



Самоучитель

Евгения Тучкевич

Adobe Illustrator CS5



Полный спектр инструментов и команд
Трансформация объектов
Использование направляющих
и сетки при построении
Работа с инструментом Перо
Трассировка
Стили и графические эффекты
Декоративные обводки и заливки
Инфографика, построение в перспективе
Техника рисования



+ CD

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
Т92

Тучкевич Е. И.

Т92 Самоучитель Adobe Illustrator CS5. — СПб.: БХВ-Петербург, 2011. — 352 с.: ил. + CD-ROM

ISBN 978-5-9775-0143-9

В основу книги положена эффективная методика обучения дизайнеров, опробованная в учебных аудиториях. Последовательно в виде уроков рассмотрены основные инструменты, технологии и приемы построения объектов для различных проектов в программе Adobe Illustrator на примере версии CS5. Особое внимание уделено работе с инструментом **Pen**, декоративным элементам оформления, наиболее востребованным приемам компьютерного графического дизайна. Описаны многочисленные способы трансформации объектов, принципы создания стилей, кистей, заливок, символов, эффектов и многое другое. На компакт-диске располагаются учебные файлы, созданные специально для курса.

Для широкого круга пользователей

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2

Группа подготовки издания:

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зам. главного редактора	<i>Игорь Шишигин</i>
Зав. редакцией	<i>Григорий Добин</i>
Редактор	<i>Анна Кузьмина</i>
Корректор	<i>Зинаида Дмитриева</i>
Дизайн серии	<i>Инны Тачиной</i>
Оформление обложки	<i>Елены Беляевой</i>
Зав. производством	<i>Николай Тверских</i>

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 27.03.11.

Формат 70×100¹/₁₆. Печать офсетная. Усл. печ. л. 28,38.

Тираж 1700 экз. Заказ №

«БХВ-Петербург», 190005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., д. 29

Санитарно-эпидемиологическое заключение на продукцию № 77.99.60.953.Д.005770.05.09 от 26.05.2009 г. выдано Федеральной службой по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека.

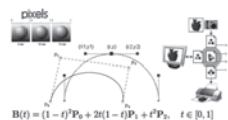
Отпечатано с готовых диапозитивов в ГУП «Типография “Наука”»
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12

Оглавление

ПРЕДИСЛОВИЕ	11
Об авторе	11
Благодарности	11
Условные обозначения	12
Содержание компакт-диска	12
Отзывы коллег	13
Слушатели о курсе	14

Введение

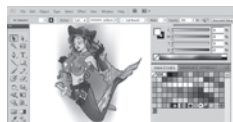
ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ	15
--	-----------



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

Урок 1

ЗАПУСК ИНТЕРФЕЙС. КАК ПРОСТО РАБОТАТЬ!	25
---	-----------



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

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

Урок 2

ПРОСТО ПРИМИТИВЫ 41



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

Урок 3

ЦВЕТ И РАСКРАШИВАНИЕ 73

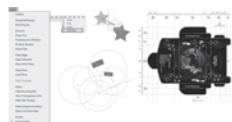


Цветовая модель документа.....	74
Заливка и обводка объектов	74
Палитра SWATCHES (Образцы)	76
<i>Сохранение образца в палитре</i>	77
<i>Библиотеки образцов</i>	77
<i>Типы образцов</i>	78
Градиент	80
<i>Палитра GRADIENT (Градиент)</i>	81
<i>Инструмент Gradient (Градиент)</i>	84

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

Урок 4

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИНТЕРФЕЙСА 93



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

Урок 5

ТРАНСФОРМАЦИЯ ОБЪЕКТОВ 105



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

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

Урок 6

ЭФФЕКТЫ ТРАНСФОРМАЦИИ 121



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

Урок 7

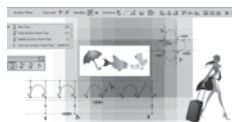
СОЗДАНИЕ СЛОЖНЫХ ФОРМ ИЗ ПРОСТЫХ 135



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

Урок 8

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТА PEN (ПЕРО) 151

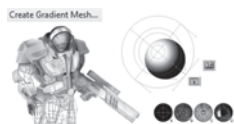


Создание прямолинейных контуров пером	152
Создание криволинейных сегментов пером	153
Основные элементы кривых	154
<i>Типы опорных точек</i>	155
Редактирование контуров	156
<i>Инструменты для работы с контурами</i>	156
<i>Создание угловых точек в процессе построения кривых</i>	158
<i>Как нарисовать цветочек?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

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

Урок 9

ГРАДИЕНТНАЯ СЕТКА 171



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

Урок 10

ТЕХНИКИ РИСОВАНИЯ 187



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

Урок 11

РАБОТА С ТЕКСТОМ 209



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

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

Урок 12

СЛОИ. МАСКИ ОТСЕЧЕНИЯ 231



Палитра LAYERS (Слои)	232
Преимущества работы со слоями	232
Основные функции палитры LAYERS (Слои)	233
Clipping Mask (Маска отсечения)	236
Векторная маска отсечения	236
Текстовая маска отсечения	237
Создание обтравочного контура	238
Проект «Рождественский эльф»	240
От общих набросков до эскиза	241
Рисование контуров в Adobe Illustrator	242

Урок 13

СИМВОЛЫ 247



Палитра SYMBOLS (Символы)	248
Создание символа	248
Замена образца символа	249
Отмена связи с символом	249
Инструменты работы с символами	250
Быстрое редактирование символа в палитре	254
Библиотеки символов	256

Урок 14

СТИЛИ И ЭФФЕКТЫ 259



Атрибуты оформления	260
Палитра APPEARANCE (Оформление)	260
Использование палитры LAYERS (Слои)	265
Палитра GRAPHIC STYLES (Графические стили)	266
Проект Road (Дорога)	267
Работа с эффектами. Меню Effect (Эффект)	270
Об эффектах	270
Эффекты 3D (объемное изображение)	270
Сводка по эффектам	275

Урок 15

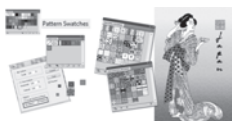
ИМПОРТ И ЭКСПОРТ 277



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

Урок 16

УЗОРНАЯ ЗАЛИВКА 289



Узоры	290
<i>Особенности работы с узорами</i>	290
<i>Изменение стандартных узоров</i>	291
<i>Создание собственных узоров</i>	293
Использование палитры APPEARANCE (Оформление) для модификации узоров	295

Урок 17

КИСТИ 297

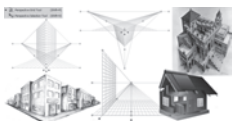


Кисти	298
<i>Типы кистей</i>	299
<i>Палитра BRUSHES (Кисти)</i>	300
<i>Параметры кистей</i>	301
Проект «Дикая яблоня»	312
<i>Рисование яблони</i>	312
<i>Яблоня в цвету</i>	314

Урок 18

ИНФОГРАФИКА.

ПОСТРОЕНИЕ В ПЕРСПЕКТИВЕ 317



Инфографика	318
Базовые принципы перспективного рисования	320
Perspective Grid (Сетка перспективы)	322
<i>Построение объектов в перспективе</i>	324
<i>Добавление объектов в перспективу</i>	324
<i>Добавление текста и символов в перспективу</i>	326
Проект «Вертолетная площадка»	326

Урок 19

РАБОТА С ПРОЗРАЧНОСТЬЮ 329

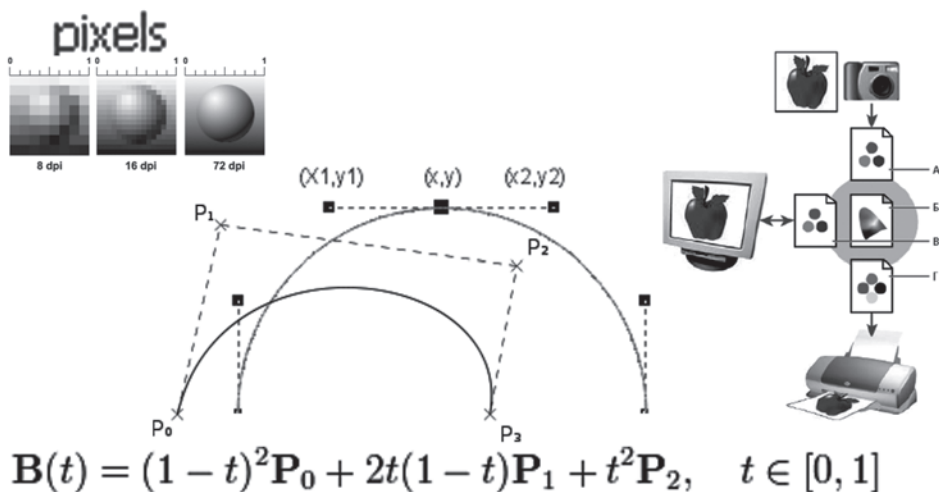


О прозрачности	330
<i>Палитра TRANSPARENCY (Прозрачность)</i>	<i>331</i>
Подготовка к печати объектов с прозрачностью	333
<i>Сведения об обработке прозрачности</i>	<i>333</i>
<i>Команда Flatten Transparency (Сведение прозрачности)</i>	<i>334</i>
<i>Пример 1. Векторные объекты с режимами наложения</i>	<i>334</i>
<i>Пример 2. Векторные объекты на растровом изображении</i>	<i>338</i>
<i>Пример 3. «Тени на плетени»</i>	<i>342</i>

ПРИЛОЖЕНИЕ. СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА 346

ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ 347

Введение ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ



В процессе обучения замечено, что методика курсов, посвященных программам, позволяет приобрести практический опыт использования этих программ. Здесь, во *введении*, представлены общетеоретические знания из области компьютерной графики, без которых трудно обойтись при изучении основных графических программ. Вы узнаете о типах графики и цветовых моделях, как способе сохранения цвета в документах и пр.

Типы компьютерной графики

Различают два основных типа компьютерной графики: растровую и векторную. Знания об их природе, различии, взаимодействии являются основой профессиональной работы.

В *растровой графике* изображение состоит из мельчайших точек *пикселей* (pixel, сокращенно px). Любое растровое изображение имеет фиксированное количество пикселей. Если вы увеличите фотографию, то увидите эти самые пиксели — разноцветные квадраты, зазубренные края деталей (рис. В1). При этом то, что изоб-

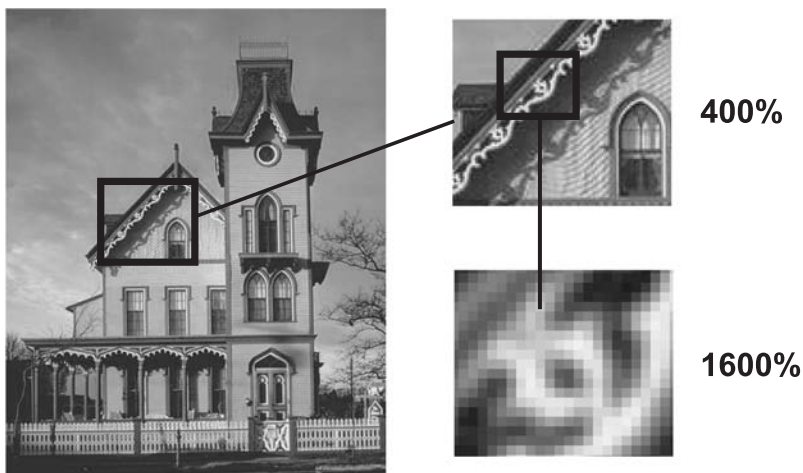


Рис. В1. Пример растрового изображения при различных масштабах



Рис. В2. Пример векторного изображения при различных масштабах

ражено на фотографии, будет тяжело понять. Качество растровых изображений зависит от *разрешения*. При масштабировании, в силу своей пиксельной природы, растровые изображения всегда теряют в качестве. Примером растрового изображения может служить любая фотография, отсканированная или полученная путем цифровой съемки.

Adobe Photoshop — лучшая программа для обработки растровых изображений.

Векторная графика состоит из линий и кривых, заданных векторами, математическими объектами, которые описывают изображение в соответствии с его геометрическими характеристиками.

В векторной графике качество изображения не зависит от разрешения. Векторные объекты описываются математическими уравнениями, поэтому при масштабировании они не теряют в качестве (рис.В2). Но уравнения сами по себе ничего не значат, если нельзя увидеть их результат. Векторные объекты растрируются на устройствах вывода, таких как монитор или принтер.

Векторные изображения можно трансформировать без потери детализации и четкости, поскольку такие изображения не зависят от разрешения. Их края остаются четкими при изменении размера, печати на принтере **PostScript**, сохранении в PDF-файл, а также при импорте в приложение для работы с векторной графикой. Таким образом, векторные изображения — это лучший выбор для иллюстраций, выводимых на различные носители и размер которых приходится часто изменять, например логотипы.

Adobe Illustrator — программа того же разработчика для обработки и построения векторных изображений. Объем векторного файла зависит от количества объектов, входящих в его состав.

Характеристики растрового изображения, или что нужно знать, создавая и сохраняя файл

Основными характеристиками растрового изображения являются высота и ширина, задаваемые в момент его создания, которые можно изменить в процессе работы. В зависимости от дальнейшего использования выбирают различные единицы измерения: если вы хотите использовать его в полиграфии (печатный оттиск на бумаге, фотография в рамочке) — сантиметры (см); если для Web-графики — пиксели (px). Существует также величина, определяющая качество растрового изображения, — *разрешение*.

Пиксел

Пиксел (от англ. *picture element* — элемент картинки) — наименьший неделимый компонент растрового изображения, с которым осуществляется работа. Он имеет две характеристики: положение и цвет.

Разрешение изображения

Разрешение изображения — это количество пикселей (точек) на единицу длины. Обычно его измеряют в dpi (dots per inch, точек на дюйм) или в ppi (pixel per inch, пикселах на дюйм).

Данные термины в некотором смысле синонимы, только ppi относится к изображениям, а dpi — к устройствам вывода. Термин dpi вы встретите в описании мониторов, цифровых фотоаппаратов и т. д.



ПРИМЕЧАНИЕ Дюйм равен 2,54 см.

Таким образом, чем больше разрешение, тем меньше размер пиксела. Чем больше разрешение, тем больше пикселей приходится на дюйм. Чем больше разрешение, тем лучше качество изображения (рис. В3).

Разрешение подбирается для каждого изображения индивидуально и зависит от того, где будет использована ваша фотография. Например, если вы планируете использовать фото в Интернете, то разрешение выбирается 72 ppi. Такой выбор диктует монитор, с которого и будет транслироваться ваше изображение. Основным критерием для Интернета является скорость загрузки изображений, а не их изумительное качество, поэтому выбираются соответствующие форматы сохранения файлов, где качество стоит далеко не на первом месте.

Если вы захотите напечатать вашу любимую фотографию на бумаге и вставить ее в рамочку на камине, то разрешение должно быть 300 ppi. Кстати, это основное требование для фототипографий, печатающих журналы, каталоги и малоформатную продукцию (буклеты, флаеры, рекламные листовки).

Самое опасное, что на мониторе (его разрешение 72 ppi) не видно будущее плохое качество при печати фото с разрешением 72 ppi. Если же вы откроете на ком-

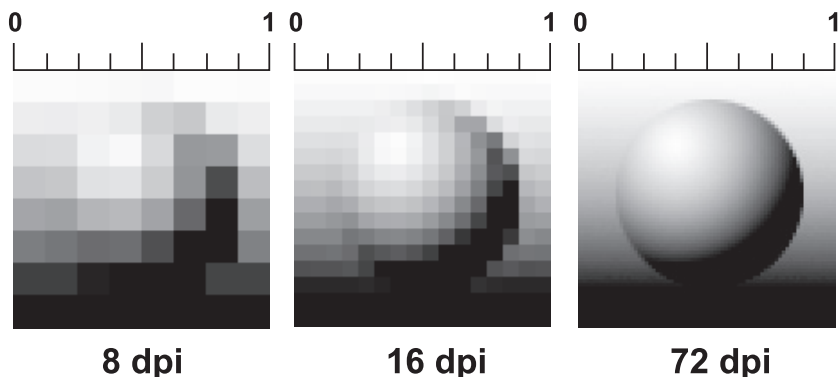


Рис. В3. Различные значения разрешения влияют на качество изображения

пьютере фотографию с разрешением 300 ppi, то вам будет ясно, что в одну собственную точку три точки изображения монитор поместить не сможет. Следовательно, он будет отображать каждую точку изображения в одной своей. И, как результат, картинка на мониторе будет в четыре раза больше, чем на самом деле.

В журнале фотографии с разрешением 72 ppi будут нечеткими, размытыми. Когда мне приносят фотографию для обложки коммерческого журнала с разрешением 72 ppi (при том же размере печатного оттиска, что будет при печати), невозможно объяснить проблему владельцам журнала, «ведь на мониторе хорошо видно, все дизайнеры выдумывают!».

Сглаживание (anti-alias)

Кривые и диагональные линии изображения трудно передать на мониторе, т.к. монитор может отображать только прямоугольные элементы. Для сохранения плавного вида краев существует механизм сглаживания (anti-alias). Для различных инструментов и команд в программе существует опция **Anti-alias**, которая по умолчанию включена.

Сглаживание (anti-alias) — механизм помещения пикселей различной степени прозрачности вдоль краев («проблемных областей») кривых и диагональных линий.

На рис. В4 показаны две диагональные линии, у левой сглаживание включено, на краях видны пиксели разной прозрачности, которые «заполняют» пространство между резкими краями. Справа показана ступенчатая линия с резкими, зубренными краями (опция **Anti-alias** была выключена).

На рис. В5 показано увеличенное изображение круглой формы со сглаживанием и без него. Когда вы выбираете инструмент **Pencil** (Карандаш), параметр **Brush** (Кисть), у него — жесткая кисть, без сглаживания. Если вы создаете выделение и опция **Anti-alias** включена, это приведет к сглаженным формам будущего объекта.

Вы спросите: «Как программа узнает, куда помещать различные сглаженные пиксели?». Ответ: «Путем усреднения оттенков области изображения и получе-

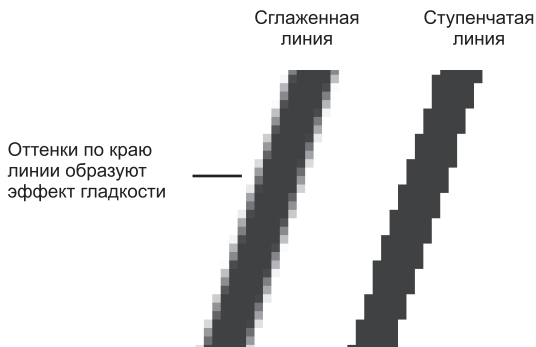


Рис. В4. Сглаживание диагональной линии

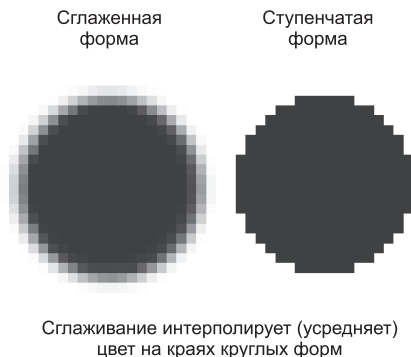


Рис. В5. Сглаживание круглой формы

ния нужного оттенка пиксела для закрашивания края кривой или диагональной линии. Сильно увеличьте диагональную линию, края которой сглажены. Вы увидите, что по мере удаления от линии в пикселах по ее краю постепенно уменьшается содержание цвета линии и усиливается интенсивность цвета фона изображения». Так работает данный механизм.

Таким образом, сглаживание (*anti-alias*) заключается в образовании плавного перехода между внутренней областью и ее фоном в случае непрямолинейных объектов.

Цветовые модели

Изображение, которое вы подготовили с помощью компьютера, можно распечатать на принтере или посмотреть на другом компьютере (или на экране телевизора с помощью DVD-проигрывателя). Но начинающие дизайнеры часто бывают разочарованы, когда на бумаге «результат их бессонных ночей» выглядит совсем не так, как на экране монитора. Цвета оказываются искаженными: голубое небо приобретает лиловый оттенок, а лицо человека — неестественный малиновый загар. В чем же дело? Основной причиной искажения экранных цветов при печати являются диаметрально противоположные способы генерации цвета монитором и принтером.

Модель RGB

Прежде всего, необходимо осознать, что воспринимаемый нами цвет является результатом работы мозга. Ощущение цвета создается электромагнитными колебаниями с длинами волн от 380 до 750 нм, попадающими в глаз человека. Экспериментально (еще в 1852 г.) было установлено, что любой цвет может быть получен сложением трех световых потоков: красного (R) — длина волны ~ 630 нм, зеленого (G) ~ 528 нм и синего (B) ~ 457 нм.

Именно на этом принципе основано создание цветного изображения на экране монитора и телевизора. Поверхность монитора состоит из мельчайших точек (пикселей) красного, зеленого и синего цветов (триада люминофоров), форма этих пикселей зависит от типа электронно-лучевой трубки. При попадании электронного луча на пиксел, он окрашивается в определенный оттенок своего цвета, в зависимости от силы сигнала. Поскольку пиксели маленькие, то даже с небольшого расстояния они становятся неразличимыми и создают три световых потока, которые при попадании в глаз воспринимаются нами как цвет. Этот цвет может быть описан с помощью трех составляющих: R, G и B. Эта цветовая модель получила название RGB и была принята в 1931 г. Согласно этой модели смесь красного и зеленого дает желтый цвет (Yellow), красного и синего — пурпурный (Magenta), синего и зеленого — голубой (Cyan), а красного, зеленого и синего — белый.

В системе RGB каждый цвет на экране монитора имеет 256 градаций яркости (от 0 до 255). Таким образом, на экране монитора может быть отображено более 16 миллионов цветов.

«Постойте, — скажете вы. — Жизненный опыт подсказывает что если смешать красную, зеленую и синюю краски, то белой наверняка не получится». Абсолютно верно, потому что краски не излучают свет наподобие солнца, лампочек или электронно-лучевых трубок. Когда мы видим цветное изображение в журнале, то в глаз поступает световой поток, отраженный от бумаги, покрытой краской. Если мы видим красный лист бумаги при дневном свете, то это значит, что краска поглощает все световые потоки и отражает только красный. Осветите этот же лист бумаги синим цветом, и он станет черным, потому что краска не отражает синий цвет.

Модель CMYK

Тремя основными цветами в живописи издавна являлись синий, красный и желтый. Смешивая их, художники получали различные цвета на своих полотнах. Наследниками этой триады цветов при печати стали голубой (Cyan), пурпурный (Magenta) и желтый (Yellow). Однако если теоретически при смешивании этих цветов получается черный цвет то практически этот цвет имеет коричневый оттенок. Это связано с тем, что идеальных красок не существует. Не создано такой желтой краски, которая поглощала бы все световые потоки и отражала только поток с длинной волны 560–590 нм (желтый цвет). Поэтому при печати добавляют как минимум еще одну краску — черную. Подобная цветовая модель называется CMYK. В отличие от RGB количество каждого цвета задается в процентах от 0 до 100. Преобразование изображения из модели RGB в модель CMYK выполняется командой **Image | Mode | CMYK**.



ПРИМЕЧАНИЕ Для того чтобы грамотно выполнить цветоделение, необходимо задать соответствующие настройки в окне **Color Setting**. Описание этих настроек выходит за рамки книги. Но если у вас возникла необходимость подготовить файл для типографии, то можно посоветовать: во-первых, не пользоваться настройками, установленными по умолчанию, а во-вторых, попросить в типографии файл с настройками и загрузить его.

Как правило, после выполнения этой команды цвета изображения на экране изменятся. Но имейте в виду что диапазон оттенков CMYK значительно меньше, чем RGB, и когда вы просматриваете на экране изображение в режиме CMYK, это лишь имитация на экране печатных цветов. Не все цвета CMYK можно воспроизвести на мониторе и не все цвета RGB можно воспроизвести в CMYK!

Модель HSB

Модель HSB (от *англ.* Hue, Saturation, Brightness — оттенок, насыщенность, яркость) является нелинейным преобразованием модели RGB и считается наиболее понятной, т. к. в ней присутствует координата Hue (Цветовой тон). Вы можете легко понять, о каком цвете идет речь, если у вас перед глазами, а лучшев голове, нахо-

Hue — цветовой тон
Saturation — насыщенность

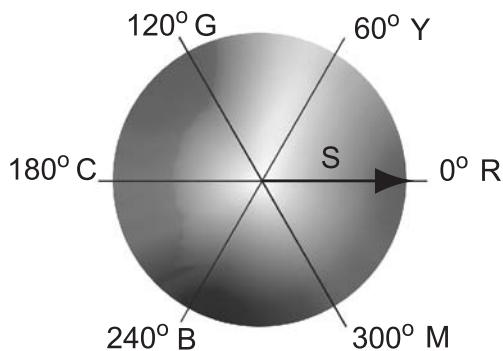


Рис. В6. Схема цветового круга

дится цветовой круг с координатами цветов. Hue задается в градусах и принимает значения от 0 до 360 (рис. В6).

Вторая координата — Saturation (Насыщенность) — это радиус круга. Самые насыщенные цвета лежат на границе круга и имеют координаты 100. Белый цвет имеет координату 0. На радиусе круга лежат оттенки цветов.

Третья координата — Brightness (Яркость) — принимает значения от 0 до 100. Если яркость равна 0, то цвет черный.

Как выбрать цвет в Illustrator?

Illustrator поддерживает две цветовые модели в документе: RGB и CMYK.

Выбор цветовой модели файла осуществляется при создании нового документа, влияет на содержимое палитр и может быть изменен при работе. Работе с цветом посвящен *урок 3* данной книги.

Диалоговое окно *Color Picker* (Подборщик цвета)

У каждого объекта заданы как минимум два цветовых атрибута **Fill** (Заливка) и **Stroke** (Обводка), которые отображаются при выделенном объекте в панели инструментов и в управляющей панели (см. *урок 4*).

Двойным щелчком по пиктограмме **Fill** (Заливка) или **Stroke** (Обводка) вызывается диалоговое окно **Color Picker** (Подборщик цвета) (рис. В7).

В диалоговом окне можно задавать цвет щелкая мышью в большом квадрате, а также вводя в поля соответствующие координаты. Справа от квадрата подбора цвета находится шкала параметров. На рис. В7 активен параметр **H** (Цветовой тон), т. к. включен соответствующий переключатель.

Установив ползунок шкалы активного параметра на позицию 230°, вы выбрали синий цвет. В квадрате подбора цвета выберите самый яркий синий цвет и переключите активный параметр на **S** (Насыщенность) (рис. В8).

Щелкнув по кнопке **ОК**, вы перенесете данный цвет в программу

Выбор цвета по модели HSB считается интуитивно понятным.

Если вам даны координаты цвета в цветовой модели, просто введите их в соответствующие поля.

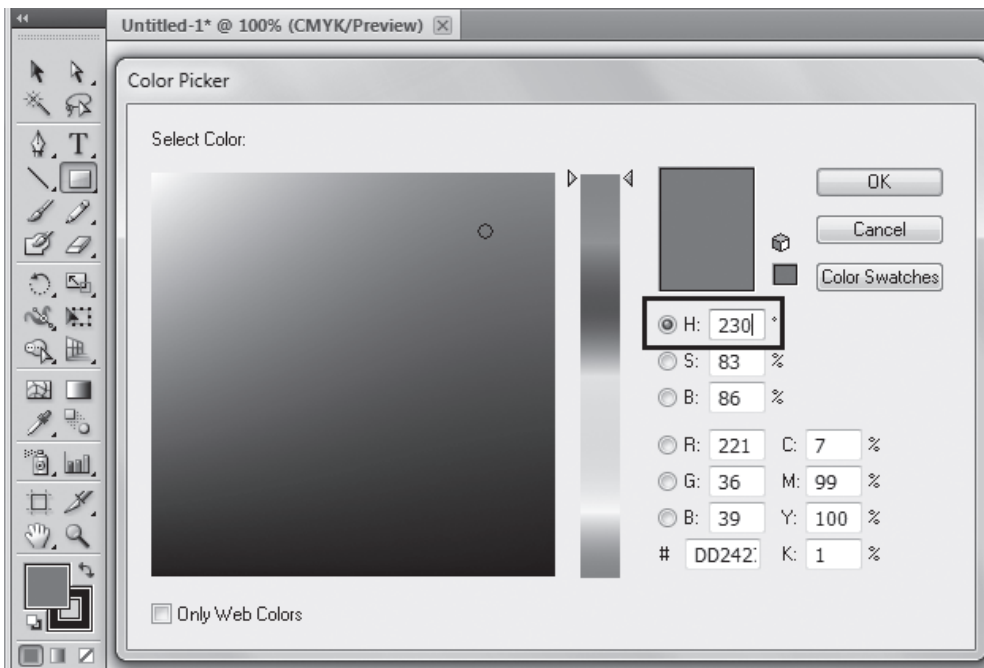


Рис. В7. Диалоговое окно Color Picker

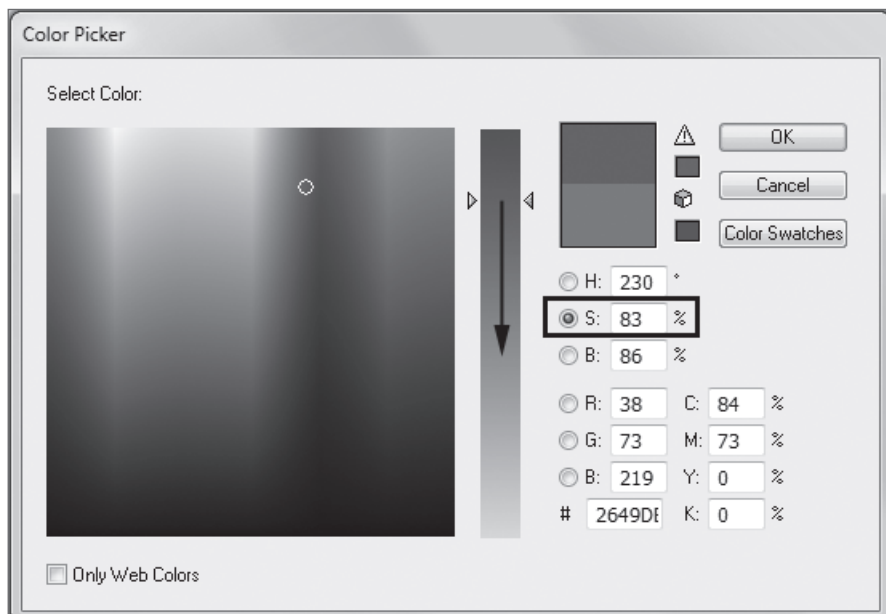


Рис. В8. Выбор оттенка цвета

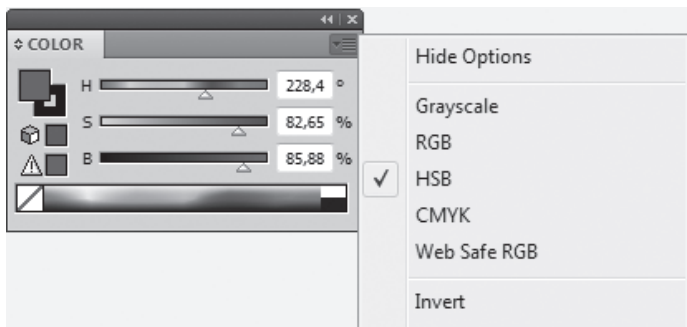


Рис. В9. Палитра **COLOR**

Палитра **COLOR** (Цвет)

Палитра **COLOR** (Цвет) теперь мало используется в работе (рис. В9). Принцип действия у нее такой же, как и у окна **Color Picker** (Подборщик цвета).

В нижней части палитры расположена шкала цвета, шелкая по которой вы выбираете цвет.

Цвет также можно задать, двигая ползунки координат цвета или введя конкретные значения в соответствующие поля. Через контекстное меню палитры можно выбрать отображение палитры в любой цветовой модели (список справа, сейчас выбрана модель HSB).

Палитра **SWATCHES** (Образцы)

Палитра **SWATCHES** (Образцы) уже содержит стандартный набор цветов (рис. В10). Щелкая по образцу, вы выбираете цвет.

При выборе цвета в палитре **SWATCHES** (Образцы) цвет переносится во все цветовые задания программы.

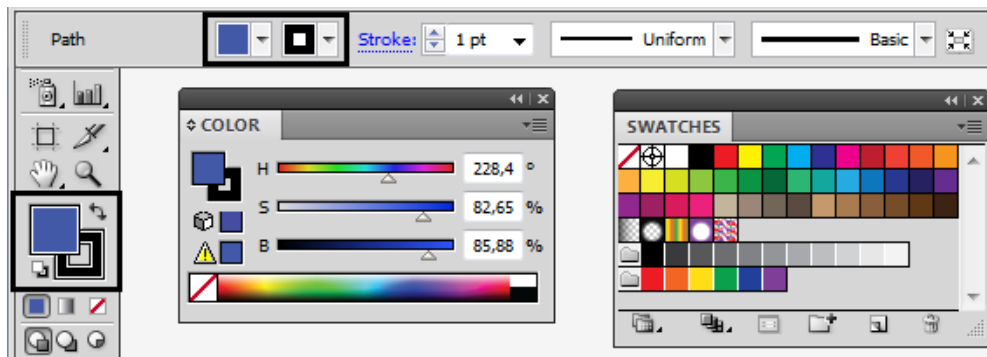


Рис. В10. Палитра **SWATCHES**