с другом по цветовым и тоновым оттенкам.
- **Цветоделение** — процесс разделения цветного изображения, созданного в компьютере, на несколько одноцветных изображений при их распечатке на пленках, называемых цветоделенными. Из этих пленок в дальнейшем изготавливаются формы для печати цветных оттисков на типографском оборудовании.
- **Цветоделенные пленки** — оттиски, получаемые на пленках при распечатке документа в режиме цветоделения с целью последующего изготовления печатных форм.
- **Целевой объект/слой** — объект или слой документа Illustrator CS3, для которых либо формируется новый внешний вид, либо используется его существующий внешний вид для оформления другого объекта документа. Целевой объект ха-

рактируется своим собственным выделением в документе, а целевой слой — выделением всех объектов данного слоя.

- **Частота растра.** См. *Линиатура растра*.
- **Шаблонная заливка** — раскраска внутренней области векторного объекта мозаичным узором, составленным программой из копий выбранного образца векторного или растрового изображения, называемого шаблоном (в Illustrator CS3 используются лишь векторные шаблоны).
- **Шаблонный документ**, или **шаблон**, — специальный документ, предназначенный для создания на его основе новых обычных документов, в которые будут перенесены все его параметры и содержимое. В состав Illustrator CS3 входят два стандартных шаблона цветовых форматов, RGB и CMYK, а также различные библиотечные шаблоны. Кроме того, в программе допускается формирование пользовательских шаблонов из обычных документов.
- **Шрифт**, или **гарнитура шрифта**, — набор текстовых символов одного рисунка всех размеров и начертаний. Например: Arial, Courier, **TextBook**.
- **Шрифты открытого типа** (OpenType fonts) — шрифты, в которых используется Юникод для кодировки символов, благодаря чему они позволяют работать с глифами, которые могут выбираться как вручную, так и с помощью специальных команд.
- **Электронный документ** — объект обработки некоторой прикладной программы, предназначенный для экранной публикации, хранящийся в одном или нескольких файлах в памяти компьютера. Электронный документ, предназначенный для публикации в Web, называется Web-страницей (если он состоит из одной страницы) или Web-сайтом (если из нескольких страниц).