

Содержание

Лицензионное соглашение на программу	18
1. Инсталляция программы.....	23
Рекомендованные требования к системе	23
Процедуры инсталляции	23
Установка аппаратного ключа защиты	24
Инсталляция программы (в среде Windows).....	24
Удаление программы (в среде Windows)	25
Инсталляция программы (в среде Macintosh).....	25
Удаление программы (в среде Macintosh)	26
Использование аппаратного ключа защиты при работе в локальной сети.....	26
Горячие клавиши для работы в среде Macintosh	27
Утилита Clear Preferences (Очистка предпочтений).....	27
Утилита Install Password (Установка пароля).....	27
2. Начало работы с программой.....	29
Основные элементы рабочего окна вашей программы	29
Панели инструментов	29
Меню	31
Всплывающие подсказки для работы с инструментами	32
Рабочая область	33
Палитра цветовых образцов	33
Линейки и сетка	33
Направляющие (Guide).....	35
Строка состояния	36
Изменение вида	37
Использование полос прокрутки	37
Масштабирование и панорамирование.....	37
Использование навигатора.	38
Просмотр параметров заполнения объектов (Showing Object's Fill)	39
Предварительный просмотр растровых изображений	40
Вывод изображений предварительного просмотра	40
Обновление рабочей области.....	41
Предварительный просмотр объектов в режиме СМҮК	41
Фильтрация объектов по цвету	42

Слежение за выполняемыми операциями.....	43
Возможность отмены (Undo) и повторения (Redo) последней операции	43
Возможность отмены (Undo) и повторения (Redo) нескольких шагов из последовательности операций	43
Повторение последней операции	45
Использование рабочего пространства (Workspaces)	45
Установка глобальных параметров (предпочтений) - Preferences	45
Окно Preferences (Предпочтения) – вкладка General (Общие).....	46
Окно Preferences (Предпочтения) – вкладка File Path (Путь к файлу)	46
Окно Preferences (Предпочтения) – Вкладка Font (Шрифт).....	47
Окно Preferences (Предпочтения) - вкладка Tools (Инструменты)	47
3. Работа с файлами.....	49
Создание новых документов.....	49
Открытие файлов.....	49
Импорт файлов	50
Сохранение документов	51
Экспорт файлов	51
Отправка задания в программу EnRoute.....	51
Закрытие документов.....	52
Связанные и внедренные файлы	52
Внедренные файлы в формате PostScript с использованием технологии связывания.....	53
Использование внедренных объектов (OLE Objects) (только в среде Windows).....	53
Вставка объектов OLE	54
Вставка существующих файлов, как объектов OLE	54
Правка объектов OLE	55

Конвертирование объектов OLE	55
Изменение свойств связи для объектов OLE	56
Работа с информацией о задании (Job Info).....	56
Поиск файлов.....	57
Шаблоны.....	58
Использование шаблонов	58
Установка шаблона, принимаемого по умолчанию (Default Template)	59
Панель инструментов для шаблонов (Templates Toolbar)	59
Создание новых шаблонов.....	60
Правка существующих шаблонов	61
Изменение атрибутов в полях подстановки в окне проекта DesignCentral	61
4. Использование окна - DesignCentral	63
Вывод главного окна проектирования DesignCentral	63
Ввод числовых значений.....	63
Использование счетчиков инкрементного набора (Spinner Controls).....	63
Использование встроенных арифметических операций.....	63
Вкладки окна проектирования DesignCentral.....	65
Окно проектирования DesignCentral – вкладка Document (Документ)	65
Окно проектирования (DesignCentral) - Вкладка Margin (Поля).....	65
Окно проектирования (DesignCentral) - Вкладка Size (Размер).....	66
Окно проектирования (DesignCentral) – вкладка Rotate (Поворот).....	67
Окно проектирования (DesignCentral) – вкладка Object (Объект)	69
Окно проектирования (DesignCentral) - вкладка	

Вкладка Effects (Эффекты).....	70
Окно проектирования (DesignCentral) - Вкладка Setup (Настройки).....	71
5. Использование окна DesignEditor.....	72
Вывод окна редактора проекта - DesignEditor	72
Окно редактор проекта - DesignEditor – вкладка Layers (Слои).....	72
Просмотр свойств слоя - Layer Properties	74
Изменение порядка слоев (Layer Order).....	74
Объединение (Merging) слоев.....	75
Изменение цвета слоя (Layer Color)	75
Редактор проекта DesignEditor - Objects (Объекты).....	76
Выбор объектов, используя вкладку Object (Объект).....	76
Изменение порядка объектов	77
Переименование объектов.....	77
Применение эффектов	77
6. Выбор объектов.....	79
Выделение объектов с использованием инструмента для выделения (Select Tool).....	79
Изменение режима выделения, принимаемого по умолчанию	80
Выбор объекта, к которому применен эффект	80
Выбор объектов, используя клавишу табуляции TAB	81
Выбор объектов, используя окно редактора проекта – DesignEditor	81
Выбор всех объектов	81
Отмена выбора всех объектов.....	81
Инверсный выбор.....	81
7. Размещение объектов.....	82
Изменение размеров объекта.....	82
Изменение размеров с использованием окна проектирования – DesignCentral	82

Изменение размеров перетаскиванием контрольных маркеров	83
Перемещение объектов	83
Перемещение объектов методом перетаскивания	83
Перемещение объектов, используя окно проектирования DesignCentral	84
Поворот (Rotating), сдвиг (Shearing) и зеркальное отражение (Mirroring) объектов	84
Поворот, сдвиг и зеркальное отражение объектов с использованием окна DesignCentral	84
Поворот и сдвиг объектов перетаскиванием контрольных маркеров	85
Создание зеркально отраженных объектов	86
Устранение перекоса	87
Дублирование объектов	87
Дублирование объектов методом перетаскивания	87
Дублирование объектов с использованием команд Copy (Копировать) и Paste (Вставить)	88
Дублирование объектов, используя специальную вставку (Paste Special)	89
Дублирование объектов, используя команду дублирования (Duplicate)	89
Дублирование объектов, используя окно редактора проекта (DesignEditor)	90
Работа с опцией Auto Serialization (Автоматическое создание серии)	90
Группировка объектов	91
Комбинирование объектов	92
Применение маски к объектам	93
Блокировка объектов	94
Изменение порядка объектов	95
Выравнивание объектов	96
Распределение объектов	98

Вложение объектов (Nesting)	99
Привязка объектов	101
Удаление объектов	101
8. Работа с цветом	103
Доступные цветовые модели	103
Использование цветов из палитры образцов цвета	104
Применение цветов, используя окно для смешивания цветов	105
Определение цвета с помощью пипетки (Eyedropper)	106
Цвет заливки/контура (Fill / Stroke Color), принимаемый по умолчанию	107
Цвет фона (Background) / Цвет переднего плана (Foreground Color)	107
Палитра образцов цвета (Swatch Table)	108
Создание новой палитры с образцами цветов	108
Добавление нового цвета с помощью окна смесителя цветов	109
Добавление новых цветов, используя окно Color Specs (Параметры цвета)	109
Добавление новых цветов из библиотек цветов	110
Использование команды Merge (Слияние) для добавления цветов из документа	110
Добавление и создание новой структуры	110
Сохранение палитры цветовых образцов (Swatch Tables)	111
Слияние похожих цветов	111
Удаление цветов из палитры с образцами цветов	111
Изменение порядка следования цветов в палитре с образцами цветов	111
Использование диалогового окна Color Specs (Параметры цвета)	112
Окно Color Specs (Параметры цвета) - вкладка Color (Цвет)	112

Создание новых цветов в диалоговом окне Color Specs (Параметры цвета).....	114
Удаление цветов из палитры, используя диалоговое окно Color Specs (Параметры цвета).....	114
Изменение цвета с использованием диалогового окна Color Specs (Параметры цвета)	115
Изменение порядка цветов в палитре, используя диалоговое окно Color Specs (Параметры цвета)	115
Диалоговое окно Color Specs (Параметры цвета) – вкладка Library (Библиотека).....	115
Диалоговое окно Color Specs (Параметры цвета) – вкладка Find (Найти)	115
Создание цветовых палитр с образцами цвета (Swatch Tables).....	116
Дополнительные установки для палитры цветовых образцов, образованных смесями двух цветов (Duotone Swatch Tables)	118
Дополнительные установки для палитры цветовых образцов CMYK (CMYK Swatch Tables).....	118
Дополнительные установки для текущей палитры цветовых образцов (Current Palette Swatch Tables).....	119
9. Использование редактора Fill/Stroke	120
Вывод окна редактора Fill/Stroke (Заливка/Контур).....	120
Редактор Fill/Stroke (Заливка/Контур) – вкладка Fill (Заливка)	120
Применение опции No Fill (Нет заливки) к объекту	121
Применение опции Solid Fill (Непрозрачный цвет) к объекту.....	121
Применение опции Pattern Fill (Заливка текстурой) к объекту.....	122
Использование дополнительных установок при заливке структурами (Pattern Fill).....	122
Применение опции Gradient Fill (Градиентная заливка) к объекту.....	124
Дополнительные (Advanced) установки для градиентной заливки (Gradient Fill)	125

Редактирование градиентов с использованием шкалы для правки градиентов (Edit Bar)	126
Редактирование градиента с использованием линии направления градиента (Edit Line).....	127
Редактор Fill/Stroke (Заливка/Контур) – вкладка Stroke (Контур).....	127
10. Работа с полигональными векторными объектами	129
Создание полигональных объектов	129
К чему ведет нажатие на клавишу SHIFT или CTRL при создании прямоугольников или эллипсов	130
Правка формы объектов, используя окно проектирования - DesignCentral.....	130
Объект прямоугольной формы (Rectangle).....	130
Эллипсы (Ovals)	131
Метки приводки – регистрационные метки (Registration Marks).....	131
Изменение формы полигональных объектов, используя контрольные маркеры	131
При работе с объектами прямоугольной формы (Rectangle)	132
При работе с эллипсами (Oval)	132
11. Работа с текстом	133
Создание нового текста.....	133
Создание горизонтального и вертикального текста	133
Создание горизонтального и вертикального текстового блока	134
Создание текста, располагаемого по кривой линии (Arc Text)	134
Изменение атрибутов текста, используя окно проектирования - DesignCentral	136
Правка атрибутов в окне проектирования DesignCentral	137
Изменение атрибутов текста с использованием контрольных маркеров	141

Правка текста	145
Выбор текста	146
Выбор всего текста (Whole Text)	146
Выбор одного или большего числа символов (One or More Characters)	146
Выбор одного символа	146
Выбор одной строки	146
Изменение атрибутов текста	147
Изменение установок для текста, принимаемых по умолчанию	147
Переключение регистра на клавиатуре (Case)	148
Изменение кернинга (Kerning)	148
Использование автоматического кернинга (Automatic Kerning)	148
Установка кернинга вручную	149
Определение кернинга	149
Разрыв и соединение текста	150
Изменение ориентации текста	150
Работа с текстом Брайля (Braille Text)	151
Преобразование обычного текста в текст Брайля	151
Преобразование текста Брайля в обычный текст	151
Вкладка Braille (Брайль) в окне проектирования DesignCentral	152
Работа со штриховым кодом (штрих-кодом)	152
Преобразование текста в штриховой код	152
Преобразование штрихового кода в обычный текст	153
Вкладка Barcode (Штрих-код) в окне проектирования DesignCentral	153
Предпочтения при работе с текстом (Text Preferences)	154
Работа со шрифтами	156
Инсталляция шрифтов	156

Изменение используемого шрифта	157
12. Работа с контурами	159
Создание контуров.....	160
Создание линейных сегментов с помощью инструмента Безье для создания контуров (Bezier Path)	160
Создание криволинейных сегментов с помощью инструмента Безье (Bezier Path)	161
Создание дуги с помощью инструмента Безье (Bezier Path)	162
Создание сегментов с помощью инструмента рисования от руки (Freehand Drawing).....	163
Преобразование объектов в контуры	163
Преобразование обводки в контур	164
Выбор точек и сегментов.....	164
Выбор сегментов.....	164
Выбор контрольных точек с использованием прямоугольника выделения	164
Вид окна проектирования DesignCentral, при выборе контрольной точки (Control Point).....	167
Направление пути (Path Direction)	168
13. Работа с растрами (Bitmaps).....	169
Использование окна проектирования - DesignCentral.....	170
Вкладка Bitmap (Растр).....	170
Вкладка Профиль (Profile Tab).....	170
Создание растровых изображений.....	170
Импорт растровых изображений (Import)	171
Экспорт растровых изображений.....	171
Сканирование растровых изображений	171
Создание нового изображения.....	172
Преобразование векторных объектов в растровые изображения	173

Изменение свойств растрового изображения.....	173
Изменение разрешения растрового изображения	173
Передискретизация (Resampling) растровых изображений.....	174
Изменение цветового режима растрового изображения.....	175
Панель инструментов для работы с растровыми изображениями	175
Определение области (Marquees)	175
Выделение всего изображения	176
Использование инструмента для работы с областью (Marquee Tool)	176
Использование инструмента Lasso (Лассо)	176
Использование инструмента магической палочки (Magic Wand).....	177
Очистка области выделения	177
Инвертировать область выделения.....	178
Преобразование векторных объектов в область выделения	178
Преобразование области выделения в векторные объекты.....	178
Редактирование растровых изображений.....	178
Применение инструмента для перемещения (Move)	178
Использование инструмента для стирания (ластика) (Eraser Tool).....	179
Использование инструмента Paintbrush (Кисть)	180
Использование инструмента Pencil (Карандаш).....	180
Использование инструмента для обрезки (Crop Tool).....	181
Использование инструментов для заливки (Fill Tool).....	182
Использование инструмента Stamp (Штамп).....	183
Изменение параметров кисти	185
Использование фильтров	186

Фильтр Reduce Noise (Уменьшить шумы)	186
Фильтр Blur (Размытие)	187
Фильтр Sharpen (Повысить резкость)	188
Фильтр Level (Уровень).....	188
Фильтр Color Balance (Цветовой баланс).....	189
Фильтр Brightness/Contrast (Яркость/Контраст)	189
Фильтры Adobe.....	190
14. Работа с эффектами.....	191
Общие свойства	191
Разделение эффектов (Separating Effects)	191
Очистка эффекта	191
Использование эффекта слияния (Blending Effect).....	191
Использование эффекта линзы.....	192
Эффект прозрачности (Transparent Effect).....	192
Эффект инверсии (Invert Effect)	192
Эффект Brighten (Усиления яркости).....	192
Эффект Wireframe (Каркас).....	193
Эффект Magnify (Увеличение)	193
Использование эффекта грунтовки (Underbase Effect)	193
Создание непрозрачной грунтовки (Solid Underbase)	194
Создание грунтовки переменной плотности (variable underbase).....	195
Разделение грунтовки и объектов, на которых указанная грунтовка была основана.....	195
Преобразование векторного объекта в слой грунтовки	196
Обратное преобразование слоя грунтовки в векторный объект.....	196
Использование эффекта заключительной обработки (Finisher Effect)	196
Создание заключительного покрытия прямоугольной формы (Rectangular Finish).....	197

Создание заключительного покрытия по форме объекта (Shape Finish)	197
Удаление слоя заключительной обработки	197
Использование резки по контуру (Contour Cut)	198
Создание контура для резки вокруг объекта	198
Установка параметров для резки по контуру в окне DesignCentral	199
Установка контурной резки, используя контрольные точки	199
Трансформирование векторного объекта в контурную линию для резки	200
15. Измерения и надписи	201
Измерение расстояний	201
16. Конфигурирование системы для цветной печати	202
Установка входных профилей	202
Установка профиля для монитора	203
Выбор метода визуализации (Rendering Intent)	203
Использование установок для так называемого «Чистого цветового тона» (Pure Hue)	205
17. Печать на настольный принтер	206
Предварительный просмотр документа (только в среде Windows)	206
Диалоговое окно Print Options (Параметры печати)	207
Настройка выходных размеров	207
Разделение документа на листы при выводе на печать (Tiling the Output)	208
Установка положения документа при выводе	208
Другие опции печати	209
18. Печать вашего задания	210
Установки в диалоговом окне RIP and Print (Растривать и печатать)	210
Диалоговое окно RIP and Print (Растривать и печатать) – вкладка General (Общие свойства)	211

Режим обработки задания в печать (Sending Mode)	211
Панель ввода установок для носителя (Material Settings).....	212
Установки для выбора положения (Position Settings).....	212
Установки размеров (Size Settings).....	212
Установки для числа копий	213
Инструменты позиционирования (Positioning Tools).....	213
Инструменты для просмотра (Viewing Tools)	213
Диалоговое окно RIP and Print (Растривать и печатать) – вкладка Panel (Панели)	214
Инструменты для работы с панелями (Panel Toolbar)	215
Перемещение панели	215
Изменение размеров панели	216
Разбивка задания на фрагменты мозаики в окне предварительного просмотра	216
Разбивка задания на фрагменты мозаики, используя возможности в группе инструментов - Tile Group (Группа инструментов для разбиения на фрагменты мозаики)	217
Определение перекрытия между фрагментами мозаики	218
Диалоговое окно RIP and Print (Растривать и печатать) – вкладка Advanced (Дополнительные установки)	218
Установка качества печати.....	219
Диалоговое окно RIP and Print (Растривать и печатать) – вкладка Color (Цвет).....	223
Печать с использованием плашечных цветов	223
Контурная резка	224
Установка параметров для резки по контуру	225
Контурная резка на гибридном устройстве	226
Резка по контуру, как отдельное задание	227
19. Установки для Менеджера выходной продукции	230
Что включает установка параметров (Setup).....	230

Ваш первый набор установок (Setup).....	230
Добавление новых установок	230
Конфигурирование установок	231
Установка Менеджера выходной продукции (Production Manager) при работе в сети	231
Соединение Менеджера выходной продукции (Production Manager) с сетевыми выходными устройствами.....	231
Использование вашей программы, в которой осуществляется проект, и Менеджера выходной продукции (Production Manager) при работе в сети	232
20. Использование Менеджера выходной продукции.....	234
Окно Менеджера выходной продукции (Production Manager)	234
Командные кнопки	235
Изменение глобальных установок (предпочтений) (Preferences).....	236
Работа с установками.....	238
Ввод новых установок.....	239
Установка настольного принтера в качестве выходного устройства	240
Выбор установок (Setup).....	240
Активизация установок (Setup)	240
Удаление набора установок	240
Правка свойств наборов установок (Setup Properties)	241
Вкладка Automatic Nesting (Автоматическая вложенность)	247
Работа с заданиями	247
Добавление новых заданий.....	247
Сохранение заданий	247
Удаление заданий	248
Изменение свойств заданиям	248
Обработка заданий	248

Печать контрольного задания (теста).....	250
Использование журнала регистрации процесса растрирования (RIP Logs)	250
Просмотр журнала регистрации процесса растрирования (RIP Logs).....	250
Очистка содержимого журнала регистрации процесса растрирования (RIP Logs).....	250
Установка свойств задания.....	251
Доступ к диалоговому окну со свойствами задания (Job Properties)	251
Установки для вида окна предварительного просмотра	252
Установка свойств задания, принимаемых по умолчанию	253
Установка свойств задания (Job Properties).....	253
Вкладка Layout (Макет).....	253
Вкладка Workflow (Рабочий процесс при работе с заданием)	256
Вкладка Color Management (Управление цветом)	257
Вкладка Print Options (Параметры печати).....	263
Вкладка Cut (Резка).....	265
Вкладка Tile (Мозаика).....	266
Вкладка Labels and Marks (Этикетки и метки)	267
Вкладка Color Adjust (Настройка цветопередачи)	272
Вкладка Separations (Цветodelения).....	272
Добавление новых типов носителя для выходного устройства	273
Установка дополнительных свойств цветокоррекции	274
Установка параметров псевдослучайного смещения цветов (Dither Options) для наклонных линейтур (Angled Screens)	276
Установка параметров для драйвера каттера (Cutter Driver Options).....	279

Вложенность заданий (Nesting Jobs)	280
Отмена группировки заданий методом вложенности (Un-Nesting Jobs)	281
Использование автоматической группировки вложением (Automatic Nesting)	281
Группировка вложением страниц, фрагментов мозаики и цветоделенных слоев (Nesting Pages, Tiles and Separations)	284
Разбиение задания на мозаику (Tiling) и обрезка заданий (Cropping)	284
Разделение задания на фрагменты мозаики	286
Выбор фрагмента	288
Редактирование фрагментов мозаики	288
Предотвращение вывода в печать конкретного фрагмента мозаики	289
Обрезка задания (Cropping a Job)	291
Отмена всех фрагментов мозаики и обрезки	291
Использование опции «Output Size Compensation» (Компенсация размеров при выводе)	291
Приложение А – Код ASCII	293
Приложение В – Инсталляция	294
Приложение С – Поддерживаемые форматы файлов	296
Приложение D – Список возможностей	298
Приложение E. Горячие клавиши	299
Индекс	301

Заявление о правах на перевод

Все права на издание русской версии настоящего руководства принадлежат фирмам «**Consistent Software**» и «Лир Консалтинг».

Несанкционированное копирование является нарушением авторских прав и преследуется по закону.

Лицензионное соглашение на программу

Внимательно прочтите следующие условия и пункты соглашения; в случае принятия указанных условий подпишите соглашение и верните его другой стороне.

Этот документ представляет собой юридическое соглашение между Вами, конечным пользователем (физическим или юридическим лицом), и компанией Scanvec Amiable, Inc. Если Вы не согласны на следующие условия, немедленно верните упаковку с программным продуктом. Использование этой программы означает, что Вы принимаете приводимые ниже условия и пункты соглашения.

1. Лицензия.

Компания Scanvec Amiable, Inc. не продает Вам прилагаемую компьютерную программу ("Software"), но предоставляет Вам лицензионное право использовать ее на нижеследующих условиях. Ваше право на использование этой программы не является эксклюзивным и не может передаваться другим пользователям. Компания Scanvec Amiable, Inc. сохраняет за собой все те права, предоставление которых Вам не было специально оговорено. Вы не имеете права разглашать какой-либо третьей стороне любую конфиденциальную информацию, касающуюся данной программы и компании Scanvec Amiable, Inc., или использовать такую конфиденциальную информацию в ущерб компании Scanvec Amiable, Inc.

Этот программный продукт находится под защитой американского законодательства об авторском праве и соответствующих международных соглашений. Поэтому Вы должны рассматривать эту программу так же, как любой другой продукт, охраняемый авторским правом, например – книгу. Эта лицензия позволяет Вам:

(a) Сделать одну копию этой программы в машиночитаемой форме при условии, что такая копия оригинала будет использоваться исключительно как резервная копия. Обязательным условием, предусматриваемым этой лицензией, является то, что на каждой копии программы, произведенной компанией Scanvec Amiable, Inc., Вы должны воспроизвести уведомление об авторском праве и любые другие торговые марки, имевшиеся на оригинальном экземпляре программы, предоставленном Вам компанией Scanvec Amiable, Inc.

(b) Передать программу и все права, предоставляемые данной лицензией, третьей стороне вместе с копией этой лицензии и всей сопровождающей документацией, при условии, что Вы письменно уведомили об этом компанию Scanvec Amiable, Inc., и третья сторона ознакомлена с условиями и пунктами данного лицензионного соглашения и принимает их.

Заявление о правах на перевод

Все права на издание русской версии настоящего руководства принадлежат фирмам «**Consistent Software**» и «Лир Консалтинг».

Несанкционированное копирование является нарушением авторских прав и преследуется по закону.

(с) Использовать эту программу только на одном компьютере временно (т.е. программу можно переносить с компьютера на компьютер только при условии, что в каждый данный момент она используется исключительно на одном компьютере). «Использованием» программы считается ее загрузка во временную (т.е. ОЗУ) или постоянную память (например, жесткий диск, CD-ROM или другое запоминающее устройство) компьютера.

2. Ограничения.

Эта лицензия НЕ позволяет Вам распространять копии данной программы среди других потребителей или переносить ее в электронном виде с одного компьютера на другой в сети. Не разрешается декомпилировать, и демонстрировать программу, применять к ней метод обратного проектирования, или любым другим способом делать ее общедоступной. Не разрешается изменять программу, адаптировать ее, передавать, сдавать в аренду или напрокат, одалживать, перепродавать для получения прибыли, распространять, использовать при работе в сети или создавать производные продукты на базе данной программы или любой ее части.

3. Истечение срока лицензии.

Эта лицензия действует, пока не истечет ее срок. Если Вы не выполняете любой из пунктов данной лицензии, она перестает действовать немедленно. После прекращения действия лицензии Вы должны вернуть программу и все ее копии компании Scanvec Amiable, Inc., и Вы можете сами расторгнуть это лицензионное соглашение в любой момент, сделав это.

4. Гарантии соблюдения экспортного законодательства.

Вы соглашаетесь с тем, что ни данная программа, ни продукция, непосредственно полученная с ее помощью, не будут передаваться или экспортироваться, прямо или косвенно, в те страны, куда экспорт запрещен в соответствии с американским Актом о контроле за экспортом (United States Export Administration Act) или любым другим международным экспортным законодательством и предусматриваемыми им ограничениями и правилами, а также с тем, что они не будут использоваться в целях, запрещенных этим Актом и законодательством в целом.

5. Отказ от дачи гарантий, ограничение в предоставлении гарантийного обслуживания и компенсаций за ущерб.

Ни при каких обстоятельствах Компания Scanvec Amiable, Inc. не несет никакой ответственности за любой ущерб, включая нарушение закона (infringement), утрату данных, потерю прибыли, стоимость страховки (cost of cover) или любые реальные, побочные, косвенные или опосредованные убытки, возникающие по какой бы то ни было причине при использовании этой программы, как бы ни понимать при этом само понятие «ответственность». Это ограничение имеет силу даже в том случае, если компания Scanvec Amiable, Inc. или ее уполномоченный дилер или агент по продаже были извещены о возможности такого ущерба. КОМПАНИЯ SCANVEC AMIABLE, Inc. НЕ ДАЕТ НИКАКИХ ПРЯМЫХ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ ГАРАНТИЙ В ОТНОШЕНИИ К ДАННОЙ ПРОГРАММЕ И ОТКАЗЫВАЕТСЯ, БЕЗО ВСЯКИХ ОГРАНИЧЕНИЙ, ПРИНИМАТЬ НА СЕБЯ ЛЮБЫЕ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫЕ ГАРАНТИИ, КАСАЮЩИЕСЯ КОММЕРЧЕСКОЙ

Заявление о правах на перевод

Все права на издание русской версии настоящего руководства принадлежат фирмам «**Consistent Software**» и «Лир Консалтинг».

Несанкционированное копирование является нарушением авторских прав и преследуется по закону.

ЭФФЕКТИВНОСТИ ЕЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ ЕЕ ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕННОЙ КОНКРЕТНОЙ ЦЕЛИ. Компания Scanvec Amiable, Inc. не дает гарантий, касающихся каких-либо драйверов для печати и сканирования или других устройств. Эти драйверы предоставляются нашим потребителям только в качестве отдельной услуги и были разработаны с использованием информации, предоставленной нам на тот момент производителями оборудования. Компания Scanvec Amiable, Inc. не несет ответственности за любые типографические ошибки в программе или в документации к ней.

6. Общие замечания.

Если Вы являетесь пользователем, подпадающим под юрисдикцию Соединенных Штатов Америки, эта лицензия на программный продукт передает Вам только «Ограниченные права» ("RESTRICTED RIGHTS") и ее использование, разглашение и копирование подпадают под «Федеральные правила приобретения» (Federal Acquisition Regulations), 52.227-7013(c)(1)(ii). Эта лицензия должна интерпретироваться в соответствии с законами штата Пенсильвания, кроме той части законодательства, в которой идет речь о конфликтах между законами, если она применяется в США, или между различными юрисдикциями, если она применяется за их пределами. Если какое-либо положение данной лицензии признано противозаконным судом компетентной юрисдикции, это положение данной лицензии сохраняет полную силу и действие.

© Copyright 2002 by Scanvec Amiable, Inc. Авторские права защищены. Ни одна часть этой публикации не может быть воспроизведена, сохранена в информационно-поисковой системе (retrieval system) или передана в любой форме и при помощи любых средств (электронных, механических, фотокопий, записей или иначе) без предварительного письменного разрешения издателя. Издано в Соединенных Штатах Америки. Содержание этого руководства может меняться и компания Scanvec Amiable, Inc. не обязана уведомлять об этом потребителей.

Acrobat® Reader Copyright© 1987-2002 Adobe Systems Incorporated. Авторские права защищены. Adobe и Acrobat – торговые марки компании Adobe Systems Incorporated, которые могут быть зарегистрированы в различных юрисдикциях.

PostScript® software Copyright© 1984-1998 Adobe Systems Incorporated. Авторские права защищены.

Flexi, FlexiFAMILY, FlexiSIGN-Pro, FlexiSIGN Plus, FlexiEXPERT, FlexiSIGN, FlexiLETTER, FlexiDESIGNER, FlexiCUT, FlexiENGRAVE, PhotoPRINT Server, PhotoPRINT, PhotoPRINT SE, EnRoute-Pro, EnRoute Plus, EnRoute, EnRoute-Machine Shop, и/или другая продукция компании Scanvec Amiable, упоминаемая здесь, представляют собой либо торговые марки, либо зарегистрированные торговые марки компании Scanvec Amiable, Inc. Illustrator – зарегистрированная торговая марка компании Adobe Systems Incorporated. FreeHand – зарегистрированная торговая марка компании Macromedia Corporation. CorelDRAW! – торговая марка компании Corel Systems Corporation. AppleTalk, ImageWriter, LaserWriter, и Macintosh – зарегистрированные торговые марки компании Apple Computer, Inc. Windows – зарегистрированная торговая марка компании Microsoft Corporation. Названия компаний или их продукции, упоминаемые здесь, могут быть торговыми марками и/или

Заявление о правах на перевод

Все права на издание русской версии настоящего руководства принадлежат фирмам «**Consistent Software**» и «Лир Консалтинг».

Несанкционированное копирование является нарушением авторских прав и преследуется по закону.

зарегистрированными торговыми марками соответствующих собственников. Adobe® – торговая марка компании Adobe Systems Incorporated или ее дочерних компаний и может быть зарегистрирована в различных юрисдикциях. PostScript® – торговая марка компании Adobe Systems Incorporated или ее дочерних компаний и может быть зарегистрирована в различных юрисдикциях.

Scanvec Amiable, Inc.

International Plaza Two, Suite 625

Philadelphia, PA 19113-1518

Лицензионное соглашение для пользователей программ Configurable PostScript® Interpreter и Coded Font компании Adobe®

1. Лицензиар предоставляет лицензируемому лицу неэксклюзивную сублицензию, подпадающую под действие нижеприведенного параграфа 7 и других положений данного документа, (a) на использование программного обеспечения CPSI Application Object ("Software") исключительно в частных деловых целях лицензируемого лица на одном центральном блоке обработки ("CPU") с факультативно подключенным к нему дисплеем, имеющим разрешение не менее ста пятидесяти dpi, и одним или несколькими устройствами вывода («Компьютерная система» - "Computer System"); (b) на использование цифровых машиночитаемых программ контурной обводки (outline programs) («Программы для шрифтов» - "Font Programs"), предоставляемых лицензиаром в специальном зашифрованном формате («Программы для закодированных шрифтов» - "Coded Font Programs") и распознаваемых с помощью данной программы, чтобы воспроизводить и выводить в компьютерной системе образцы, стили, плотность и варианты букв, чисел, символов («Гарнитуры» - "Typefaces") исключительно в личных или деловых целях лицензируемого потребителя; и (c) на использование торговых марок, применяемых лицензиаром для идентификации воспроизводимых с них программ для закодированных шрифтов и гарнитур («Торговые марки» - "Trademarks"). Лицензируемое лицо может передать все предоставленные ему этим соглашением права на программное обеспечение и программы для закодированных шрифтов, третьему лицу, если оно согласно подчиняться всем условиям и положениям этого соглашения.

2. Лицензируемое лицо признает, что программное обеспечение, программы для закодированных шрифтов, гарнитуры и торговые марки (Software, Coded Font Programs, Typefaces and Trademarks) являются собственностью лицензиара и его поставщиков. Лицензируемое лицо соглашается держать программное обеспечение и программы для закодированных шрифтов в секрете, раскрывая их содержание только уполномоченным служащим, которым необходимо использовать программное обеспечение и программы для закодированных шрифтов в соответствии с этим соглашением, а также соглашается принимать все необходимые меры предосторожности для предотвращения разглашения этой информации третьей стороне.

3. Лицензируемое лицо не делало, и не будет делать или позволять делать любые копии программного обеспечения или программ для закодированных шрифтов или их частей, кроме копирования необходимого для их использования при работе на отдельной компьютерной системе. Лицензируемое

Заявление о правах на перевод

Все права на издание русской версии настоящего руководства принадлежат фирмам «**Consistent Software**» и «Лир Консалтинг».

Несанкционированное копирование является нарушением авторских прав и преследуется по закону.

лицо согласно, что любые копии такого рода будут содержать те же торговые марки, которые имеются и на программном обеспечении или программах для закодированных шрифтов.

4. Кроме приведенных выше, это соглашение не предоставляет лицензируемому лицу никаких прав на патенты, авторские права, коммерческие тайны, торговые марки (зарегистрированные или незарегистрированные) и никаких других прав, льгот или лицензий, касающихся программного обеспечения, программ для закодированных шрифтов, гарнитур или торговых марок (Software, Coded Font Programs, Typefaces or Trademarks). Лицензируемое лицо не будет адаптировать или использовать какую-либо торговую марку или название фирмы, которые могут оказаться похожими на соответствующие марки и названия, используемые лицензиаром или его поставщиками, или могут быть с ними спутаны, а также не будет предпринимать любые другие действия, которые ущемляют или уменьшают права на торговые марки, принадлежащие лицензиару или его поставщикам. Эти торговые марки могут использоваться только для идентификации печатного продукта, произведенного при помощи программ для закодированных шрифтов. По любому обоснованному требованию лицензиара лицензируемое лицо должно предоставить образцы любой гарнитуры, имеющей соответствующую торговую марку.

5. Лицензируемое лицо соглашается с тем, что оно не будет пытаться изменить, размонтировать, расшифровать или подвергнуть обратному проектированию программное обеспечение или программы для закодированных шрифтов.

6. Лицензируемое лицо признает, что законы и правила Соединенных Штатов Америки ограничивают экспорт и реэкспорт товаров и технических данных американского производства, включая программное обеспечение или программы для закодированных шрифтов. Лицензируемое лицо соглашается с тем, что оно не будет экспортировать или реэкспортировать программное обеспечение или программы для закодированных шрифтов в любой форме без подоходящих лицензий правительств США и других стран. Лицензируемое лицо соглашается с тем, что его обязательства по данному пункту распространяются и на период после истечения срока данного соглашения, когда он утратит все соответствующие права.

7. Программное обеспечение, на которое здесь выдается лицензия, может использоваться для создания экранных изображений в отдельной компьютерной системе, имеющей разрешение не менее 150 dpi, а также для создания продукции на подсоединенном к этой системе устройстве вывода. Лицензируемое лицо соглашается не использовать программное обеспечение, прямо или косвенно, (i) чтобы создавать растровые изображения на дисплее с разрешением 150 dpi и более, (ii) чтобы создавать гарнитуры (Typefaces) для других целей, нежели использование в компьютерной системе, или (iii) чтобы создавать печатную продукцию на другом устройстве вывода, чем то, которое указано лицензиаром как пригодное для использования с программным обеспечением в компьютерной системе. Любое нарушение лицензируемым лицом этого положения является существенным нарушением данного соглашения с конечным пользователем.

Заявление о правах на перевод

Все права на издание русской версии настоящего руководства принадлежат фирмам «**Consistent Software**» и «Лир Консалтинг».

Несанкционированное копирование является нарушением авторских прав и преследуется по закону.

8. НИ ЛИЦЕНЗИАР, НИ ЛЮБОЙ ЕГО ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НЕ ПРЕДОСТАВЛЯЮТ ЛИЦЕНЗИРУЕМОМУ ЛИЦУ ИЛИ ТРЕТЬЕЙ СТОРОНЕ НИКАКИХ ГАРАНТИЙ ОТ ПОСТАВЩИКОВ ЛИЦЕНЗИАРА.

9. Лицензируемое лицо поставлено в известность, что компания Adobe Systems Incorporated, калифорнийская корпорация, расположенная по адресу 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704 ("Adobe") является третьей стороной, получающей выгоду от данного соглашения (a third-party beneficiary to this Agreement) в той степени, в какой это соглашение содержит положения, касающиеся использования лицензируемым лицом программного обеспечения, программ для закодированных шрифтов, гарнитур и торговых марок, на которые здесь предоставляется лицензия. Эти положения специально предусмотрены в интересах компании Adobe и обеспечиваются исковой защитой не только со стороны лицензиара, но и со стороны компании Adobe.

10. Программа Adobe Postscript Interpreter содержит разработку на основе метода сжатия данных LZW, зарегистрированную патентом США (U.S. Patent) под номером 4,558,302. Программа Adobe® PostScript® Interpreter, также обозначаемая как CPSI, предусматривается как базисная. Компания Scanvec Amiable, Inc. не несет никакой ответственности за любые убытки, возникающие по какой бы то ни было причине при использовании этой программы, как бы ни понимать при этом само понятие «ответственность».

Заявление о правах на перевод

Все права на издание русской версии настоящего руководства принадлежат фирмам «**Consistent Software**» и «Лир Консалтинг».

Несанкционированное копирование является нарушением авторских прав и преследуется по закону.

1. Установка программы

Перед началом установки программы ознакомьтесь с требованиями к аппаратному оснащению, которые приведены ниже. Для обеспечения оптимальных характеристик необходимо, чтобы ваша система отвечала следующим требованиям. Как и при работе с любой другой компьютерной программой, использование более скоростного процессора, большей оперативной памяти (ОЗУ) и большей емкости свободного дискового пространства, позволит вам обрабатывать файлы большего размера и свести время, затрачиваемое на обработку, к минимуму.

Рекомендованные требования к системе

	Windows	Macintosh
Процессор	Pentium II 350 МГц	G3 300 МГц
ОЗУ	256 Мбайт	
Пространство на диске, требуемое для установки программы	200 Мбайт	
Свободное пространство на диске для работы	4 Гбайта	
Операционная система	Windows 98/ME/NT4.0/2000/XP	MacOS 9.x / OSX 10.1
Видео карта	Монитор с разрешением 800x600 пикселей и with 16 bit color	
Другие требования	Дисковод для 4 x компакт-дисков: CD-ROM или DVD	
	Свободный порт USB или LPT для аппаратного ключа	Свободный порт USB или LPT для аппаратного ключа
	Доступный порт для выходного устройства	



При работе под управлением операционной системы Windows NT 4.0 необходимо использовать Internet Explorer 5.X или более старшую версию, а также Service Pack 4 или более старшую версию.

Процедуры установки

Программа не запустится без установленного аппаратного ключа

защиты. Этот ключ защищает программу от незаконного копирования и должен быть установлен на вашем компьютере всякий раз, когда вы используете программу. Можно использовать три типа различных ключей аппаратной защиты, которые устанавливаются на параллельный порт или на порт USB.



Ключ для установки на параллельный порт (только в среде *Windows*)



Ключ ADB (Только в среде *Macintosh*)



Ключ для установки на порт USB

Установка аппаратного ключа защиты

1. Выключите ваш компьютер.

Установите аппаратный ключ защиты на соответствующий порт (USB, LPT или ADB).

2. Включите ваш компьютер.

При установке аппаратного ключа защиты на параллельный порт мы рекомендуем подключать указанный ключ и выходное устройство к разным параллельным портам.

При установке ключа защиты в порт USB, драйвер порта включает светодиод, который встроен в конструкцию ключа. Сам драйвер порта USB устанавливается автоматически в процессе процедуры инсталляции.

Инсталляция программы (в среде *Windows*)

При инсталляции программы следуйте приводимой ниже процедуре.

При инсталляции программы на компьютер, который управляется операционной системой *Windows NT/2000/XP*, у вас должны быть права администратора. Для получения более подробной информации смотрите руководство пользователя по программе *Windows*.

1. Установите в дисковод для компакт-дисков дистрибутивный диск.
2. Выберите язык, который будет использоваться при инсталляции, и щелкните на кнопку **OK**.
3. Введите ваш пользовательский номер (user number) и пароль (password), после чего щелкните на кнопку **Next (Далее)**. Номер пользователя (user number) и пароль (password) указываются на аппаратном ключе защиты.
4. Выберите программу и язык для инсталляции, после чего щелкните на кнопку **Next (Далее)**.

5. В открывшемся диалоговом окне – Welcome щелкните на кнопку **Next (Далее)**, чтобы продолжить процедуру инсталляции.
6. Прочитайте лицензионное соглашение на программу (Software License Agreement), и щелкните на кнопку **Yes (Да)** в случае, если вы принимаете условия лицензии.
7. Чтобы продолжить процедуру инсталляции, щелкните на кнопку **Next (Далее)**.
8. Щелкните на кнопку **Yes (Да)**, чтобы просмотреть файл Readme.
 Файл Readme содержит самые последние изменения и информацию, которая не включена в это руководство.
9. Здесь вы можете изменить папку, принимаемую по умолчанию, в которую осуществляется инсталляция. Щелкните на кнопку **Next (Далее)**.
10. Выберите тип установки. Рекомендуется выбирать **Типовую (Typical)** инсталляцию. Щелкните на кнопку **Next (Далее)**.
11. Выберите папку, в которую будет инсталлироваться программа. Если вы примете папку, которая указывается по умолчанию, то для инсталляции программы будет создана новая папка. Щелкните на кнопку **Next (Далее)**.
12. Щелкните на кнопку **Yes (Да)**, чтобы сбросить установки для глобальных параметров (preferences), или на кнопку **No (Нет)**, чтобы сохранить старые установки предпочтительных параметров рабочей среды.
13. Выберите принтеры, для которых вы хотите инсталлировать цветные профили, после чего щелкните на кнопку **Next (Далее)**.
14. Выберите **Yes (Да)** и щелкните на кнопку **ОК**, чтобы перезагрузить ваш компьютер.

Удаление программы (в среде Windows)

1. Выйдите из вашей программы, выбрав команду **Exit (Выход)** в меню **File (Файл)**.
2. В панели управления - Control Panel (Windows), щелкните два раза на иконке **Add/Remove Programs (Добавление/Удаление программ)**.
3. В открывшемся списке выберите вашу программу и щелкните на кнопку **Change/Remove (Изменить/Удалить)**.
4. Щелкните на кнопку **ОК**, когда закончите.
5. Перейдите на диск, содержащий папку, в которую была инсталлирована программа. Удалите эту папку.

Инсталляция программы (в среде Macintosh)

При инсталляции программы следуйте приводимой ниже процедуре.

1. Установите в дисковод для компакт-дисков дистрибутивный диск.

2. Щелкните дважды на тонке CD Installer (Инсталлятор с компакт-диска).
3. Выберите язык, который будет использоваться при инсталляции, и щелкните на кнопку **ОК**.
4. Введите ваш пользовательский номер (user number) и пароль (password), после чего щелкните на кнопку **ОК**. Номер пользователя (user number) и пароль (password) указываются на аппаратном ключе защиты.
5. Выберите программу и язык для инсталляции, после чего щелкните на кнопку **ОК**.
6. Прочитайте лицензионное соглашение на программу (Software License Agreement), и щелкните на кнопку **Ассепт (Принимаю)**.
7. Выберите тип установки. Рекомендуется выбирать **Easy Install (Простая установка)**. Щелкните на кнопку **Install (Инсталлировать)**.
8. Щелкните на кнопку **Yes (Да)**, чтобы сбросить установки для глобальных параметров (preferences), или на кнопку **No (Нет)**, чтобы сохранить старые установки для предпочтительных параметров рабочей среды.
9. Щелкните на кнопку **ОК**.
10. Щелкните на кнопку **ОК**.
11. Щелкните на кнопку **Quit (Завершить)**.
12. Вставьте в дисковод диск в профилями ICC (ICC Profile).
13. Щелкните дважды на иконку «ICC Profile Installer» (Инсталлятор профиля ICC).
14. Выберите папку, в которую будут инсталлированы указанные профили.
15. Выберите принтер, для которого вы хотите инсталлировать цветные профили, после чего щелкните на кнопку **ОК**.
16. Перезагрузите ваш компьютер.

Удаление программы (в среде Macintosh)

1. Выйдите из вашей программы, выбрав команду **Quit (Завершить)** в меню **File (Файл)**.
2. Перетащите псевдоним (alias) вашей программы с рабочего стола в корзину (Trash).
3. Перетащите папку, в которой была инсталлирована ваша программа, в корзину (Trash)

Использование аппаратного ключа защиты при работе в локальной сети

Можно запускать программу на другом компьютере, на котором не установлен аппаратный ключ защиты. Однако при использовании одного аппаратного ключа защиты вы не можете работать с про-

граммой более чем на одном компьютере. Чтобы запустить программу, используя ключ защиты, установленный на другом компьютере, выполните следующее:

1. Убедитесь в том, что программа не запущена на том компьютере, на котором установлен аппаратный ключ защиты.
2. Запустите модуль «Менеджера выходной продукции (Production Manager)» (Менеджер производства) на том компьютере, на котором установлен аппаратный ключ защиты.
3. Убедитесь, что на том компьютере, на котором вы хотите запустить программу, установлена данная программа с использованием пользовательского номера (user number), который принадлежит данному ключу защиты. Когда вы запустите программу на втором компьютере, он распознает аппаратный ключ защиты на первом компьютере, и запустит программу.

Горячие клавиши для работы в среде Macintosh

Если вы используете эту программу в среде Macintosh, то посмотрите таблицу соответствия, приведенную ниже, чтобы ознакомиться с некоторыми командами и определениями, использованными в данном руководстве.

В среде Windows

Щелчок правой кнопкой мыши

Клавиша **CTRL**

Клавиша **ENTER**

=

В среде Macintosh

Щелчок мышью с нажатием кнопки

CONTROL

Клавиша **OPTION**

=

Клавиша **RETURN**

Утилита Clear Preferences (Очистка предпочтений)

Утилита Clear Preferences (Очистка предпочтений) обеспечивает удаление всех установок (setup), которые были введены для разных выходных устройств, и возвращает программу к ее установкам, принимаемым по умолчанию. Эта опция особенно полезна, когда вам требуется найти решение проблем при отказах, которые могут происходить в работе программы.

Чтобы сбросить установки предпочтений, которые хранятся в вашей системе:

1. Выйдите из программы (Exit).
2. Запустите утилиту Clear Preferences (Очистить предпочтения).
3. Выберите Yes (Да), когда система спросит вас подтвердить желание очистить установки предпочтений.

Утилита Install Password (Установка пароля)

Утилита Install Password (Установка пароля) помогает вам управлять различными паролями, которые приходят с вашей программой.

После инсталляции основной программы с основным паролем вам следует запустить модуль Password Installer (Установка пароля), чтобы добавить любые дополнительные пароли, коакие вы хотите иметь.

Application Password (Пароль приложения) – Это пароль для вашего основного приложения для работы с программой.

Option passwords (Пароля для дополнительных модулей) – Если вы приобрели дополнительные модули программы, то вы можете ввести пароли для этих модулей в данном поле, чтобы обновить вашу программу.



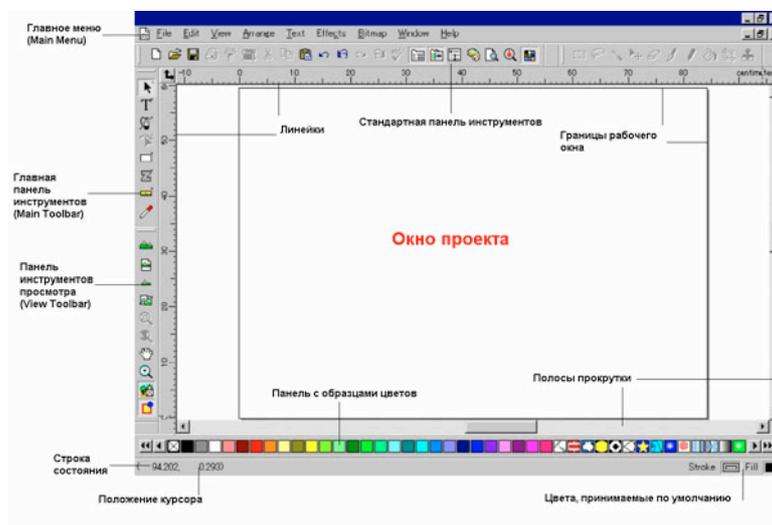
Помните, что программа не должна быть запущена в тот момент, когда вы добавляете новый пароль.

Чтобы добавить дополнительные пароли:

1. Запустите утилиту **Install Password (Установка пароля)**.
2. В верхней части списка будет выведен пароль вашего основного приложения (main application password).
3. Добавьте ваши дополнительные пароли в поле ввода дополнительных паролей щелчком на кнопку **Add (Добавить)**, и введите пароль в диалоговое окно.
4. Когда закончите ввод, ваш пароль должен объявиться в списке дополнительных паролей.

2. Начало работы с программой

На иллюстрации, приведенной ниже, показаны некоторые основные элементы рабочего окна программы.



Основные элементы рабочего окна вашей программы

Панели инструментов

Под панелями инструментов понимается набор команд, сгруппированных в соответствии с их функциональным назначением.



Стандартная панель инструментов

Чтобы показать или скрыть панель инструментов:

1. В меню View (Вид) выберите команду Toolbars (Панели инструментов).
2. Включите или снимите флажок для панели инструментов, которую вы хотите показать или скрыть.

Или в среде Windows:

3. Щелкните правой кнопкой мыши по области вокруг окна проекта, где закрепляются панели инструментов.

4. В открывшемся меню выберите панель инструментов или снимите выбор с панели инструментов, которую вы хотите, соответственно, показать или скрыть.

Вы можете также скрыть панель инструментов, щелкнув на кнопку **Close (Заккрыть)**, расположенную в верхнем правом углу панели.

В среде Windows панели инструментов могут быть закреплены или не закреплены. При закреплении панель фиксируется в определенном положении рядом с границей рабочей области окна (области проекта). Незакрепленная панель инструментов может располагаться в любом месте области проекта. Можно отменить фиксацию панели инструментов, сделав ее незакрепленной, и затем перетащить эту панель инструментов в любое место в рабочей области. В среде Macintosh панели инструментов всегда не закреплены.

Чтобы сделать панель незакрепленной:

1. Просто перетащите панель из того места, где она была закреплена (не перетаскивайте кнопки).

Или

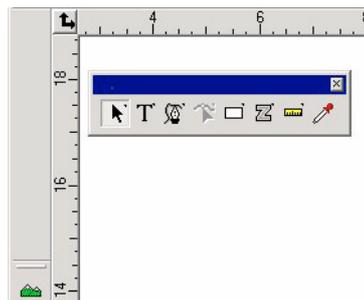
2. Дважды щелкните на панель инструментов (не щелкайте при этом по кнопкам).



Перетаскивание за кнопки или двойной щелчок по кнопкам не изменяет закрепленного или незакрепленного состояния панели инструментов.

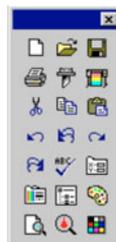
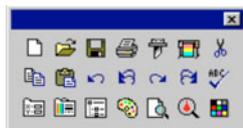


Закрепленная панель инструментов



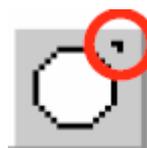
Незакрепленная панель инструментов

Можно изменять форму незакрепленной панели инструментов, перетаскивая ее границы.



Различные представления стандартной панели инструментов.

Если в панели инструментов на изображении кнопки в правом верхнем углу изображен небольшой треугольник, то это означает, что такая кнопка является частью скрытой палитры инструментов.



Чтобы получить доступ к инструментам скрытой палитры:

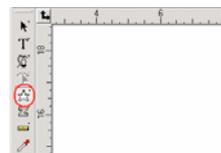
1. Щелкните один раз на такую кнопку и слегка перетащите ее, чтобы отобразить скрытую палитру инструментов.
2. Когда палитра раскроется, можно либо выбрать требуемый инструмент и отпустить кнопку мышки, в результате чего будет отображаться кнопка нового инструмента, либо можно перетащить всю раскрывшуюся палитру из исходной панели инструментов и поместить ее, отпустив кнопку мышки, в требуемом месте рабочей области проекта.



Начальный вид палитры инструментов



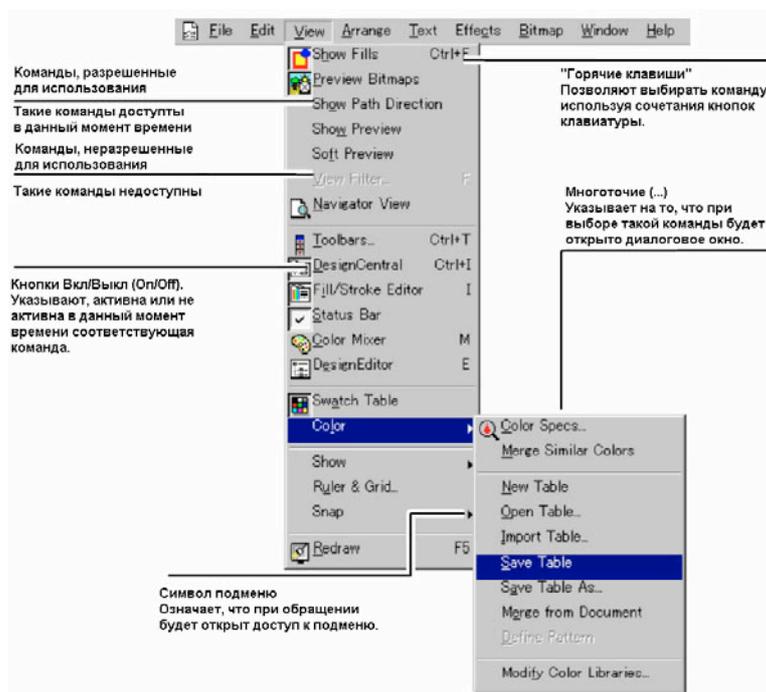
Перетаскивание кнопки со скрытой палитры инструментов и выбор нового инструмента



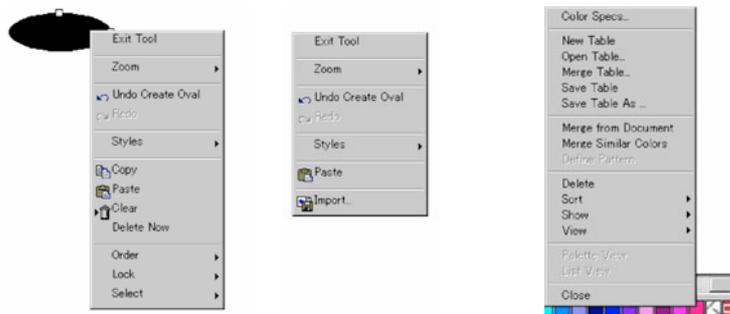
Вид панели инструментов после завершения выбора нового инструмента

Меню

Меню представляет собой команды, сгруппированные по типу выполняемых ими операций.



При щелчке правой кнопкой мыши на каком либо элементе в окне вашей программы откроется контекстное меню. Вид указанного контекстного меню будет разным в зависимости от того элемента, на который вы щелкните правой кнопкой.



Вид контекстного меню при щелчке правой кнопкой на векторный объект.

Вид контекстного меню при щелчке правой кнопкой на свободном месте в окне проекта.

Вид контекстного меню при щелчке правой кнопкой на строку с образцами цветов.

Всплывающие подсказки для работы с инструментами

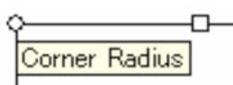
Все поля и контрольные точки, которые можно перетаскивать

снабжены всплывающими подсказками, которые используются в качестве помощи в процессе работе. Такие же подсказки, в которых содержится краткое описание, выводятся внизу экрана и для некоторых команд.

Чтобы отобразить подсказку, наведите курсор на соответствующее поле, команду или контрольную точку и удерживайте курсор в этом положении в течение нескольких секунд.



Поле с численным значением, под которым выведена всплывающая подсказка.



Контрольная точка с всплывающей подсказкой.



Кнопка с всплывающей подсказкой.

Рабочая область

Рабочая область занимает всю свободную часть окна программы. Она обрамлена границами, которые служат в качестве направляющих, и образуют размеры вашего рабочего листа. Размер рабочей области не ограничивает размеров вашего проекта, а также места, в котором размещается проект на носителе при выводе в печать.

Внутри рабочей области можно располагать поля. Эти поля используются для распределения и выравнивания объектов в рабочей области. Вы можете изменять размеры и цвет фона рабочей области, а также показывать или скрывать границы. Смотрите окно проектирования DesignCentral – вкладку Document (Документ) на странице [65](#) для дополнительной информации о том, как устанавливать свойства вашего документа.

Палитра цветовых образцов

Палитры цветовых образцов включают группу стандартных цветов, градиентов и структур, которые можно применять к объектам в ваших проектах. Смотрите раздел «Палитра образцов цвета (Swatch Table)» на странице [108](#) для более подробной информации о работе с таблицами цветовых образцов.

Чтобы вывести палитру цветовых образцов (Swatch Table) в меню **View (Вид)**, выберите опцию **Swatch Table (Палитра цветовых образцов)**.

Линейки и сетка

Линейки выводятся сверху и слева относительно границ рабочей области и используются для помощи при измерениях и выравнивании объектов. По мере перемещения курсора в рабочей области на каждой линейке отображается метка, которая следует за курсором. Кроме этого в нижнем левом углу окна программы выводятся

значения координат для текущего положения курсора в рабочей области.

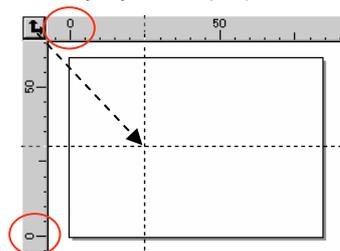
Для того чтобы показать или скрыть линейки в меню **View (Вид)**, наведите курсор на строку с командой **Show (Показать)** и щелкните на опцию **Show Rulers (Показать линейки)**.

Сетки (Grids) так же, как и линейки можно использовать для выравнивания объектов в рабочей области. Сетка представляет собой ряд вертикальных и горизонтальных линий, состоящих из точек, внутри рабочей области. Они не присутствуют на выходном изображении при его выводе на печать.

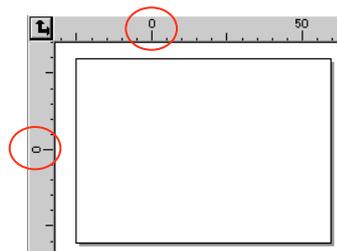
Для того чтобы показать или скрыть сетки в меню **View (Вид)**, наведите курсор на строку с командой **Show (Показать)** и щелкните на опцию **Show Grid (Показать сетку)**.

Линейки, сетки и все остальные численные значения, которые используются для представления длины, отображаются в системе единиц, которая выбрана в вашей программе. Чтобы изменить систему измерений, щелкните правой кнопкой на линейку, и выберите новую систему единиц. При работе в среде Macintosh щелкните кнопкой мыши на линейке и удерживайте кнопку в нажатом состоянии.

По умолчанию начало координат для линеек находится в нижнем левом углу рабочей области. Чтобы изменить положение начала координат, вы можете щелкнуть и перетащить в требуемое место иконку начала координат (origin icon), которая находится в верхнем левом углу окна программы.



Щелкните и перетащите иконку начала координат (Origin)



Новое положение начала координат (Origin)

Вы можете также подстроить положение начала координат, используя диалоговое окно «Ruler and Grid Settings» (Установки для линейки и сетки). Чтобы вывести указанное диалоговое окно:

- Дважды щелкните на иконку начала координат (**Origin icon**) в верхнем левом углу рабочей области.

Или

- В меню **View (Вид)**, выберите опцию **Ruler and Grid (Линейка и сетка)**.

Диалоговое окно «Ruler & Grid» (Линейка и сетка) состоит из двух вкладок **Rulers (Линейки)** и **Grid (Сетка)**. Чтобы выбрать одну из вкладок, которые расположены сверху диалогового окна, щелкните на требуемую вкладку.

На вкладке **Ruler (Линейка)** вы можете устанавливать следующие параметры:

Origin (Начало)	Введите координаты по осям X и Y для нового положения начала координат.
Orientation (Ориентация)	Щелкните на одну из этих кнопок для изменения ориентации координат в вертикальной и горизонтальной линейке.
Units (Единицы измерений)	Выберите из списка систему единиц, которые будут использоваться для измерения длины.

На вкладке **Grid (Сетка)** можно устанавливать следующие параметры:

Spacing (Расстояние)	Определяет расстояние между соседними линиями сетки по горизонтали и по вертикали.
Snap to grid (Привязать к сетке)	Включайте этот флажок, чтобы можно было привязывать объекты при изменении их размеров или при перемещении объектов в рабочей области.

Направляющие (Guide)

Направляющие позволяют визуально выравнивать элементы в вашем документе.

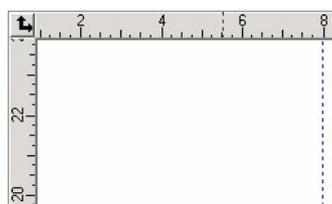
Чтобы показать или скрыть направляющие в меню **View (Вид)**, наведите курсор на строку **Show (Показать)** и затем щелкните на кнопку **Show Guides (Показать направляющие)**.

Вы можете создать направляющую линию следующим образом:

- Щелкните на линейку в каком-либо месте и перетащите ее в рабочую область. При этом будет создана вертикальная или горизонтальная направляющая в зависимости от того, на какую линейку вы щелкнули и перетащили.



Щелкните и перетащите точку на линейке

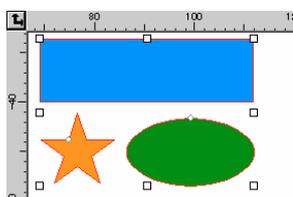


Будет создана новая направляющая

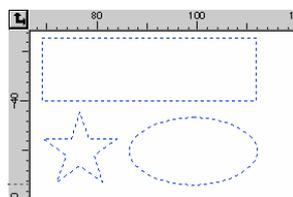
- Выделите объекты и в меню **Arrange (Разместить)** наведите курсор на строку **Guides (Направляющие)** и щелкните на опцию **Make Guide (Создать направляющую)**. Выберите опцию **Release Guide (Убрать направляющую)** в том же самом меню, чтобы пре-

образовать направляющую обратно к исходным объектам.

- Для создания диагональной направляющей создайте сначала горизонтальную или вертикальную направляющую, разблокируйте ее (unlock) и затем поверните созданную направляющую в окне проектирования - DesignCentral – на вкладке Rotate (Повернуть).



Выбранные объекты



Объекты преобразованы в направляющие

- В окне правки DesignEditor перетащите объекты из своего «родного» слоя в слой **Guide Layer (Слой направляющей)**. Более подробную информацию, которая касается работы со слоями направляющих (Guide Layer), смотрите в разделе «Окно правки проекта - DesignEditor – вкладка Layers (Слои)» на странице [72](#).

Чтобы заблокировать направляющую:

- В меню **Arrange (Разместить)** наведите курсор на строку **Guides (Направляющие)** и щелкните на опцию **Lock Guides (Блокировать направляющие)**.

- Направляющую нельзя выделять, создавая прямоугольник выделения вокруг нее. Для того чтобы выделить направляющую, вы должны щелкнуть на нее.

Чтобы выбрать все направляющие линии:

- В меню Edit (Правка) наведите курсор на строку Select (Выбор) и затем щелкните на команду Select by Attributes (Выбрать с помощью атрибутов).
- Выберите опцию Guide Line (Направляющая линия) на вкладке Object (Объект).
- Щелкните на кнопку ОК.

Строка состояния

Строка состояния (Status bar) – это область, которая расположена в нижней части окна вашей программы, и которая несет следующую информацию:

Текущие координаты положения курсора по X и Y или дополнительную информацию, которая относится к выбранным командам.

Цвета по умолчанию для заливки векторных объектов (fill color) и для линий обводки объектов (stroke color) или в режиме редактирования растровых объектов – цвет переднего плана (foreground) и цвет фона (background).

Чтобы показать или скрыть строку состояния:

- В меню **View (Вид)**, выберите опцию **Status Bar (Строка состояния)**.

Изменение вида

У вас есть несколько команд, которые используются для изменения вида рабочей области.

Использование полос прокрутки

Полосы прокрутки (Scroll bars) представляют собой вертикальную и горизонтальную полосы, которые расположены снизу и справа от рабочей области. Используйте указанные полосы для перемещения рабочей области.



Масштабирование и панорамирование

Инструменты для масштабирования (Zoom) позволяют изменять размеры объектов в документе, чтобы просматривать указанные объекты с большим или меньшим увеличением. Эти инструменты не изменяют размеров объектов при выводе.



В два раза увеличивает размер центральной части текущей рабочей области.



В два раза уменьшает размер центральной части текущей рабочей области.



Подстраивает размеры вида, чтобы полностью вписать в него рабочую область.



Переключает вид к предыдущему масштабу.



Подстраивает размеры вида, чтобы вписать в него выбранные объекты. Если объекты не выделены, то эта кнопка недоступна.



Подстраивает размеры вида, чтобы вписать в него все существующие объекты. Если в вашем проекте нет объектов, то эта кнопка недоступна.



Выберите этот инструмент, после чего щелкните им и перемещайте его внутри рабочей области для перемещения участка вида.



Выберите этот инструмент и

- Щелкните для двукратного увеличения текущего вида, центр вида будет помещен в точку, на которую вы совершили щелчок.
- Нажмите клавишу **SHIFT** и щелкните для уменьшения в два раза области текущего вида. Центр вида будет помещен в точку, на которую вы совершили щелчок.
- Щелкните и перетащите курсор, чтобы увеличить конкретный участок рабочей области.

Каждый раз, когда вы щелкаете на инструменты Zoom (Увеличить) или Pan (Панорамировать), изменяется масштаб вида, или вид можно перемещать. По умолчанию после использования этих инструментов курсор возвращается к тому инструменту, который использовался ранее. Поэтому при повторном использовании инструмента Zoom (Увеличить) или Pan (Панорамировать), вам следует снова выбирать указанные инструменты. Если вы хотите использовать указанные инструменты, не выбирая их каждый раз, то выполните одно из следующих действий:

- Дважды щелкните на инструмент **Zoom (Увеличить)** и снимите флажок с опции **Resume previous tool after zooming once (Возвращаться к предыдущему инструменту после однократного использования)**.

Или

1. В меню **Edit (Правка)**, выберите команду **Preferences (Предпочтения)**.
2. Щелкните на вкладку **Tools (Инструменты)**.
3. В списке выберите опцию Zoom (Увеличить).
4. Снимите флажок с опции **Resume previous tool after zooming once (Возвращаться к предыдущему инструменту после однократного использования)**.
5. Щелкните на кнопку **ОК**.

Использование навигатора.

Вид навигатора позволяет вам просматривать документ целиком и выбирать область, которая будет выводиться в рабочей области.

Чтобы показать вид навигатора (Navigator View): в меню **View (Вид)** выберите опцию **Navigator View (Вид навигатора)**.

Область просмотра



Начало работы с программой



Вид навигатора (Navigator View)

Область просмотра (рабочая область)

Чтобы изменить вид:

- Щелкните и перетащите точку внутри области вида (View Area) для панорамирования части выводимой рабочей области.
- Щелкните и перетащите маркер вокруг области просмотра (View Area), чтобы изменить размеры области просмотра. Перетаскивая маркеры, вы можете увеличивать или уменьшать рабочую область.

Просмотр параметров заполнения объектов (Showing Object's Fill)

Если выбрана опция Show Fill (Показать заливку), то каждый векторный объект отображается с цветом, используемым для заполнения этого объекта. Если указанная опция не включена, то объекты отображаются только с использованием контуров.

Чтобы показать или скрыть заливку в меню **View (Вид)** выберите опцию **Show Fills (Показать заливку)**.

Если опция Show Fills (Показать заливку) не включена, то контуры объектов могут выводиться с использованием следующих режимов:

Show layer color (Показать цвет слоя)	При выборе этой опции все контуры отображаются с использованием цвета слоя (layer color). Смотрите раздел «Изменение цвета слоя» на странице 75 о том, как изменять цвет слоя.
Show fill color (Показать цвет заливки)	При выборе этой опции все контуры отображаются с использованием исходного цвета для заливки объектов.
Show path direction (Показать направление контура)	Контуры выводятся с использованием трех цветов. Зеленый цвет (Green) используется для контуров, идущих по часовой стрелке, синий цвет (Blue) используется для контуров, направленных против часовой стрелки, а для разомкнутых контуров используется серый (Gray) цвет. Для отображения выделенных объектов используется цвет слоя.



Опция Show



Опция Show

Опция Show

Опция Show Fills (Показать заливку) включена (отображается цвет направления)

Fills (Показать заливки) включена

Fills (Показать заливки) выключена (отображается цвет заполнения)



Fills (Показать заливки) выключена (отображается цвет слоя)

Чтобы изменить способ отображения контуров:

- Дважды щелкните на инструмент **Fill Mode (Режим заливки)** и выберите опцию **Wireframe (Каркас)**.

Или

1. В меню **Edit (Правка)**, выберите команду **Preferences (Предпочтения)**.
2. Щелкните на вкладку **Tools (Инструменты)**.
3. Выберите в списке опцию **Show Fills (Показать заливки)**.
4. Выберите опцию **Wireframe (Каркас)**.
5. Щелкните на кнопку **ОК**.

Предварительный просмотр растровых изображений

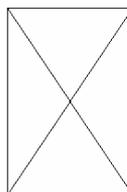
Вы можете выводить или скрывать растровые изображения.

Чтобы показывать или скрывать растровые изображения:

- В меню **View (Вид)** выберите опцию **Preview Bitmaps (Предварительный просмотр растровых изображений)**.



Опция Preview Bitmaps (Просмотр растровых изображений) включена



Опция Preview Bitmaps (Просмотр растровых изображений) выключена

Вывод изображений предварительного просмотра

Если опция Show Preview (Показать изображения предварительного просмотра) включена, то по мере редактирования или перемещения объекта его копия будет выводиться в окне предварительного просмотра. Если указанная опция отключена, то в окне предварительного просмотра выводится прямоугольник, который показывает границы данного объекта. При включенной опции Show Preview

(Показать изображения предварительного просмотра) может замедлиться обработка сложных объектов, для которой требуются большие ресурсы компьютера.

Чтобы показать или скрыть изображение предварительного просмотра в меню **View (Вид)** выберите опцию **Show Preview (Показать изображения предварительного просмотра)**.



Перемещение объекта при отключенной опции **Show Preview (Показать изображения предварительного просмотра)**

Перемещение объекта при включенной опции **Show Preview (Показать изображения предварительного просмотра)**

Обновление рабочей области

Иногда при редактировании вашего проекта вносимые вами изменения не отображаются точно. Чтобы быть уверенным, что все изменения полностью отображаются в рабочей области, выберите команду **Redraw (Обновить)** в меню **View (Вид)**. Эта команда заставляет обновлять рабочую область.

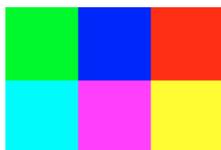
Предварительный просмотр объектов в режиме CMYK

Если вы собираетесь распечатывать свои документы, то вы можете выполнить предварительный просмотр документа, чтобы понять, как он будет выглядеть при печати, для чего используется программный модуль предварительного просмотра в режиме CMYK. Эта опция изменит цвета вашего документа и покажет, как документ будет выглядеть после распечатки. Цвета, которые выходят за область цветового охвата цветовой модели CMYK, будут преобразованы к координатам доступного ближайшего цвета в цветовом пространстве CMYK. Чтобы осуществить предварительный просмотр в режиме CMYK:

- В меню **View (Вид)** выберите опцию **Soft Proof (Программная проверка)**.



Если объекты в вашем документе и цвета в таблице образцов цветов выглядят «блеклыми» (washed out), то это может быть вызвано тем, что включена опция **Soft Proof (Программная проверка)**.



опция **Soft Proof (Программная проверка)** отключена



опция **Soft Proof (Программная проверка)** включена

Для повышения точности предварительного просмотра цветов, вы должны установить корректные цветовые профили (Color Profiles) и методы визуализации (Rendering Intents), которые будут использоваться при печати. Смотрите раздел «Конфигурирование системы для цветной печати» на странице [201](#) для более подробной информации.

Фильтрация объектов по цвету

Объекты в рабочей области можно фильтровать по их цвету. Например, вы можете показать все объекты, для которых используется цветовая модель RGB, или все объекты, для которых используется зеленый цвет.

Чтобы отфильтровать объекты, используя опцию Color Filter (Цветной фильтр):

1. В меню **View (Вид)** выберите опцию **View Filter (Просмотр фильтров)**.
2. Выберите цвета, которые будут видимыми.
3. Щелкните на флажок цветового пространства, для выбора всех цветов из этого цветового пространства.
4. Щелкните на конкретный цвет в пределах указанного цветового пространства, чтобы выбрать или отменить выделение для этого цвета.
5. Щелкните на кнопку **Show All (Показать все)**, чтобы выбрать все цвета из всех цветовых пространств.
6. Щелкните на кнопку **Show None (Ничего не показывать)**, чтобы снять выбор всех цветов из всех цветовых пространств.
7. Щелкните на кнопку **OK**.

Установки фильтрации не будут сохранены вместе с вашим документом. При следующем открытии этого файла все объекты будут снова видимыми.

Вы также можете фильтровать ваши объекты, используя контекстное меню при щелчке на палитру цветовых образцов (Color Swatch table). Для этого:

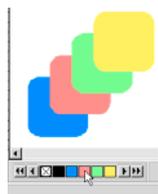
1. Наведите курсор на палитру с цветовыми образцами (Swatch Table).
2. Правой кнопкой щелкните на указанную палитру цветовых образцов (Swatch Table). Откроется контекстное меню.
3. В меню **View (Вид)** выберите опцию фильтрации (filtering option). Доступными являются следующие опции:

Hide This Color (Скрыть этот цвет)	Объекты, использующие этот цвет, станут не видимыми .
Show This Color (Показать этот цвет)	Объекты, использующие этот цвет, станут видимыми .

Show All Except This Color (Показать все, кроме этого цвета)

Hide All Except This Color (Скрыть все, кроме этого цвета)

Show all colors (Показать все цвета)



Курсор наведен на один из цветов в таблице цветовых образцов (Swatch Table).

Не видны будут только те объекты, которые используют данный цвет.

Будут видны только те объекты, которые используют данный цвет.

Все объекты **видны**.



Вид после применения опции Hide This Color (Скрыть этот цвет).

Слежение за выполняемыми операциями

Ваша программа содержит несколько инструментов для отслеживания выполняемых вами шагов, что облегчает возможность возврата в случае, если возникла ошибка при обработке.

Возможность отмены (Undo) и повторения (Redo) последней операции

Чтобы отменить последнюю операцию в меню **Edit (Правка)** выберите опцию **Undo _____ (Отменить _____)**. После названия команды Undo выводится название той команды, которая была выполнена последней.

После отмены одного шага из последовательности ваших действий, вы решаете, что вам не следует отменять это действие. Тогда вы можете вернуть указанную операцию, выбрав в меню **Edit (Правка)** команду **Redo _____ (Выполнить снова _____)**.

Возможность отмены (Undo) и повторения (Redo) нескольких шагов из последовательности операций

Вместо того чтобы отменять только последний шаг из последовательности выполняемых вами операций, вы можете сразу отменить ряд выполненных шагов. Для этого:

1. В меню **Edit (Правка)** выберите опцию **Undo Multiple (Отменить ряд операций)**.

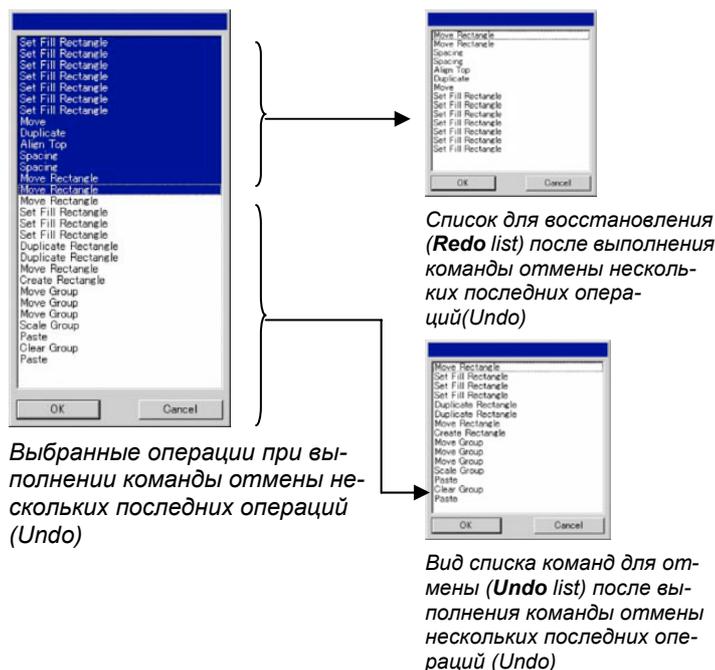
Будет выведен список предыстории, в котором содержится перечень всех недавно выполненных вами операций, причем самая последняя из операций выводится в верхней части указанного списка.

- В списке выберите строки команд, начиная сверху, которые вы хотите отменить.

В рабочей области динамически будут отображаться изображения предварительного просмотра во время выполнения процедуры, связанной с отменой последовательности команд.

- Щелкните на кнопку **ОК**, чтобы подтвердить применение команды отмены нескольких последовательных операций.

Выбранные вами операции отменяются, а их название помещается в список команд для восстановления (redo list).



Если после отмены нескольких последних операций, вы решили, что этого делать не следует, то вы можете снова вернуть эти шаги и восстановить указанные операции. Для этого:

- В меню **Edit (Правка)** выберите опцию **Redo Multiple (Восстановить несколько операций)**.

Будет выведен список команд, которые только что были отменены.

- Щелкните и протяните курсором для выделения тех команд, которые вы хотите снова восстановить (т.е. отменить операцию отмены), начиная сверху списка.

В рабочей области динамически отображаются виды предварительного просмотра для указанных команд.

3. Щелкните на кнопку **ОК**.

Можно изменять число команд, которые можно отменять или снова восстанавливать после предшествующей отмены. Например, если вы установите число шагов для отмены, равным 50, то после того, как будут выполнены 50 операций, и вы выполните 51 операцию, первая операция в списке станет недоступной, а в конце списка на отмену будет выведена 51 операция.

Чтобы установить число шагов, которые будут храниться в списке на отмену, вы должны сделать следующее:

1. В меню **Edit (Правка)** выберите опцию **Preferences (Предпочтения)**.
2. На вкладке **General (Общая)** введите число шагов для отмены в поле **Maximum undo/redo (Максимальное число шагов для отмены/восстановления)**.
3. Щелкните на кнопку **ОК**.

Повторение последней операции

Чтобы еще раз повторить последнюю операцию из тех, что были выполнены, выберите команду **Repeat (Повторить)** в меню **Edit (Правка)**. Название последней операции будет выводиться после названия команды **Repeat (Повторить)**.

Можно повторять только следующие команды:

- Команды перемещения объектов
- Команды дублирования объектов
- Команды масштабирования объектов
- Команды, связанные с применением эффектов

Использование рабочего пространства (Workspaces)

В рабочем пространстве (Workspace) хранится вся информация о том, как и на какой стадии, были определены меню, кнопки, команды, а также сочетание клавиш на клавиатуре. Изменением свойств рабочего пространства (Workspace) вы можете изменить интерфейс вашей программы, чтобы его вид в большей степени соответствовал вашим привычкам.

Чтобы изменить рабочее пространство в меню **File (Файл)** наведите курсор на опцию **Workspace (Рабочее пространство)** и выберите требуемое рабочее пространство.

Установка глобальных параметров (предпочтений) - Preferences

Многие характеристики вашей программы можно устанавливать и сохранять таким образом, чтобы эти установки восстанавливались каждый раз, когда вы открываете новый файл для работы. Эти ус-

тановки известны под названием «программных предпочтений» (**program preferences**).

Существует ряд других установок, которые сохраняются вместе с документом. Это означает, что каждый раз, когда вы открываете или сохраняете документ, эти установки будут применяться только к этому конкретному документу. Эти установки известны под названием «предпочтений для документа» (**document preferences**).

Чтобы изменить программные предпочтения (**program preferences**) в меню **Edit (Правка)** выберите опцию **Preferences (Предпочтения)**.

Окно Preferences (Предпочтения) – вкладка General (Общие)

В этом диалоговом окне вы можете вводить общие установки, относящиеся к вашей программе:

Maximum Undo/Redo (максимальное число отменяемых/восстанавливаемых операций)	Определяет число операций, которое будет храниться в списке undo/redo (отменить/восстановить). Естественно, что при меньшем значении указанной установки, используется меньший объем памяти.
Selection Tolerance (Допуск при выделении)	Определяет, насколько близко должен находиться курсор к объекту, чтобы обеспечить выделение указанного объекта. Установка большего значения облегчает выделение точек.
Constrain Angle (Ограничение на величину угла)	Устанавливает ограничение на величину угла, который используется для поворота объекта, который выполняется при нажатой клавише SHIFT . Поворот будет выполняться с приращениями, которые заданы в этом поле.
Save Documents Every (Сохранять каждый документ)	Открытые документы будут периодически сохраняться. Вы можете определить период времени, через который будет осуществляться указанное сохранение.
Trash Capacity (Емкость корзины)	Число объектов, которые можно сохранять в корзине.
Precision (Точность)	Число десятичных знаков в числовых полях.
Restore Defaults (Вернуться к установкам по умолчанию)	Щелкните на эту кнопку для восстановления установок, принимаемых по умолчанию, для всех полей, отмеченных выше.

Окно Preferences (Предпочтения) – вкладка File Path (Путь к файлу)

В этом диалоговом окне вы можете вводить установки, которые касаются расположения папок, принимаемых по умолчанию, при работе с данной программой:

Document (Документ)	Папка по умолчанию, используемая для хранения ваших документов.
Temporary Files (Временные файлы)	Папка по умолчанию, которая используется для хранения временных файлов. Если у вас есть несколько жестких дисков, то выбирайте диск, на

	котором имеется наибольший объем свободного дискового пространства.
Adobe Plugins (утилиты для программы Adobe)	Если на вашем компьютере установлена программа Adobe Photoshop, то укажите в этом поле папку, в которой хранятся плагины для программы Adobe Photoshop.
Browse (Просмотр)	Щелкните на эту кнопку, чтобы изменить путь к требуемой папке.
Restore Defaults (Вернуться к установкам по умолчанию)	Щелкните на эту кнопку для восстановления установок, принимаемых по умолчанию, для всех полей, отмеченных выше.

Окно Preferences (Предпочтения) – Вкладка Font (Шрифт)

В этом диалоговом окне вы можете вводить установки, принимаемые по умолчанию, для внешних шрифтов - FFonts:

Path (Путь)	Папка, в которой хранятся шрифты Ffonts.
Add (Добавить)	Если шрифты Ffonts защищены паролем, то щелкните на эту кнопку, чтобы ввести пароль.
Delete (Удалить)	Щелкните на кнопку, чтобы удалить выделенный пароль.
Browse (Просмотр)	Щелкните на эту кнопку для выбора папки.
Restore Defaults (Вернуться к установкам по умолчанию)	Щелкните на эту кнопку для восстановления установок, принимаемых по умолчанию, для всех полей, отмеченных выше.

Окно Preferences (Предпочтения) - вкладка Tools (Инструменты)

В этом диалоговом окне вы можете вводить установки, принимаемые по умолчанию, для некоторых инструментов, доступных в программе.

 Apply Template Options (Применить шаблон)	Эта установка позволяет выбирать шаблон, принимаемый по умолчанию, который будет использоваться при вызове шаблонов. Смотрите раздел «Использование шаблонов» на странице 58 для получения дополнительной информации.
 Cut/Plot (Резать/Печатать) или	Этот инструмент позволяет выбирать, какая программа будет взаимодействовать с Менеджером выходной продукции (Production Manager), используя TCP/IP.
 RIP and Print (Растривать и печатать)	 Очистите это окно, если вы не работаете с операционными системами Windows NT, 2000 или XP, или если на компьютере запущена программа сетевого экрана (firewall), которая может влиять на работу

протокола TCP/IP.

-  **Paste (Вставить)** Эта установка позволяет пользователю определить, будут ли автоматически создаваться копированные документы при вставке, и расстояние смещения от исходного объекта. Смотрите раздел «Дублирование объектов с использованием команд Copy (Копировать) и Paste (Вставить)» на странице [88](#) для получения дополнительной информации.
-  **Select Tool (Инструмент для выбора)** Эти установки позволяют вам определить, как будут выделяться объекты. Смотрите раздел «Выделение объектов с использованием инструмента для выделения (Select Tool)» на странице [79](#) для получения дополнительной информации.
-  **Show Fills (Показать заливки)** Эти установки позволяют вам определить, как будут отображаться контуры после отключения опции **Show Fill (Показать заливки)**. Смотрите раздел «Просмотр параметров заполнения объектов (Showing Object's Fill)» на странице [39](#) для получения дополнительной информации.
- T** **Text Tool (Инструмент для работы с текстом)** Устанавливает несколько атрибутов для работы с текстом. Смотрите раздел «Предпочтения при работе с текстом» на странице [153](#) для дополнительной информации.
-  **Tip of the Day (Совет дня)** Выводит рекомендации при запуске вашей программы.
-  **Zoom (Увеличение)** Выбирает, будет ли инструмент zoom (увеличить) и pan (панорамировать) использоваться только один раз. Смотрите «Масштабирование и панорамирование» на странице [37](#) для дополнительной информации.

3. Работа с файлами

Ваш документ может содержать любую комбинацию векторных и растровых объектов, а также объектов, встраиваемых с использованием технологии OLE, или объектов в формате PostScript.

Vectors (Векторы)	Векторы представляют собой наборы прямолинейных или криволинейных сегментов. Эти объекты можно масштабировать до любых размеров без потери качества (детальности и четкости). К векторным объектам относятся такие объекты, как прямоугольники, окружности, а также текст.
Bitmaps (Растры)	Растровые изображения образованы ортогональной сеткой элементов, которые называют пикселями, и каждый из таких пикселей характеризуется своим местоположением на растровом изображении и параметрами цвета. При небольшом разрешении на изображении видны следы пикселизации.
PostScript	Формат описания страниц, который используется для изображений, известен также, как формат <i>PostScript</i> . Эти изображения могут содержать комбинации векторных и растровых изображений. При импорте в ваш документ объекты в формате PostScript могут быть подвергнуты анализу (parsed) или выведены в окне предварительного просмотра.
OLE	OLE является аббревиатурой от выражения <i>Object Linking and Embedding</i> (<i>Связь и внедрение объектов</i>) и эта операция доступна только в среде Windows. Технология OLE представляет собой сложный стандартный процесс, разработанный компанией Microsoft, и позволяет пользователю создавать объекты в одном приложении, а затем связывать или внедрять эти объекты в ваши документы.



Векторные
объекты



Растровый
объект



Проанализиро-
ванный объект в
формате
PostScript

	Value 1		Value 2	
	\$	%	\$	%
06-Jan-99	12,000	0,00	12,000	-0,00
07-Jan-99	12,101	0,04	12,700	0,46
08-Jan-99	12,104	0,02	12,750	0,00
11-Jan-99	12,106	0,04	12,750	0,00
12-Jan-99	12,114	0,04	12,750	0,00
13-Jan-99	13,100	0,01	14,000	0,00

Объект OLE

Создание новых документов

Чтобы создать новый документ:

- В меню **File (Файл)** выберите опцию **New (Новый)**.

Открытие файлов

Чтобы открыть существующий файл:

1. В меню **File (Файл)** выберите опцию **Open (Открыть)**.
2. Выберите формат файла, папку и файл, который вы хотите открыть. Смотрите Приложение С «Поддерживаемые форматы файлов» на странице [297](#) для получения дополнительной информации, касающейся всех поддерживаемых форматов файлов.
3. Щелкните на кнопку **Open (Открыть)**.

Если файл содержит шрифты, которые не установлены в вашу систему, то откроется диалоговое окно, которое позволит вам выбрать шрифт для замены.

 Двойной щелчок на иконку файла в Проводнике (Windows Explorer) или перетаскивание иконки файла на иконку вашей программы на рабочем столе, запустит приложение и откроет файл.



Щелкните дважды,
чтобы открыть файл

Импорт файлов

Для импорта существующего файла в текущий документ:

1. В меню **File (Файл)** выберите опцию **Import (Импорт)**.
2. Выберите формат файла, папку и файл, который вы хотите импортировать. Смотрите Приложение С «Поддерживаемые форматы файлов» на странице [297](#) для получения дополнительной информации, касающейся всех поддерживаемых форматов файлов.
3. Щелкните на кнопку **Import (Импорт)**. Будет выведен окаймляющий прямоугольник.

Клавиша табуляции **TAB** изменяет положение курсора на окаймляющем прямоугольнике.

Клавиша **ESC** останавливает операцию импорта.

4. Щелкните в рабочей области и поместите в нее импортированный объект.

Если файл содержит шрифты, которые не установлены в

вашу систему, то откроется диалоговое окно, которое позволит вам выбрать шрифт для замены.



Если вами была выбрана опция **Auto-place on paste and Import (Размещать автоматически при вставке и импорте)** в поле **Paste preferences (Предпочтения при вставке)**, то файл будет импортироваться сразу после щелчка на кнопку **Import (Импорт)** при выполнении шага 3.

Сохранение документов

Чтобы сохранить текущий документ:

1. В меню **File (Файл)** выберите опцию **Save (Сохранить)** или **Save as (Сохранить Как)**.
2. При выборе опции **Save as (Сохранить Как)** или при сохранении вашего документа в первый раз, откроется диалоговое окно. Введите название и место для расположения файла, которые будут использованы при сохранении этого документа.
3. Щелкните на кнопку **Save (Сохранить)**.

Экспорт файлов

Чтобы экспортировать текущий документ или его часть в файл:

1. При экспорте части документа выберите объекты, которые вы собираетесь экспортировать.
2. В меню **File (Файл)** выберите опцию **Export (Экспорт)**.
3. Выберите формат файла, папку и файл, который вы хотите экспортировать. Смотрите Приложение С «Поддерживаемые форматы файлов» на странице [297](#) для получения дополнительной информации, касающейся всех поддерживаемых форматов файлов.

При экспорте доступны следующие опции:

Selection only (Только выделение)	Выбирайте эту опцию для экспорта только выделенных объектов.
Suppress options (Не показывать окно с опциями)	При экспорте в некоторые форматы файла перед осуществлением операции экспорта программа выводит диалоговое окно с параметрами для экспорта. Чтобы обойти вывод дополнительного окна с опциями экспорта, используйте эту опцию.

4. Щелкните на кнопку **Export (Экспорт)**.

Отправка задания в программу EnRoute

Если на вашем компьютере инсталлирована программа EnRoute, то программа PhotoPRINT позволяет передать текущий документ непосредственно в программу EnRoute.

Для пересылки текущего документа в программу EnRoute в меню **File (Файл)** выберите команду **Send to EnRoute (Переслать в программу EnRoute)**.

Заккрытие документов

Чтобы закрыть текущий документ:

1. В меню **File (Файл)** выберите опцию **Close (Заккрыть)**.
2. Если после выполнения последнего сохранения в ваш документ вносились изменения, то откроется диалоговое окно с предложением сохранить документ перед его закрытием.
3. Щелкните на кнопку **Yes (Да)**, для сохранения документа перед его закрытием.
4. Щелкните на кнопку **No (Нет)**, чтобы закрыть документ без сохранения.
5. Щелкните на кнопку **Cancel (Отмена)**, чтобы выйти из процедуры закрытия документа.

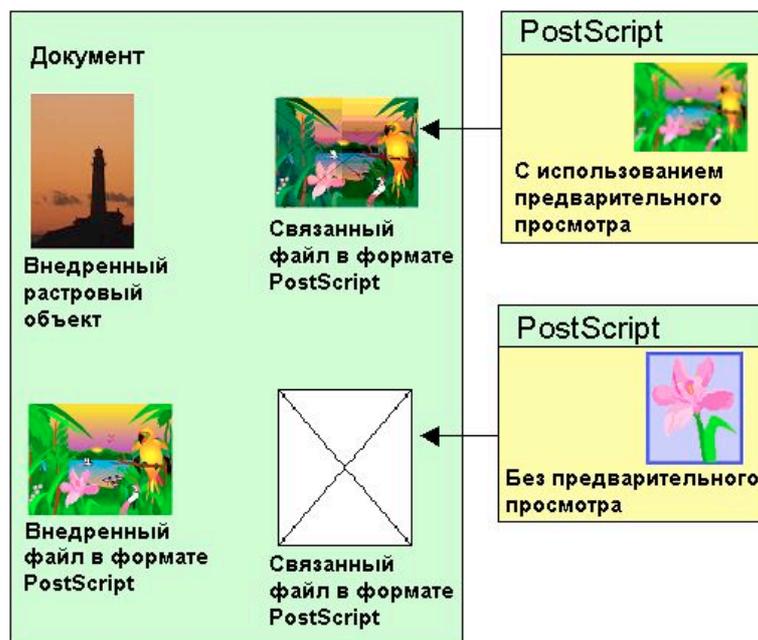
Связанные и внедренные файлы

При импорте файлов растровых изображений в формате EPS или PostScript, вы можете внедрять эти файлы в ваш документ или связывать эти файлы с вашим документом. В последнем случае устанавливается связь между вашим документом и исходным файлом.

Embedded object (Внедренный объект) Внедренные объекты содержатся в вашем документе. Как только файл внедряется в документ, то он больше никак не связан с исходным файлом. Поэтому если в исходный файл вносятся изменения, то это никак не отражается на файле, внедренном в ваш документ.

Linked object (Связанный объект) Если вы используете операцию связывания объекта, то в этом случае сохраняется связь между объектом, который вы включили в ваш документ и исходным объектом. Все изменения, которые вносятся в исходный файл, отображаются и в вашем документе, после того, как вы заново откроете ваш документ. Поскольку связанные объекты сохраняют все атрибуты исходного файла, то рекомендуется использовать этот вид вставки объектов в ваш документ при цветной печати.

 Файлы в формате PostScript часто содержат дополнительную графику для предварительного просмотра. При вставке в документ объекта в формате PostScript с использованием связи в вашем документе открывается окно предварительного просмотра. Если файл в формате PostScript не имеет изображения для предварительного просмотра, то вместо него открывается прямоугольник с перечеркнутыми диагоналями.



Внедренные файлы в формате PostScript будут автоматически преобразованы в эквивалентные графические объекты, которые с этого момента можно отображать и редактировать, как любые другие объекты.

Внедренные файлы в формате PostScript с использованием технологии связывания

Для чтения и анализа связанного файла в формате PostScript таким образом, чтобы он стал внедренным файлом, выполните следующую процедуру:

1. Выберите изображение предварительного просмотра связанного файла PostScript.
2. Выберите вкладку **PostScript** в главном окне проектирования DesignCentral.
3. Щелкните на кнопку **Parse (Анализировать)**.

Использование внедренных объектов (OLE Objects) (только в среде Windows)

Свойства технологии внедрения объектов OLE (Object Linking and Embedding) в среде Windows позволяет пользователю импортировать объекты, которые были созданы, используя другие программы, установленные на вашем компьютере, такие как редакторы табличных или текстовых данных.

Вставка объектов OLE

1. В меню **Edit (Правка)**, выберите опцию **Insert New Object (Вставить новый объект)**.
2. Выберите тип объекта, который вы хотите создать. В списке появятся только те программы, которые установлены на вашем компьютере и поддерживают механизм OLE.
3. Выберите опцию **Create New (Создать новый)**, чтобы создать новый объект OLE, используя выбранное приложение.
 - Включите флажок **Display As Icon (Показывать, как иконку)**, чтобы показывать объект OLE просто, как иконку. Щелкните на кнопку **Change Icon (Изменить иконку)**, чтобы изменить иконку.
4. Выбранная программа запустится, создавая свое окно внутри вашей программы.
5. Скорректируйте размеры и отредактируйте содержимое окна, используя выбранные программы.
6. Чтобы закончить работу с выбранной программой, нажмите кнопку **ESC** или щелкните где-нибудь вне окна программы.



Рабочая область с таблицей Excel.

После вставки объекта OLE

Вставка существующих файлов, как объектов OLE

1. В меню **Edit (Правка)** выберите опцию **Insert New Object (Вставить новый объект)**.
2. Выберите опцию **Create From File (Создать из файла)**, чтобы вставить существующий файл в ваш документ.
3. Щелкните на кнопку **Browse (Просмотр)**, и найдите файл, который вы хотите вставить.
 - Включите флажок **Display As Icon (Показывать, как иконку)**, чтобы показывать объект OLE просто, как иконку. Щелкните на кнопку **Change Icon (Изменить иконку)**, чтобы изменить иконку.
 - Включите флажок **Link (Связать)**, чтобы связать выбранный файл. Объект, который находится в файле, будет храниться вне вашего документа, и все изменения, которые будут сделаны в исходном файле будут отражаться и в вашем документе. Если опция **Link (Связать)** не включена, то объект будет внедряться и храниться в вашем документе.

- Щелкните на кнопку **ОК**.



Документ с объектом OLE, вставленным с использованием связи

Правка объектов OLE

Чтобы редактировать объект OLE:

- Выберите объект OLE.
- В меню **Edit (Правка)** наведите курсор на строку **[.] Object ([...] Объект)**, и затем щелкните на кнопку **Edit (Правка)** или **Open (Открыть)**.

Когда вы выбираете опцию **Edit (Правка)**, то в окне внутри вашего документа запускается программа, связанная с объектом OLE, и эта программа завершит свою работу после окончания процесса редактирования объекта. Если вы используете команду **Open (Открыть)**, то программа, в которой создавался указанный объект, запускается независимо от вашего приложения, и она может оставаться активной и после окончания процедуры редактирования объекта OLE.

 Двойной щелчок на объект OLE оказывает такое же действие, как и выбор команды Edit (Правка).

Конвертирование объектов OLE

Вы можете конвертировать объекты OLE в другие форматы. Для этого:

- Выберите объект OLE.
- В меню **Edit (Правка)** наведите курсор на строку **[...] Object ([...] Объект)** и затем щелкните на кнопку **Convert (Преобразовать)**.
- В списке выберите новый формат.
- Щелкните на кнопку **ОК**.

Вы можете также конвертировать объекты OLE в исходные векторные и растровые форматы.

- Выберите объект OLE.
- В меню **Arrange (Разместить)**, выберите опцию **Convert Linked to Native (Конвертировать связанный объект в исходный формат)**.

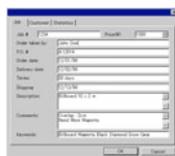
Изменение свойств связи для объектов OLE

1. В меню **Edit (Правка)** выберите опцию **Link (Связать)**.
2. Измените следующие опции связи:

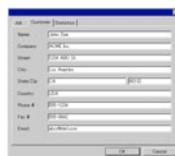
Automatic/Manual (Автоматически/Вручную)	По умолчанию для связанных объектов устанавливается опция автоматического обновления (Automatic updating). Это означает, что ваша программа автоматически обновляет всю связанную информацию каждый раз, когда вы открываете документ, или каждый раз, когда в связанный файл вносятся изменения при открытом документе. Вы можете выбрать опцию Manual (Вручную), если хотите обновлять все связанные объекты в вашем документе только тогда, когда вы сами вручную разрешите выполнить эту операцию.
Update Now (Обновить сейчас)	Находясь в режиме обновления Manual (Вручную), щелкните на эту кнопку, чтобы обновить объект OLE в вашем документе и привести его в соответствие с исходным файлом.
Open Source (Открыть исходный файл)	Щелкните на эту кнопку, чтобы открыть связанный файл, используя соответствующую программу.
Change Source (Изменить исходный файл)	Щелкните на эту кнопку, чтобы изменить связанный файл, заменить текущий файл другим файлом.
Break link (Разорвать связь)	Щелкните на эту кнопку, чтобы разорвать связь между связанным объектом и исходным файлом.

Работа с информацией о задании (Job Info)

Ваша программа позволяет пользователю сохранять информацию, относящуюся к вашему заданию, с каждым файлом, который вы создаете. Вы можете добавлять или изменять эту информацию в любое время и в любом месте в процессе разработки и вывода вашего задания. Эта информация становится частью файла и сохраняется в то время, когда сохраняется файл вашего задания.



Вкладка *Job*
(Задание)



Вкладка *Customer* (Заказчик)



Вкладка *Statistics*
(Статистика)

Чтобы просматривать или редактировать информацию о задании (Job Info):

1. В меню **Edit (Правка)** щелкните на кнопку **Job Info (Информация о задании)**.
2. В программе имеется три вкладки, которые вы можете просматривать и редактировать содержащиеся в них данные.

Job Tab (Вкладка Задание) В этом диалоговом окне вы можете редактировать информацию, которая относится к данному конкретному документу.

Customer Tab (Вкладка Заказчик) В этом диалоговом окне вы можете редактировать информацию, которая относится к заказчику.

Statistics Tab (Вкладка Статистика) Это диалоговое окно содержит информацию, хранимую о задании, которая включает общее время, затраченное на редактирование этого задания, число созданных версий (число раз, когда оно было сохранено), а также другую информацию. Щелчок на кнопку **Reset (Сброс)** сбрасывает информацию о числе версий и о времени, затраченном на редактирование данного файла.

3. Щелкните на кнопку **ОК**.

Поиск файлов

Опция Find File (Найти файл) позволяет пользователю находить конкретный файл. Поиск можно проводить по имени, или по какому либо параметру, который хранится в информации о задании (Job Information).

Чтобы найти один файл:

1. В меню **File (Файл)**, выберите опцию **Find File (Найти файл)**.
2. Щелкните на кнопку **Browse (Просмотр)** и выберите папку, в которой осуществляется поиск. Если поиск должен охватывать и вложенные папки, то включите флажок опции **Include subfolders (Включить входящие папки)**.
3. Введите критерии для выполнения поиска:
 - Если вы хотите осуществить поиск по названию файла, то введите название файла в поле **Named (Названный)**.
 - Если вы хотите осуществить поиск по какой-либо другой информации, которая имеется в информации о задании, то выберите поле с соответствующей информацией о задании (job info) в списке, и введите критерий для поиска. Например, чтобы найти все задания, заказчиком которых является John Doe, вы должны выбрать опцию **Order Taken by (Заказчик)** и в поле **contains (содержит)** ввести имя заказчика - **John Doe**.
4. Щелкните на кнопку **Search (Искать)**.
5. Выводится список всех файлов, которые удовлетворяют критериям поиска.

6. Выберите требуемый файл из указанного списка и
 - Щелкните на кнопку **Job Info (Информация о задании)**, чтобы вывести содержимое с информацией о задании.
 - Щелкните на кнопку **Open (Открыть)** или дважды щелкните на файл в списке, чтобы открыть этот файл.
 - Щелкните на кнопку **Cancel (Отмена)**, чтобы закончить операцию поиска.
7. Щелкните на кнопку **OK**.

Шаблоны

Шаблоны позволяют:

- Делать много копий документа, используя предварительно созданный макет.
- Создавать документы, например накладные, основываясь на информации о задании (Job Information)



Создание копий документа.

Копии создаются, используя следующую структуру:

(2) 4.0 x 5.0 дюйма

(2) 2.5 x 3.5 дюйма

(4) 2.0 x 2.5 дюйма

Создается накладная на основе шаблона.

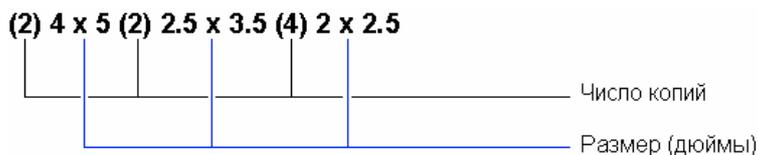


В случае необходимости, исходный документ будет автоматически поворачиваться, чтобы его можно было вписать в пространство, которое задается полем для подстановки (placeholder) для изображения в шаблоне.

Использование шаблонов

Чтобы применить шаблон к вашему документу:

1. Откройте существующий документ или создавайте новый.
3. В меню **File (Файл)** наведите курсор на строку **Templates (Шаблоны)** и затем щелкните на кнопку **Apply Template (Применить шаблон)**.
3. Выберите шаблон в списке. Названия шаблонам даются в соответствии со следующим соглашением:



4. Выберите опцию **Select (Выбрать)**.
5. Новый документ будет создаваться, используя шаблон и исходный документ.

 Когда шаблон применяется к документу, то все метки для размеров или регистрационные метки конвертируются в контуры.

Установка шаблона, принимаемого по умолчанию (Default Template)

Чтобы задать шаблон, который будет выбираться в качестве шаблона, используемого по умолчанию, в диалоговом окне **Select Template (Выбор шаблона)**:

1. В меню **Edit (Правка)** выберите опцию **Preferences (Предпочтения)**.
2. В диалоговом окне **Preferences (Предпочтения)** выберите вкладку **Tools (Инструменты)**.
3. В списке инструментов выберите опцию **Apply Template (Применить шаблон)**.
4. В списке шаблонов выберите шаблон, который вы хотите использовать в качестве шаблона, принимаемого по умолчанию (**Default Template**).
5. Щелкните на кнопку **OK**.

Панель инструментов для шаблонов (Templates Toolbar)

Чтобы вывести панель инструментов для работы с шаблонами (Template toolbar), в меню **File (Файл)** наведите курсор на строку **Templates (Шаблоны)** и затем щелкните на **Template Toolbar (Панель инструментов для работы с шаблонами)**.

Панель инструментов для работы с шаблонами (Templates toolbar) будет использоваться для создания и изменения существующих шаблонов. Эта панель инструментов содержит кнопки, которые представляют поля для заполнения. Указанные места для заполнения представляют собой поля подстановки, которые будут заменяться объектами, изображениями или информацией из исходного документа при использовании шаблона.

Доступны следующие поля для заполнения:



Поле подстановки **Active Drawing** (Активный проект) заменяется исходным документом.



Поле подстановки **Used Colors** (Использованные цвета) заменяется списком всех цветов, которые использованы в исходном документе.

■ Black (Черный)	■ Deep Red (Темно красный)
■ Purple (Пурпурный)	■ Red (Красный)
■ Dark Brown (Темно коричневый)	■ Yellow (Желтый)
■ Satin Gold (Золотистый)	■ Cocoa (Какао)



Поле подстановки **Used Fonts** (Используемые шрифты) заменяется списком, в котором указываются все шрифты, использованные в исходном документе.

Arial-Regular
Arial-Bold
Arial-Italic
Century-Regular
Courier New-Regular



Поле подстановки **Job Info** (Информация о задании), которое заменяется значениями, содержащимися во вкладке информации о задании и другой информацией из исходного документа.

Job Number: 12345
 Price: 6493.16
 Order Taken By: John Doe
 Order Number: 12345
 Order Date: 12/25/2001
 Delivery Date: 12/27/2001

Job Info (Информация о задании) Показывает информацию о задании из из вкладки - Job (Задание) диалогового окна (Job info).

Customer Info (Информация о заказчике) Показывает информацию о задании из Customer Tab (Заказчик) диалогового окна (Job info).

Other (Другая информация) Показывает другую информацию из исходного документа, такую, например, как использованное число цветов, шрифтов и символов.

Создание новых шаблонов

Вы можете создавать ваши собственные пользовательские шаблоны.

1. Откройте новый документ.
2. Выберите поле для подстановки в панели инструментов - **Template toolbar**.
3. Щелкните и протащите курсор над рабочей областью.
4. Настройте атрибуты поля подстановки в главном окне разработки **DesignCentral** – на вкладке **Template (Шаблон)**.

5. Вы можете добавить другие объекты помимо тех, что указаны в полях для подстановки. Любой объект, который доступен в вашей программе, например, растр, текст или вектор, можно использовать в шаблоне.
6. В меню **File (Файл)** наведите курсор на строку **Templates (Шаблоны)** и затем щелкните на команду **Save as Template (Сохранить, как шаблон)**.

После выполнения этих операций будет создан шаблон. Объекты шаблона могут быть замаскированы, окрашены и к ним могут быть применены различные эффекты.

Правка существующих шаблонов

Вы можете редактировать существующий шаблон. Для этого:

1. В меню **File (Файл)** наведите курсор на строку **Templates (Шаблоны)** и затем щелкните на команду **Open Template (Открыть шаблон)**.
2. Выберите в списке шаблон для редактирования.
3. Отредактируйте атрибуты полей подстановки в окне **DesignCentral** – на вкладке **Template (Шаблон)**.
4. В меню **File (Файл)** наведите курсор на строку **Templates (Шаблоны)** и затем щелкните на команду **Save Template (Сохранить шаблон)** или **Save as Template (Сохранить, как шаблон)**.

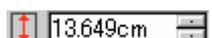
Команда **Save Template (Сохранить шаблон)** сохраняет текущий шаблон, а команда **Save as Template (Сохранить, как шаблон)** сохраняет шаблон под новым названием.

Изменение атрибутов в полях подстановки в окне проекта DesignCentral

Каждое поле для подстановки выглядит по-разному в окне проекта DesignCentral – на вкладке Template (Шаблон).

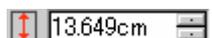
Поля подстановки, которые заменяются параметрами для области проектирования (Drawing placeholder):

 20.528cm Ширина поля для области проектирования

 13.649cm Высота поля для области проектирования.

Поля подстановки, которые заменяются полями с информацией об использованных цветах (Used Color):

 20.528cm Ширина поля для ввода данных об использованных цветах (Used Color placeholder).

 13.649cm Высота поля для ввода данных об использованных цветах (Used Color placeholder).

Шрифт и стиль, использованный для описания цвета.

Размер шрифта использованного для описания цвета.

Число цветов в строке.



Форма образца цвета, использованного в описании цвета.

Поля подстановки, которые заменяются информацией об использованных шрифтах (Used Fonts)

Ширина поля для ввода данных об использованных шрифтах (Used Fonts).

Высота поля для ввода данных об использованных шрифтах (Used Fonts).

Шрифт и стиль, использованный для описания шрифтов.

Размер шрифта использованного для описания шрифта.

Число шрифтов описания в строке.

Поля подстановки, которые заменяются информацией о задании (Job Info)

Источник информации (вкладка информации о задании - Job info, вкладка с данными о заказчике - customer info или иная информация - Other).

Тип информации.

Шрифт и стиль, использованный в описании информации о задании.

Размер шрифта, использованного в описании информации о задании.

Этикетка (Label)

Включите флажок этой опции, чтобы разместить этикетку перед блоком информационного текста. Редактируйте текст этикетки в поле, которое находится справа от этой опции.

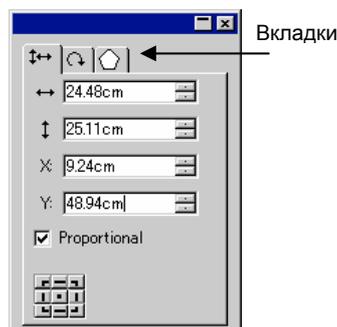
4. Использование окна - DesignCentral

Окно проектирования **DesignCentral** выводит свойства объекта. В нем отображаются вкладки и параметры (опции), связанные с выбранным объектом. Например, когда выделяется прямоугольник, то в окне проектирования - DesignCentral выводятся такие параметры, как ширина (width), высота (height), стиль оформления углов (corner style), а также другие свойства, связанные с прямоугольником. При выделении текста в указанном окне выводятся название шрифта, стиль, размер кегля (ширина и высота) и другие установки.

Вывод главного окна проектирования DesignCentral

Чтобы открыть окно DesignCentral:

- В меню **View (Вид)** выберите опцию **DesignCentral**.



Окно DesignCentral

Ввод числовых значений

Программа поддерживает ряд уникальных возможностей, которые облегчают ввод цифровых значений.

Использование счетчиков инкрементного набора (Spinner Controls)



Счетчик инкрементного набора со стрелками для увеличения или уменьшения параметра

Используйте поля счетчиков (spinner controls) для ввода параметра с возможностью инкрементного увеличения или уменьшения вводимого значения. При щелчке мышкой на соответствующую кнопку со стрелкой счетчика или при щелчке с удержанием кнопки мыши в нажатом положении, значение установки счетчика будет увеличиваться или уменьшаться с определенным приращением. Аналогичный эффект будет получен и при использовании кнопок со стрелками на клавиатуре вашего компьютера.

Использование встроенных арифметических операций

Программа позволяет выполнять ряд вычислений в любой момент

после ввода числовых значений параметров.

Автоматическое преобразование единиц измерения

Если вы вводите значения в разных системах измерения, которые отличаются от системы измерения, используемой по умолчанию, то программа автоматически преобразует эти значения к системе единиц измерения, принимаемой по умолчанию.

Например, если по умолчанию используется английская система единиц и выбраны значения в дюймах, то вы можете вводить значение, равное 1 футу, при этом программа автоматически переведет введенное вами значение в 12 дюймов.

Программа поддерживает следующие единицы измерений:

in, "	дюйм
ft, '	фут
mm	миллиметр
cm	сантиметр
m	метр
pt	точка

Расчет отношений

При вводе отношения в формате **A:B**, программа изменит ранее введенное значение в соответствии с введенным значением отношения. Например, если значение установки было равно **12**, и вы ввели значение для отношения, как **2:3**, то значение установки изменится на **8**.

Расчет процентов

Если вы вводите значение в процентах в формате **X%**, программа после ввода этого значения соответствующим образом изменит введенное ранее значение установки. Например, если значение введенной ранее установки равнялось **10**, и вы введете значение в процентах, как **90%**, то новое значение установки изменится и станет равным **9**.

Простые арифметические операторы

Если вы вводите простое арифметическое выражение, то программа рассчитает результат выражения и выведет результат в поле.

Из доступных арифметических операторов можно использовать следующие операторы:

/	Деление
*	Умножение
+	Сложение
-	Вычитание

Например, если вы введете **1/8**, то программа рассчитает и покажет в поле значение **0.125**.

Если вводится несколько операторов арифметических действий, то порядок расчета арифметических действий в выражении осуществляется с использованием приоритета выполнения операций.

В приведенном выше списке операторов, они перечислены по мере убывания их приоритета. Например, если введено $6/2*3$, то программа сначала рассчитывает значение $6/2$, а затем выполнит умножение полученного промежуточного результата на 3 , и в итоге получит значение 9 .

Автоматическое применение введенных значений или результата арифметических выражений

Сразу после ввода числового значения параметра, отношения или арифметического выражения в поле ввода числового значения, программа применит введенное значение установки после незначительной задержки. Поэтому нет необходимости выбирать другое поле или щелкать на кнопку Apply (Применить), чтобы форсировать выполнение расчета или применить вновь введенное значение установки для просмотра изменений в задании.

Вкладки окна проектирования DesignCentral

В окне проектирования DesignCentral есть несколько окон, которые называются вкладками (Tabs). Число вкладок и содержимое каждой вкладки меняются в зависимости от объектов, которые вы выбрали в вашем документе.

Вы можете выбрать вкладку, щелкнув на ее закладку в окне DesignCentral, или дважды щелкнув на объект. Каждый раз, когда вы выполняете двойной щелчок, вы переключаетесь на следующую вкладку.

Окно проектирования DesignCentral – вкладка Document (Документ)

Используйте вкладку Document (Документ) для определения размеров области, занимаемой проектом (drawing area) и для выбора цвета фона (background color). В шаблон включено несколько стандартных размеров для документов. Вы можете также выбрать свой пользовательский размер (custom drawing area), вводя соответствующие значения установок по горизонтали и по вертикали.

Чтобы открыть вкладку Document (Документ):

1. Откройте Окно проектирования (DesignCentral) и затем щелкните на свободное место в документе.

Или

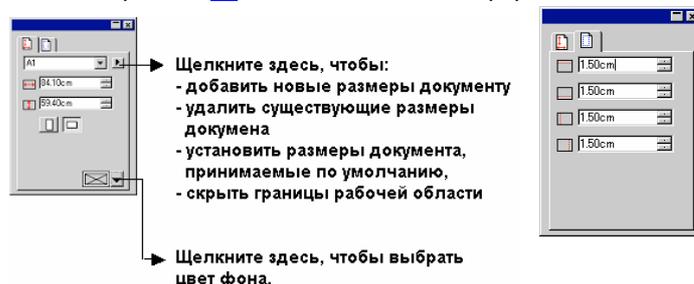
2. В меню **File (Файл)** выберите опцию **Document Setup (Установки для документа)**.

Окно проектирования (DesignCentral) - Вкладка Margin (Поля)

Используйте вкладку Margin (Поля), чтобы задавать значения полей вокруг рабочей области.

Эти поля используются при выравнивании и размещении объектов в рабочей области, кроме того, они используются для симметричного

распределения объектов. Смотрите раздел «Выравнивание объектов» на странице 96 для более полной информации.



Окно проектирования (DesignCentral) – вкладка Documen Setup (Установки для документа)

Окно проектирования (DesignCentral) - Вкладка Margin (Поля)

Окно проектирования (DesignCentral) - Вкладка Size (Размер)

Вкладка Size (Размер) в окне проектирования (DesignCentral) позволяет пользователю изменять размеры и положение выбранных объектов. Вы можете изменять объекты, перетаскивая контрольные маркеры, или вводя новые численные установки в соответствующие поля ввода в окне проектирования (DesignCentral).

Чтобы изменить размеры объектов:

1. Выберите объекты.

После выбора существующего объекта, становятся доступными поля для ввода установок Size (Размер), Rotate (Поворот) и вкладка Object (Объект).

2. Измените размеры объекта, вводя новые значения установок в соответствующие поля ввода на вкладке Size (Размер) или перетаскивая курсором контрольные маркеры выделенного объекта.

 Включение флажка для **Proportional (Пропорционально)** гарантирует, что размеры объекта будут изменяться пропорционально при изменении ширины (width) и высоты (height).

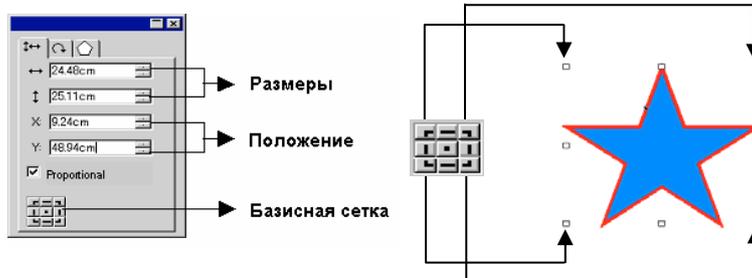
Чтобы изменить положение объекта:

1. Выберите объекты.
2. Измените положение объектов, вводя новые значения установки для положения в соответствующие поля ввода или перетаскивая объект.

Координаты X и Y, которые выводятся в окне проектирования (DesignCentral), определяют положение базисной точки (reference point), и измеряются от начала координат (origin). Смотрите раздел

«Линейки и сетка» на странице [33](#), относительно того, как изменить положение для начала координат.

Вы можете изменять базисную точку (reference point), используя так называемую базисную сетку (Reference Grid), каждая кнопка в сетке соответствует точке на выбранном объекте. Если вы хотите позиционировать центр объекта, щелкните на центральную точку на сетке для выбора точек.



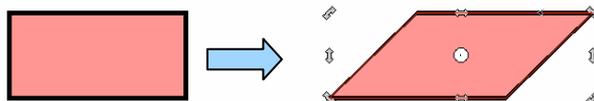
Окно проектирования (DesignCentral) - Вкладка Size (Размер)

Базисная сетка (Reference Grid) и контрольные маркеры для изменения размеров (Resize Points)

Окно проектирования (DesignCentral) – вкладка Rotate (Поворот)

Вкладка Rotate (Поворот) окна проектирования (DesignCentral) позволяет пользователю осуществить поворот (rotate), сдвиг (shear) или зеркальное отражение (mirror) выбранного объекта. Вы можете осуществить указанные операции либо перемещением контрольных маркеров объекта, или вводом новых значений параметров в соответствующие поля ввода в окне проектирования (DesignCentral).

Shear (Сдвиг) представляет собой процедуру, при которой осуществляется искажение объекта на некоторый заданный угол, при этом одна из контрольных точек используется в качестве опорной точки. Положение этой точки не изменяется.



Применение операции сдвига на угол 45 градусов к объекту прямоугольной формы

Чтобы осуществить поворот объекта:

1. Выберите объект.

После выбора существующего объекта, становятся доступными поля для ввода установок Size (Размер), Rotate (Поворот) и вкладка Object (Объект).

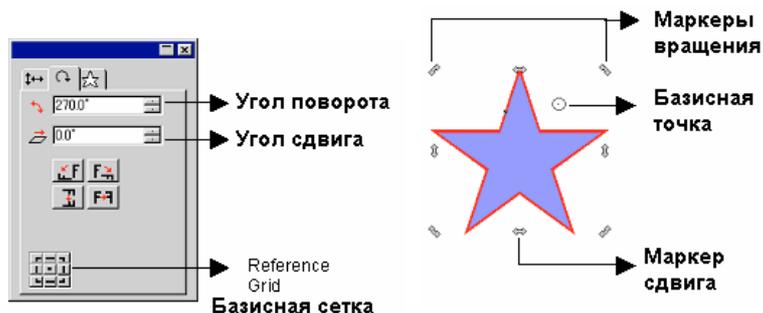
2. Выберите точку, которая останется фиксированной в процессе поворота:

- Щелкните на одну из точек в Базисной сетке (Reference Grid) в окне проектирования (DesignCentral) – на вкладке Rotate (Поворот).

Или

- Щелкните и перетащите базисную точку (Reference Point) в требуемое место. Если при перетаскивании базисной точки нажать клавишу **CTRL**, то базисная точка (Reference Point) будет фиксироваться в положениях соответствующих базисной сетке (Reference Grid).

3. Измените угол поворота вводом нового значения в поле ввода или, перетаскивая контрольные маркеры, отвечающие за вращение (Rotation points). Щелкните на кнопку **Rotate +90 degrees (Поворот на +90 градусов)** или **Rotate -90 degrees (Поворот на – 90 градусов)**, чтобы повернуть объект на 90 градусов против часовой стрелки или по часовой стрелке.



Окно проектирования
(DesignCentral) – вкладка Rotate
(Поворот)

Чтобы осуществить сдвиг объекта:

1. Выберите объект.

После выбора существующего объекта, становятся доступными поля для ввода установок Size (Размер), Rotate (Поворот) и вкладка Object (Объект).

2. Выберите точку, которая останется фиксированной в процессе сдвига:

- Щелкните на одну из точек базисной сетки (Reference Grid) в окне проектирования (DesignCentral) – на вкладке Rotate (Поворот).

Или

- Щелкните и перетащите базисную точку (Reference Point) в требуемое место. Если при перетаскивании базисной точки нажать клавишу **CTRL**, то базисная точка (Reference Point) будет фиксироваться в положениях соответствующих базисной сетке (Reference Grid).
- Для изменения угла сдвига введите необходимое значение установки в соответствующее поле ввода, или перетаскивайте контрольные маркеры сдвига (Shear points).

Для осуществления зеркального отражения объекта:

- Выберите объект.

После выбора существующего объекта, становятся доступными поля для ввода установок Size (Размер), Rotate (Поворот) и вкладка Object (Объект).

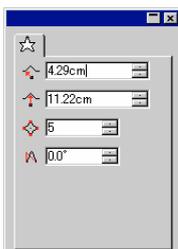
- Щелкните на кнопку **Flip X Axis (Отражение относительно оси X)** или **Flip Y Axis (Отражение относительно оси Y)** в окне проектирования (DesignCentral) – на вкладке Rotate (Поворот), чтобы осуществить зеркальное отражение выбранного объекта относительно горизонтальной или относительной вертикальной оси.



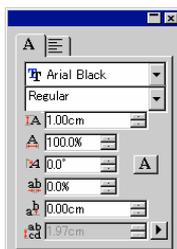
Окно проектирования (DesignCentral) – вкладка Object (Объект)

Вид вкладки Object (Объект) будет меняться в зависимости от выбранного вами объекта.

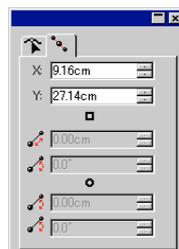
В некоторых случаях вкладка Object (Объект) сама содержит две вкладки. Например, если вы выбрали текст, то в вашем распоряжении окажутся две вкладки: вкладка Character (Шрифт) и вкладка Paragraph (Абзац).



Вкладка Object (Объект), когда выбрана опция выбор/создание объекта в виде звезды



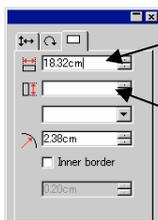
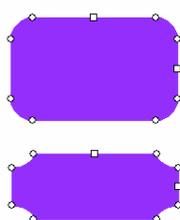
Вкладка Object (Объект), когда выбрана опция выбор/создание текста



Вкладка Object (Объект), когда выбрана опция выбор/создание контура (Path)

Если вы создаете объект, то в окне будет видна только одна вкладка Object (Объект). После выбора существующего объекта, становятся доступными поля для ввода установок Size (Размер), Rotate (Поворот) и вкладка Object (Объект).

Вкладка Object (Объект) будет не доступна, если выбраны разнородные типы объектов (например, если выбраны текст и прямоугольник). Однако если вы выберете объекты одного и того же типа, то их **общие свойства** выводятся в окне проектирования (DesignCentral).



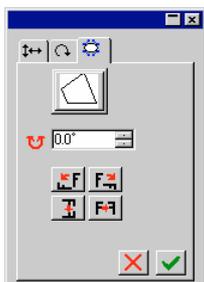
В этом окне показано одно значение, поскольку оба прямоугольника имеют одинаковое значение ширины

Это поле не заполнено поскольку значения высоты у прямоугольников отличаются

Вид вкладки Object (Объект) в случае, когда выбраны два прямоугольника

Окно проектирования (DesignCentral) - вкладка Вкладка Effects (Эффекты)

Когда вы применяете какой-либо эффект к объекту, то в окне проектирования (DesignCentral) выводится вкладка Effects (Эффекты) со всеми свойствами конкретного эффекта.



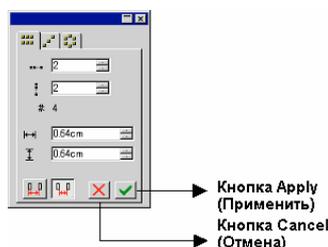
Окно проектирования (DesignCentral) – вкладка Effects (Эффекты)

Вкладка Object (Объект) для объекта, к которому применен эффект, будет недоступна в окне проектирования (DesignCentral), однако вы все равно можете выбрать ее, используя инструмент **Select Within (Выбрать в процессе применения)**, или щелкнув дважды на объект при нажатой клавише **CTRL**. Смотрите раздел «Выбор объектов, к которым применен эффект» на странице [80](#) для получения дополнительной информации.

Окно проектирования (DesignCentral) - Вкладка Setup (Настройки)

Многие изменения, которые вы вносите, автоматически применяются к объекту, как только вы вводите эти изменения. Обратите внимание на то, что некоторые команды содержат по две кнопки (**Apply / Cancel**) (Применить/Отмена), расположенные в правой нижней части окна проектирования (DesignCentral), которые используются для подтверждения или отмены команды.

Окно проектирования (DesignCentral) будет автоматически открываться, если существует вкладка (Setup Tab), связанная с этой командой



Окно проектирования (DesignCentral) - Вкладка Setup (Настройки) *copy command*

5. Использование окна DesignEditor

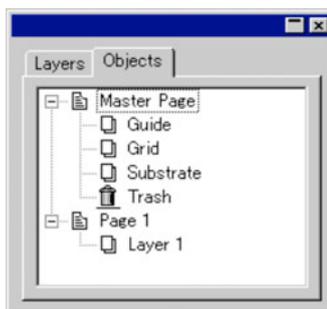
Окно DesignEditor (Редактор проекта) представляет собой мощный организационный инструмент, предназначенный для управления различными слоями и объектами в вашем проекте. Вы можете выбирать для вывода некоторые слои и скрывать другие слои. Можете удалять и добавлять слои, а также выполнять аналогичные функции с отдельными объектами.

Вывод окна редактора проекта - DesignEditor

Окно редактора проекта DesignEditor состоит из двух вкладок: вкладки **Layers (Слои)** и вкладки **Objects (Объекты)**



Редактор проекта (DesignEditor) - вкладка Layers(Слои)



Редактор проекта (DesignEditor) - вкладка Objects (Объекты)

Чтобы открыть окно редактора проекта - DesignEditor:

- В меню **View (Вид)** выберите опцию **DesignEditor (Редактор проекта)**.

Окно редактор проекта - DesignEditor – вкладка Layers (Слои)

Вкладка **Layers (Слои)** содержит удобный и общепринятый инструмент организации элементов вашего проекта, что обеспечивает простой доступ и редактирование. Можно представить себе слои, как прозрачные листы, накладываемые друг на друга. Если на слое нет никакого изображения, то через него просматриваются все нижние слои. Ниже всех слоев находится слой фона (Substrate) и корзина (Trash).

Слой на самой нижней вкладке является и самым нижним слоем в структуре слоев, а слой, который находится в самой первой вкладке, является первым слоем в структуре слоев вашего проекта.

По умолчанию каждый новый проект, который вы открываете, содержит следующие слои:

Substrate Layer (слой фона (или подложка))	Представляет собой поверхность, на которой вы можете организовать свой проект. Вы не можете удалить (delete), копировать (copy) или редактировать на этом слое. Однако вы можете перемещать его в структуре ваших слоев, можете скрыть его в вашем виде (так, что цвет фона не будет виден).
Grid Layer (Слой сетки)	Слой Grid (Сетка) располагается непосредственно над слоем фона (substrate). Используйте сетку для помощи при позиционировании объектов в рабочей области. Для получения дополнительной информации относительно работы с сетками, смотрите раздел «Линейки и сетка» на странице 33 .
Guide Layer (Слой направляющих)	Слой Guide (Направляющие) содержит направляющие для вашего проекта. Для дополнительной информации относительно работы с направляющими смотрите раздел «Направляющие» на странице 35 .
Trash Layer (Слой корзины)	Слой корзины содержит все объекты, которые были удалены из вашего документа. Этот слой позволяет пользователю вернуть случайно удаленные объекты в ваш проект. Смотрите раздел «Удаление объектов» на странице 101 для дополнительной информации относительно того, как восстанавливать объекты после удаления.
Слой 1, 2, 3.	Эти слои содержат реальные объекты, которые были созданы в вашем документе. Вы можете создавать любое число слоев в вашем проекте.

Слой, который выделен (подсвечен) на вкладке Layers (Слои), называется **активным слоем (Active layer)**. В любой момент времени один из слоев должен быть активным.

Если активным является слой, для которого отключено свойство редактирования, то большая часть инструментов редактирования будет также недоступна.



При щелчке правой кнопкой на любой слой открывается меню, в котором доступны следующие команды:

New Layer (Новый слой)	Создается новый слой. Новый слой будет располагаться поверх активного слоя.
Delete Layer (Удалить слой)	Удаляется активный слой.
Duplicate Layer (Дублировать слой)	Создается копия активного слоя. Новый слой будет располагаться поверх активного слоя.
Empty Trash (Очистить корзину)	Происходит очистка корзины (Trash).

Rename (Переименовать)	Изменяет название активного слоя.
Properties (Свойства)	Показывает свойства активного слоя.

Вы можете также щелкнуть на одну из кнопок, которые находятся на верху окна Layer (Слой) в редакторе проекта DesignEditor, чтобы выполнить некоторые из перечисленных команд.



New Layer
(Новый слой)



Delete Layer
(Удалить слой)



Duplicate Layer
(Дублировать слой)



Empty Trash
(Очистить корзину)

Просмотр свойств слоя - Layer Properties

Каждый слой имеет следующие свойства:

Visible (Видимый)		Определяет, будет слой видимым в окне проекта или не будет. Эта опция всегда запрещена для слоя корзины (Trash).
Editable (Редактируемый)		Определяет, можно редактировать этот слой или нельзя. Не доступен для слоя Trash (Корзина), Grid (Сетка) и Substrate (Подложка).
Printable (Для печати)		Определяет, будет этот слой печататься или не будет. Опция всегда запрещена для слоя корзины (Trash).
Cutable (Для резки)		Определяет, применяется ли к этому слою операция резки или не применяется. Опция всегда запрещена для слоя Trash (Корзина) и Grid (Сетка).

Вы можете изменить свойства слоя, если:

- Щелкните на иконку окна Редактор проекта (DesignEditor) – и откроете вкладку Layer (Слой). Если свойства недоступны, то изображение иконки буде перечеркнуто.

Свойство Visible (Видимость) включено

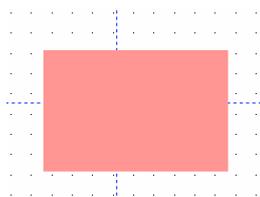
Свойство Visible (Видимость) отключено

Или

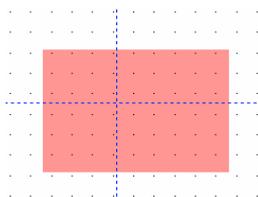
- Правой кнопкой щелкните на слой, и выберите команду **Properties (Свойства)** в открывшемся контекстном меню. Отредактируйте свойства слоя в открывающемся диалоговом окне **Layer Properties (Свойства слоя)**.

Изменение порядка слоев (Layer Order)

Порядок вывода слоев в наборе слоев определяет, как объекты слоев будут отображаться в рабочей области.



Слой 1 находится над слоем направляющих (Guide) и слоем сетки (Grid)



Слой 1 находится под слоем направляющих (Guide) и под слоем сетки (Grid)

Вы можете изменять порядок расположения слоев в наборе простым щелчком на выбранный слой и перетаскиванием этого слоя на новое место. При таком перетаскивании отрисовывается горизонтальная пунктирная линия, которая показывает, куда в данном наборе слоев будет помещен ваш слой.

Объединение (Merging) слоев

При объединении одного слоя с другим все элементы объединяемого слоя будут добавлены к адресному слою (target layer).

Чтобы объединить слои:

1. Щелкните и удерживайте курсор на слое, который вы хотите присоединить.
2. Удерживая клавишу **CTRL** в нажатом состоянии, перетащите слой в адресный слой, в который вы хотите вставить исходный слой.

При этом непосредственно над адресным слоем выводится горизонтальная полоса, которая помогает определить местоположение адресуемого слоя при таком объединении.

3. Отпустите кнопку мыши.

Изменение цвета слоя (Layer Color)

Каждый слой ассоциирован с определенным цветом. Для слоя **Guide (Направляющие) Grid (Сетка)**, этот цвет используется, чтобы показывать объекты указанных слоев. Для слоев 1,2,3 и т.д. (**Layers 1, 2, 3...**) этот цвет используется следующим образом:

- Если выбрана опция «Show Layer Color» (Показать цвет слоя) в окне предпочтений **Show Fill (Показать заливку)** (смотрите раздел «Просмотр параметров заполнения объектов (Showing Object's Fill)» на странице [39](#) для дополнительной информации), то все объекты отображаются, используя этот цвет.
- Границы выделенных объектов отображаются с использованием этого цвета.
- Если опция **Show Preview (Показать изображение для предварительного просмотра)** отключена (смотрите раздел «Вывод изображений предварительного просмотра» на странице [40](#)), то изображение предварительного просмотра для этого слоя

отображается с использованием этого цвета.

Чтобы изменить цвет слоя, выполните одну из следующих операций:

- Перетащите любой цвет из палитры цветовых образцов (Color Swatch) и поместите его непосредственно на иконку цвета на вкладке Layer (Слой) редактора проекта DesignEditor.

Или

- Откройте диалоговое окно **Layer Properties** (Свойства слоя) и щелкните на образец цвета, а затем выберите цвет из списка.

Редактор проекта DesignEditor - Objects (Объекты)

Каждый раз, когда вы создаете векторный объект, вводите текст или добавляете любой элемент в ваш проект, информация об этом элементе сохраняется на вкладке Objects (Объекты) редактора проекта DesignEditor.

- Каждому объекту ставится в соответствие номер, чтобы отличить его от остальных объектов того же самого типа (например, Rectangle 1, 2, 3 (Прямоугольник 1, 2, 3...)).
- Объекты собираются в том порядке, в каком они создавались, при этом вновь созданные объекты располагаются над объектами, созданными раньше.
- Такие эффекты, как тень (shadow) или контуры (outlines), всегда располагаются над объектами, к которым они применяются.

Категория Objects (Объекты) предоставляет замечательные возможности для просмотра структуры ваших документов. Вы можете просматривать элементы в каждом слое вашего документа, наряду с различными эффектами и другими изменениями, которые были применены к каждому элементу.

Выбор объектов, используя вкладку Object (Объект)

Вкладка Objects (Объекты) в окне редактора проекта DesignEditor позволяет пользователю быстро находить и выделять конкретные объекты. Эта вкладка полезна при работе со сложными документами, когда выделение отдельных объектов обычным способом (навести курсор и щелкнуть на объект) может стать непростым делом.

Чтобы выбрать объект:

- Щелкните на название объекта на вкладке Objects (Объекты) в окне редактора проекта DesignEditor.

Используйте клавиши **SHIFT** или **CTRL** для выбора нескольких объектов.



Вы можете даже выбирать отдельные объекты среди составных или сгруппированных объектов.

Когда вы осуществляете выбор объекта в рабочей области, то соответствующий объект автоматически подсвечивается (выделяется)

и на вкладке Objects (Объекты) в окне редактора проекта DesignEditor.

Изменение порядка объектов

Вы можете изменять порядок расположения объектов, щелкнув на объект и перетаскивая его в новое место в структуре (stack) объектов. Вы можете изменять порядок объектов в структуре отдельного слоя, а также можете переносить объекты из слоя в слой.

1. Щелкните на объект на вкладке Objects (Объекты), который вы хотите перенести (или изменить его порядок).
2. Перетащите объект в то место, куда необходимо.
 - Нажатие клавиши **SHIFT** при перетаскивании **заменяет** выделенный объект объектом, который вы перемещаете.
 - Нажатие клавиши **CTRL** при перетаскивании **дублирует** объект и помещает его в новое место
 - Щелчок правой кнопкой при перетаскивании объекта выводит меню со следующими опциями:
 - Move and Insert (Переместить и вставить),
 - Move and Replace (переместить и заменить),
 - Copy and Insert (Копировать и вставить),
 - Copy and Replace (Копировать и заменить),
3. Отпустите кнопку мыши, когда объект, расположенный непосредственно под перетаскиваемым объектом, подсвечивается.

Переименование объектов

Чтобы переименовать объект на вкладке Objects (Объекты) в окне редактора DesignEditor:

1. Щелкните на объект на вкладке Objects (Объекты) в окне редактора DesignEditor
2. Щелкните на тот же самый объект еще раз.
3. Введите новое название.

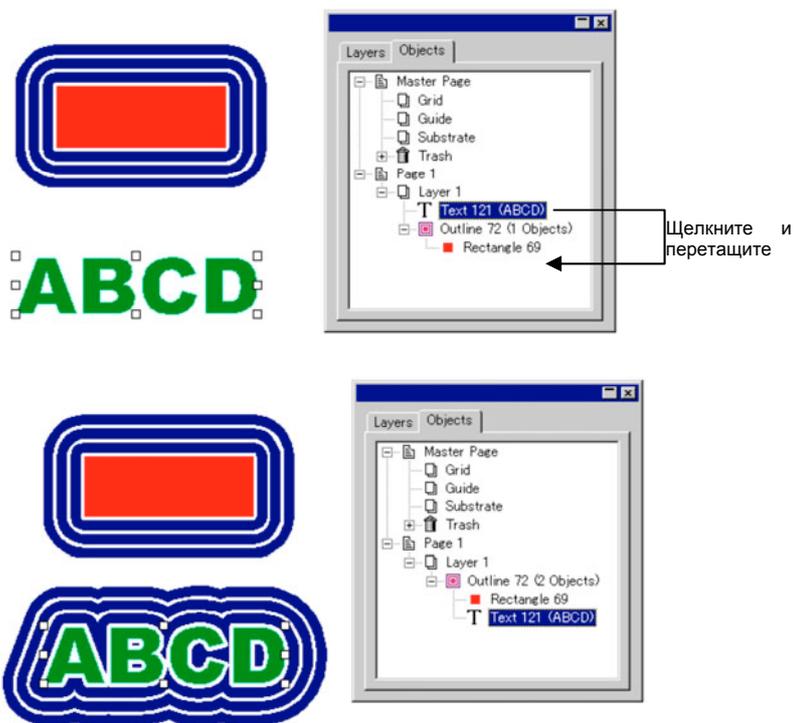
Применение эффектов

Когда вы перетаскиваете объект под эффект в иерархической структуре, этот эффект немедленно применяется к объекту. Это может быть особенно полезно, когда вы применили несколько эффектов к конкретному объекту, и хотите применить те же самые эффекты к другому объекту. Чтобы сделать это, просто перетащите объект в иерархическую структуру эффекта или группу эффектов, которую вы хотите применить.



Когда вы примените эффекты таким способом, эффекты будут применены ко всем объектам, расположенным ниже в иерархии, как к группе. Это не то же самое, что происходит, когда вы вы-

деляете каждый объект отдельно, и затем снова применяете к нему одни и те же эффекты.



6. Выбор объектов

Существует несколько способов для выделения объектов, от наиболее распространенного, который заключается в том, чтобы навести курсор и щелкнуть, до изощренных способов, в которых используются различные критерии для выбора. Выбранные объекты отображаются вместе с рамкой выделения и контрольными маркерами вокруг объекта, что делается, чтобы отличить выделенный объект от остальных объектов.

Цвет рамки выделения можно задавать на вкладке Layer (Слой) в окне редактора проекта – DesignEditor. Смотрите раздел «Изменение цвета слоя» на странице [75](#) для получения дополнительной информации.

Выделение объектов с использованием инструмента для выделения (Select Tool)

Чтобы выбирать объекты, используя инструмент для выделения (Select tool):

1. Выберите инструмент.
2. Щелкните на объект, который вы хотите выделить.

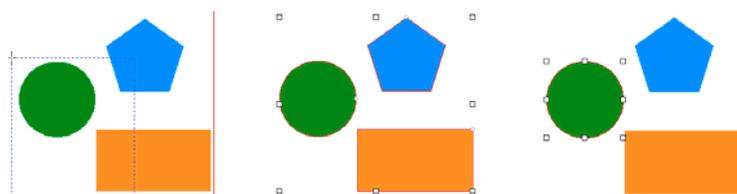
 Чтобы выделить ряд объектов, удерживайте клавишу **SHIFT** в нажатом положении, и затем щелкайте на ряд объектов.

Вы можете осуществить выбор двумя способами. Если вы работаете в режиме **By touching (При касании)**, то выделяются любые объекты, которые пересекают границу прямоугольника выделения. Когда вы используете метод **By fully enclosing (При полном охвате)**, то выбор ограничивается только теми объектами, которые полностью попадают в прямоугольник выделения.

Для выделения объектов с использованием прямоугольника выделения:

1. Выберите инструмент.
2. Щелкните и перетащите курсор, создавая рамку выделения вокруг объектов, которые вы хотите выделить.

 В режиме By Fully Enclosing (При полном охвате) нажатие на клавишу **CTRL** в процессе создания рамки для выделения, обеспечивает переключение режима выделения.



Рамка для выделения
(Bounding Box)

Режим выделения **By touching**
(При касании)

Режим выделения **By fully enclosing**
(При полном охвате)

Изменение режима выделения, принимаемого по умолчанию

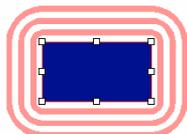
По умолчанию в вашей системе используется установка **By touching (При касании)**. Чтобы изменить эту установку, принимаемую по умолчанию, дважды щелкните на инструмент **Select (Выбор)** или сделайте следующее:

1. В меню **Edit (Правка)** выберите команду **Preferences (Предпочтения)**.
2. Щелкните на вкладку **Tools (Инструменты)**.
3. Щелкните на инструмент **Select (Выбор)** в списке инструментов.
4. Измените режим выбора.
5. Щелкните на кнопку **OK**.

Выбор объекта, к которому применен эффект

Чтобы выбрать объект, который находится внутри эффекта (например, объект с контурной обводкой):

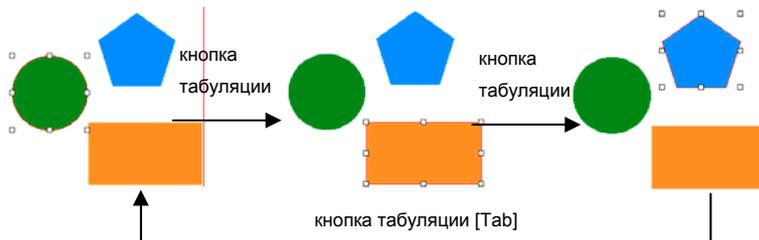
1. Выберите инструмент **Select Within (Выбрать внутри эффекта)**. 
 2. Щелкните на объект, который вы хотите выделить.
- Или
1. Выберите инструмент выбора. 
 2. Нажмите клавишу **CTRL** и дважды щелкните на объект, который вы хотите выделить.



Прямоугольник, выделенный внутри эффекта контурной обводки (Outline effect)

Выбор объектов, используя клавишу табуляции TAB

Клавиша табуляции - **TAB** обеспечивает выбор следующего объекта. Порядок выбора в данном случае соответствует порядку, в каком были созданы объекты.



Выбор объектов, используя окно редактора проекта – DesignEditor

Вы можете использовать вкладку Objects (Объекты) в окне редактора проекта DesignEditor для выбора одного или более объектов. Смотрите раздел «Выбор объектов, используя вкладку Object (Объект)» на странице [76](#) для более подробной информации.

Выбор всех объектов

Чтобы выбрать все объекты:

- В меню **Edit (Правка)** наведите курсор на строку **Select (Выбор)** и затем щелкните на команду **Select All (Выбрать все)**.

Отмена выбора всех объектов

Чтобы отменить выбор всех объектов:

- В меню **Edit (Правка)** наведите курсор на строку **Select** и затем щелкните на команду **Deselect All (Отменить выбор всех объектов)**.

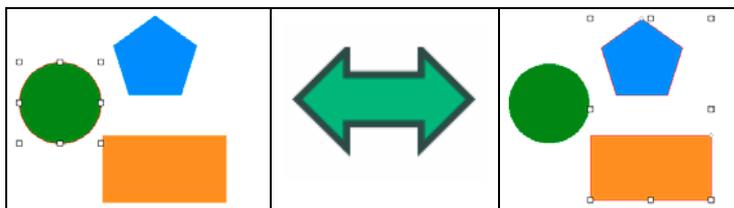
Или

- Щелкните на свободное пространство в рабочей области.

Инверсный выбор

Для осуществления инверсного выбора:

- В меню **Edit (Правка)** наведите курсор на строку **Select** и затем выберите команду **Invert Selection (Инверсный выбор)**.



7. Размещение объектов

В этой главе описывается, как размещать (arrange), дублировать (duplicate) объекты, а так же, как манипулировать с объектами в рабочей области.

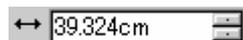
Изменение размеров объекта

Размеры объекта можно изменять следующими способами:

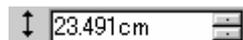
Изменение размеров с использованием окна проектирования – DesignCentral

Используйте окно DesignCentral, когда вы хотите установить точно выраженные числовые значения для размеров объекта.

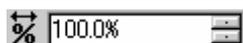
1. Выберите объекты.
2. В меню **Arrange (Разместить)** выберите команду **Resize (Изменить размеры)**.
3. В окне проектирования DesignCentral введите требуемые значения для размеров в соответствующие поля ввода:



Новое значение для ширины выбранных объектов.



Новое значение для высоты объектов.



Процентное значение масштаба, которое должно быть применено к ширине объекта.



Процентное значение масштаба, которое должно быть применено к высоте объекта.



Точка, выбранная на этой базовой сетке, остается фиксированной после изменения размеров.

Proportional (Пропорционально)

Включите эту опцию, чтобы гарантировать, что размеры у выбранных объектов будут изменяться пропорционально отношению ширины и высоты.

Apply scale to all (Применить масштаб ко всем)

Включите флажок этой опции, чтобы изменить размеры всех объектов в документе в соответствии с масштабом, который был установлен для выбранных объектов.

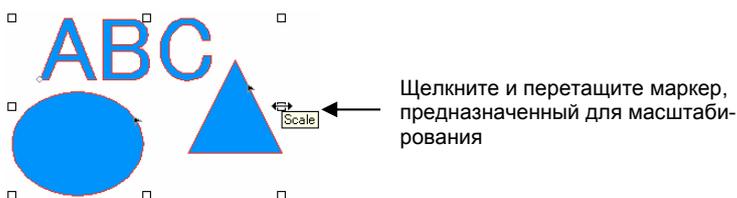
4. Щелкните на кнопку **Apply (Применить)**.

Вы можете также изменять размеры с использованием возможностей на вкладке Size (Размер) окна проектирования DesignCentral, но некоторые из опций, о которых говорилось выше, будут недоступны.

Изменение размеров перетаскиванием контрольных маркеров

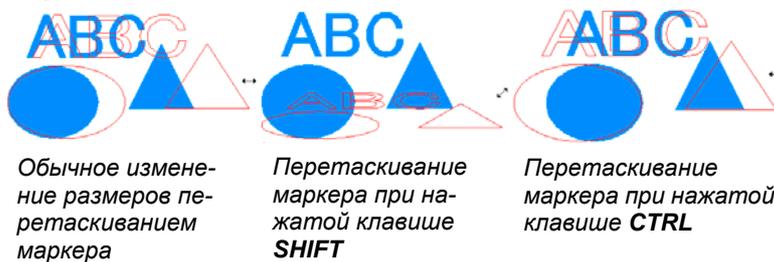
Можно перетаскивать контрольные маркеры, которые отвечают за масштабирование объекта (**Scale Control Points**). Эти маркеры расположены на рамке выделения вокруг объекта или вокруг группы объектов и используются для изменения размеров.

1. Выберите объекты.
2. Наведите курсор на маркер для масштабирования (Scale Control Point).



3. Щелкните и перетащите маркер, предназначенный для масштабирования (**Scale Control Point**).

- Если нажать клавишу **CTRL** при перетаскивании управляющего маркера, то центральная линия объектов останется фиксированной при изменении масштаба.
- Если нажать клавишу **SHIFT** при перетаскивании управляющего маркера, то изменение размеров будет осуществляться не пропорционально.



Перемещение объектов

Вы можете перемещать (move) объекты, используя один из следующих способов:

Перемещение объектов методом перетаскивания

1. Выберите объекты.
2. Поместите курсор на объекте.

Если опция **Show Fills (Показать заливки)** отключена, то наведение курсора на сам объект не изменяет режима перемещения. В этом случае вы должны привести курсор на контурную

линию объекта.

- Щелкните и перетащите объект в новое место.
 - При нажатии на клавишу **CTRL** создается копия перемещаемого объекта.
 - Нажатие на клавишу **SHIFT** при перемещении объекта ограничивает область, доступную для перемещения объекта в новое положение.

Перемещение объектов, используя окно проектирования DesignCentral

Используйте диалоговое окно DesignCentral, если вы хотите переместить объект в точно заданное место.

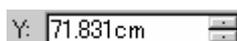
- Выберите объекты.

В окне проектирования DesignCentral выводится вкладка **Size (Размеры)**.

- Введите значения **X**, **Y** в соответствующие поля окна DesignCentral.



Новое положение выделенных объектов по горизонтали.



Новое положение выделенных объектов по вертикали.



Точка, для которой координаты будут определяться значениями, введенными в отмеченные выше поля ввода.

Поворот (Rotating), сдвиг (Shearing) и зеркальное отражение (Mirroring) объектов

Вы можете осуществить поворот (rotate) или зеркальное отражение (mirror) объектов, используя следующие методы:

Поворот, сдвиг и зеркальное отражение объектов с использованием окна DesignCentral

Используйте возможности окна проектирования DesignCentral для поворота объектов на точно заданный угол.

- Выберите объекты.
- В меню **Arrange (Разместить)**, выберите команду **Rotate (Повернуть)**.
- Введите значения для угла поворота в поля ввода в окне DesignCentral.



Новое значение угла для выбранных объектов.



Угол сдвига, который будет применен к выбранным объектам.



Осуществляет поворот выбранных объектов на 90 градусов против часовой стрелки и по часовой стрелке.



Осуществляет зеркальное отражение выбранных объектов относительно горизонтальной оси или относительно вертикальной оси.

Keep Original (Сохранить оригинал)

После выполнения поворота или зеркального отражения будет сохранена копия исходных объектов.



Выбранная здесь точка будет использоваться в качестве стационарной точки.

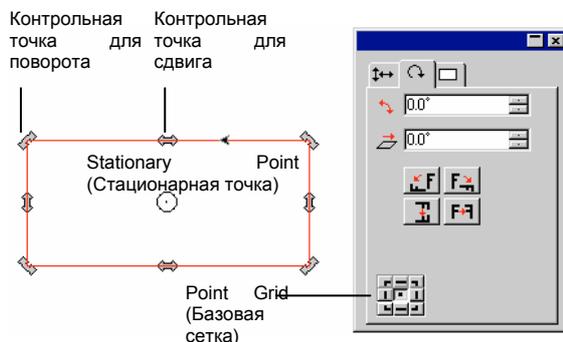
4. Щелкните на кнопку **Apply (Применить)**.

Поворот объектов также можно выполнять, используя окно DesignCentral, но некоторые из перечисленных выше опций при этом могут быть недоступны.

Поворот и сдвиг объектов перетаскиванием контрольных маркеров.

Вы можете перетаскивать контрольные маркеры, которые обеспечивают поворот (**Rotate**) и сдвиг (**Shear**) и которые находятся на рамке выделения объекта или группы объектов, чтобы осуществить указанные действия. Для этого:

1. Выберите объекты.
2. Щелкните на вкладку **Rotate (Поворот)** в окне DesignCentral.
3. Укажите положение **стационарной точки (Stationary Point)**



либо, выбрав эту точку на **базовой сетке (Point Grid)** в окне DesignCentral, или щелкнув и перетащив стационарную точку (Stationary Point). Нажатие клавиши **CTRL** при перетаскивании стационарной точки перемещает эту точку в то место, которое указано на базовой сетке.

4. Наведите курсор на контрольную точку **Rotate (Поворот)** или **Shear (Сдвиг)**.
5. Щелкните и перетащите контрольную точку.

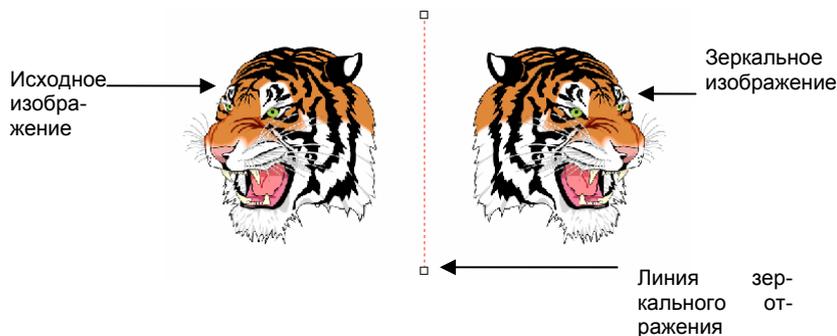
- Нажатие на клавишу **CTRL** при перетаскивании создает копию исходного объекта.
- Нажатие на клавишу **SHIFT** при перетаскивании ограничивает диапазон приращений углов поворота и сдвига значениями, равными 45 градусов.

Создание зеркально отраженных объектов

Используйте команду **Mirror** (Зеркальное отражение), если вы хотите создать зеркально отраженные объекты, которые отстоят на определенное расстояние от исходных объектов

1. Выберите объекты.
2. В меню **Arrange (Разместить)**, выберите команду **Mirror (Зеркальное отражение)**.

Созданное изображение, которое будет зеркальным по отношению к исходному, располагается на определенном расстоянии от линии зеркального отражения (**Mirror Line**). Если линия зеркального отражения не видна, то увеличьте расстояние в окне **DesignCentral**.



3. Введите значение параметра **Distance (Расстояние)** в окне **DesignCentral**. Это значение определяет все расстояние от исходного изображения до зеркального изображения. Включите флажок **Keep Original (Сохранить оригинал)**, чтобы создать копию изображения при осуществлении зеркального отражения

Для изменения расстояния вы можете также щелкнуть и перетащить контрольный маркер, расположенный в середине линии зеркального отражения. Чтобы изменить угол зеркального отражения, щелкните и перетащите точку, расположенную на конце линии зеркального отражения. Нажатие на клавишу **SHIFT** при перетаскивании указанной точки ограничивает диапазон углов.

4. Щелкните на кнопку **Apply (Применить)**.

Устранение перекоса

Иногда в отсканированных изображениях наблюдается перекос, который вызван несовпадением осей документа с осями сканирующего устройства, поскольку исходный оригинал не может быть идеально уложен на предметное стекло сканера. Чтобы устранить указанный перекос, используйте команду **Deskew** (Устранить перекос).

Команда **Deskew** (Устранить перекос) поворачивает объекты так, чтобы базовая линия документа приняла горизонтальное или вертикальное положение.

1. Выберите объекты.
2. В меню **Arrange** (Разместить) наведите курсор на строку **Deskew** (Устранить перекос) и выберите опцию **Horizontal** (Горизонтально) или **Vertical** (Вертикально).
3. Щелкните и проведите курсором, чтобы создать базовую линию.



Создание базовой линии



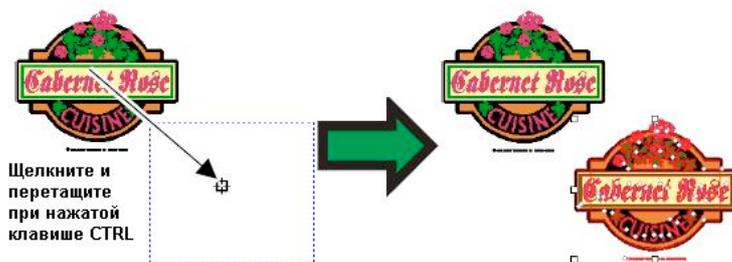
Изображение после выполнения команды устранения перекоса

Дублирование объектов

Существует несколько способов дублирования объектов:

Дублирование объектов методом перетаскивания

Самым легким и простым способом копирования одного объекта является выделение этого объекта и перетаскивание при одновременном нажатии на клавишу **CTRL**. Нажатие клавиши **SHIFT** при перетаскивании объекта ограничивает область перемещения копируемого объекта.



Щелкните и перетащите при нажатой клавише CTRL

Дублирование объектов с использованием команд **Сору** (Копировать) и **Paste** (Вставить)

Этот способ рекомендуется, когда вы хотите сделать несколько копий в разных местах документа.

1. Выберите объекты.
2. В меню **Edit (Правка)**, выберите команду **Сору (Копировать)** или нажмите на клавиши **CTRL + C**.
3. В меню **Edit (Правка)**, выберите команду **Paste (Вставить)** или нажмите клавиши **CTRL + V**.
4. Передвиньте курсор в требуемое место, чтобы вставить копию, и щелкните.

Щелчок на клавишу табуляции **TAB** изменяет положение курсора в границах прямоугольника. Клавиша **ESC** обеспечивает выход из программы вставки, а клавиша **ENTER (Ввод)** используется, чтобы поместить копию.



Копирование объекта (Сору) ...

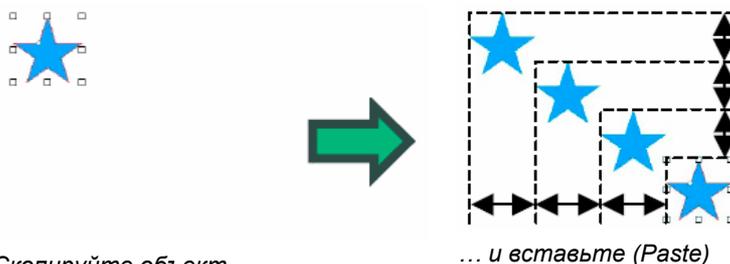
... и вставка (Paste)

Иногда бывает необходимо создавать копии на определенном расстоянии от исходного объекта. В этом случае вы должны сначала изменить установки в списке предпочтений.

1. В меню **Edit (Правка)**, выберите опцию **Preferences (Предпочтения)**.
2. Выберите вкладку **Tools (Инструменты)**.
3. В левой части диалогового окна выберите инструмент **Paste (Вставить)** из списка.
4. Включите флажок опции **Auto-place on paste and import (Автоматически вставлять по команде Вставка и при импорте)**.
5. Установите требуемое значение расстояния от исходного изображения, на котором будут вставляться копии.

Как только ввод установок в окне предпочтений будет закончен:

1. Выберите объекты.
2. В меню **Edit (Правка)**, выберите команду **Сору (Копировать)** или нажмите клавиши **CTRL + C**.
3. В меню **Edit (Правка)**, выберите команду **Paste (Вставка)** или нажмите клавиши **CTRL + V**.



Скопируйте объект...

... и вставьте (Paste)

В рабочем окружении Windows вы можете использовать свойства Специальной вставки (Paste Special). Специальная вставка (Paste Special) позволяет пользователю выбирать формат вставляемых данных.

Чтобы использовать специальную вставку (Paste Special):

1. Скопируйте объекты. Вы можете копировать и вставлять объекты из других программ.
2. В меню **Edit (Правка)**, выберите опцию **Paste Special (Специальная вставка)**.
3. Выберите формат вставляемых данных.
4. Щелкните на кнопку **ОК**.

Дублирование объектов, используя специальную вставку (Paste Special)

При работе в среде Windows вы можете использовать специальную вставку (Paste Special). Специальная вставка позволяет вам выбрать формат для вставляемых данных.

Чтобы использовать специальную вставку:

1. Скопируйте объекты. Вы можете копировать и вставлять объекты из других программ.
2. В меню **Edit (Правка)** выберите опцию **Paste Special (Специальная вставка)**.
3. Выберите формат, в котором будут вставляться данные.
4. Щелкните на кнопку **ОК**.

Дублирование объектов, используя команду дублирования (Duplicate)

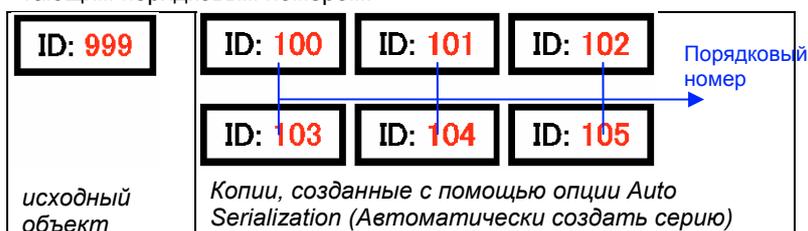
1. Выберите объекты.
2. В меню **Edit (Правка)**, выберите команду **Duplicate (Дублировать)**.

Дублирование объектов, используя окно редактора проекта (DesignEditor)

Чтобы копировать объекты, используя возможности редактора проекта DesignEditor, смотрите раздел «Изменение порядка объектов» на странице [95](#).

Работа с опцией Auto Serialization (Автоматическое создание серии)

Опция Auto Serialization (Автоматическое создание серии) позволяет пользователю создавать много копий объектов. Однако эта опция отличается от опции Step and Repeat (Мультипликации), поскольку в данном случае каждая копия имеет свой порядковый номер (**Serial Text**), т.е. каждой копии присваивается некоторая запись с возрастающим порядковым номером.



Чтобы использовать опцию Auto Serialize (Автоматически создать серию):

1. Выберите объекты.
 При этом, как минимум, один из объектов должен быть текстовым.
2. В меню **Arrange (Разместить)**, выберите опцию **Auto Serialize (Автоматически создать серию)**.

Каждое слово из выбранного текста будет отображаться в блоке **Text Selection (Выделение текста)**, который расположен в правой части диалогового окна.

3. Выберите текст, который подлежит замене. Вы можете выбрать несколько позиций.
4. Введите необходимые установки:

Number of Copies (Число копий)	Число создаваемых копий.
Copies in a row (Число копий в строке)	Число рядов, в которые должны быть помещены создаваемые копии
Horizontal spacing (Расстояние по горизонтали)	Расстояние по горизонтали между копиями.

Vertical spacing (Расстояние по вертикали)
(Расстояние по вертикали) Расстояние по вертикали между объектами.

5. Если у вас есть опция - Tab delimited file (разделители в виде табуляции), то выберите эту опцию.
6. Щелкните на кнопку **Next (Далее)**.
7. Чтобы вручную отредактировать поля, выберите поле, и введите новый текст в поле **Edit Text (Правка текста)**.
8. Чтобы использовать данные несколько раз, выберите одно из полей и затем щелкните на **Serialization (Серия)**.
9. Установите параметры:

Numeric (Число) Текст, для которого создается серия, будет использовать числовой атрибут.

Character (Символ) Текст, для которого создается серия, будет иметь обычный стандартный текстовый формат (regular text). Серия будет начинаться с самого левого символа.

Start (Пуск) Начальное значение. Это значение должно устанавливаться в соответствии с установленными выше параметрами (Numeric – числовыми или Character - символьными).

Increment (Приращение) Приращение, устанавливаемое при выводе серии текстовых блоков.



Для сохранения текущей конфигурации в виде файла данных (Data file), щелкните на кнопку **Export (Экспорт)**.

10. Щелкните на кнопку **Finish (Закончить)**.

Группировка объектов

Группировка объектов – это процесс, который заключается в объединении нескольких объектов в один набор объектов. Сгруппированные объекты можно перемещать, можно изменять их размеры и можно поворачивать, как одно целое.

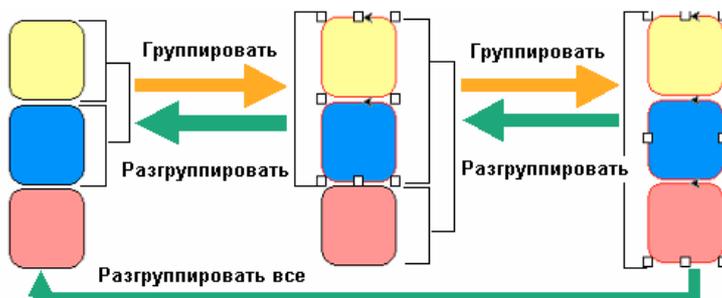
1. Выберите объекты.
2. В меню **Arrange (Разместить)** наведите курсор на строку **Group (Группировать)** и затем выберите команду **Group (Группировать)**.

Для разгруппировки последнего из сгруппированных наборов объектов.

1. Выберите сгруппированные объекты.
2. В меню **Arrange (Разместить)** наведите курсор на строку **Group (Группировка)** и затем выберите команду **Ungroup (Разгруппировать)**.

Для разгруппировки всех сгруппированных объектов.

1. Выберите сгруппированные объекты.
2. В меню Arrange (Разместить) наведите курсор на строку **Group (Групповка)** и затем выберите команду **Ungroup All (Разгруппировать все)**.

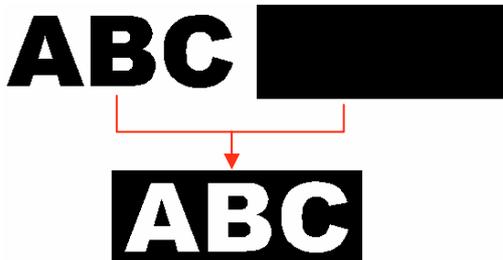


Комбинирование объектов

Комбинирование (Compounding) объектов позволяет просматривать наложенные друг на друга объекты точно так, как они будут выглядеть после резки. Если вы хотите создать сквозные отверстия в объекте, используйте опцию Compound (Комбинировать).

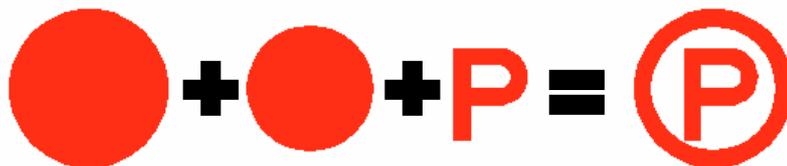


Одним из способов создания объекта, который показан слева, является способ размещения текста белого цвета поверх черного прямоугольника. В этом случае будут использованы два цвета на прозрачной пленке. Этого же результата можно добиться, используя команду комбинирования объектов, и используя только один тип пленки.



Комбинированные объекты рассматриваются, как единый объект.

Еще один пример использования комбинированных объектов



Чтобы скомбинировать объекты:

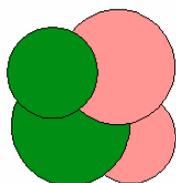
1. Выберите объекты.
2. В меню **Arrange (Разместить)** наведите курсор на строку **Compound (Комбинировать)** и затем выберите команду **Compound (Комбинировать)**.

Если комбинируются объекты с разными цветами, то цвет полученного после комбинирования объекта будет соответствовать цвету самого верхнего объекта, который используется при комбинировании.

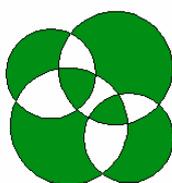
Чтобы скомбинировать объекты, с использованием их цвета:

- В меню **Arrange (Разместить)** наведите курсор на строку **Compound (Комбинировать)** и затем выберите команду **Compound by Color (Комбинировать с использованием цвета)**.

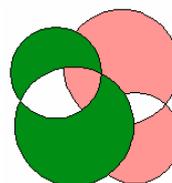
 Объекты, скомбинированные по цвету, преобразуются к объектам, выполненным трассировкой (outline).



Исходные объекты



Обычный способ комбинирования объектов



Комбинирование по цвету

Можно создавать комбинированные объекты, состоящие из нескольких слоев.

Чтобы отменить последнюю операцию комбинирования объектов:

1. Выберите скомбинированный объект.
2. В меню **Arrange (Разместить)** наведите курсор на строку **Compound (Комбинировать)** и затем выберите команду **Uncomound (Отменить комбинирование)**.

Применение маски к объектам

Под маской (*Masking*) понимается процесс обрезания объектов, векторных или растровых объектов, по форме векторного объекта. Таким образом, маску можно представить себе в виде окна, через

которое вы можете видеть часть объектов, которые расположены за маской. Все что выходит за границы маски, будет скрыто.

Самым верхним объектом в этом случае будет маска. Если вы хотите в качестве маски использовать больше одного объекта, то вам сначала необходимо сгруппировать эти объекты.



Растровый объект, к которому применена маска, не может трассироваться. Перед трассировкой необходимо прежде снять маску с такого объекта.

Чтобы создать маску:

1. Выберите объекты. Самый верхний из них будет использован в качестве маски.
2. В меню **Arrange (Разместить)** наведите курсор на строку **Mask (Маска)** и затем выберите команду **Mask (Маска)**.



Маска (ABC) и растровое изображение, которое будет замаскировано



Растровое изображение после применения команды маскирования

При отмене операции маскирования объекты возвращаются к исходному виду и размерам.

Чтобы отменить применение маски:

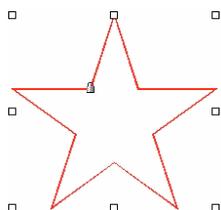
1. Выберите объект, к которому применена маска.
2. В меню **Arrange (Разместить)** наведите курсор на строку **Mask(Маска)** и затем выберите команду **Unmask (Отменить маску)**.

Блокировка объектов

Вы можете заблокировать некоторые объекты. Блокированные объекты можно выделять, но их нельзя редактировать, перемещать в другое место, и нельзя изменять их размеры.

1. Выберите объекты.
2. В меню **Arrange (Разместить)** наведите курсор на строку **Lock (Блокировать)** и затем выберите команду **Lock (Блокировать)**.

На заблокированном объекте изображается висячий замок.



Заблокированный объект с символом замка

В некоторых случаях указанный замок размещается в углу объекта, и когда вы выбираете этот объект, то замок перекрывает контрольный маркер.

Чтобы снять блокировку объекта:

1. Выберите объекты.

 Единственным способом выбора заблокированного объекта является щелчок на каждый такой объект с помощью инструмента выбора (**Select tool**) (стрелки).

2. В меню **Arrange (Разместить)** наведите курсор на строку **Lock (Блокировка)** и затем выберите команду **Unlock (Отменить блокировку)**.

Изменение порядка объектов

По мере того, как вы создаете или импортируете объекты в ваш документ, каждый такой объект будет занимать определенное положение в стопе объектов, т.е. иметь свой порядок (order). Первый объект будет создан в самом низу указанной стопы. Этот порядок будет проявляться при наложении объектов друг на друга.

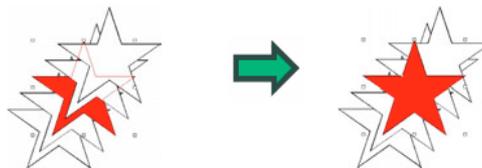
Вы можете изменить порядок расположения объектов в стопе. Для этого:

1. Выберите объекты.

2. В меню **Arrange (Разместить)** наведите курсор на строку **Order (Порядок)** и затем выберите новое положение объекта в стопе.

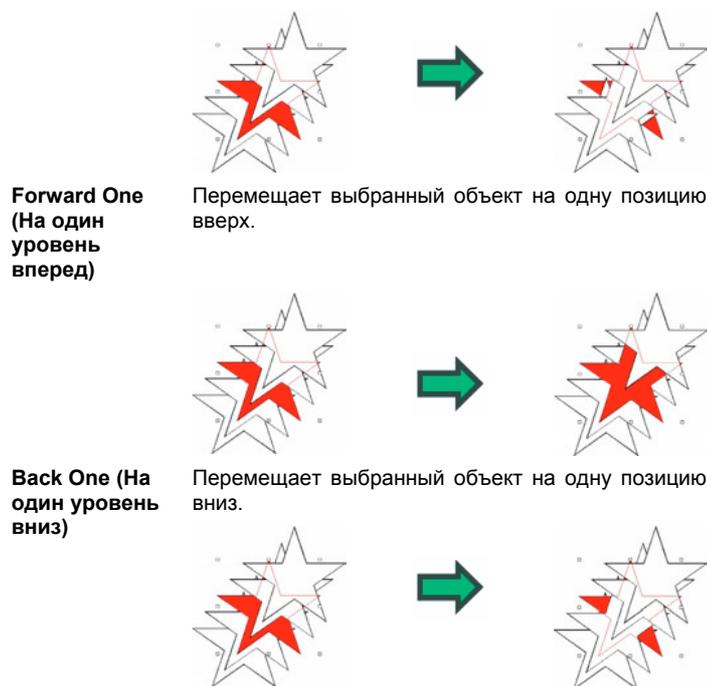
To Front (Переместить наверх)

Перемещает выбранный объект на самый верхний слой в стопе объектов так, что он будет находиться перед всеми остальными объектами.



To Back (Переместить назад)

Перемещает выбранный объект так, что он будет располагаться сзади всех остальных объектов.



Вы можете также изменить порядок объектов, перетаскивая объекты на вкладке Object (Объект) в окне проектирования – DesignEditor, смотрите в этой связи раздел «Изменение порядка объектов» на странице [95](#) для получения дополнительной информации.

Выравнивание объектов

Выравнивание (Align) объектов позволяет пользователю выравнивать объекты по отношению к одному из объектов, или выравнивать объекты в рабочей области.

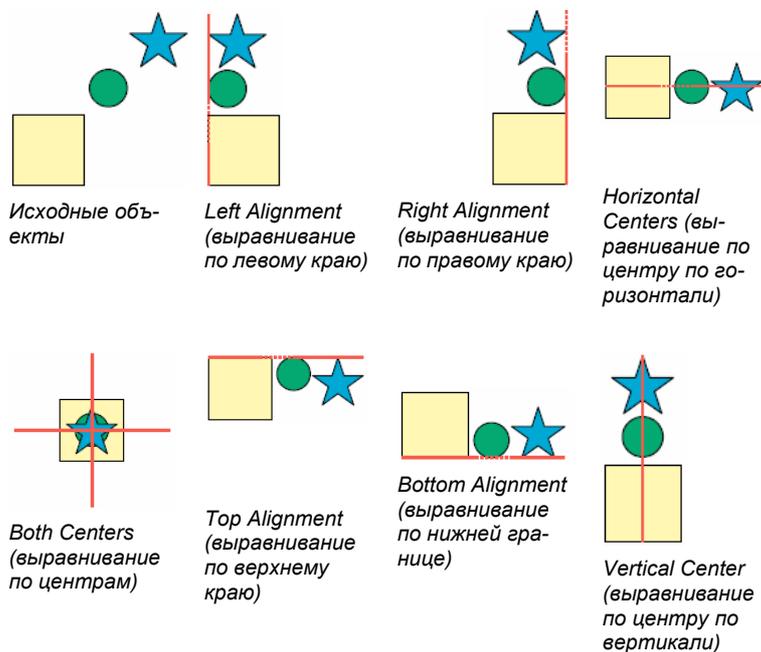
Чтобы выровнять объекты относительно другого объекта:

1. Выберите объекты.

Если вы выбрали объекты обводкой с использованием прямоугольника выделения, то объект, который будет первым по порядку из выделенных объектов, будет использован в качестве базового объекта, и будет оставаться неподвижным при выполнении этой операции. Если выбор объектов осуществлялся последовательными щелчками на каждый объект при нажатой клавише **SHIFT**, то в качестве такого базового объекта будет использоваться первый из выделенных объектов.

2. В меню **Arrange (Разместить)** наведите курсор на строку **Align (Выровнять)** и выберите способ выравнивания объектов.

В примере, приводимом ниже, в качестве базового объекта при выравнивании используется квадрат зеленого цвета.



Чтобы выровнять объекты в рабочей области:

1. Выберите объекты.
2. В меню **Arrange (Разместить)** наведите курсор на строку **Align (Выровнять)** и затем выберите способ выравнивания, который будет применен к объектам.



Если у вас используется набор границ, то объекты будут выравниваться относительно этих границ.

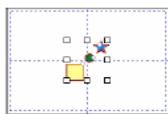


Исходные объекты

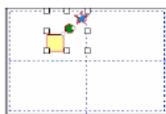
Выравнивание по
левой границе

Выравнивание по
правой границе

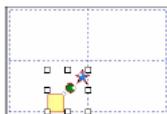
Выравнивание
относительно
центральной гори-
зонтальной линии



Выравнивание по обеим центральным линиям



Выравнивание по верхней границе



Выравнивание по нижней границе



Выравнивание относительно центральной вертикальной линии

Распределение объектов

Ваша программа позволяет изменять расстояние и положение объектов, с использованием следующих команд:

- Spacing (Расположение)
- Nesting (Вложенность)

Команда **Spacing (Расположение)** позволяет располагать объекты, используя для разделения объектов точные значения.

1. Выберите объекты.

Если вы выбираете объекты, создавая курсором прямоугольник выделения, то первый объект в по порядку ранжирования в слоях, будет использоваться в качестве неподвижного (стационарного) объекта (**Stationary Object**). Если вы выделяете объекты щелчком мыши при нажатой клавише **SHIFT**, то первый из выделенных объектов будет использоваться в качестве такого стационарного объекта (**Stationary Object**).

2. В меню **Arrange (Разместить)** выберите команду **Spacing (Расположение)**.

3. Установите следующие параметры в главном окне проектирования DesignCentral:



Установка расстояния между объектами



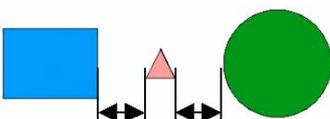
Определяет, будут ли выделенные объекты распределены по горизонтали или по вертикали.



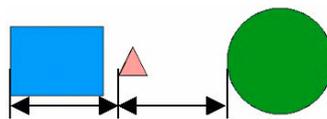
Расстояние будет измеряться от правой (верхней) стороны одного объекта до левой (нижней) стороны следующего объекта.



Расстояние будет измеряться от левой (нижней) стороны одного объекта до левой (нижней) стороны следующего объекта.



Режим измерения от конца предыдущего объекта до начала следующего объекта (End to Beginning mode)



Режим измерения от начала предыдущего объекта до начала следующего (Beginning to Beginning mode)

4. Щелкните на кнопку Apply (Применить).

Вложение объектов (Nesting)

Опция Nesting (Вложенность) распределяет объекты в определенной области, обеспечивая оптимальное использование носителя.

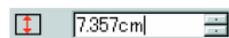
1. Выберите объекты.

2. В меню **Arrange (Разместить)** выберите команду **Nest (Вложенность)**.

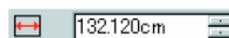
3. Установите следующие параметры в главном окне проектирования DesignCentral:



Выберите цвет объектов, к которым будет применяться команда вложенности. Если вы хотите объединить все объекты для применения операции вложенности, то выберите в данном месте опцию **All Colors (Все цвета)**.



Высота панели, на которой будут размещены выбранные объекты.



Ширина панели, на которой будут разме-



Break text (Разбить текст)

Free rotate (Произвольный поворот)

Compress Ratio (Степень уплотнения)

щены выбранные объекты.

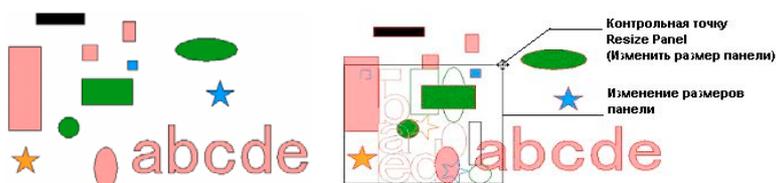
Расстояние между объектами после применения операции вложенности.

При выборе этой опции весь текст будет разделяться на отдельные символы и этим обеспечивается экономия носителя.

При выборе этой опции объекты будут поворачиваться, чтобы обеспечивалось большее уплотнение и экономия материала носителя при их размещении.

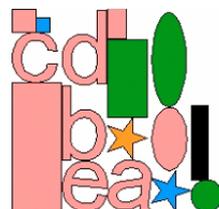
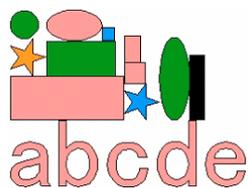
Выводит значение уплотнения, которое обеспечивается при использовании функции вложенности для объектов.

Вы также можете щелкнуть и перетащить контрольную точку **Resize Panel (Изменить размер панели)**, расположенную в правом верхнем углу панели. Если размеры панели слишком малы, чтобы на ней разместились все выделенные объекты, то цвет границы панели изменяется и вместо черного цвета производится красным.



Исходные объекты в исходном положении

Перетаскивание контрольного маркера для изменения размеров панели



Вложенные (Nested) объекты при отключенных опциях *Break text (Разбить текст)* и *Free rotate (Произвольный поворот)*

Вложенные (Nested) объекты при включенной опции *Break text (Разбить текст)* и отключенной опции *Free rotate (Произвольный поворот)*

Вложенные (Nested) объекты при включенных опциях *Break text (Разбить текст)* и *Free rotate (Произвольный поворот)*

Привязка объектов

Вы можете включить опцию для привязки объектов, а затем создавать, редактировать и перемещать фекторые объекты различной формы для обеспечения точного местоположения объектов.

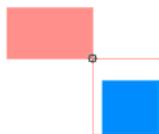
Существует шесть типов привязки:

- Snap to Point (Привязка к точке)
- Snap to Guide (Привязка к направляющим)
- Snap to Intersection (привязка к пересечениям)
- Snap to Grid (Привязка к сетке)
- Snap to Edge (Привязка к краю)
- Snap to Center of Gravity (Привязка к центру тяжести)

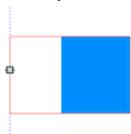
Чтобы активизировать функцию привязки:

- В меню **View (Вид)** наведите курсор на строку **Snap (Привязка)** и затем выберите команду **Snap to [...] (Привязать к [...])**

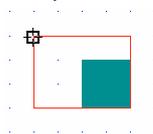
Ниже показаны различные варианты привязки: snap:



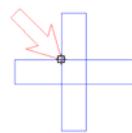
Snap to Point (Привязка к точке)



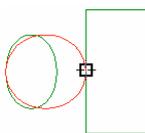
Snap to Guide (Привязка к направляющим)



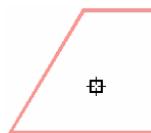
Snap to Grid (Привязка к сетке)



Snap to Intersection (Привязка к пересечению)



Snap to Edge (Привязка к краю)



Snap to Center of Gravity (Привязка к центру тяжести)

Удаление объектов

Вы можете удалять объекты, удаляя их из документа.

1. Выберите объекты.
2. В меню **Edit (Правка)**, выберите опцию **Clear (Очистить)**.
Или
3. Нажмите на клавиши **BACKSPACE (Возврат)** или **DELETE (Удалить)**.

Объект будет удален из вида, но не из вашего документа. При таком удалении объект пересылается в корзину.

Для полного удаления объекта из документа без возможности его последующего восстановления, вы должны очистить корзину (Trash Layer). Для этого:

1. Выберите объекты.
2. В меню **Edit (Правка)**, выберите опцию **Cut (Вырезать)**.

Чтобы восстановить объект, который ранее был помещен в корзину:

1. Выберите объекты в окне DesignEditor.
2. В меню **Edit (Правка)** наведите курсор на строку **Trash Can (Корзина)** и затем выберите команду **Recover (Восстановить)**.



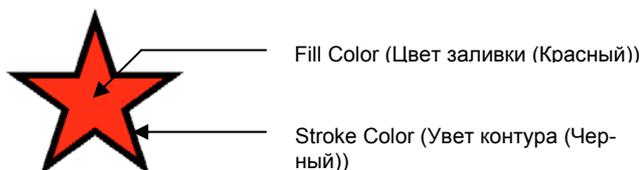
Для удаления всех объектов из корзины:

- В меню **Edit (Правка)** наведите курсор на строку **Trash Can (Корзина)** и затем выберите команду **Empty Trash (Очистить корзину)**.

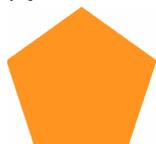
8. Работа с цветом

Ваша программа предоставляет набор мощных инструментов, применяемых при работе с цветом. В этой главе вы узнаете, как применять цвет к различным элементам вашего проекта.

К каждому объекту в вашем проекте можно применит цвет заливки (**Fill color**) и цвет контура (**Stroke color**).



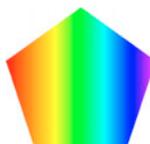
Цвет, используемый для заливки (**Fill Color**) может быть однородным непрозрачным цветом (**Solid Color**), для этого может использоваться некая структура (**Pattern**) или **Gradient** (Градиентная заливка).



Solid (Непрозрачный цвет)



Pattern (Структура)



Gradient (Градиентная заливка)

Доступные цветовые модели

Цвета могут быть определены, используя следующие модели:

RGB	Цвет выражается в виде комбинации значений компонент красного, зеленого и синего. Эта цветовая модель наиболее часто используется в компьютерной графике.
CMYK	Цвет выражается в виде комбинации значений компонент бирюзового (cyan), пурпурного (magenta), желтого (yellow) и черного (black). Эта цветовая модель наиболее часто используется в цветной печати.
LAB	Модель CIE LAB является аппаратно независимой цветовой моделью, значение цвета в которой выражается в значениях светимости (luminance) и двух хроматических компонент.
HSB	Цвет выражается с использованием значений цветового тона (hue), насыщенности (saturation) и яркости (brightness).

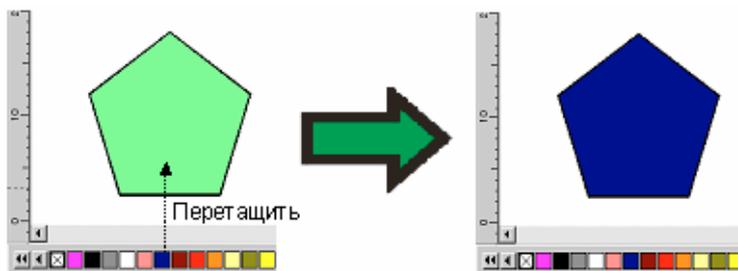
Spot	Цвет определяется номером из списка стандартных смешанных цветов или красящих лент, поставляемых изготовителями.
Duotone	Двухцветная модель (Duotone) осуществляется наложением двух плашечных цветов. Цвет, который печатается первым, называется основным (<i>базовым</i>) <i>цветом (base)</i> , а цвет, который печатается сверху основного цвета, называется верхним (<i>top</i>).

Использование цветов из палитры образцов цвета

Вы можете применять цвета к элементам проекта, используя образцы цветов из палитры (Swatch Table). Для этого:

1. Выберите объекты.
2. Выберите необходимый образец цвета в палитре (Swatch Table). Нажимайте клавишу **CTRL**, чтобы выбранный образец цвета применить к контуру объекта.

Вы можете также применить цвета, щелкнув на образец в палитре, и перетаскивая этот цвет непосредственно на объект.



При выполнении этой операции, когда вы щелкаете и перетаскиваете цвет образца в рабочую область, форма курсора изменяется в зависимости от его местоположения, как показано ниже:

-  Заливка объекта, над которым позиционируется курсор с выбранным цветом.
-  Изменение цвета контура, над которым располагается курсор с выбранным цветом.
-  Замена цвета фона (подложки) выбранным цветом.

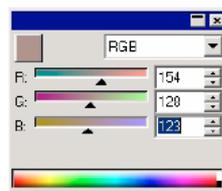
Цветовые образцы отображаются по-разному в зависимости от используемого цветового режима. Плашечные цвета изображаются с использованием небольшой точки в верхнем правом углу цветового образца. Двухцветная модель (Duotone) помечается двумя точками в верхней части цветового образца.



Применение цветов, используя окно для смешивания цветов

Диалоговое окно Color Mixer (Смеситель цвета) используется для задания и применения цвета к элементам вашего проекта.

- Чтобы открыть диалоговое окно Color Mixer (Смеситель цвета) в меню **View (Вид)** выберите команду **Color Mixer (Смеситель цвета)**.



Окно Смесителя цвета
(Color Mixer)

Когда вы выбираете объект, то цвет его заливки отображается в окошке, расположенном в верхнем левом углу диалогового окна смесителя цвета (Color Mixer). Если одновременно выбрано несколько объектов, то в этом окошке выводится цвет только первого из выбранных объектов.

Используйте окно со списком в правом верхнем углу смесителя для выбора цветовой модели (RGB, CMYK, LAB, HSB, плашечных цветов – Spot или двухцветной модели - Duotone).

После выбора цветовой модели, у вас есть несколько способов, предусмотренных для задания цвета в окне смесителя:

- Можно вводить численные значения координат цвета в соответствующие поля ввода, или щелкать на кнопки с изображением стелок вверх и вниз, которые расположены справа от полей ввода.
- Можно щелкнуть и перетащить ползунок соответствующего цветового канала.

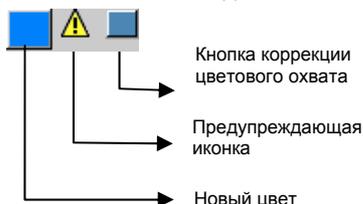


- Можно щелкнуть и провести пипеткой по цветовой шкале, которая расположена в самом низу окна смесителя (Color Mixer). После выбора требуемого цвета отпустите кнопку мыши.



С помощью смесителя цветов (Color Mixer) можно определять цвета, причем может оказаться так, что выбранный вами цвет выходит за диапазон области цветового охвата выбранной вами цветовой модели. В этом случае в окне рядом с образцом выбранного вами

цвета выводится предупреждающая иконка с символом восклицательного знака, а рядом с ней дополнительная иконка. На самом деле эта дополнительная иконка является функциональной кнопкой, которая при щелчке на этой кнопке обеспечивает коррекцию выбранного вами цвета так, чтобы он попадал в границы области цветового охвата. После такого щелчка цвет будет переопределен, а обе иконки (предупреждение и кнопка коррекции цвета) отключаются и больше не выводятся в окне смесителя.



Иконка с предупреждающим символом выводится только в том случае, когда вы просматриваете объекты в цветовых моделях RGB, HSV или LAB. Программа проверяет, может ли задаваемый вами цвет точно выводиться в цветовом пространстве CMYK, основываясь на текущем активном профиле плоттера, который вы выбрали в установках диалогового окна Color Settings (Установки для цвета). Для дополнительной информации смотрите раздел «Конфигурирование системы для цветной печати» на странице [201](#). Если вы не скорректируете цвет, чтобы он попал в область цветового охвата, то выбранный вами цвет будет печататься неправильно.

Определение цвета с помощью пипетки (Eyedropper)

Другим способом, обеспечивающим применения цвета, является использование инструмента пипетки (Eyedropper).

1. Выберите объекты.
2. Щелкните на кнопку с изображением инструмента **Пипетки**  (**Eyedropper**).
3. Перенесите курсор на объект или растр с тем цветом, который вы хотите назначить выбранному объекту, и щелкните на кнопку.

 Нажатие клавиши **CTRL** применяет выбранный цвет к контуру выбранного объекта.

Этот же самый способ можно использовать для применения структур (patterns) и градиентных заливок (gradients).

 Для выбора конкретного цвета из структуры или градиента, сле-

дуйте приведенной выше методике, но удерживайте нажатой клавишу **SHIFT** при выборе цвета.

Цвет заливки/контура (Fill / Stroke Color), принимаемый по умолчанию

Когда создается новый объект, то используются цвета для контуров и заливки (Stroke and Fill colors), принимаемые по умолчанию. Эти цвета показываются в виде образцов в нижнем правом углу рабочей области.



Цвета по умолчанию для контура (Stroke) и заливки (Fill)

Для изменения цвета контура/заливки, принимаемого по умолчанию:

1. Щелкните на свободное место в рабочей области.
2. Перетащите образец требуемого цвета из палитры с образцами цветов (Color Swatch) или из окна смесителя цвета (Color Mixer) на образец цвета для заливки или контура (Fill / Stroke color), принимаемый по умолчанию, который находится в правом нижнем углу рабочей области.

После установки цвета по умолчанию для заливки/контура (Fills / Strokes color), все новые объекты *в этом документе* будут создаваться с использованием этих цветов.

- Чтобы установить цвет заливки по умолчанию для всех документов, создаваемых по умолчанию в этой программе, просто перетащите требуемый цвет в самую левую позицию и положите его сразу после иконки прозрачного цвета.



Цвет фона (Background) / Цвет переднего плана (Foreground Color)

Когда вы работаете в режиме правки растровых данных, то цвета, показываемые в нижнем правом углу рабочей области, характеризуют цвета для переднего плана (foreground) и фона (background).

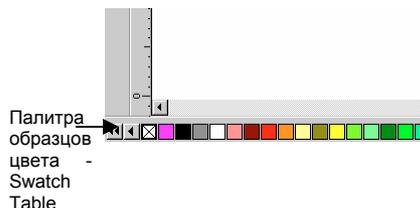


Цвет фона (Background) и цвет переднего плана (Foreground)

Вы можете изменить цвет фона и цвет переднего плана, используя те же самые методы, которые применяются при изменении цветов, принимаемых по умолчанию для заливки и контура векторных объектов.

Палитра образцов цвета (Swatch Table)

Палитра образцов цвета (Swatch Tables – с расширением (*.swt)), включает группу стандартных цветов, градиентов и структур, которые можно применять к объектам в вашем проекте.



Чтобы показать палитру с образцами цветов (Swatch Table), в меню **View (Вид)** выберите опцию **Swatch Table (Палитра образцов цвета)**.

Палитру с образцами цветов (Swatch Table) можно перемещать для размещения в разных местах рабочего окна, для этого просто щелкните на нее и перетащите в новое место. Если необходимо используйте стрелки прокрутки для просмотра других цветов в палитре.



Двойной щелчок на кнопку в строке заголовка возвращает палитру с образцами цветов (Swatch Table) к ее исходному виду.

Можно просматривать цвета в указанной палитре в виде списка, в котором выводятся дополнительные свойства для каждого цвета.

1. Для этого перетащите палитру с образцами цветов в рабочую область и сделайте ее незакрепленной (плавающей).
2. Щелкните правой кнопкой на палитру - Swatch Table, и переместите курсор на команду **List View (Просмотр списка)**.
3. Чтобы вернуться к режиму просмотра цветовой палитры наведите курсор на строку **Palette View (Вид палитры)** в том же самом меню.

По умолчанию в палитре цветовых образцов (Swatch Table) показаны все доступные цвета, градиенты и структуры.

Чтобы выбрать один из указанных типов цветов заливки для отображения в палитре цветовых образцов, щелкните правой кнопкой на палитре цветовых образцов, выберите команду **Show (Показать)**, и затем щелкните на опцию Fill type (Тип заливки) (**All (Все)**, **Color (Цвет)**, **Pattern (Структура)** или **Gradient (Градиент)**).

Создание новой палитры с образцами цветов

Вы можете создать вашу собственную пользовательскую палитру образцов, которая будет содержать только те цвета, которые вы укажете. Для создания такой частной палитры с образцами цветов:

- В меню **View (Вид)** наведите курсор на строку **Color (Цвет)** и затем выберите команду **New Table (Новая палитра)**.

- При этом создается новая цветовая палитра, которая содержит всего один цвет (Прозрачный - Transparent), и эта палитра заменяет текущую палитру.

Вы можете добавлять цвета в эту новую палитру разными способами:

- Можно щелкнуть и перетащить цвета из окна смесителя цвета (Color Mixer).
- Добавить новый набор цветов из библиотеки цветов (Color Libraries).
- Создавать цвета в самом документе.
- Создавать структуру, основанную на объектах из вашего документа.
- Использовать диалоговое окно Color Specs (Параметры цвета).

Добавление нового цвета с помощью окна смесителя цветов

1. Откройте диалоговое окно смесителя цветов (Color Mixer).
2. Создайте новый цвет, который вы хотите добавить в палитру. Смотрите раздел «Применение цветов, используя окно для смешивания цветов (Color Mixer)» на странице [105](#) для получения дополнительной информации.
3. Щелкните на плашку цвета, созданного в смесителе, и перетащите ее в палитру. Вы можете поместить этот образец цвета в любое место в палитре цветов.



Добавление новых цветов, используя окно Color Specs (Параметры цвета)

1. Откройте диалоговое окно Color Specs (Параметры цвета).
2. Создайте новый цвет или добавьте цвет из существующей библиотеки цветов. Смотрите раздел «Использование диалогового окна Color Specs (Параметры цвета)» на странице [112](#) для дополнительной информации о том, как работать с окном Color Specs (Параметры цвета).

Добавление новых цветов из библиотек цветов

1. В меню **View (Вид)** наведите курсор на строку **Color (Цвет)**, и затем выберите команду **Open Table (Открыть палитру)** или **Import Table (Импортировать палитру)**.

Если вы выберете команду Open Table (Открыть палитру) или Load Table (Загрузить палитру), то все цвета в палитре цветов (Swatch Table) будут заменены цветами из цветовой библиотеки. Если вы используете команду Import Table (Импортировать палитру) или Merge Table (Слияние палитр), то цвета из цветовой библиотеки (Color Library) добавятся в существующую палитру.

2. Выберите файл библиотеки цветов (Color Library).



Дополнительные библиотеки цветов можно найти в папке с образцами цветов - Swatch folder.

3. Щелкните на кнопку **Open (Открыть)**.

Все цвета из выбранной библиотеки цветов (Color Library) будут добавлены в вашу палитру цветовых образцов.

Вы можете также добавлять цвета из библиотеки, используя диалоговое окно Color Specs (Параметры цвета). Смотрите раздел «Color Spec (Параметры цвета) вкладка Library (Библиотека)» на странице [115](#) для получения дополнительной информации.

Использование команды Merge (Слияние) для добавления цветов из документа

Если вы создали ряд собственных цветов, но не добавили их в палитру, то можно использовать команду **Merge From Document (Слияние цветов из документа)**. Программа просматривает документ, и все цвета, которые она обнаруживает в документе, будут добавлены в палитру. Если в вашем документе используются градинтные заливки, то они также будут добавлены в палитру.

- В меню **View (Вид)** наведите курсор на строку **Color (Цвет)**, и затем выберите команду **Merge from Document (Слияние цветов из документа)**.

Добавление и создание новой структуры

1. Выберите объекты.



Можно также создать структуру из растровых данных.

2. В меню **View (Вид)** наведите курсор на строку **Color (Цвет)** и затем выберите команду **Define Pattern (Определить структуру)**.

Новая структура будет добавлена в палитру. Для редактирования структуры после того, как вы ее создали, дважды щелкните на эту структуру, и редактируйте ее, из диалогового окна Advanced Settings (Расширенные установки).

Сохранение палитры цветовых образцов (Swatch Tables)

Палитра цветовых образцов сохраняется в виде файла, поэтому с ней можно обращаться, как с обычным файлом.

- В меню **View (Вид)** наведите курсор на строку **Color (Цвет)** и затем выберите команду **Save Table (Сохранить палитру)** или **Save Table As (Сохранить палитру как...)**.

Слияние похожих цветов

Вы можете объединять в палитре те цвета, которые имеют разные названия, но одинаковые значения цветовых координат.

- Для этого в меню **View (Вид)** наведите курсор на строку **Color (Цвет)** и затем выберите команду **Merge Similar Colors (Объединить аналогичные цвета)**.

Удаление цветов из палитры с образцами цветов

Вы можете удалять ненужные вам цвета из палитры с образцами цветов. Для этого:

1. Наведите курсор на тот цвет в палитре с образцами цветов, который вы хотите удалить.
2. Правой кнопкой щелкните на этот образец и из раскрывающегося контекстного меню выберите команду **Delete (Удалить)**.

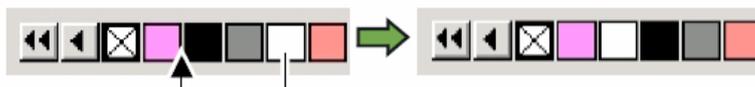
 Прозрачный цвет (Transparent) удалить нельзя.

Можно также удалять цвета из палитры с образцами цветов, используя возможности диалогового окна **Color Specs (Параметры цвета)**. Для дополнительной информации смотрите раздел «Удаление цветов из палитры, используя диалоговое окно **Color Specs (Параметры цвета)**» на странице [114](#).

Изменение порядка следования цветов в палитре с образцами цветов

Существует несколько способов для изменения положения образца цвета в палитре с образцами (Swatch Table)

- Можно щелкнуть на образец и перетащить его в новое место в палитре с образцами цветов.



перетащить

- Можно выполнить эту операцию, используя диалоговое окно **Color Specs (Параметры цвета)**. Смотрите раздел «Изменение порядка цветов в палитре с помощью диалогового окна **Color Specs (Параметры цвета)**» на странице [115](#) для дополнительной информации.
- Правой кнопкой щелкните на палитру Swatch Table и выберите

команду **Sort (Упорядочить)**. Вы можете упорядочить цвета в палитре по их названиям (Name), значениям координат цвета в моделях RGB / HSV, по названиям Поставщика (Vendor), по типу (Type) или по номеру партии (Part #).

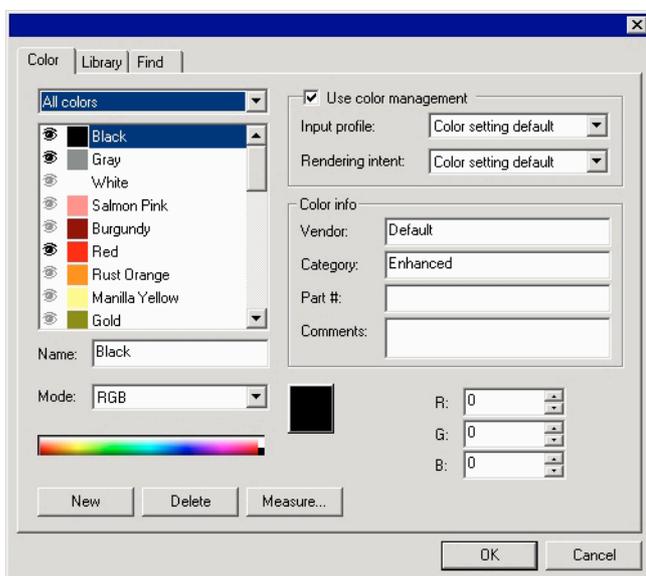
Использование диалогового окна Color Specs (Параметры цвета)

Диалоговое окно Color Specs (Параметры цвета) используется для определения всех характеристик, относящихся к цвету. Чтобы открыть диалоговое окно Color Specs (Параметры цвета):

- Дважды щелкните на любой непрозрачный цвет (solid color) в палитре с образцами цветов (Swatch Table).

Или

- В меню **View (Вид)** наведите курсор на строку **Color (Цвет)** и затем выберите команду **Color Specs (Параметры цвета)**.



Окно Color Specs (Параметры цвета) - вкладка Color (Цвет)

На вкладке Color (Цвет) в диалоговом окне Color Specs (Параметры цвета) можно устанавливать и просматривать все характеристики цвета.

В поле списка, которое находится в верхней части диалогового окна, вы можете выбрать цвета, которые будут отображаться в списке. Можно выбирать любой цвет из следующих источников:

Swatch Table (Цветовой палитры)	Все цвета, которые определены в представленной цветовой палитре (Swatch Table).
Used colors (Использованные цвета)	Все цвета, которые использованы в вашем текущем документе.
All colors (Все цвета)	Все цвета в палитре цветов и также цвета, использованные в документе.

Каждый цвет в списке отображается с использованием соответствующей иконки, которая расположена слева от цвета. Эта иконка указывает на то, как используется данный цвет в документе.



Цвет используется в документе. Щелкните на эту иконку, чтобы скрыть все объекты в вашем документе, которые используют этот цвет.



Этот цвет используется в документе, но все объекты, которые используют указанный цвет, скрыты и не отображаются. Щелчок на эту иконку приведет к тому, что все объекты в вашем документе, использующие этот цвет, будут снова отображаться в рабочем окне.



Цвет не используется в документе.

Для каждого цвета можно контролировать следующие свойства:

Color Name (Название цвета)	Это название цвета, определенное в цветовой палитре (Swatch Table).								
Color Mode (Цветовой режим)	Под цветовым режимом понимается то, что цвет может относиться к цветовой модели RGB, CMYK, LAB, HSB, Spot (Плашечный цвет) или Duotone (Цвет, составленный из двух цветов). Плашечные цвета (Spot colors) обозначены маленькими точками, расположенными на правой стороне иконки.								
	<table> <tr> <td></td> <td><i>Process Color</i> (Смесевый обрабатываемый цвет)</td> <td></td> <td><i>Spot Color</i> (Плашечный цвет)</td> </tr> <tr> <td></td> <td><i>Duotone Color</i> (Цвет, составленный из двух цветов)</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		<i>Process Color</i> (Смесевый обрабатываемый цвет)		<i>Spot Color</i> (Плашечный цвет)		<i>Duotone Color</i> (Цвет, составленный из двух цветов)		
	<i>Process Color</i> (Смесевый обрабатываемый цвет)		<i>Spot Color</i> (Плашечный цвет)						
	<i>Duotone Color</i> (Цвет, составленный из двух цветов)								
Color Values (Цветовые значения)	Это цветовые координаты для выбранного цвета. Значения будут изменяться в зависимости от выбранной цветовой модели.								
Color Info (Информация о цвете)	В цветовой палитре указываются такие информационные параметры, как Vendor (Поставщик), Type (Тип), Part# (№ партии) и комментарий (Comments).								

Use Color Management (Использование системы управления цветом)	Если эта опция включена, то установки, введенные в системе управления цветом, используются при цветной печати. Вы можете устанавливать различные входные цветовые профили (Input Color Profile) и выбирать разные методы визуализации (Rendering Intent) для каждого цвета.
---	---

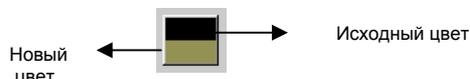
Создание новых цветов в диалоговом окне Color Specs (Параметры цвета)

1. Щелкните на кнопку **New (Новый)**.
2. Измените название цвета, и введите значения в раздел информации о цвете (**Color Info**).
3. Выберите цветовой режим в списке.
4. Выберите новый цвет.
 - Введите численные значения или щелкните на кнопки со стрелками вверх и вниз, расположенные справа от полей ввода.
 - Щелкните и перетащите мышью по цветовой шкале, которая расположена в нижней части диалогового окна смесителя. Когда вы найдете тот цвет, который вас устраивает, отпустите кнопку мыши.



- Щелкните на образец цвета, который расположен справа от поля выбора цветового режима. Откроется стандартное диалоговое окно для установки цвета (Color Setting).

При выборе цвета в окошке для вывода образца цвета выводятся два цветовых образца: сверху образец исходного цвета, а ниже образец нового цвета.



Вы можете также измерить новый цвет с помощью соответствующего измерительного прибора, и использовать для характеристики этого цвета измеренные значения цветовых координат. Щелкните на кнопку **Measure (Измерить)**.

- Измерительный прибор можно определить в меню **Edit (Правка)**, где необходимо выбрать строку **Preferences (Предпочтения)** и затем на вкладке **Tool (Инструмент)** выбрать опцию **Meter Options (Измерительное устройство)**.

Удаление цветов из палитры, используя диалоговое окно Color Specs (Параметры цвета)

1. В списке выберите цвет, который необходимо удалить.
2. Щелкните на кнопку **Delete (Удалить)**.

Изменение цвета с использованием диалогового окна Color Specs (Параметры цвета)

1. В списке выберите цвет, который необходимо изменить.
2. Измените название для этого цвета, цветовой режим, информацию, и осуществите все настройки, которые описаны в разделе «Создание новых цветов с использованием диалогового окна Color Specs (Параметры цвета)» на странице [114](#).

Изменение порядка цветов в палитре, используя диалоговое окно Color Specs (Параметры цвета)

Щелкните и перетащите цвет в списке цветов.



Диалоговое окно Color Specs (Параметры цвета) – вкладка Library (Библиотека)

Используя возможности, предусмотренные на вкладке Library (Библиотека) диалогового окна Color Specs (Параметры цвета), вы можете удалять цвета из палитры Swatch Table и также добавлять цвета из библиотек цветов в указанную палитру.

1. Выберите опцию Vendor (Поставщик) и Type (Тип) в списке.
2. В списке, расположенном справа, выберите цвет, который будет добавлен к палитре с образцами цветов (Swatch Table), и щелкните на кнопку Add (Добавить).

 Вы можете выбрать несколько цветов, используя клавиши **SHIFT** и **CTRL**.

3. Чтобы удалить цвет из палитры с образцами цветов - Swatch Table, выберите цвет в списке, и щелкните на кнопку **Delete** (Удалить).

Диалоговое окно Color Specs (Параметры цвета) – вкладка Find (Найти)

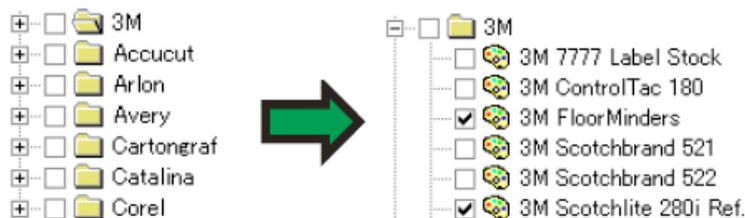
Используя возможности, предусмотренные на вкладке Find (Найти) диалогового окна Color Specs (Параметры цвета), вы можете осуществлять поиск цвета в цветовых библиотеках, который совпадает с цветом, использованным в вашем проекте. Для этого:

1. В списке цветов, который расположен в левой части окна, выберите цвет, поиск для которого вы хотите осуществить.

 Вы также можете использовать ваш измерительный прибор,

чтобы измерить конкретный образец цвета. Чтобы измерить цвет, щелкните на кнопку **Measure (Измерить)**.

- Выберите опцию **Vendors (Поставщики)** и **Types (Типы)** в списке. Щелкните на иконку () , расположенную слева от названия и выберите название. Щелкните на кнопку () для раскрытия списка, чтобы просмотреть весь список типов и поставщиков.



Вы можете выбирать нескольких поставщиков (**Vendor**) и разные типы (**Type**).

- Выберите значение для допуска при поиске по списку.
- Щелкните на кнопку **Search (Искать)**.

По результатам поиска внизу экрана отображается цвет, который в наибольшей степени соответствует выбранному цвету. Когда вы выбираете цвет в списке, в процессе настройки цветов на месте данного цветового образца будет отображаться цвет, поиск для которого осуществляется (он расположен сверху) и цвет, который найден в библиотеке цветов (он располагается снизу).



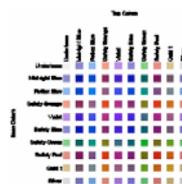
- Выберите цвет в списке.
- Щелкните на кнопку **Replace (Заменить)**, чтобы заменить цвет, выбранный в пункте 2 цвет новым цветом, который найден в библиотеке цветов (Color Library). Щелкните на кнопку **Add (Добавить)**, чтобы добавить новый цвет в палитру образцов цветов (Swatch Table).

Создание цветовых палитр с образцами цвета (Swatch Tables)

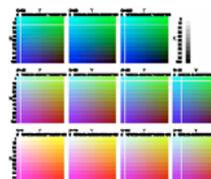
Программа позволяет автоматически создавать следующие типы палитр с образцами цветов.

Duotone (Цвета, составленные из двух цветов)

В этой палитре цветовых образцов показаны все цвета, созданные смешиванием двух цветов, которые могут быть созданы, используя плашечные (spot) цвета в текущей палитре.

**CMYK**

В этой палитре цветовых образцов показаны все цвета комбинации цветовых компонент CMY, доступные в текущей палитре, плюс диапазон значений черного цвета.

**Current Palette (Текущая палитра)**

Здесь представлены все цвета, которые имеются в текущей палитре.

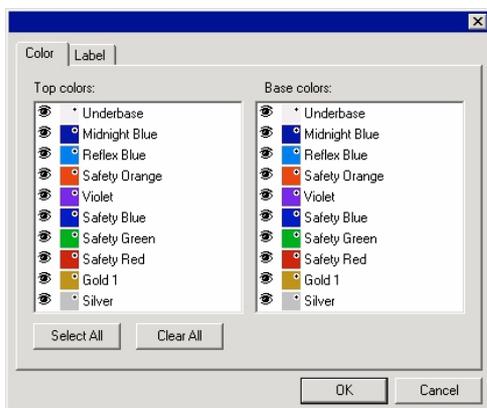


Чтобы создать палитру с образцами цветов:

- Из меню **View (Вид)** выберите команду **Create Swatch (Создать палитру с образцами цветов)**, после чего выберите опцию **Duotone (Двухцветные смеси)**, **CMYK** или **Current Palette (Текущая палитра)**.
- Выберите следующие установки в окне проектирования DesignCentral:
 -  Для определения размеров каждого цветового образца
 -  Для определения свободного пространства, занимаемого надписью, которая располагается слева и сверху от палитры с цветовыми образцами.
 -  Для задания расстояния по горизонтали между образцами.
 -  Для задания расстояния по вертикали между образцами.
 -  Для числа образцов цвета или наборов образцов в строке.
- Щелкните на кнопку **Advanced (Дополнительно)** для ввода дополнительных установок.
- Щелкните на кнопку **Apply (Применить)** .

Сформированная палитра с образцами цветов будет выведена в нижнем левом углу страницы.

Дополнительные установки для палитры цветовых образцов, образованных смесями двух цветов (Duotone Swatch Tables)



На вкладке **Color (Цвет)** установите флажок с иконкой , расположенной слева от списка плашечных цветов, чтобы указать, будет этот цвет отображаться в палитре цветовых образцов. Вы можете исключать цвета из любого набора верхних цветов (top colors) или из наборов основных (базовых) цветов (base colors).



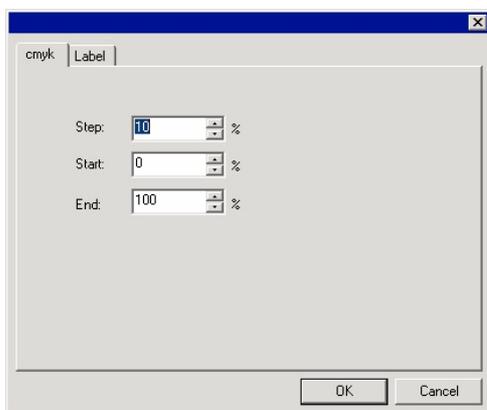
Цвет будет отображаться в палитре с образцами цветов



Цвет не будет отображаться в палитре с образцами цветов

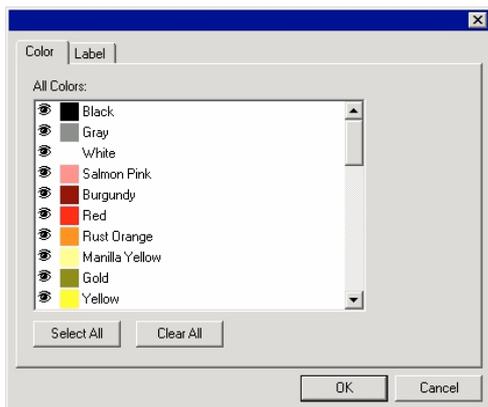
На вкладке **Label (Надпись)** выберите шрифт (font), который будет использоваться для надписей.

Дополнительные установки для палитры цветовых образцов CMYK (CMYK Swatch Tables)



- Step (Шаг)** Изменение количества чернил между соседними цветовыми образцами.
- Start (Начало)** Нижняя граница диапазона цветовых значений в палитре цветовых образцов.
- End (Конец)** Верхняя граница диапазона цветовых значений в палитре цветовых образцов.

Дополнительные установки для текущей палитры цветовых образцов (Current Palette Swatch Tables)



На вкладке **Color (Цвет)** установите флажок с иконкой , расположенной слева от списка плашечных цветов, чтобы указать, будет этот цвет отображаться в палитре цветовых образцов. Вы можете исключать цвета из любого набора верхних цветов (top colors) или из наборов основных (базовых) цветов (base colors).



Цвет будет отображаться в палитре с образцами цветов



Цвет не будет отображаться в палитре с образцами цветов

На вкладке **Label (Надпись)** выберите шрифт (font), который будет использоваться для надписей.

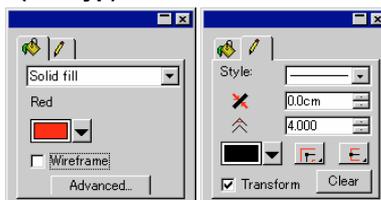
9. Использование редактора Fill/Stroke

Редактор Fill/Stroke (Заливка/Контур) отображает информацию о том, какие параметры использованы для заливки и контуров объектов.

Вывод окна редактора Fill/Stroke (Заливка/Контур)

Редактор Fill/Stroke (Заливка/Контур) состоит из двух окон: вкладки **Fill (Заливка)** и вкладки **Stroke (Контур)**.

Чтобы открыть окно редактора Fill/Stroke (Заливка/Контур) в меню **View (Вид)** выберите опцию **Fill/Stroke Editor (Редактор Заливка/Контур)**.



Редактор
Fill/Stroke
(Залив-
ка/Контур) –
вкладка Fill
(Заливка)

Редактор
Fill/Stroke (За-
ливка/Контур) –
вкладка Stroke
(Контур)

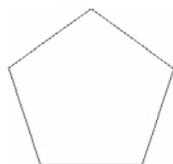
Редактор Fill/Stroke (Заливка/Контур) – вкладка Fill (Заливка)

На вкладке Fill (Заливка) редактора Fill/Stroke (Заливка/Контур) отображаются свойства для заливки векторных объектов.

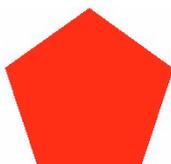
Для векторных объектов используются следующие режимы заливок:

No Fill (Без заливки)	Векторный объект не имеет заливки.
Solid Fill (Заливка непрозрачным цветом)	Для заливки объекта используется непрозрачный цвет.
Pattern Fill (Заливка текстурой)	Для заливки объекта используется текстура, которая состоит из многочисленных копий некоторой исходной структуры.
Gradient Fill (Градиентная заливка)	Для заливки объекта используется градиент, который образуется переходом между двумя или большим числом цветов, так что при этом один цвет плавно переходит в другой цвет с определенными дискретными изменениями цвета.

Для дополнительной информации относительно того, как устанавливать характеристики заливки объекта, смотрите раздел «Работа с цветом» на странице [103](#).



No Fill (Нет заливки)



Solid Fill (Непрозрачный цвет)



Pattern Fill (Заливка текстурой)



Gradient Fill (Градиентная заливка)

Применение опции **No Fill (Нет заливки)** к объекту

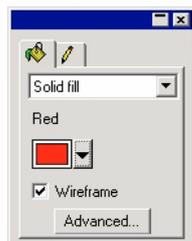
Чтобы применить к объекту опцию **No Fill (Нет заливки)**:

1. Выберите объект.
2. В редакторе **Fill/Stroke Editor (Заливка/Контур)** выберите опцию **No Fill (Нет заливки)** или щелкните на иконку на цветовой палитре.

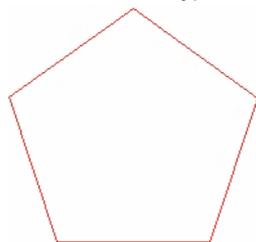
Применение опции **Solid Fill (Непрозрачный цвет)** к объекту

Чтобы применить к объекту опцию **Solid Fill (Непрозрачный цвет)**:

1. Выберите объект.
2. В редакторе **Fill/Stroke Editor (Заливка/Контур)** выберите опцию **Solid Fill (Непрозрачный цвет)**.



3. Выберите цвет заливки из списка цветов
4. Если это необходимо, выберите опцию **Wireframe (Каркас)**, чтобы объект отображался контуром, цвет которого определен цветом заливки. Эта установка отменяет установку для выбора цвета контура.



Заливка **Solid Fill (Непрозрачный цвет)** вместе с опцией **Wireframe (Каркас)**

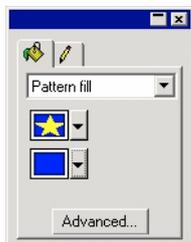
- Щелкните на кнопку **Advanced (Дополнительно)**, чтобы отредактировать цвет заливки, используя возможности диалогового окна Color Specs (Параметры цвета). Для получения дополнительной информации, касающейся использования диалогового окна Color Specs (Параметры цвета), смотрите раздел «Использование диалогового окна Color Specs (Параметры цвета)» на странице [109](#).

Вы можете также применить заливку непрозрачным цветом, выбрав объект и щелкнув на цветной образец с непрозрачным цветом в цветовой палитре.

Применение опции Pattern Fill (Заливка текстурой) к объекту

Чтобы применить к объекту опцию **Pattern Fill (Заливка текстурой)**:

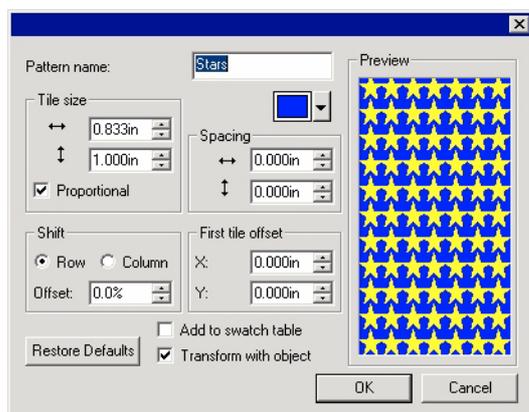
- Выберите объект.
- В редакторе Fill/Stroke Editor (Заливка/Контур) выберите опцию **Pattern Fill (Заливка текстурой)**.



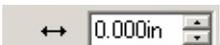
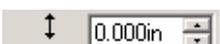
- Выберите в списке структуру (pattern) , которую вы хотите использовать для заливки .
- Выберите в списке цвет фона (background) .

Использование дополнительных установок при заливке структурами (Pattern Fill)

Если при работе с текстурными заливками (**Pattern Fill**), на вкладке **Fill Tab (Заливки)** в редакторе заливки/контура (**Fill/Stroke Editor**) щелкнуть на кнопку **Advanced (Дополнительно)**, то откроется диалоговое окно **Advanced Settings (Дополнительные установки)**:



В этом диалоговом окне можно выбирать следующие параметры для текстур:

Pattern Name (Название структуры)	Название структуры.
	Цвет фона.
	Ширина каждого фрагмента структуры.
	Высота каждого фрагмента структуры.
Proportional (Пропорционально)	Включение этой опции гарантирует, что размеры структуры можно будет изменять с сохранением пропорций.
	Значение смещения, которое применяется к каждому столбцу и каждому ряду.
	Расстояние между рядами.
	Расстояние между столбцами.
	
	
Add to Swatch Table (Добавить в палитру с цветовыми образцами)	При выборе этой опции редактируемая структура будет добавлена к палитре образцов, как новая структура.
Transform with Object (Трансформировать вместе с объектом)	При выборе этой опции размеры каждой структуры будут изменяться соответствующим образом при изменении размеров объекта.

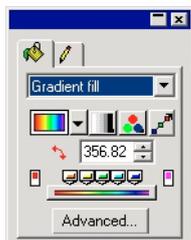
Restore Defaults Восстанавливает установки, используемые по умолчанию для выбранной структуры.
(Вернуться к установкам, принятым по умолчанию)

Щелкните на кнопку **ОК** для сохранения введенных вами изменений.

Применение опции **Gradient Fill** (Градиентная заливка) к объекту

Чтобы применить к объекту опцию **Gradient Fill** (Градиентная заливка):

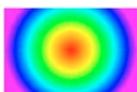
1. Выберите объект.
2. В редакторе Fill/Stroke Editor (Заливка/Контур) выберите опцию **Gradient Fill** (Градиентная заливка).



3. При желании можно выбрать один из заданных наборов градиента в списке .
4. Чтобы создать свой собственный градиент или отредактировать один из имеющихся в наборе градиентов:
5. В списке типов градиентов выберите тип градиента, прикладываемого к объекту .



*Линейный градиент
(Linear Gradient)*



*Радиальный градиент
(Radial Gradient)*



*Конический градиент
(Conical Gradient)*



*Прямоугольный градиент
(Square Gradient)*

6. Выберите цветовой режим для градиента в списке цветowych моделей .

- Доступны следующие цветовые модели:

**RGB**

Цвета для градиента будут заданы в цветовой модели **RGB**.

**CMYK**

Цвета градиента будут заданы с использованием цветовой модели **CMYK**.



spot color (Один плашечный цвет)

Градиент будет создаваться, как переход между двумя или более полутонами одного плашечного цвета.



Double spot colors (Смесь из двух плашечных цветов)

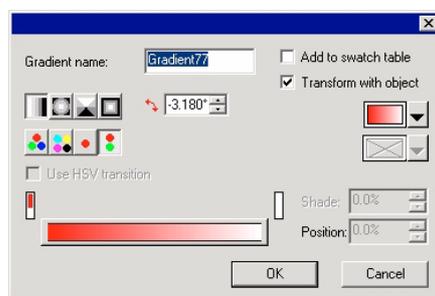
Для создания градиента будут использоваться два плашечных цвета. Этот тип градиента определяется только конечными точками, он не имеет промежуточных точек в середине.

- Щелкните на кнопку , чтобы редактировать градиент, используя Строку редактирования (Edit Line). Смотрите раздел «Редактирование градиентов с использованием Строки редактирования (Edit Line)» на странице [127](#) для получения дополнительной информации.

- Настройку угла структуры осуществляйте в поле .

Дополнительные (Advanced) установки для Градиентной заливки (Gradient Fill)

При щелчке на кнопку **Advanced (Дополнительно)** на вкладке Fill Tab (Заливки) в диалоговом окне редактора Fill/Stroke Editor (Заливка/Контур) при работе с Градиентными заливками (Gradient Fill) откроется диалоговое окно Advanced Settings (Дополнительные установки).

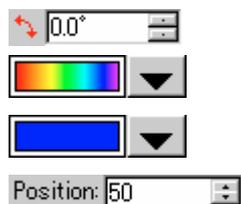


В этом диалоговом окне можно устанавливать следующие параметры:

Gradient Name (Название градиента) Название градиента.



Тип градиента (Gradient Type).



Угол направления градиента.

Градиент, который в данное время редактируется.

Цвет, выбранный в строке редактирования градиента.

Положение выбранного цвета в градиенте на шкале редактирования. Значение может изменяться в диапазоне от 0 до 100.

**Add to Swatch Table
(Добавить в палитру
образов цвета)**

При выборе этой опции отредактированный градиент будет добавлен в палитру цветов, как новый градиент.

**Transform with Object
(Преобразовывать
вместе с объектом)**

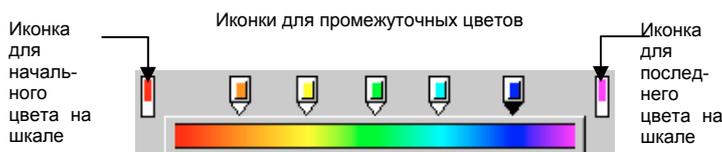
При выборе этой опции каждый фрагмент текстуры будет изменяться пропорционально при изменении размеров объекта.

RGB / HSB

Показывает цветовой режим, который использован при создании градиента

Редактирование градиентов с использованием шкалы для правки градиентов (Edit Bar)

На вкладке Fill (Заливка) в редакторе Fill/Stroke (Заливка/Контур) и в диалоговом окне Advanced Settings (Дополнительные установки) вы можете настраивать градиент, используя для этого специальную шкалу для правки градиента (Edit Bar).



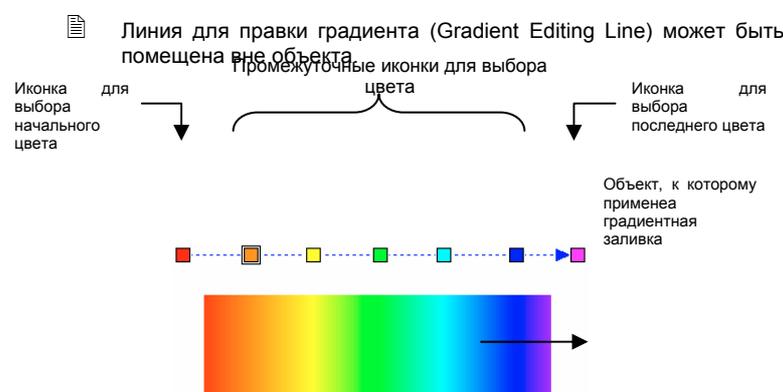
- Щелкните на любую цветную иконку в шкале редактирования (Edit Bar), чтобы выбрать эту иконку. В диалоговом окне Advanced Settings (Дополнительные установки) можно изменить цвет, используя образец цвета, показанный в правой части диалогового окна.
- В окне редактора Fill/Stroke (Заливка/Контур) на вкладке Fill (Заливка) вы можете изменить или создать новый цвет в градиенте, путем перетаскивания нового цвета из палитры с образцами цветов - Swatch Table, на место существующего цвета или в свободное пространство между цветами.
- Щелкните и перетащите иконку с конкретным цветом влево или вправо по цветовой шкале, чтобы изменить ее положение в градиенте. В диалоговом окне Advanced Settings (Дополнительные установки) вы можете изменить положение, используя ввод значения в поле «position» (положение), которое расположено в правой части диалогового окна.

Нельзя перетаскивать иконки с начальным (Start) и конечным (End) цветом.

- Щелкните и перетащите иконку цвета вверх за пределы окна редактирования цвета, чтобы удалить эту иконку.
- Если при перетаскивании иконки конкретного цвета нажать клавишу **CTRL**, то будет создана копия перемещаемого цвета.
- Щелкните на свободное место между иконками для цветов, чтобы создать новый цвет в градиенте.

Редактирование градиента с использованием линии направления градиента (Edit Line)

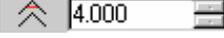
При щелчке на кнопку **Edit Gradient** на вкладке Fill (Заливка) в редакторе Fill/Stroke (Заливка/Контур), то в объекте, которому применена градиентная заливка, будет отображаться линия, предназначенная для правки градиента (Gradient Editing Line).



- Вы можете изменить или создать новый цвет в градиенте, перетаскивая новый цвет в градиент из палитры с образцами цветов - Swatch Table, либо непосредственно на существующий цвет или на свободное место между цветами.
- Щелкните и перетащите иконку промежуточного цвета влево/вправо, чтобы изменить положение этого цвета в градиенте.
- Щелкните и перетащите иконку начального/конечного цвета (start/end color), чтобы изменить размер градиента и угол градиента.
- Нажатие на клавишу **CTRL** при перетаскивании иконки с цветом, создает копию перемещаемого цвета.

Редактор Fill/Stroke (Заливка/Контур) – вкладка Stroke (Контур)

На вкладке Stroke (Контур) в окне редактора Fill/Stroke (Заливка/Контур) выводятся следующие параметры для контура векторного объекта:

	Стиль для линии, примененный к контуру объекта.
	Цвет, примененный к контуру.
	Толщина линии контура.
	Определяет форму углов.
	Выбор типа соединения векторных линий (Joint Type), определяет степень закругления в углах при обводке объекта
	Стиль оформления конца линии (Line Cap) определяет, как будут выполнены открытые (незамкнутые) концы векторных объектов. В программе можно выбирать из следующих вариантов: Round (Закругленный), Square (Прямоугольный) и Butt (Встык).
Transform (Трансформировать)	При включении этой опции контуры будут пропорционально изменять размеры при изменении размеров объекта.
Clear (Очистить)	Щелкните на эту кнопку для удаления контура.

10. Работа с полигональными векторными объектами

К полигональным векторным объектам (Shapes) относятся такие замкнутые векторные объекты, как прямоугольники, звезды и разного рода многоугольники. Вы можете создавать полигональный объект инструментом рисования от руки (freehand) или задавая его размеры в соответствующем поле ввода.

При работе с данной программой доступны следующие типы инструментов для создания полигональных объектов:

 Инструмент для создания прямоугольников (Rectangle tool)



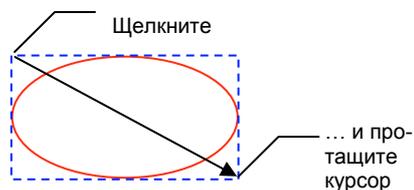
Инструмент для создания знаков совмещения (Registration) Mark tool

 Инструмент для создания эллипсов (Oval tool)

Создание полигональных объектов

Любые полигональные объекты можно нарисовать от руки. Для этого:

1. Выберите инструмент для создания требуемой формы объекта.
2. Щелкните курсором в требуемом месте рабочей области, и протащите курсор в нужном направлении.



Описанный прямоугольник и стрелка, показанная на рисунке слева, используются только для иллюстративной цели.

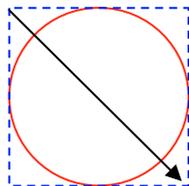
В действительности при создании объекта эти элементы не отображаются.

 При создании некоторых объектов нажатие клавиши **SHIFT** и **CTRL** при перемещении курсора (в процессе создания объекта) влияет на форму создаваемого объекта. Для дополнительной информации смотрите описание, которое приводится ниже в соответствующих разделах при описании методики создания объектов различной формы.

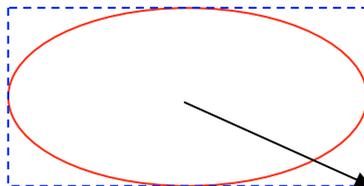
3. Отпустите кнопку мыши.
4. Задайте свойства для формы объекта в окне проектирования - DesignCentral.
5. Если вы хотите добавить еще один такой же объект с теми же самыми размерами, то щелкните снова в области проекта.

К чему ведет нажатие на клавишу SHIFT или CTRL при создании прямоугольников или эллипсов

- Нажатие клавиши **SHIFT** при создании прямоугольника или эллипса приводит к созданию квадрата или круга.
- Нажатие клавиши **CTRL** при создании прямоугольника или эллипса, обеспечивает создание указанных объектов из их центра.



Протяжка мышью при нажатой клавише **SHIFT**



Протяжка мышью при нажатой клавише **CTRL**

Правка формы объектов, используя окно проектирования - DesignCentral

Вы можете редактировать форму объекта, используя окно проектирования - DesignCentral. Параметры в окне проектирования (DesignCentral) можно устанавливать до создания объекта, в процессе его создания, или после того, как объект создан.

Для дополнительной информации о том, как изменять размеры (resize), поворачивать (rotate), а также осуществлять зеркальное отражение (mirror) объекта, смотрите раздел «Размещение объектов» на странице [82](#).

Для каждого типа полигонального объекта можно задавать разные параметры, которые вводятся в окне проектирования - DesignCentral.

Объект прямоугольной формы (Rectangle)

При создании прямоугольников вы можете задавать следующие параметры: высоту (Height), ширину (Width), тип угла (Corner type) (например, Regular (обычный), Rounded (скругленный), Inverted (инверсный) или Clipped (обрезанный)), радиус закругления угла (Corner radius) и толщину линии для внутренней границы (Inner Border Width).

Параметр **Corner radius (Радиус закругления угла)** доступен только в том случае, когда выбран тип угла с атрибутами **Rounded (Скругленный)**, **Inverted (Инверсный)** или **Clipped (Обрезанный)**.

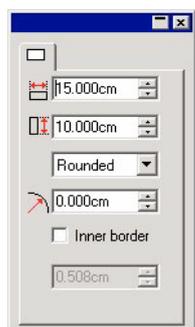


Эллипсы (Ovals)

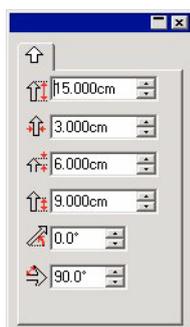
При работе с эллипсами вы можете задавать такие параметры, как Height (Высота) и Width (Ширина).

Метки приводки – регистрационные метки (Registration Marks)

При работе с метками для приводки (Registration Marks) вы можете задавать такие параметры, как Size (Размер) и тип меток (Diamond – ромбовидные или Round – круглые).



Вид окна проектирования DesignCentral при работе с объектами типа веера (Fan)



Вид окна проектирования DesignCentral при работе с объектами типа стрелок (Arrow)



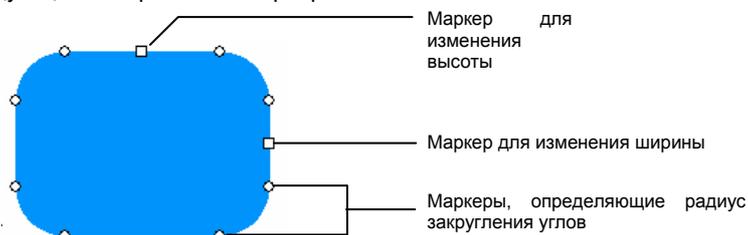
Вид окна проектирования DesignCentral при работе с метками приводки (Registration Mark)

Изменение формы полигональных объектов, используя контрольные маркеры

Вы можете создавать замкнутые объекты сложной формы, используя контрольные маркеры (Control Points) и управляющие маркеры кривых Безье (Bezier).

При работе с объектами прямоугольной формы (Rectangle)

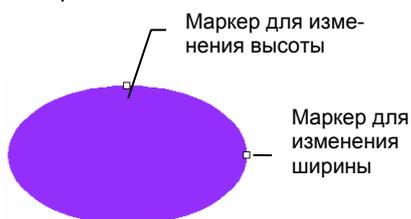
При работе с прямоугольниками вы можете перетаскивать следующие контрольные маркеры:



- Нажатие клавиши **SHIFT** при перемещении контрольного маркера Height (Высота) или Width (Ширина) обеспечивает пропорциональное изменение указанных размеров.

При работе с эллипсами (Oval)

При работе с эллипсами вы можете перетаскивать следующие контрольные маркеры:



Нажатие клавиши **SHIFT** при перемещении контрольного маркера Height (Высота) или Width (Ширина) обеспечивает пропорциональное изменение указанных размеров

11. Работа с текстом

Программа позволяет создавать текст и изменять его представление. Ниже дано определение для каждого типа текста, приводится описание текста и даны примеры:



Horizontal Text (Горизонтальный текст): Текст располагается строго горизонтально.



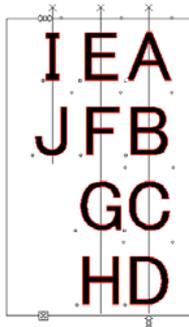
Arc Text (Текст по дуге): Текст располагается над кривой.



Horizontal Block Text (Горизонтальный текстовый блок): Текст организуется по ширине блока. Если длина текстовой вставки превышает ширину окна блока, то текст автоматически переносится на следующую строку.



Vertical Text (Вертикальный текст): Текст располагается строго вертикально.



Vertical Block Text (Вертикальный текстовый блок): Текст организуется по высоте блока. Если длина текстовой вставки превышает высоту окна блока, то текст автоматически переносится на следующую строку.

Создание нового текста

Вы создаете текст с использованием инструментов, расположенных на панели инструментов **Text (Текст)**.

Создание горизонтального и вертикального текста

1. Выберите инструмент **Horizontal Text (Горизонтальный текст)** или **Vertical Text (Вертикальный текст)**. 
2. Щелкните где-либо в рабочей области проекта.

3. Напечатайте текст.

Lorem ipsum dolor

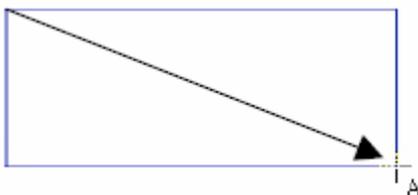
4. Если требуется, нажмите кнопку **ENTER (Ввод)**, чтобы перейти на следующую строку.

Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur

6. Щелкните на кнопку **ESC** или выберите другой инструмент, чтобы закончить ввод текста.

Создание горизонтального и вертикального текстового блока

1. Выберите инструмент **Horizontal/Vertical Block Text** (Горизонтальный/Вертикальный текст) 
2. Щелкните и протяните курсором, чтобы создать границы прямоугольника для блока, в котором должен быть помещен текст.



3. Напечатайте текст. Текст автоматически переносится на следующую строку при достижении границы блока. Высота текстового блока автоматически увеличивается по мере добавления дополнительных строк текста.

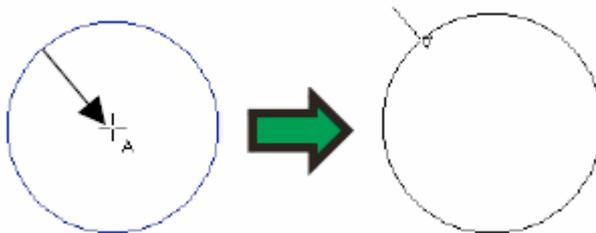
Lorem ipsum dolor sit
amet, consectetur

4. Если требуется, нажмите кнопку **ENTER (Ввод)**, чтобы перейти на следующую строку.
5. Щелкните на кнопку **ESC** или выберите другой инструмент, чтобы закончить ввод текста.

Создание текста, располагаемого по кривой линии (Arc Text)

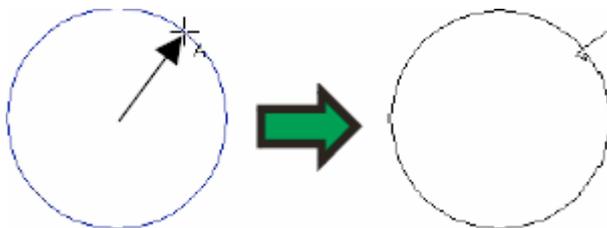
1. Выберите инструмент **Arc Text (Текст по дуге)**. 
2. Щелкните и проведите курсором, чтобы определить радиус и центр окружности, по которой будет располагаться текст. Кур-

сор будет располагаться в точке окружности, на которую вы щелкнули при создании этой окружности.



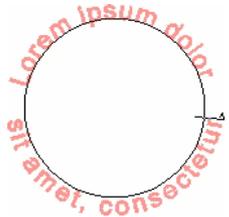
Щелкните и пртяните

- Нажатие на клавишу **CTRL** при создании окружности, позволяет рисовать окружность из центральной точки. Курсор будет располагаться в точке окружности, на которую вы щелкнули при создании этой окружности.



Щелкните и пртяните

- Нажатие на клавишу **SHIFT** при перемещении курсора ограничивает значение начального угла (**Starting Angle**) значениями приращений, которые были введены в окне Preferences (Предпочтения). Смотрите раздел «Окно Preferences (Предпочтения) – вкладка General (Общие)» на странице [46](#) для дополнительной информации.
3. Введите текст.
 4. При необходимости щелкните на кнопку **ENTER** (Ввод), чтобы переместить курсор на новую строку.

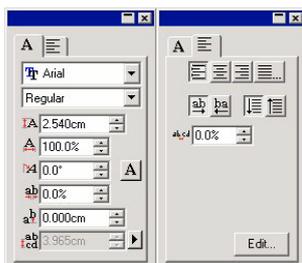


5. Щелкните на кнопку **ESC** или выберите другой инструмент, чтобы закончить ввод текста.

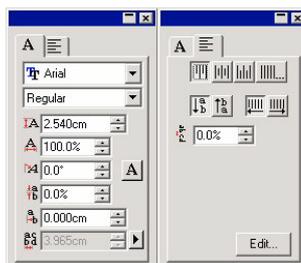
Изменение атрибутов текста, используя окно проектирования - DesignCentral

В процессе создания текста или после завершения ввода вы можете изменить свойства текста в окне проектирования - DesignCentral.

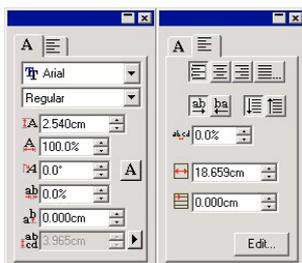
В окне DesignCentral может быть две или более вкладки для каждого типа текста.



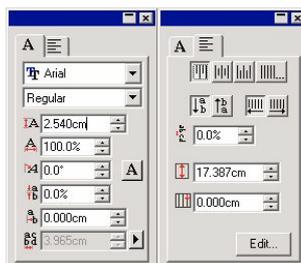
Вид окна проектирования (DesignCentral) при работе с горизонтальным текстом - Horizontal Text



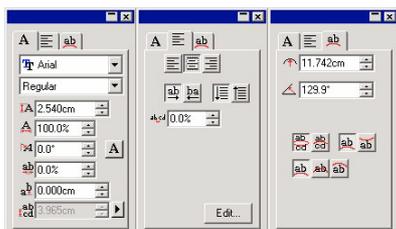
Вид окна проектирования (DesignCentral) при работе с вертикальным текстом - Vertical Text



Вид окна проектирования (DesignCentral) при работе с горизонтальным блоком текста (Horizontal Block Text)



Вид окна проектирования (DesignCentral) при работе с вертикальным блоком текста (Vertical Block Text)

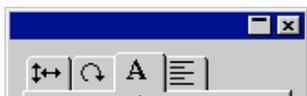


Вид окна проектирования (DesignCentral) при работе с текстом, расположенным по кривой (Arc Text)

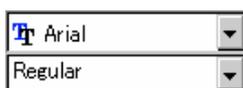
Правка атрибутов в окне проектирования DesignCentral

Некоторые атрибуты текста в окне проектирования DesignCentral являются общими для всех типов текста, другие атрибуты специфичны только для конкретных типов текстов.

На вкладке Character (Шрифт) в окне проектирования DesignCentral открывается доступ к следующим параметрам текста:

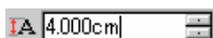


Вкладка для выбора типа шрифта



Шрифт и стиль, которые использованы для выбранного текста. Щелкните на соответствующую стрелку справа от окна, и раскроется список со всеми доступными типами шрифтов и типами стилей. Все шрифты, которые были использованы в документе, отображаются в верхней части списка, список стилей шрифта будет недоступен, если у данного шрифта доступен только один стиль.

Чтобы изменить тип используемого шрифта, выберите опцию Modify (Видоизменить) в списке шрифтов. Смотрите раздел «Изменение используемого шрифта» на странице [157](#) для дополнительной информации.



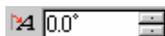
Высота выбранного текста.

Под значением высоты в данном контексте понимается высота эталонного символа (reference character) (по умолчанию символа "X"). Смотрите раздел «Предпочтения при работе с текстом» на странице [153](#), для дополнительной информации относительно того, как изменить параметры эталонного символа.



Ширина выбранного текста.

Значение для ширины может выводиться в единицах длины (дюймы - in, сантиметры - cm, миллиметры - mm...) или в виде процентного значения от исходного значения для ширины символа. Смотрите раздел «Предпочтения при работе с текстом» на странице [153](#) для дополнительной информации относительно того, как изменить режим вывода текста.



Наклон выбранного текста.



Ориентация выбранного текста. Щелкните на соответствующую кнопку для поворота символа на 90 градусов.



Горизонтальный
текст



Вертикальный
текст

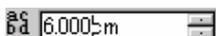
Межсимвольное расстояние, также известное под названием «трекинг» (Tracking).

Значение трекинга может указываться в единицах длины (дюймы - in, сантиметры - см, миллиметры - mm...) или в процентах. Смотрите раздел «Предпочтения при работе с текстом» на странице [153](#) для дополнительной информации относительно того, как изменять режим вывода текста.

Значение 0.000 принимается по умолчанию для режима отображения в системе единиц длины. Увеличение межсимвольного расстояния достигается при вводе положительных значений в указанные поля ввода. Значение по умолчанию для межсимвольного расстояния, выраженное в процентах, соответствует 100%. Значения, которые превышают 100% обеспечивают увеличение межсимвольного расстояния.



Горизонтальный
текст



Вертикальный
текст

Интерлиньяж – расстояние между базовыми линиями строк текста.

Щелкните на кнопку, которая находится справа от окна ввода, чтобы осуществить выбор значения межсимвольного расстояния. Доступны следующие опции: **Automatic (Автоматически)** и **Specify (Выбор)**. При выборе опции **Specify (Выбор)**, становится доступным окно Line Spacing (Расстояние между строками), и вы можете определить значение установки для интерлиньяжа.

Это поле недоступно при работе с горизонтальным (Horizontal) и вертикальным (Vertical) текстом, которые идут вдоль кривой линии (контура) - Path Text.

На вкладке Paragraph (Абзац) в окне проектирования DesignCentral доступны следующие атрибуты:



Вкладка Абзац (Paragraph)



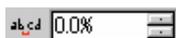
Щелкните на одну из этих кнопок, чтобы установить режим выключки (justify) для выбранного горизонтального текста. Доступными являются выключка влево (left), по центру (center) или вправо (right).



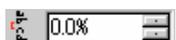
Horizontal Text
(Горизонтальный текст)



Vertical Text
(Вертикальный текст)



Horizontal Text
(Горизонтальный текст)



Vertical Text
(Вертикальный текст)



Щелкните на эту кнопку, чтобы использовать выключку по формату (fully justify). Можно выбирать следующие установки, при которых изменяется расстояние между символами и расстояние между словами: Word spacing only (Только расстояние между словами), Character width (Ширина символа) или Character size (Кегль символа). Можно также задавать значения для ширины абзаца, а также будет ли данная установка применяться к последней строке абзаца.

Щелкните на одну из этих кнопок, чтобы установить режим выключки для выбранного вертикального текста (Vertical Text) – вверх (top), по центру (center) или вниз (bottom).

Щелкните на одну из этих кнопок, чтобы вводить горизонтальный текст слева направо (как это общепринято), или справа налево.

Щелкните на одну из этих кнопок, чтобы вводить вертикальный текст сверху вниз или снизу вверх.

Щелкните на одну из этих кнопок, чтобы установить порядок строк выбранного блока горизонтального текста в абзаце сверху вниз или снизу вверх.

Щелкните на одну из этих кнопок, чтобы установить порядок строк выбранного блока вертикального текста в абзаце справа налево или слева направо.

Расстояние между словами в тексте.

Расстояние между словами в тексте может отображаться в единицах длины (дюймы - in, сантиметры - cm, миллиметры - mm...) либо в процентах. Смотрите раздел «Предпочтения при работе с текстом» на странице [153](#) для дополнительной информации относительно того, как изменить режим вывода

Щелкните на эту кнопку, чтобы открылось диалоговое окно, в котором можно заново ввести текст. Это же диалоговое окно откроется, если дважды щелкнуть на инструмент для ввода текста (text tool).

Следующие атрибуты доступны только для горизонтального и вертикального блока текста



Это поле позволяет осуществить ввод значения для ширины (width) блока, в котором может помещаться горизонтальный или вертикальный блок текста.



Это поле позволяет осуществить ввод значения для высоты (height) блока, в котором может помещаться горизонтальный или вертикальный блок текста.



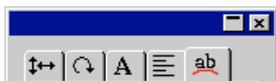
Horizontal Text
(Горизонтальный текст)

В этом поле можно ввести значение для абзацного отступа (красной строки) в блоке текста.



Vertical Text
(Вертикальный текст)

Следующие атрибуты доступны на вкладке Arc (Текст по дуге) диалогового окна проектирования DesignCentral только для текста, размещаемого вдоль дуги:



Вкладка Arc (По дуге)



Определяет радиус окружности, вдоль которой должен быть размещен текст.



Начальное положение текста на дуге.

Этот начальный угол относится к положению при выравнивании (Alignment position). Например, если вы хотите, чтобы центр текста располагался в самой верхней точке кривой, выберите опцию Align Center (Выровнять центр), и введите значение 90 градусов в это поле.



Положение первой строки текста, размещаемого вдоль дуги.



Начальное положение первой строки текста, размещаемого по дуге.

Положение сверху (top) и снизу (bottom) определяется установкой, которая была введена в поле Starting Angle (Начальный угол). Если вы создавали вашу окружность перетаскиванием курсора, то верхней точкой (top) считается точка, из которой вы начали создавать окружность.



Начальное положение второй строки текста, который размещается по кривой.

После ввода первой строки текста нажмите на клавишу **ENTER** (Ввод), и текст будет размещаться на следующей строке (в режиме ввода нескольких строк текста - Multiple Line Style) или на противоположной стороне окружности (в режиме ввода текста сверху/снизу - Top / Bottom Style).

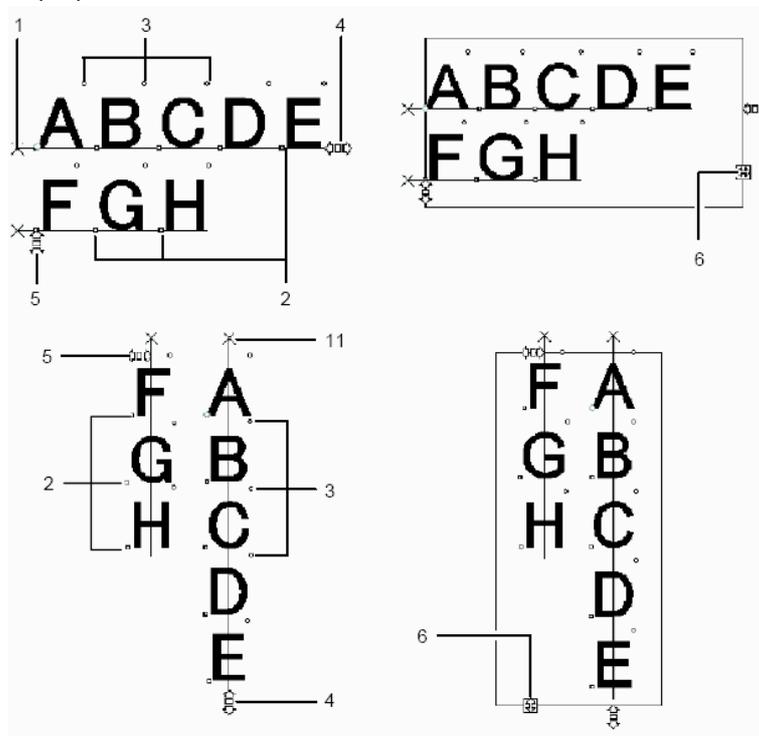
Изменение атрибутов текста с использованием контрольных маркеров

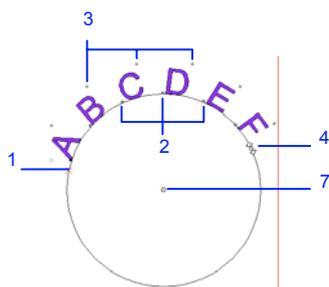
Большую часть набора свойств в окне проектирования DesignCentral также можно устанавливать вручную. Вы можете щелкнуть и перетащить вручную любой из контрольных маркеров на тексте.

При выборе текста и последующем выводе вкладки Character (Шрифт) или Paragraph (Абзац) в окне проектирования DesignCentral, вокруг текста выводятся контрольные маркеры. Каждый из этих контрольных маркеров предназначен для выполнения своей функции, и при перемещении маркера происходят соответствующие изменения в выделенном тексте.

- Вы можете использовать кнопки со стрелками на вашей клавиатуре, чтобы осуществлять изменения с заданными приращениями.

При работе с текстом можно использовать следующие контрольные маркеры:





(1) Line Spacing (Межстрочное расстояние)

Щелкните на этот маркер, чтобы выбрать одну строку текста. Когда строка будет выбрана, можно изменить такие атрибуты, как цвет (color) или шрифт (font).

Перетащите этот маркер, чтобы установить расстояние между строками. Положение всех строк, расположенных ниже выделенной строки, также изменится. Нажатие клавиши **CTRL + кнопки с изображением стрелки вверх** или клавиши **CTRL + кнопки с изображением стрелки вниз** также приводит к изменению межстрочного расстояния.

Для текста и блока текста нажатие на клавишу **CTRL** при перетаскивании маркера, приводит к перемещению только одной выделенной строки. Для текста, расположенного вдоль контура (path), и текста, расположенного по дуге (arc text), нажатие клавиши **CTRL** вернет текст в его начальное положение.

При работе с текстом, расположенным вдоль дуги (arc text), нажатие на клавишу **SHIFT** при перемещении контрольного маркера вводит вертикальное смещение для выбранной строки. Для всех других типов текста нажатие на клавишу **SHIFT** при перемещении маркера приводит к смещению выделенной строки влево или вправо.

(2) Move Character (Маркер перемещения символа)

Щелкните на этот маркер, чтобы выбрать один конкретный символ. После выбора одного символа можно изменять его атрибуты.

Перетащите этот маркер, чтобы установить требуемое расстояние между выбранным символом и предыдущим символом. Все символы, расположенные справа от выбранного символа также будут смещены.

Нажатие на клавишу **CTRL** при перетаскивании маркера обеспечивает перемещение только выделенного символа. Все остальные символы при этом остаются на своих исходных местах. Нажатие на клавишу **SHIFT** при перетаскивании маркера перемещает выбранный символ вверх (up) или вниз (down).

(3) Rotate Character (Поворот символа)

Перетащите этот маркер, расположенный в верхнем правом углу каждого символа, чтобы повернуть конкретный символ.

Нажатие на клавишу **SHIFT** при перетаскивании этого символа обеспечивает поворот символа на определенные дискретные приращения. Смотрите раздел «Диалоговое окно Preferences – вкладка General (Общие)» на странице [46](#), относительно того, как устанавливать угол для указанных приращений. Нажатие на клавишу **CTRL** при перетаскивании возвращает символ на свое исходное положение.

(4) Tracking (Трекинг)

Перетащите этот маркер, чтобы установить значение трекинга для выделенного текста. Трекинг устанавливается одинаковым для всех символов и между всеми словами.

Нажатие клавиши **CTRL** при перетаскивании маркера приводит к изменению трекинга между словами.

(5) Line Spacing (Межстрочное расстояние)

Перетащите этот маркер, чтобы установить равные расстояния между строками.

(6) Block Size (Размер блока)

Перетащите этот маркер, чтобы ограничить ширину текстового блока. Эта опция доступна только при работе с блоками текста (Block text).

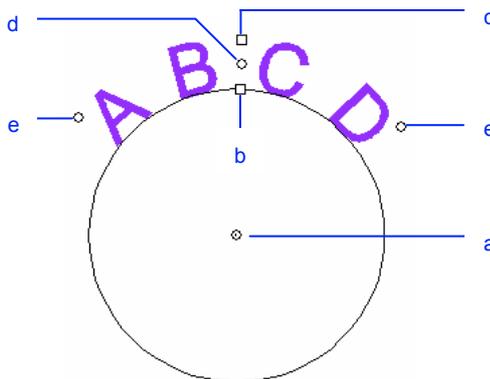
(7) Center (Центр)

Перетащите этот маркер, чтобы установить требуемое положение для окружности. Нажатие на клавишу **SHIFT** при перетаскивании маркера ограничивает область возможных положений для центра окружности в установленных пределах.

Когда выбрана вкладка для работы с текстом, расположенным по дуге (Arc Tab), выводятся дополнительные контрольные маркеры, которые также можно перемещать:

(a) Center (Центр)

Перетащите этот маркер, чтобы установить положение центра окружности и, кроме того, изменить радиус окружности.

**(b) Inner Radius (Внутренний радиус)**

Перетащите этот маркер, чтобы изменить радиус окружности при сохранении положения для центра и верхней (**top**) позиции. Это приведет к трансформации текста.

Нажатие на клавишу **CTRL** при перетаскивании указанного маркера не приводит к изменениям в тексте.

(c) Outer Radius (Внешний радиус)

Перетащите этот маркер, чтобы изменить радиус окружности при сохранении положений для центра (**center**) и нижней точки (**bottom**). Это приведет к трансформации текста.

Нажатие на клавишу **CTRL** при перетаскивании указанного маркера не приводит к изменениям в тексте.

(d) Rotate (Поворот)

Перетащите этот маркер, чтобы изменить положение текста, ориентированного по дуге, относительно окружности.

Нажатие клавиши **SHIFT** при перетаскивании маркера приводит к ограничению области поворота. Смотрите раздел «Окно Preferences (Предпочтения) – вкладка General (Общие)» на странице [46](#) относительно того, как можно устанавливать ограниченные углы для поворота.

(e) Sweep Angle (Угол охвата)

Перетащите этот маркер, чтобы изменить угол охвата текста, направленного по дуге, относительно окружности. При перетаскивании этого маркера изменяется ширина каждого символа и расстояние между символами.

Нажатие на клавишу **SHIFT** при перетаскивании указанного маркера приводит к ограничению угла охвата. Смотрите раздел «Окно Preferences (Предпочтения) – вкладка General (Общие установки)» на странице [46](#) относительно того, как вводить установки для ограничения угла охвата.

Нажатие на клавишу **CTRL** при перетаскивании указанного маркера приводит к тому, что оба конца текста перемещаются на одинаковые расстояния от центральной точки.

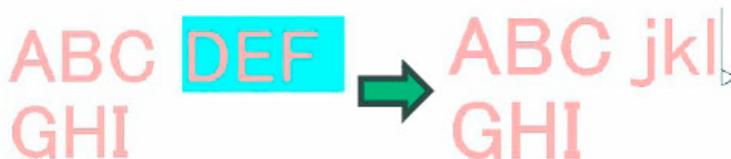
Правка текста

В существующем тексте можно либо вводить новый текст, либо заменять слова существующего текста.

1. Выберите любой инструмент для работы с текстом.
2. Щелкните на текст, который вы хотите редактировать.
3. Для вставки символов в текст поместите курсор в требуемое место и начните печатать.



4. Используйте кнопки с изображением стрелок на клавиатуре для перемещения курсора по тексту.
5. Кнопка **HOME (Начало)** возвращает курсор в начало текущей строки.
6. Кнопка **END (Конец)** перемещает курсор в конец строки. key moves the cursor to the end of a line.
7. Для замены части текста, выделите текст, который вы хотите заменить, и введите новый текст набором с клавиатуры или поместите его из буфера.



- Нажатие клавиши **SHIFT** и кнопки с изображением стрелки влево или вправо приводит к выделению группы символов.
- Нажатие клавиши **SHIFT** и кнопки с изображением стрелки вверх или вниз приводит к выделению символов от начала строки до точки положения курсора или, соответственно, от точки положения курсора до конца строки.
- Для выделения группы символов можно щелкнуть и протащить курсором.
- Двойной щелчок на слове приводит к выделению этого слова.

Выбор текста

Вы можете выбирать текст, как весь текст, одну строку или группу символов.

Выбор всего текста (Whole Text)

- Выделите текст с использованием инструмента выделения (**Select tool**).

Выбор одного или большего числа символов (One or More Characters)

- Щелкните и проведите по тексту инструментом **Text (Текст)** для выделения группы символов.

Выбор одного символа

1. Выберите текст.
2. Выберите вкладку **Character (Шрифт)** или **Paragraph (Абзац)** в окне проектирования DesignCentral.
3. Щелкните на контрольный маркер **Move Character (Переместить символ)**.

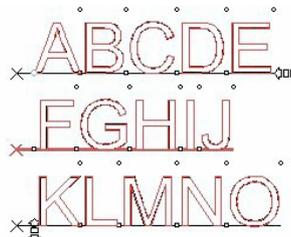
Выбор одной строки

1. Выберите текст.
2. Выберите вкладку **Character (Шрифт)** или **Paragraph (Абзац)** в окне проектирования DesignCentral.
3. Щелкните на контрольный маркер **Line Spacing (Межстрочное расстояние)**.

Изменится цвет базовой линии и примет цвет слоя (по умолчанию это красный цвет).



Выделен весь текст



Выделена вторая строка



Выделен один символ



Выделено несколько символов

Изменение атрибутов текста

Все шрифты, установленные в вашей системе, доступны для выбора. Кроме этого, доступны специальные шрифты, которые инсталлируются в программную папку данной программы. Эти шрифты включают шрифты URW, Casfonts и FSfonts.

Чтобы изменить используемый шрифт в тексте:

1. Выберите текст.
2. В меню **Text (Текст)** наведите курсор на строку **Font (Шрифт)** и затем выберите необходимый шрифт. Если требуемый шрифт не виден в меню, то щелкните на кнопку **More (Больше)** в верхней части меню.

Для изменения шрифта и других атрибутов с использованием окна проектирования DesignCentral:

1. Выберите текст.
2. Щелкните на вкладку **Character (Шрифт)** в окне проектирования DesignCentral.
3. Измените атрибут.

При просмотре списка шрифтов вы увидите шрифт, который использовался ранее и этот шрифт будет подсвечен.

Перед названием шрифта выводится иконка, которая указывает на тип шрифта:

	Шрифты TrueType		Шрифты Casfonts
	Шрифты Adobe Type 1		Шрифты URW
	Шрифты FSfonts		

Изменение установок для текста, принимаемых по умолчанию

Каждый вновь создаваемый текст использует установки, принимаемые по умолчанию. Для изменения установок по умолчанию:

1. Проверьте, что текст выделен.
2. Вытерите инструмент **Text (Текст)**.
3. Выберите установки, принимаемые по умолчанию, из меню **Text (Текст)** или в окне проектирования DesignCentral.

Переключение регистра на клавиатуре (Case)

Для изменения регистра шрифта в тексте:

1. Выберите текст.
2. В меню **Text** наведите курсор на опцию **Case (Регистр)** и затем выберите необходимый регистр. Доступны следующие опции:

UPPER CASE (Прописные)	Весь текст изменяется, и выводится с использованием заглавных букв.
lower case (строчные)	Весь текст изменяется и выводится строчными буквами.
Sentence case (Предложение)	Первый символ каждого предложения преобразуется и выводится в виде заглавной буквы, а остальные символы выводятся прописными буквами.
Title Case (Заголовков)	Первый символ каждого слова выводится заглавными буквами, а остальные символы выводятся в виде прописных букв.
tOGGLE cASE (ИНВЕРСНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ШРИФТА)	Заменяет строчные буквы прописными, и наоборот.

Изменение кернинга (Kerning)

Кернингом (Kerning) называется расстояние между символами текста. Значение кернинга варьируется от шрифта к шрифту, и каждый шрифт содержит специфическую информацию о кернинге.

Использование автоматического кернинга (Automatic Kerning)

В вашей программе содержится несколько установок для опций кернинга.

1. Выберите текст.
2. В меню **Text (Текст)** наведите курсор на строку **Kerning (Кернинг)** и затем выберите необходимую установку для кернинга.



Установка кернинга вручную

В ряде случаев следует подстроить кернинг только между некоторыми определенными символами.

Чтобы изменить кернинг для всего текста:

1. Выберите текст.
2. Измените значение в поле **Tracking (Трекинг)** на вкладке Character (Шрифт) диалогового окна проектирования DesignCentral.

Чтобы изменить кернинг между двумя символами:

1. Щелкните инструментом **Text (Текст)** между двумя символами.
2. Установите значение кернинга, изменяя величину установки в поле **Tracking (Трекинг)** на вкладке Character (Шрифт) диалогового окна проектирования DesignCentral.

Нажатие клавиши **CTRL** и кнопки со стрелкой вправо/влево приводят к уменьшению или увеличению значения кернинга.

Определение кернинга

Вместо того чтобы устанавливая кернинг каждый раз в начале проекта, вы можете изменить значение кернинга, принимаемое по умолчанию для соответствующих пар символов одного шрифта. Установив таблицу значений кернинга для критичных пар символов для часто используемых шрифтов, вы, тем самым, гарантируете, что эти пары символов будут выглядеть правильно при использовании этих сочетаний символов в любое время.



Значение установок для кернинга, которые вводятся в этой программе, используются только в этой программе, и не работают в других приложениях.

Чтобы установить кернинг для конкретных пар символов:

1. Выберите текст.
2. В меню **Text (Текст)**, выберите опцию **Default Kerning (Кернинг по умолчанию)**.
3. Укажите, как будет использоваться кернинг.

Selection only (Только выделенный текст)	Кернинг используется только для выделенного текста.
In document (В документе)	Кернинг используется для всего текста, в котором используется данный шрифт, и для пар символов в этом файле.
As default (По умолчанию)	Кернинг используется для всех файлов.

В диалоговом окне Define Kerning (Определить кернинг) можно

ввести новые пары символов.

4. Перетащите символ в диалоговое окно **Define Kerning (Определить кернинг)** или введите значения в поле **Kerning (Кернинг)**.

 Кернинг задается в единицах Em. Это расстояние, равное ширине символа «М» для выбранного шрифта.

5. Щелкните на кнопку **ОК**.

Разрыв и соединение текста

Вы можете разорвать текст, состоящий из нескольких строк, на отдельные строки текста, а также можете объединить несколько строк текста.



Текст, содержащий несколько строк

Текст из отдельных строк

Чтобы разорвать текст:

1. Выберите текст.
2. В меню **Text (Текст)** выберите опцию **Break Apart (Разорвать на отдельные строки)**.

 Если эта опция применяется к одной строке, то текст разделяется на отдельные символы.

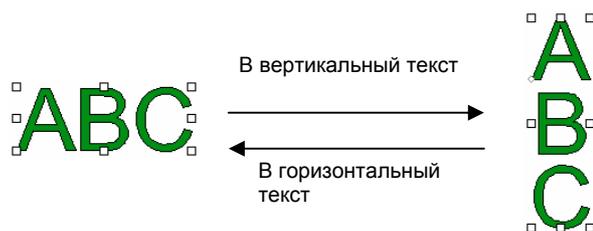
Для связывания отдельных строк воедино:

1. Выберите блоки текста, которые вы хотите связать.
2. В меню **Text (Текст)**, выберите опцию **Join Together (Содинить вместе)**.

Изменение ориентации текста

Эта опция переключает вертикальный текст в горизонтальный, и наоборот.

1. Выберите текст.
2. В меню **Text (Текст)** наведите курсор на строку **Text Orientation (Ориентация текста)** и затем выберите команду **Horizontal (Горизонтальный текст)** или **Vertical (Вертикальный текст)**.



Работа с текстом Брайля (Braille Text)

Вы можете преобразовать обычный текст в текст Брайля (тип 1 или тип 2). Текст, набранный шрифтом Брайля тип 1, предполагает возможность полной проверки орфографии и состоит из букв алфавита, знаков пунктуации, чисел и ряда специальных композиционных символов (composition signs), специфичных для системы Брайля. Система преобразования шрифтов Брайля (Duxbury Systems), используемая для поддержки шрифтов типа 2, обеспечивает самое высокое качество, доступное для шрифтов Брайля. Можно не только осуществлять проверку орфографии текста Брайля, но даже выполнить обратное преобразование к обычному шрифту, который можно отредактировать. Существует опция, которая позволяет опустить заглавные буквы в тексте и выводить весь текст исключительно прописными буквами, что делает текст, написанный шрифтом Брайля, более компактным. Можно задавать размер точек (Dot Size), чтобы обеспечивалась совместимость шрифта с технологией фото полимерного набора текстов с использованием шрифта Брайля - Braille Photo-Polymer.

Преобразование обычного текста в текст Брайля

1. Выберите текст.
2. В меню **Text (Текст)** наведите курсор на строку **Braille (Брайль)** и затем выберите команду **Grade 1 (Тип1)** или **Grade 2 (Тип 2)**.

 После преобразования в текст Брайля нельзя изменять его размеры. Текст, располагаемый по дуге или по контуру не может быть преобразован в текст Брайля.

Преобразование текста Брайля в обычный текст

1. Выберите текст Braille (Брайль).
2. В меню **Text (Текст)**, выберите опцию **Braille to Text (Шрифт Брайля в обычный текст)**.



Вкладка Braille (Брайль) в окне проектирования DesignCentral

При выборе текста Брайля, открывается диалоговое окно DesignCentral, в котором предусмотрена вкладка Braille (Брайль) со следующими атрибутами и командами:

Grade 1 / Grade 2 (Тип1/тип2)	Изменяет кодировку для шрифта Брайля.
Lowercase Only (Только строчные)	При выборе этой опции удаляются индикаторы заглавных букв.
Show Empty Dots (Показать все лишние точки)	Выбор этой опции отображает все лишние точки в вашем тексте при выборе указанного текста. Такие точки не выводятся на печать.
CA Standard (Колифорнийский стандарт)	Включайте указанную опцию для проверки соответствия кодировки шрифта Брайля так называемому Калифорнийскому стандарту Брайля (California Braille standard).
 Dot Size (Размер точки)	Диаметр каждой точки.
Edit (Правка размера точек)	Щелкните на эту кнопку для правки исходного текста.
Convert to Text (Преобразовать в обычный текст)	Щелкните на эту кнопку, чтобы преобразовать текст Брайля в обычный текст.

Работа со штриховым кодом (штрих-кодом)

Вы можете конвертировать обычный текст в штрих-код, используя кодировку Code 39 или расширенную кодировку Extended Code 39.

В кодировке Код 39 (Code 39) используется буквенно-цифровое представление штрихового кода. Он может включать цифры 0-9, алфавит в верхнем регистре A-Z, пробел (Space), и ряд символов (- . * \$ / % +).

Если вам требуется использовать символы нижнего регистра, то следует использовать расширенный код 39 (Extended Code 39), который позволяет обрабатывать 128 символов в кодировке ASCII, используя для этого пары символов существующего кода - Code 39.

Преобразование текста в штриховой код

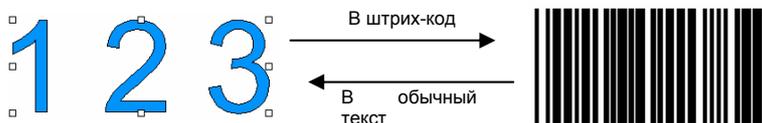
1. Выберите текст.
2. В меню **Text (Текст)** наведите курсор на строку **Barcode (Штриховой код)** и затем из меню выберите команду **Barcode39 (Штрих-код 39)** или **Barcode39 Extended (Расширенный штрих-код 39)**.

 После преобразования в штрих код, нельзя изменять размеры текста и нельзя его редактировать. Текст, расположенный вдоль дуги (Arc) или вдоль контура (Path) не преобразуется в штриховой

код.

Преобразование штрихового кода в обычный текст

1. Выберите штриховой код.
2. В меню **Text (Текст)**, выберите опцию **Barcode to Text (Штриховой код в обычный текст)**.



Вкладка Barcode (Штрих-код) в окне проектирования DesignCentral

Когда выбирается штриховой код, то в окне проектирования DesignCentral отображается вкладка **Barcode (Штрих-код)**, которая имеет следующие атрибуты и команды:



Вкладка Barcode (Штрих-код)

	Позволяет выбирать тип кодировки для штрихового кода - Barcode 39 или Extended Barcode 39.
	Ширина тонкого штриха.
	Высота штриха.
	Отношение широкого и узкого штриха.
	Отношение ширины пробела к ширине узкого штриха.
	Ширина свободной области перед и после штрихового кода.



Вкладка Barcode Text (Текст штрих кода)

Show Title (Показать)

Щелкните на эту опцию, чтобы показать

заголовок)	заголовок под штрих-кодом.
Show Asterisks (Показать звездочки)	Щелкните на эту опцию, чтобы показать звездочки в заголовке.
	Шрифт (Font) и стиль (Style), используемые в заголовке.
Edit (Правка)	Щелкните на эту кнопку, чтобы отредактировать исходный текст.
Barcode to Text (Штрих-код в текст)	Осуществляет обратное преобразование штрихового кода (Barcode) в текст.

Предпочтения при работе с текстом (Text Preferences)

Чтобы изменить общие установки (предпочтения) при работе с текстом:

1. В меню **Edit (Правка)**, выберите опцию **Preferences (Предпочтения)**.
2. Выберите вкладку **Tools (Инструменты)**.
3. Выберите инструмент **Text (Текст)** в списке на левой стороне диалогового окна.

В окне **Text Preferences (Предпочтения при работе с текстом)**, доступны следующие опции:

- **Font Size (Размер шрифта)** При работе с размером кегля ваша программа использует высоту одного конкретного символа, которая измеряется от верха символа до базовой линии. По умолчанию размеры символов основываются на высоте буквы «X». Основное преимущество от такого подхода заключается в том, что надо знать точный размер только одного символа.

 Использование эталонного символа не означает, что размеры всех остальных символов будут точно равны размеру указанного эталонного символа.

Вы можете также использовать размер шрифта, принятый по умолчанию. Эта информация включена в описание каждого шрифта. Для использования размеров шрифта, принимаемых по умолчанию, выберите опцию **Use font height (Использовать высоту шрифта)**.

В примере, приводимом ниже, был выбран текст и один и тот же размер был установлен в окне проектирования DesignCentral.

[A]

[B]

[C]



[A] Высота буквы «X» установлена в качестве эталонного значения в окне **Based on height of (Основано на высоте)**. Высота буквы «X» точно равна размеру, заданному в окне DesignCentral, поскольку она используется, как эталон. Размеры всех остальных букв, например, буквы «а» в верхнем примере будут пропорционально изменены.

[B] Высота буквы «а» была установлена, как эталонное значение в окне **Based on height of (Основано на высоте)**. Размер буквы «а» будет точно соответствовать размеру, заданному в окне проектирования DesignCentral, а размеры всех остальных букв, например, буквы «х» будут пропорционально изменены.

[C] Установка **Use font height (Использовать высоту кегля)** в панели Font size (Размер кегля) в окне Preferences (Предпочтения). Высота ограничительного прямоугольника (bounding box) для кегля будет в точности соответствовать размеру, заданному в окне DesignCentral.

- **Width/tracking/word spacing (ширина/трекинг/расстояние между словами)** Можно выбирать установки для отображения этих параметров в окне проектирования DesignCentral либо в реальных значениях или в процентах.

- **Smooth edges of screen fonts (Сглаживание краев экранных шрифтов)** Если вы хотите, чтобы текст при выводе на экране имел сглаженные переходы, то выбирайте эту опцию.



Хотя опция **Smooth edges of screen fonts (Сглаживание краев экранных шрифтов)** действительно улучшает качество отображения шрифтов на экране, она вносит некоторую разницу между размерами выводимых шрифтов на экране и фактическими размерами шрифтов

Некоторые символы при выделении подчеркиваются границей красного цвета. Эта красная граница является фактической строкой, которая и будет выводиться.

Работа со шрифтами

Инсталляция шрифтов

В данной программе можно использовать следующие шрифты: TrueType, Adobe Type 1, FSfont, Casfonts и URW.

Инсталляция шрифтов TrueType

Для инсталляции шрифтов TrueType скопируйте файлы шрифтов в папку **Fonts (Шрифты)**, которая расположена в директории вашей операционной системы. При необходимости обратитесь к документации по вашей операционной системе.

Инсталляция шрифтов Adobe Type 1

При работе в среде Windows 2000, XP или с операционными системами старших версий, поддержка шрифта Adobe Type 1 встроена в эти операционные системы. Посмотрите документацию на вашу операционную систему для дополнительной информации.

В ранних версиях операционных систем Windows, вы должны инсталлировать программу Adobe Type Manager®, чтобы использовать шрифты Adobe Type 1. Посмотрите соответствующую документацию компании Adobe при необходимости.

Чтобы инсталлировать шрифт FSFonts:

1. Скопируйте файлы шрифтов в папку «FSFonts» (Шрифты FSF).
2. В меню **Edit (Правка)**, выберите опцию **Preferences (Предпочтения)**.
3. Выберите вкладку **Font (Шрифт)**.
4. Укажите путь или щелкните на кнопку **Browse (Просмотр)**, чтобы выбрать папку, в которой хранятся шрифты.
5. Если шрифты защищены, то щелкните на кнопку **Add (Добавить)** и введите пароль (password).
6. Щелкните на кнопку **OK**.
7. Перезапустите программу.

Чтобы инсталлировать шрифты URW и Casfonts:

1. Скопируйте файлы со шрифтами в папку «URWFonts» или в папку «Casfonts».
2. Перезапустите программу.

Шрифты, используемые в программах Casmate для целей гравирования (Engraving Fonts)

Шрифты для гравирования компании Casmate инсталлируются аналогично другим шрифтам этой компании, со следующими дополнительными условиями:

- Если название файла шрифта начинается с букв **ENG_**, **E_** или **E** (за буквой E в данном случае следует пробел), то шрифт ав-

томатически загружается, как разомкнутый векторный шрифт (open path font).

- Шрифты, название которых начинаются с некоторых других букв, должны быть указаны в текстовом файле **casfopen.lst**, который находится в папке Casfonts.
- После того, как название файла шрифта занесено в список в файле **casfopen.lst**, программа будет автоматически загружать шрифт, как разомкнутый векторный шрифт (open path font).

Формат файла **casfopen.lst** имеет следующий вид:

- Первая строка состоит из секции заголовка [**CAS Fonts**].
- Все остальные строки являются строками с записями шрифтов. Каждая запись для шрифта помещается на одной строке. Запись для шрифта состоит из названия шрифта, которое точно соответствует тому названию, которое выводится в программах Inspire или CASmate, и за названием следует знак равенства (=).
- Строка записи чувствительна к регистру клавиатуры.

Ниже дан пример фрагмента файла **casfopen.lst**:

```
[CAS Fonts]
Eng_Tulip41=
Eng_Glaci41=
Eng_Palm=
Eng_Almond=
Eng_Script=

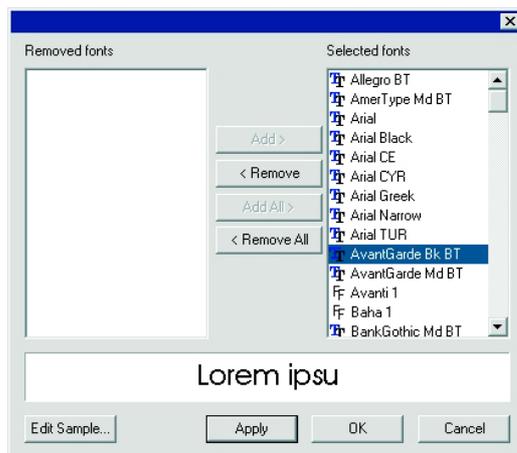
E Iris=
E Iris LZR=
E Normal Block 1 Line=
E Roman Double Line=
E Cursive 1 Line=

E DOUBLE LINE CONNECTING SCRIPT=
E 4 LINE HELVETICA=
E HELVETICA REGULAR 1983=
```

Изменение используемого шрифта

Программа позволяет определять, какой шрифт загружается в вашу систему при ее запуске.

Для изменения критериев выбора шрифтов при загрузке программы в меню **Text (Текст)** выберите команду **Font (Шрифт)** и затем опцию **Modify (Изменить)**.



 Небольшой фрагмент текста с выбранным шрифтом выводится в нижнем окне диалога.

- Чтобы выгрузить шрифт, выберите его в списке **Selected Fonts (Выбранные шрифты)** и щелкните на кнопку **Remove (Удалить)**.
- Чтобы загрузить шрифт, выберите его в списке **Removed Fonts (Удаленные шрифты)** и щелкните на кнопку **Add (Добавить)**.
- Чтобы выгрузить все шрифты, щелкните на кнопку **Remove All (Удалить все)**.
- Чтобы добавить все шрифты, щелкните на кнопку **Add All (Добавить все)**.

 Чтобы применить выбранный шрифт к текущему текстовому блоку, щелкните на кнопку **Apply (Применить)**. После этого диалоговое окно закрывается, и выбранный шрифт будет применен к тексту.

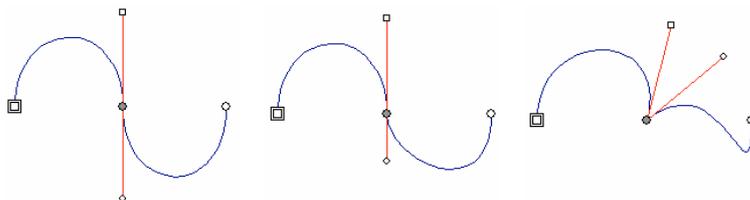
12. Работа с контурами

Контур состоит из одной или более прямых линий или сегментов кривых и может быть либо разомкнутым (**Open**) либо замкнутым (**Closed**). Когда в контуре больше одного сегмента, то эти сегменты разделяются контрольными маркерами (**Control Point**). Положение контрольных маркеров определяет форму соседних сегментов.

На сегментах, имеющих форму кривых, каждая якорная точка (якорь) изображается вместе с направляющей линией (**Direction Line**), которая, в свою очередь, оканчивается маркерами направления (**Direction Handles**). Угол наклона направляющей линии, и ее протяженность относительно якорной точки определяют форму кривой.

Контрольные точки (Control Point), расположенные между двумя сегментами, могут быть:

Symmetric (Симметричными)	Оба маркера направления расположены на противоположных краях одной направляющей линии относительно якорной точки, и длины отрезков направляющей линии одинаковы.
Smooth (Сглаженными)	Оба маркера направления расположены на противоположных краях одной направляющей линии относительно якорной точки, но длины отрезков направляющей линии не одинаковы.
Cusp (С изломом)	Оба маркера направления не расположены на противоположных краях одной направляющей линии относительно якорной точки.

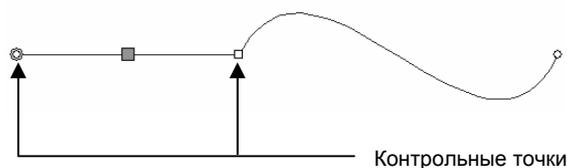


Symmetric Control Points
(Симметричная контрольная точка)

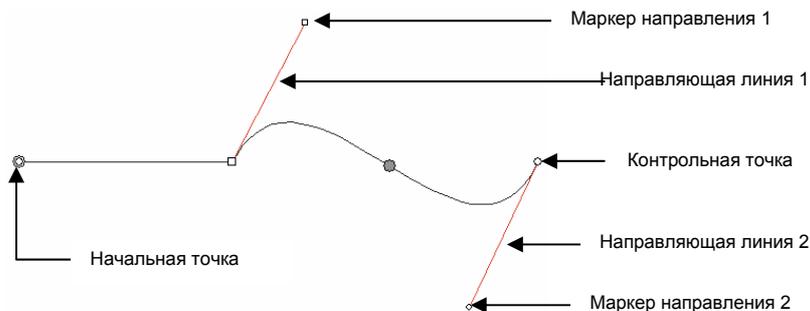
Smooth Control Points
(Сглаженная контрольная точка)

Cusp Control Points
(Контрольная точка с изломом)

Двойной кружок или двойной квадратик обозначают начальную точку (**Starting Point**) контура. В замкнутом контуре начальная точка может быть в любом месте контура.



Выделен линейный сегмент



Выделен криволинейный сегмент

Создание контуров

Можно создавать контуры с помощью инструментов Безье (кривые Безье - **Bezier Path**) или с помощью инструмента **Freehand Path** (Нарисованный контур).

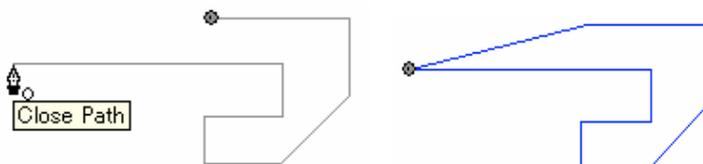
- ☰ Чтобы продолжить рисование существующего разомкнутого контура, выберите инструмент Безье (**Bezier Path**) или инструмент **Freehand Path** (Нарисованный контур от руки) и щелкните курсором на любом конце контура.

Создание линейных сегментов с помощью инструмента Безье для создания контуров (Bezier Path)

1. Выберите инструмент **Bezier Path** (Контур Безье). 
2. Щелкните в рабочей области в том месте, где должен начинаться сегмент.
3. Щелкните курсором в том месте, где должен закончиться сегмент.
 - Нажатие на клавишу **SHIFT** приводит к ограничению угла наклона отрезка.
4. Повторите пункт 3 для создания дополнительных отрезков.
 - Нажатие на кнопку **BACKSPACE** (Возврат) удалит последний сегмент.
 - Нажмите на кнопку **ESC** или щелкните на кнопку **New Path**

(Новый контур) в окне проектирования DesignCentral для создания нового контура.

- Чтобы замкнуть контур, поместите курсор рядом с начальной точкой и щелкните в тот момент, когда рядом с курсором и чуть ниже появится изображение маленького кружка, или щелкните на кнопку **Close Path (Замкнуть контур)** в окне проектирования DesignCentral.
- Нажатие на кнопку **DELETE (Удалить)** приводит к удалению всего контура.



Вид курсора в момент замыкания контура (Close Path) Замкнутый контур

Создание криволинейных сегментов с помощью инструмента Безье (Bezier Path)

1. Выберите инструмент **Bezier Path**. 
2. Щелкните курсором в том месте рабочей области, где должен начинаться сегмент.
3. Щелкните и проведите курсором в то место рабочей области, где сегмент должен закончиться.

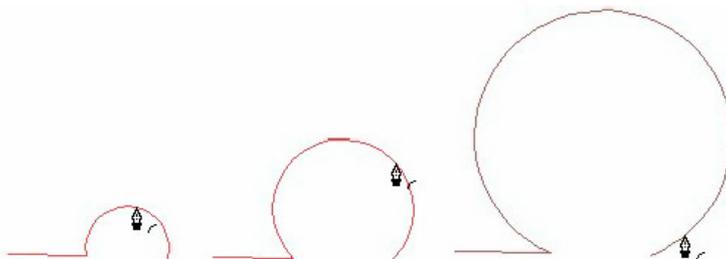
По умолчанию при создании криволинейного сегмента создается симметричная контрольная точка (**Symmetric**). Нажатие на клавишу **SHIFT** при перетаскивании инструмента создает новую контрольную точку **Smooth (Сглаженная)**, а нажатием на клавишу **CTRL** создается контрольная точка **Cusp (С изломом)**.

4. После отпущения кнопки мыши вы можете изменить положение и размер направляющих линий (Direction Lines), перетаскивая соответствующие контрольные маркеры. Нажатие на клавишу **SHIFT** позволяет изменять направление и размер только одной направляющей линии, фиксируя **длину** другой направляющей линии. Нажатие на клавишу **CTRL** изменяет длину и угол одной направляющей линии и фиксирует **длину и угол** второй направляющей линии.
5. Повторите пункт 3, чтобы создать дополнительные сегменты.
 - Нажатие на клавишу **BACKSPACE (Возврат)** удаляет последний сегмент.
 - Нажмите на кнопку **ESC** или щелкните на кнопку **New Path (Новый контур)** в окне проектирования DesignCentral для создания нового контура.

- Чтобы замкнуть контур, поместите курсор рядом с начальной точкой и щелкните в тот момент, когда рядом с курсором и чуть ниже появится изображение маленького кружка, или щелкните на кнопку **Close Path (Замкнуть контур)** в окне проектирования DesignCentral.
- Нажатие на кнопку **DELETE (Удалить)** приводит к удалению всего контура.

Создание дуги с помощью инструмента Безье (Bezier Path)

1. Выберите инструмент Безье - **Bezier Path**. 
2. Щелкните курсором в том месте рабочей области, где должна начинаться дуга.
3. Нажмите на клавишу **CTRL** и щелкните для того, чтобы обозначить конечную точку дуги, затем перетаскивайте курсор, чтобы создать необходимую кривизну дуги. Кривизна будет увеличиваться или уменьшаться, поэтому дуга всегда будет соприкасаться с курсором.



4. После отпущения кнопки мыши вы можете изменить положение и размер направляющих линий (Direction Lines), перетаскивая соответствующие контрольные маркеры. Нажатие на клавишу **SHIFT** позволяет изменять направление и размер только одной направляющей линии, фиксируя **длину** другой направляющей линии. Нажатие на клавишу **CTRL** изменяет длину и угол одной направляющей линии и фиксирует **длину и угол** второй направляющей линии.
5. Повторите пункт 4, чтобы создать дополнительные сегменты.
 - Нажатие на клавишу **BACKSPACE (Возврат)** удаляет последний сегмент.
 - Нажмите на кнопку **ESC** или щелкните на кнопку **New Path (Новый контур)** в окне проектирования DesignCentral для создания нового контура.
 - Чтобы замкнуть контур, поместите курсор рядом с начальной точкой и щелкните в тот момент, когда рядом с курсором и чуть ниже появится изображение маленького кружка, или щелкните на кнопку **Close Path (Замкнуть контур)** в окне

проектирования DesignCentral.

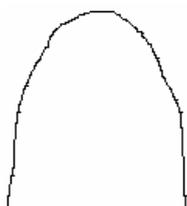
6. Нажатие на кнопку **DELETE** (Удалить) приводит к удалению всего контура.

Создание сегментов с помощью инструмента рисования от руки (Freehand Drawing)

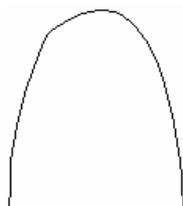
1. Выберите инструмент рисования от руки - **Freehand Drawing**.



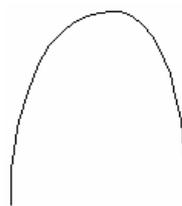
2. Установите значение допуски (**Tolerance**) в окне проектирования - DesignCentral. Чем большее значение для допуски вы введете, тем более гладкой будет кривая создаваемого контура.



Допуск = 0 пикселей



Допуск = 10 пикселей

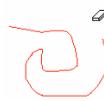


Допуск = 20 пикселей

3. Щелкните и протащите инструментом для рисования контура. Нажатие на клавишу **SHIFT** создает прямую линию.
4. Если в процессе рисования контура вы нажмете на клавишу **CTRL** и поведете инструмент в обратном направлении, то это приведет к стиранию контура, который вы создавали.



Рисование контура вручную (Freehand Path)



Стирание контура

5. Чтобы замкнуть контур, поместите курсор рядом с начальной точкой и щелкните кнопкой мыши.

Преобразование объектов в контуры

Эта команда осуществляет преобразование полигональных объектов и текста в контуры.

1. Выберите объекты.
2. В меню **Arrange (Разместить)**, выберите опцию **Convert to Outlines (Преобразовать в кривые)**.

Если вокруг объекта имеется обводка (stroke), то результирующий контур будет включать и обводку.

- При преобразовании текста в контуры результирующие контуры будут составными (compounded). Для редактирования таких контуров необходимо, прежде всего, разгруппировать указанные контуры.

Преобразование обводки в контур

- В меню **Arrange (Разместить)** выберите опцию **Convert Stroke to Outlines (Преобразовать обводку в кривые)**.

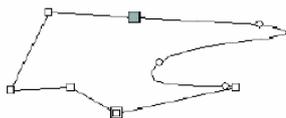
Выбор точек и сегментов

Выбор сегментов

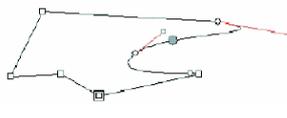
- Выберите инструмент Select Point (Выбор точки) .
- Щелкните на контрольный маркер или на сегмент.

Если выбирается отрезок прямой линии, то на нем отображается закрашенный квадратик.

Если выбирается криволинейный сегмент, то отображаются маркеры направления и направляющие линии вместе с небольшим закрашенным кружочком.



Выбран прямолинейный сегмент



Выбран криволинейный сегмент

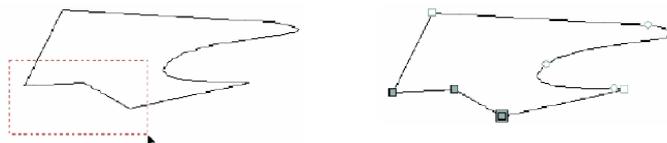
При выборе контрольной точки она отображается в виде квадратика, если предыдущий сегмент представляет собой прямолинейный отрезок, или в виде кружочка, если предыдущий сегмент представляет собой криволинейный отрезок.

Для перемещения к следующей контрольной точке нажимайте клавишу табулятора - **TAB**.

- Для выделения нескольких сегментов или точек нажимайте клавишу **SHIFT** и щелкайте на другие сегменты или точки.

Выбор контрольных точек с использованием прямоугольника выделения

- Выберите инструмент Select Point (Выбор точки) .
- Щелкните и протяните курсором для создания прямоугольника выделения.

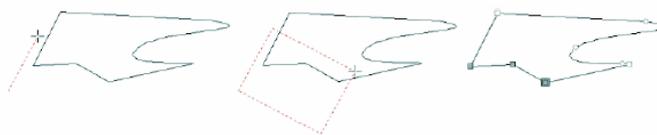


Выбор нескольких точек

Другим способом выделения нескольких контрольных точек является использование наклонного прямоугольника выделения. Этот способ хорошо работает в тех случаях, когда использование обычного прямоугольника выделения не позволяет выделить указанные контрольные точки.

Чтобы выделить контрольные точки с помощью наклоненного прямоугольника выделения:

1. Выберите инструмент Select Point (Выбор точки) .
2. Нажмите клавишу CTRL, щелкните мышью и протяните курсором, чтобы определить один край прямоугольника выделения.
3. Отпустите клавишу CTRL и перетащите курсор в перпендикулярном направлении, чтобы задать смежное ребро прямоугольника выделения.
4. Отпустите кнопку мыши.



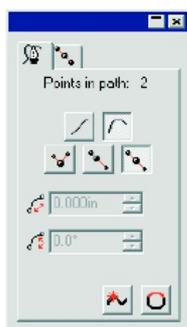
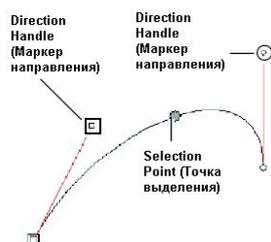
Применение окна проектирования DesignCentral для редактирования точек (Points) и сегментов (Segments)

При выборе сегмента или точки в окне проектирования DesignCentral отображаются две вкладки:

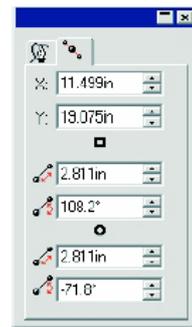
Вкладка Path (Путь) и вкладка Point (Точка). Информация на каждой вкладке будет разной в зависимости от того, что будет выбрано: точка или сегмент.

Окно проектирования DesignCentral при выборе сегмента

Когда выбирается сегмент, то в окне DesignCentral будут доступны следующие установки:



Вкладка Path
(Путь)



Вкладка Point
(Точка)

Атрибуты на вкладке Path (Путь)



Тип выбираемого сегмента (линия или кривая). Вы можете изменять тип, щелкая на указанные кнопки.



Длина выбранного сегмента. Для криволинейного сегмента это значение соответствует длине отрезка прямой линии, которая соединяет концы криволинейного сегмента, как показано на предыдущей иллюстрации.



Угол наклона выбранного сегмента. Для криволинейного сегмента это значение соответствует углу наклона прямолинейного отрезка, который соединяет два конца сегмента, как показано на предыдущей иллюстрации.

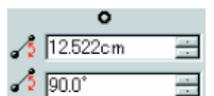
Атрибуты на вкладке Point (Точка)



Координаты X, Y точки выделения (точки, соответствующей тому месту, где был выполнен щелчок).



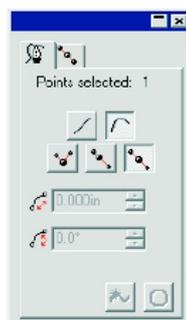
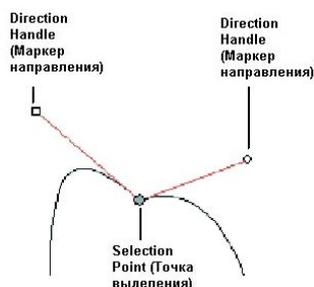
Длина и угол наклона маркера направления, обозначенного символом **прямоугольника**.



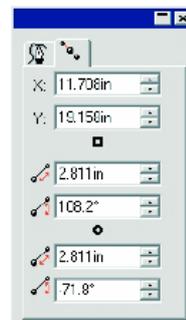
Длина и угол наклона маркера направления, обозначенного символом **кружка**.

Вид окна проектирования DesignCentral, при выборе контрольной точки (Control Point)

Когда выбрана контрольная точка (Control Point), в окне проектирования DesignCentral отображается вся информация о выбранной точке. В зависимости от типа точки, некоторые информационные поля могут быть недоступны.



Вкладка Path
(Путь)

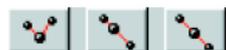


Вкладка Point
(Точка)

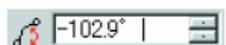
Атрибуты на вкладке Path (Путь)



Тип сегмента, предшествующего точке выделения. Вы можете изменять этот тип, щелкая на указанные кнопки.

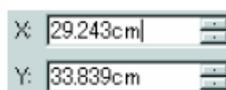


Тип выделенной точки. Можно преобразовывать один тип в другой, щелкая на эти кнопки. Однако для того, чтобы преобразовать контрольную точку с изломом (Cusp point) в симметричную контрольную точку (Symmetric) или сглаженную контрольную точку (Smooth), два соседних сегмента, прилегающих к указанной точке, должны быть криволинейными сегментами.



Угол между двумя маркерами направления.

Атрибуты на вкладке Point (Точка)



Координаты X, Y точки выделения.



Длина и угол наклона маркера направления, обозначенного символом **прямоугольника**.



Длина и угол наклона маркера направления, обозначенного символом **кружка**.

Направление пути (Path Direction)

Каждому пути соответствует свое направление. Это направление используется при вырезании объектов. Чтобы просматривать направление пути, смотрите раздел «Просмотр направления для пути» на странице (Ошибка - в исходном документе ссылка не указана). Чтобы изменить направление контура:

1. Выберите контур.
2. В меню **Arrange (Организовать)** наведите курсор на команду **Path Direction (Направление пути)** и затем выберите новое направление.

Automatic (Автоматически)

Направление обхода внутренних контуров (отверстия) объекта соответствует направлению по часовой стрелке, а направление обхода внешних контуров соответствует направлению против часовой стрелки.

Reverse (Противоположное направление)

Меняет текущее направление на противоположное.

Clockwise (По часовой стрелке)

Все контуры имеют одно направление – по часовой стрелке.

Counter Clockwise (Против часовой стрелки)

Все контуры имеют одно направление – против часовой стрелки.

13. Работа с растрами (Bitmaps)

Изображения Bitmap (битовая карта) используют массив отдельных точек небольшого размера разного цвета, которые называют *пикселями*. Пиксели организованы в виде определенного числа строк и столбцов. Такие изображения также называют растровыми изображениями, а способ создания растровых изображений называют растрезацией.



При редактировании изображе значения указанных пикселов изменяются, чтобы получить новое изображение

При работе с растрами используются следующие цветовые режимы:

Black and White
(Черно-белое
изображение)

Изображение содержит только один бит цвета (черный и белый), в таких изображениях нет теней и полутонов.

Grayscale
(Полутоновое
изображение)

В изображении используется 256 градаций оттенков серого тона, которые занимают диапазон от черного до белого цвета.

RGB

Значение цвета каждого пиксела образуется комбинацией составляющих красного цвета (red), зеленого цвета (green) и синего цвета (blue). За счет этого в указанной цветовой модели может создаваться до 16, 7 миллиона цветовых оттенков.

CMYK

Значение цвета каждого пиксела образуется комбинацией составляющих бирюзового цвета (cyan), пурпурного цвета (magenta), желтого цвета (yellow) и черного цвета (black). Эта цветовая модель наиболее часто используется в процессе печати изображений.

Indexed
(Индексированные
цвета)

Цвет каждого пиксела соотносится с определенным цветом таблицы, в которой содержится 256 цветов.

Если растровое изображение увеличить или распечатать при низком разрешении, то становятся видны отдельные пиксели. При этом появляются эффекты, связанные с пикселизацией (типа ступенек), смотрите фрагмент изображения на верхней иллюстрации.

Под разрешением растрового изображения понимается число пикселей на единицу длины изображения при печати, обычно этот параметр задается в единицах - pixels per inch (PPI) (число пикселей на дюйм) или в единицах - dots per inch (DPI) (число точек на дюйм).

Использование окна проектирования - DesignCentral

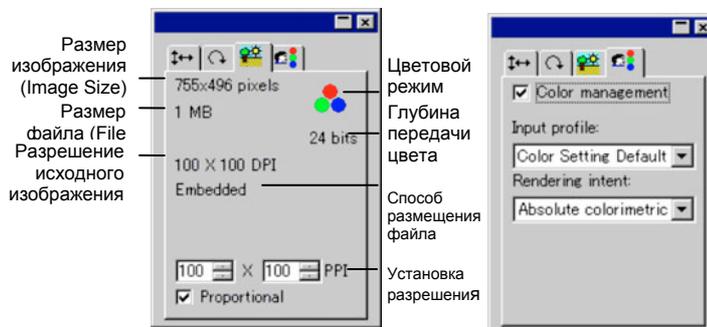
При выборе изображения в окне проектирования DesignCentral отображаются вкладки Bitmap (Растр) и Profile (Профиль).

Вкладка Bitmap (Растр)

На вкладке Bitmap (Растр) отображаются некоторые атрибуты для выбранных изображений. Здесь вы можете изменить разрешение. Изменение разрешения автоматически приводит к изменению размеров изображения. Если вы снимете флажок опции **Proportional (Пропорционально)**, то можно устанавливать различные значения для разрешения по вертикали и по горизонтали.

Вкладка Профиль (Profile Tab)

На этой вкладке можно задавать входной профиль (**Input profile**) и **Метод визуализации (Rendering intent)**, и эти установки будут использоваться при печати данного конкретного изображения. Вы можете использовать различные установки для каждого изображения. Для дополнительной информации об использовании входных профилей (Input profile) и методов визуализации (Rendering intent) обратитесь к разделу «Конфигурирование системы для цветной печати» на странице [201](#).



Вкладка Растр (Bitmap)

Вкладка Profile (Профиль)

Создание растровых изображений

Существует несколько способов для включения растров в документ.

Импорт растровых изображений (Import)

Вы можете открыть или импортировать растровые файлы в ваш документ.

1. В меню **File (Файл)**, выберите опцию **Open (Открыть)** или **Import (Импортировать)**.
2. Выберите растровый файл в списке и щелкните на кнопку **Open (Открыть)** или **Import (Импортировать)**.

При импорте растрового файла вы можете создать связь (link) между файлом исходного документа и вашим документом. Указанная связь обеспечивается ссылкой в вашем документе, и каждый раз при открытии документа осуществляется импорт связанных растровых файлов. Чтобы создать такую связь (link), включите флажок опции **Link (Связь)** в диалоговом окне импорта.

Экспорт растровых изображений

Можно экспортировать в файл любое растровое изображение из вашего документа.

1. Если вы хотите экспортировать только одно растровое изображение из вашего документа, то выделите его.
2. В меню **File (Файл)** выберите опцию **Export (Экспорт)**.
3. Выберите формат файла в списке форматов и введите название файла.
4. Если вы собираетесь экспортировать только выбранный объект, то проверьте, что включен флажок для опции **Selection only (Только выделение)**. Включение опции **Suppress Option (Параметры сжатия)** приведет к тому, что при экспорте растрового изображения будут использоваться установки, принимаемые по умолчанию, для данного формата растрового изображения.
5. Щелкните на кнопку **Export (Экспорт)**.

Сканирование растровых изображений

Сканирование позволяет пользователю преобразовать отпечатанное изображение в электронный файл изображения.

Чтобы отсканировать изображение, вы должны установить сканер, а в вашем компьютере должен быть установлен драйвер для сканирования - TWAIN_32. Этот драйвер разработан для работы в разных операционных системах и предназначен для сканирования изображений с использованием сканеров, а также для работы с цифровыми камерами.

Производители сканеров должны поставлять свое оборудование с соответствующим драйвером. Инструкции по установке сканера должны быть в руководстве пользователя на сканер.

1. Проверьте, что ваш сканер включен и подключен к вашему компьютеру.

2. Положите сканируемое изображение на предметное стекло сканера.
3. Если у вас несколько сканеров, то в меню **File (Файл)** наведите курсор на строку **Acquire Image (Получить изображение)** и затем выберите команду **TWAIN Select** и выберите ваш сканер в списке.
4. В меню **File (Файл)** наведите курсор на строку **Acquire Image (Получить изображение)** и затем выберите команду **TWAIN Acquire (Получить с помощью TWAIN)**.
5. Следуйте инструкциям, выводимым в окне программы сканирования.
6. После того, как изображение будет отсканировано, выводится отсканированное изображение в ограничительной рамке.
7. Переместите границы указанной ограничительной рамки, чтобы установить требуемое положение и размеры изображения, и затем щелкните мышкой, чтобы поместить изображение.

Щелчок на кнопку **TAB** (Табулятор) изменит положение курсора в ограничительной рамке. Нажатие на кнопку **ESC** отменяет сканирование и осуществляет выход из процесса сканирования. Нажатие клавиши **ENTER** (Ввод) используется, чтобы записать отсканированное изображение в виде файла.

При работе в среде Macintosh вы можете использовать соответствующий модуль (plug-ins) для сканирования.

1. В меню **File (Файл)** наведите курсор на строку **Acquire Image (Получить изображение)** и затем выберите **Plug-in Folder (Папка, в которой находятся встраиваемые модули)** и выберите папку, в которую инсталлирован программный модуль для сканирования.
2. В среде Macintosh, в меню **File (Файл)** наведите курсор на строку **Acquire Image (Получить изображение)** и затем выберите соответствующий модуль «plug-in» в списке.

Создание нового изображения

Вы можете создать пустое изображение белого цвета в вашем документе, или что-либо нарисовать в нем, используя инструменты для рисования.

1. В меню **Bitmap (Растр)** выберите опцию **Create Bitmap (Создать растровое изображение)**.
2. Измените, как необходимо, значения параметров **Width (Ширина)**, **Height (Высота)** и **Resolution (Разрешение)** для растрового изображения.
3. Выберите в списке опцию **Color mode (Цветовой режим)**.
4. Щелкните на кнопку **OK**.

Преобразование векторных объектов в растровые изображения

Вы можете преобразовать векторные объекты и текст в растровые изображения, и затем использовать соответствующий растровый фильтр, чтобы применить какой-либо из доступных эффектов. Процесс преобразования векторных объектов в растровые изображения известен под названием растеризации (*Rasterization*).

1. Выберите объекты.
2. В меню **Bitmap (Растр)** выберите опцию **Rasterize (Растривать)**.

Вы можете при этом устанавливать следующие атрибуты:

Keep Original (Сохранить исходные объекты)	Выбор этой опции сохраняет исходные объекты. Вновь созданное растровое изображение помещается поверх исходных объектов.
Create mask (Создать маску)	Когда выбрана указанная опция, форма создаваемого растрового образа будет точно соответствовать форме исходных объектов.
Resolution (Разрешение)	Это разрешение для вновь создаваемого изображения.
Color mode (Цветовой режим)	Цветовой режим нового изображения.

3. Щелкните на кнопку **ОК**.

Изменение свойств растрового изображения

Как только растровое изображение будет помещено в область проекта, вы можете редактировать некоторые из его свойств, например, разрешение или цветовой режим.

Изменение разрешения растрового изображения

На вкладке **Bitmap (Растр)** в окне проектирования - **DesignCentral** можно изменять разрешение растрового изображения.

Чтобы изменить разрешение растрового изображения без изменения размеров этого изображения:

1. Выберите растровое изображение.
2. Выберите вкладку **Bitmap (Растр)** в окне проектирования

DesignCentral 

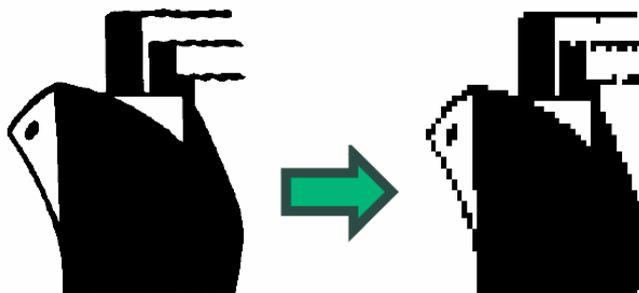
3. Выберите новое значение для разрешения в поле **PPI** в нижней части на этой вкладке.

 Установите флажок опции **Proportional (Пропорционально)**, чтобы обеспечивалось одинаковое разрешение по горизонтали и по вертикали в изображении.

Изменение разрешения на самом деле не изменяет число пикселей в растровом изображении, при этом просто изменяется число пикселей на дюйм. При увеличении разрешения уменьшается площадь, занимаемая растровым изображением, поскольку большее число пикселей будет уложено в каждом квадратном дюйме. Уменьшение разрешения приведет к тому, что площадь, занимаемая изображением, увеличится.

Передискретизация (Resampling) растровых изображений

Ресэмплинг приводит к изменению разрешения изображения без изменения площади, занимаемой изображением. При выполнении этого процесса происходит увеличение или уменьшение числа пикселей, используемых для представления изображения. И в то же время программа изменяет разрешение для компенсации изменения общего числа пикселей, поэтому размеры изображения сохраняются.



Черно-белое растровое изображение после ресэмплинга к изображению с более низким разрешением.

Передискретизация изображения сопровождается некоторыми искажениями. Передискретизация с уменьшением разрешения приводит к тому, что изображение становится более грубым, в нем становятся заметны ступеньки и в большей степени выражен эффект пикселизации. Передискретизация с увеличением разрешения приводит к некоторому размытию (смазу) резких переходов в изображении. Если после осуществления передискретизации, вы не удовлетворены полученным результатом, то используйте откат (команда **Undo (Отменить)**), чтобы вернуться к исходному изображению, вместо того, чтобы возвращаться к исходному состоянию обратной передискретизацией).

Для передискретизации растрового изображения:

1. Выберите растровое изображение.
2. В меню Bitmap (Растр) меню, выберите опцию Resample (Передискретизация).
3. Установите соответствующие параметры в диалоговом окне **Resample (Передискретизация)**.

Width and Height (Ширина и высота)	Новые значения (в пикселах) для растрового изображения. Фактический размер (в дюймах или сантиметрах) для растрового изображения изменяться не будет, изменяется только разрешение растрового изображения.
Proportional (Пропорционально)	При выборе этой установке размеры растрового изображения изменяются пропорционально.
Nearest Neighbor (Метод интерполяции с использованием ближайшего пиксела)	Выбор этой опции обеспечивает наиболее быстрое преобразование, однако этот способ интерполяции дает наименьшую точность.
Bilinear (Билинейный метод интерполяции)	Выбирайте эту опцию для обеспечения высококачественной интерполяции при преобразовании.

Изменение цветового режима растрового изображения

1. Выберите растровое изображение Bitmap (Растр).
2. В меню **Bitmap (Растр)** наведите курсор на строку **Color Mode (Цветовой режим)** и затем выберите новый цветовой режим.

Панель инструментов для работы с растровыми изображениями

Все инструменты для редактирования растровых изображений находятся на панели для редактирования растровых изображений (**Bitmap Edit**).



Панель инструментов для работы с растровыми изображениями (Bitmap Edit)

- Чтобы вывести эту панель инструментов в меню **Bitmap (Растр)**, выберите опцию **Bitmap Edit (Правка растровых изображений)**.

 Некоторые инструменты не будут доступны при работе с некоторыми цветовыми моделями.

Определение области (Marquees)

Области на изображении (Marquees) используются для выделения части изображения и ограничения области, в которой будет осуществляться правка. Выделяемая область может иметь различную форму, и ее граница выделяется с помощью мерцающей пунктирной ли-



Растр с выделенной

нии.

областью

Выделение всего изображения

1. Выберите растровое изображение.
2. В меню **Bitmap (Растр)** выберите опцию **Marquee Select All (Выбрать все изображение в качестве области)**.

Использование инструмента для работы с областью (Marquee Tool)

Инструмент Marquee (Область) выделяет прямоугольный фрагмент изображения.

1. Выберите инструмент **Marquee (Область)**. 
2. Щелкните и протяните курсор по растровому изображению.
3. После создания одной области выделения можно добавлять или вычитать дополнительные области для выделения.
4. Нажатие на клавишу **SHIFT** добавляет дополнительные участки растрового изображения к области выделения.



Исходное изображение с выделенной областью Протяжка курсором при нажатой клавише **SHIFT** Результирующая область выделения

5. Нажатие на клавишу **CTRL** вычитает участки изображения из выделенной области на растровом изображении.



Исходное изображение с выделенной областью Протяжка курсором при нажатой клавише **CTRL** Результирующая область выделения

6. После создания области выделения щелкните внутри области выделения и перетащите ее в требуемое место на изображении.

Использование инструмента Lasso (Лассо)

Инструмент Lasso (Лассо) используется для выделения областей произвольной формы на растровом изображении, используя для этой цели инструмент трассировки от руки.

1. Выберите инструмент **Lasso (Лассо)**. 

- Щелкните и протащите курсор поверх растрового изображения, создавая область выделения требуемой формы.

Вы можете добавлять или вычитать дополнительные области выделения из существующей области, нажимая на клавишу **SHIFT** и клавишу **CTRL**.

- Щелкните внутри выделенной области и перетащите ее в требуемое место на растровом изображении.

Использование инструмента магической палочки (Magic Wand)

Инструмент Magic Wand (Магическая палочка) позволяет выделять области изображения, основываясь на цвете выделяемых участков. Вы можете указать цветовой диапазон (color range) или допуск (tolerance) для создаваемого выделения с помощью волшебной палочки.

- Выберите инструмент Magic Wand (Магическая палочка). 
- Установите значение для допуска (Tolerance) в окне проектирования DesignCentral. Если окно проектирования DesignCentral не видно на экране, то дважды щелкните на инструменте Magic Wand (Магическая палочка).

Вводите небольшие значения для установок при необходимости точного выбора пикселей, которые соответствуют вашему исходному пикселу. При увеличении значения для установки расширяется диапазон выделяемых цветов.

- Щелкните курсором по изображению растра
- Нажатие на клавишу **SHIFT** и на клавишу **CTRL** соответственно добавит или вычитет фрагменты области выделения из существующей области. or subtracts areas from existing marquees.



Область выделения, созданная с использованием инструмента волшебной палочки (Magic Wand)

Очистка области выделения

- Выберите растровое изображение с выделенной областью.

2. В меню **Bitmap (Растр)** выберите опцию **Clear Marquee** (Очистить область выделения).

Инvertировать область выделения

1. Выберите растровое изображение с выделенной областью.
2. В меню **Bitmap (Растр)** выберите опцию **Invert Selection (Инvertировать выделение)**.

Преобразование векторных объектов в область выделения

Вы можете конвертировать векторные объекты в область выделения.

1. Поместите векторный объект поверх растра.
2. Выберите растровое изображение и векторный объект.
3. В меню **Bitmap (Растр)** выберите опцию **Convert Shape to Marquee (Преобразовать векторный объект в область выделения)**.

Преобразование области выделения в векторные объекты

Вы можете преобразовывать область выделения в векторные объекты.

1. Выберите растровое изображение.
2. В меню **Bitmap (Растр)** выберите опцию **Convert Marquee to Shape (Преобразовать выделенную область в вектор)**.



Редактирование растровых изображений

Применение инструмента для перемещения (Move)

Инструмент **Move (Переместить)** копирует фрагмент изображения в области выделения.

1. Выберите растровое изображение и создайте область выделения.
2. Выберите инструмент **Move (Переместить)**. 
3. Щелкните и перетащите инструментом внутри области выделения, чтобы перенести фрагмент изображения в новое место.

Фрагмент изображения из области выделения переместится в новое место, а на его месте останется свободный участок изображения, окрашенный цветом фона. Смотрите раздел «Цвет Фона/Переднего плана» на странице [107](#) для информации о том, как устанавливать цвет фона.

4. Нажатие на клавишу **CTRL** при перетаскивании фрагмента изображения создаст копию данного фрагмента в границах выделенной области.



Исходное изображение с выделенной областью



Вид изображения после перетаскивания фрагмента изображения с использованием инструмента Move (Переместить)



Вид изображения после перетаскивания выделенного фрагмента с помощью инструмента Move (Переместить) при нажатой клавише **CTRL**

Использование инструмента для стирания (ластика) (Eraser Tool)

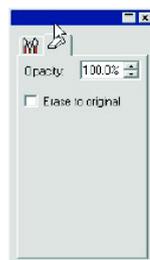
Инструмент **Eraser (Ластик)** используется для удаления лишних частей растрового изображения, для восстановления редактируемого изображения к его первоначальному виду и для заливки частей изображения цветом фона.

В окне пректирования DesignCentral инструмент Eraser (Ластик) имеет следующие опции.

На вкладке **Brush (Кисть)** можно выбирать форму и размер кисти. Для получения дополнительной информации смотрите раздел «Изменение параметров кисти» на странице [184](#).

На вкладке **Eraser (Ластик)** вы можете устанавливать:

Opacity (Степень непрозрачности)	Процент яркости изображения, который будет удаляться при каждом проходе ластика.
100%	
75%	
50%	
25%	



Вкладка Eraser (Ластик)

Erase to original (Стирать до изображения)	Если указанная опция включена, то при стирании редактируемое изображение
---	--

оригинала) восстанавливается к первоначальному виду.

Чтобы стереть растровое изображение:

1. Выберите растровое изображение.
2. Щелкните на инструмент **Eraser (Ластик)**. 
3. Щелкните и передвигайте ластик внутри выделенной области.

 Используйте команду Undo (Отменить) для исправления ошибок правки.

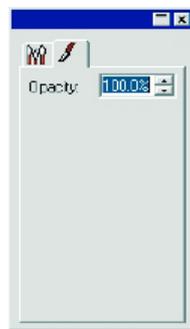
Использование инструмента Paintbrush (Кисть)

Инструмент **Paintbrush (Кисть)** используется для создания линий на растре, используя цвет переднего плана.

В окне DesignCentral доступны следующие опции:

На вкладке **Brush (Кисть)** вы можете выбирать форму и размеры кисти. Для дополнительной информации смотрите раздел «Изменение параметров кисти» на странице [184](#).

На вкладке **Paintbrush Options (Параметры кисти)** опция **Opacity (Непрозрачность)** определяет в процентах изменение яркости при рисовании кистью на каждом проходе, которое будет добавляться в растровое изображение. Меньшие значения установки соответствуют кисти с большей прозрачностью.



Вкладка Paintbrush (Кисть)

Чтобы нарисовать линию, используя инструмент кисть (**Paintbrush**):

1. Выберите растровое изображение.
2. Щелкните на инструмент **Paintbrush (Кисть)**. 
3. Выберите цвет переднего плана, который вы хотите использовать при работе с кистью.
4. Щелкните и проташите по изображению.

Использование инструмента Pencil (Карандаш)

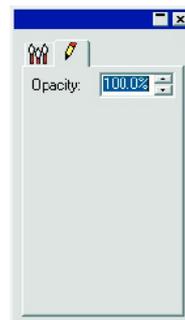
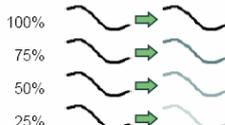
Инструмент **Pencil (Карандаш)** применяется для создания линий, нарисованных от руки на растре, используя цвет переднего плана.

В окне проектирования DesignCentral доступны следующие опции:

На вкладке **Brush (Кисть)** можно устанавливать форму и размер карандаша. Для дополнительной информации смотрите раздел «Изменение параметров кисти» на странице [184](#).

На вкладке **Pencil Options (Параметры карандаша)** опция **Opacity (Непрозрачность)** определяет в процентах изменение яркости при рисовании карандашом на каждом проходе, которое будет добавляться в растровое изображение.

Меньшие значения установки будут создавать линии с большей прозрачностью.



Вкладка **Pencil (Карандаш)**

Чтобы рисовать с помощью инструмента **Pencil (Карандаш)**

1. Выберите растровое изображение.
2. Щелкните на инструмент **Pencil (Карандаш)**. 
3. Выберите цвет переднего плана, который вы хотите использовать при работе с карандашом.
4. Щелкните и проведите инструментом внутри выделенной области.

Использование инструмента для обрезки (Crop Tool)

Инструмент **Crop (Обрезка)** используется для уменьшения размеров растрового изображения.

Чтобы удалить ненужные области:

1. Выберите растровое изображение.
2. Выберите инструмент **Crop (Обрезка)**. 
3. Щелкните и проведите курсором по растровому изображению. При этом будет создана прямоугольная область выделения. Нажатие на клавишу **SHIFT** при перетаскивании инструмента создает квадратную область выделения.

 Область выделения для опции **Crop (Обрезка)** должна быть прямоугольной или квадратной. Нельзя использовать клавиши **CTRL** или **SHIFT** для создания более сложной области выделения с инструментом **Crop (Обрезка)**.

4. Установите значения для ширины (width) и высоты (height) области обрезки в окне проектирования - DesignCentral. Вы также можете установить границы области обрезки перетаскиванием границ или углов этой области.

5. Щелкните и перетащите точку внутри области выделения, чтобы переместить ее в новое место.

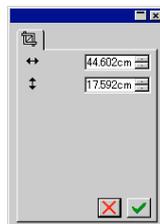
6. Щелкните на кнопку **Apply (Применить)**  или щелкните дважды внутри области выделения.



Исходное изображение с выделенной областью для обрезки



Обрезанное изображение



Вид окна проектирования DesignCentral при работе с инструментом Crop (Обрезка)

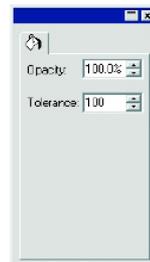
Использование инструментов для заливки (Fill Tool)

Инструмент **Fill (Заливка)** используется для заливки областей растрового изображения цветом переднего плана (foreground color). Чтобы использовать инструмент Fill (Заливка):

1. Выберите инструмент **Fill (Заливка)**. 
2. Установите необходимые значения в окне проектирования DesignCentral.

Opacity (Непрозрачность)

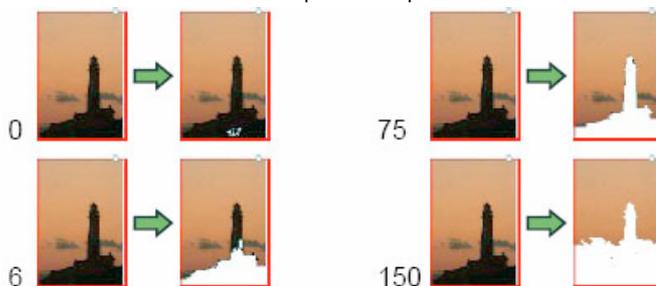
Значение параметра в процентах, до которого цвет заливки будет закрывать изображение. При 100% заливка будет полностью непрозрачной. При меньших значениях параметра цвет заливки в области выделения проявляется слабее, но при этом в большей степени проявляется детальность изображения.



Вкладка Fill (Заливка)

**Tolerance
(Допуск)**

Заливка применяется вплоть до границ области выделения, и при этом в области, близкой к границе, может происходить изменение цвета. Установка Tolerance (Допуск) как раз и определяет степень изменения цвета заливки перед окончанием процедуры. Значение допуска можно устанавливать в диапазоне от 0 до 255. Вводите небольшие значения установки, чтобы залить только те цвета, которые аналогичны цвету выбранного пиксела. Или вводите большие значения для установки, если хотите расширить диапазон цветов изображения при заливке.



3. Щелкните курсором на растровом изображении.



Исходное изображение



Растровое изображение после применения инструмента Fill (Заливка)

Использование инструмента Stamp (Штамп)

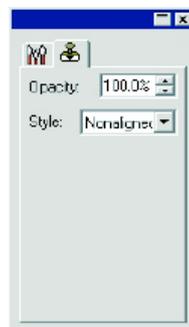
Инструмент **Stamp (Штамп)** обеспечивает копирование части растрового изображения в другое место на этом же изображении.

В окне проектирования DesignCentral предусмотрены следующие опции для инструмента **Stamp (Штамп)**.

- На вкладке **Brush (Кисть)** можно выбирать форму и размеры кисти. Для дополнительной информации смотрите раздел «Изменение параметров кисти» на странице [184](#).
- На вкладке **Stamp (Штамп)** можно устанавливать:

Opacity (Непрозрачность)

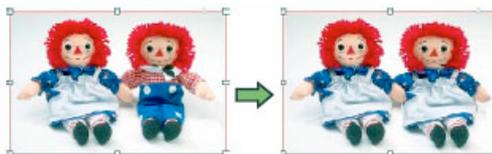
Значение параметра в процентах, до которого указанный инструмент будет заменять существующее изображение. При 100% вставленное изображение будет полностью непрозрачным, а при меньших значениях установки вставляемые фрагменты изображения будут иметь большую прозрачность.



Style (Стиль)

При выборе опции **Aligned (Выравнивание)** соответствующие участки исходного изображения и места для вставки копируемых фрагментов всегда будут перемещаться одинаково, независимо от того используется инструмент для вставки или нет. Эта опция наиболее подходит для копирования больших участков изображения в другое место на этом же изображении.

*Вкладка **Stamp (Штамп)***



Если выбрана опция **Non-aligned (Без выравнивания)**, то точка исходного изображения, из которого берется копия фрагмента, и точка, куда этот фрагмент вставляется, будут синхронизироваться только при использовании инструмента для вставки. Если инструмент не используется для такого рисования, то точка вставки копируемого фрагмента может перемещаться независимо от точки копирования фрагмента. Это установка наилучшим образом подходит для копирования небольших участков изображения и вставки их в разные места на изображении.

Для использования инструмента **Stamp (Штамп)**:

1. Выберите растровое изображение, которое вы хотите редактировать.
2. Выберите инструмент **Stamp (Штамп)** .
3. Установите необходимые параметры в окне проектирования DesignCentral.
4. Щелкните инструментом **Stamp (Штамп)** в той части растрового изображения, откуда вы хотите скопировать часть изображения (*исходная точка*).
5. Переместите курсор над областью растрового изображения, в которую вы хотите вставить указанный фрагмент, затем щелкните и перетащите.

Чтобы изменить положение исходной точки копирования нажмите на клавишу **CTRL** и щелкните в новом месте, откуда вы хотите копировать.

Изменение параметров кисти

В окне **Brush (Кисть)** можно выбирать форму и размеры кисти.

У некоторых кистей снизу и слева отображается номер. Этот номер соответствует размеру кисти, выраженному в числе пикселей.



Вкладка Brush (Кисть)

Вы можете добавить новую кисть или изменить форму и размеры существующей кисти. Щелкните на свободную область в окне вкладки Brush (Кисть), чтобы создать новую кисть, или дважды щелкните на существующую кисть, чтобы изменить ее свойства.

Можно вводить или изменять следующие параметры кисти:

Size (Размер)	Параметры для ширины (Width) и высоты (Height) кисти.
Hardness (Жесткость)	Этот параметр определяет, как изображение, создаваемое кистью, будет сливаться с исходным изображением.
Rotate (Поворот)	Угол поворота.
Style (Стиль)	Кисть может быть прямоугольной или может иметь форму эллипса.

Использование фильтров

Ваша программа позволяет использовать ряд фильтров для работы с растровыми изображениями. Доступны следующие фильтры:

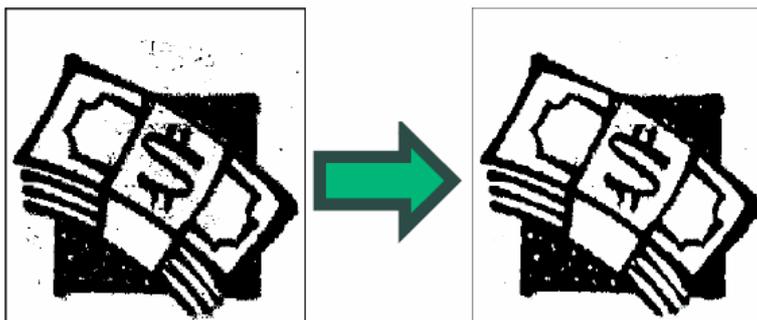
- Reduce Noise (Уменьшить шумы)
- Sharpen (Повысить резкость)
- Color Balance (Цветовой баланс)
- Blur (Размытие)
- Level (Уровень)
- Brightness/Contrast (Яркость/Контраст)

 Не все фильтры доступны при работе со всеми цветовыми моделями.

При применении фильтра на экране выводится окошко предварительного просмотра. Вы можете изменить размеры и перемещать область просмотра. Кроме того, область, в которой применяется фильтр, может быть уменьшена за счет введения области выделения.

Фильтр Reduce Noise (Уменьшить шумы)

Используйте этот фильтр для очистки отсканированных изображений, на которых присутствуют незначительные неоднородности, известные, как шумы.



Чтобы уменьшить шумы в изображении:

1. Выберите растровое изображение.
2. В меню **Bitmap (Растр)** наведите курсор на строку **Filters (Фильтры)** и затем выберите команду **Reduce Noise (Уменьшить шумы)**.
3. Введите установки для фильтра в окне проектирования DesignCentral.

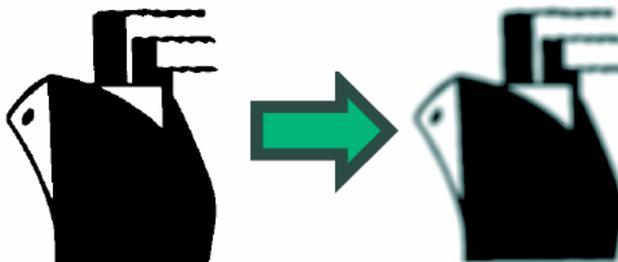
Radius (Радиус) Размер шумов, которые будут удалены.

Preview (Предварительный просмотр) Когда указанная опция включена, то вы увидите изображение предварительного просмотра при изменении параметра Radius (Радиус).

4. Щелкните на кнопку **Apply (Применить)**.

Фильтр **Blur (Размытие)**

Этот фильтр оказывает сглаживание за счет усреднения пикселей на границах переходов.



Чтобы применить этот фильтр:

1. Выберите растровое изображение.
2. В меню **Bitmap (Растр)** наведите курсор на строку **Filters (Фильтры)** и затем выберите команду **Blur (Размытие)**.
3. Введите установки для фильтра в окне проектирования DesignCentral.

Amount and Radius (Значение параметра и радиус) Введение больших значений в этом поле приводит к получению более размытого изображения.

Preview (Предварительный просмотр) Когда указанная опция включена, то вы увидите изображение предварительного просмотра при изменении параметров.

- Щелкните на кнопку **Apply (Применить)**.

Фильтр Sharpen (Повысить резкость)

Этот фильтр повышает резкость расфокусированного изображения за счет повышения контраста соседних пикселей.

- Выберите растровое изображение.
- В меню **Bitmap (Растр)** наведите курсор на строку **Filters (Фильтры)** и затем выберите команду **Sharpen (Повысить резкость)**.
- Введите установки для фильтра в окне проектирования DesignCentral.

Amount and Radius (Значение параметра и радиус) Введение больших значений в этом поле приводит к получению более резкого изображения.

Preview (Предварительный просмотр) Когда указанная опция включена, то вы увидите изображение предварительного просмотра при изменении параметров.

- Щелкните на кнопку **Apply (Применить)**.

Фильтр Level (Уровень)

Этот фильтр показывает гистограмму, на которой графически представлены все цвета, присутствующие в изображении. Пики показывают плотности цветов. Перемещая движки регуляторов, можно изменять значения для уровней, соответствующих положению черной и белой точки в растровом изображении.

- Выберите растровое изображение.
- В меню **Bitmap (Растр)** наведите курсор на строку **Filters (Фильтры)** и затем выберите команду **Levels (Уровни)**.
- Введите установки для фильтра в окне проектирования DesignCentral.
 - Выберите опцию **RGB** в списке, чтобы настроить все каналы RGB одновременно. Если вы хотите настроить один из каналов, то выбирайте соответственно **Red (Красный)**, **Green (Зеленый)** или **Blue (Голубой)**.
 - Щелкните и перетащите соответствующие движки регуляторов, расположенные под гистограммой, или введите числовые значения в соответствующие поля ввода.
 - Щелкните на кнопку **Auto (Автоматически)**, и программа

автоматически определит белую и черную точку в каждом канале изображения, а затем пропорционально перераспределит значения пикселей, лежащих между указанными точками.

- Щелкните на кнопку **Reset (Сброс)**, чтобы вернуть движки регуляторов на свои исходные положения.
- Когда опция Preview (Предварительный просмотр) включена, вы увидите изображение предварительного просмотра при изменении параметров.

4. Щелкните на кнопку **Apply (Применить)**.

Фильтр Color Balance (Цветовой баланс)

В окне проектирования DesignCentral выводятся три полосы с регуляторами для комбинаций цветов: Cyan-Red (Бирюзовый – Красный), Magenta-Green (Пурпурный – Зеленый) и Yellow-Blue (Желтый – Синий), чтобы можно было добавлять или вычитать цвета. Например, если вы передвигаете движок регулятора для комбинации Cyan - Red (Бирюзовый – Красный) в сторону, соответствующую цвету Cyan (Бирюзовый), то количество составляющей бирюзового цвета (Cyan) в изображении будет возрастать, а количество красного цвета (Red) будет уменьшаться.

1. Выберите растровое изображение.
2. В меню **Bitmap (Растр)** наведите курсор на строку **Filters (Фильтры)** и затем выберите команду **Color Balance (Цветовой баланс)**.
3. Введите установки для фильтра в окне проектирования DesignCentral:
 - Выбирайте опции **Shadows (Темные участки)**, **Midtones (Средние участки)** или **Highlights (Светлые участки)** в списке для того, чтобы выбрать диапазон яркостей, в котором вы хотите осуществить изменение.
 - Щелкните и перетащите соответствующие движки регуляторов, расположенные под гистограммой, или введите числовые значения в соответствующие поля ввода.
 - Если опция Preview (Предварительный просмотр) включена, то вы увидите изображение предварительного просмотра при изменении параметров.
4. Щелкните на кнопку **Apply (Применить)**.

Фильтр Brightness/Contrast (Яркость/Контраст)

С помощью этого фильтра вы можете изменять яркость (Brightness), контраст (Contrast) и насыщенность (Saturation) вашего изображения.

1. Выберите растровое изображение.

2. В меню **Bitmap (Растр)** наведите курсор на строку **Filters (Фильтры)**, и затем выберите команду **Brightness / Contrast (Яркость/Контраст)**.
3. Введите установки для фильтра в окне проектирования DesignCentral:
 - Щелкните и перетащите соответствующие движки регуляторов, расположенные под гистограммой, или введите числовые значения в соответствующие поля ввода.
 - Если опция Preview (Предварительный просмотр) включена, то вы увидите изображение предварительного просмотра при изменении параметров.
4. Щелкните на кнопку **Apply (Применить)**.

Фильтры Adobe

Если у вас установлены фильтры от компании Adobe, то вы можете использовать соответствующие встраиваемые модули (plug-ins) вместе с вашей программой.

Установите папку, в которой находятся указанные фильтры.

1. В меню **Edit (Правка)**, выберите опцию **Preferences (Предпочтения)**.
2. Перейдите на вкладку **File Path (Путь к файлу)** и введите путь к папке, в которой находятся программные модули - **Adobe Plug-ins**.

Щелкните на кнопку **Browse (Просмотр)**, чтобы найти папку, обратитесь к руководству по программе Adobe Photoshop.

3. Щелкните на кнопку **OK**.

После того, как вы правильно укажете путь к папке с plug-in, вы сможете использовать эти фильтры.

1. Выберите растровое изображение.
2. В меню **Bitmap (Растр)** наведите курсор на строку **Adobe Filters (Фильтры Adobe)** и затем выберите требуемый фильтр.
3. Следуйте инструкциям для работы с каждым фильтром.

Для дополнительной информации о работе с фильтрами Adobe обратитесь к руководству пользователя по соответствующей программе от компании Adobe.

14. Работа с эффектами

В вашей программе есть ряд инструментов, которые можно использовать для добавления специальных эффектов к элементам вашего документа.

Общие свойства

Есть ряд основных свойств, которые могут быть использованы для всех эффектов.

Разделение эффектов (Separating Effects)

Используйте команду **Separate** (Разделить) для отделения эффекта от объекта.

Чтобы отделить эффект от исходного объекта, в меню **Effect (Эффект)** выберите команду **Separate [...] (Разделить [...])**. После названия команды может быть указано название эффекта.



Исходный объект, к которому был применен эффект

Текст и эффект разделены.

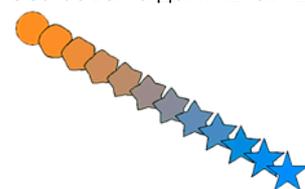
Очистка эффекта

Используйте команду **Clear** (Очистить) для удаления эффекта.

Чтобы удалить эффект, в меню **Effect (Эффект)** выберите команду **Clear [...] (Очистить [...])**. После названия команды может быть указано название эффекта.

Использование эффекта слияния (Blending Effect)

Ваша программа позволяет смешивать два объекта. При этом форма и цвет одного объекта постепенно переходят в другой объект. Оба объекта должны быть векторными объектами.



Слияние круга и звезды



Переход символов «AC» в «DE»

1. Выберите два объекта.
2. В меню **Effect (Эффект)**, выберите опцию **Blend (Смешивание)**.
3. Установите число шагов в окне проектирования DesignCentral.

4. Щелкните на кнопку **Apply (Применить)** .

Использование эффекта линзы

Используйте эффект линзы (Lens) для управления прозрачностью и видимостью цвета объектов.

Эффект линзы применяется к самому верхнему объекту и может применяться только к векторным объектам. Эти эффекты не применимы к растровым изображениям. Эффекты линзы применимы только к цветным объектам.

Эффект прозрачности (Transparent Effect)

С помощью этого эффекта объект, к которому применен данный эффект, становится прозрачным, и становятся видны объекты, находящиеся под данным объектом.

1. Выберите объект.
2. В меню **Effect (Эффект)** наведите курсор на строку **Lens (Линза)** и затем выберите команду **Transparent (Прозрачность)**.

В окне проектирования DesignCentral можно устанавливать следующие параметры:

Transparency (Прозрачность)	Степень непрозрачности, применяемая к объекту. Значение можно устанавливать в диапазоне от 0 до 100%.
Hide Stroke (Скрыть обводку)	Включайте эту опцию, чтобы применить эффект прозрачности к обводке объекта.

Эффект инверсии (Invert Effect)

Цвета всех векторных объектов и растрового изображения, которые расположены под объектом, к которому применен данный эффект, будут инвертированы.

1. Выберите объекты.
2. В меню **Effect (Эффект)** наведите курсор на строку **Lens (Линза)** и затем выберите команду **Invert (Инвертировать)**.

В окне проектирования DesignCentral можно устанавливать следующие параметры:

Hide Stroke (Скрыть обводку)	Включайте эту опцию, чтобы применить эффект прозрачности к обводке объекта.
-------------------------------------	---

Эффект Brighten (Усиления яркости)

Цвета всех векторных объектов и растрового изображения, которые расположены под объектом, к которому применен данный эффект, будут усилены.

1. Выберите объект.

2. В меню **Effect (Эффект)** наведите курсор на строку **Lens (Линза)** и затем выберите команду **Brighten (Усилить яркость)**.

В окне проектирования DesignCentral можно устанавливать следующие параметры:

Brightness (Яркость)	Степень яркости, примененная к объекту. Значение параметра можно устанавливать от 0 до 100%.
Hide Stroke (Скрыть обводку)	Включайте эту опцию, чтобы применить эффект прозрачности к обводке объекта.

Эффект Wireframe (Каркас)

Векторные объекты, которые находятся под объектом, к которому применен этот эффект, выводятся без заливки.

1. Выберите объекты.
2. В меню **Effect (Эффект)** наведите курсор на строку **Lens (Линза)** и затем выберите команду **Wireframe (Каркас)**.

В окне проектирования DesignCentral можно устанавливать следующие параметры:

Hide Stroke (Скрыть обводку)	Включайте эту опцию, чтобы применить эффект прозрачности к обводке объекта.
-------------------------------------	---

Эффект Magnify (Увеличение)

Объекты, которые находятся под объектом, к которому применен данный эффект, увеличиваются.

1. Выберите объект.
2. В меню **Effect (Эффект)** наведите курсор на строку **Lens (Линза)** и затем выберите команду **Magnify (Увеличить)**.

В окне проектирования DesignCentral можно устанавливать следующие параметры:

Zoom Scale (Масштаб увеличения)	Степень увеличения, применяемая к объекту. Значения, превышающие 100%, приводят к увеличению объекта, а значения установки, которые меньше 100%, приводят к уменьшению объекта.
Hide Stroke (Скрыть обводку)	Включайте эту опцию, чтобы применить эффект прозрачности к обводке объекта.

Использование эффекта грунтовки (Underbase Effect)

Эффект «грунтовки» (underbase) используется для создания первого слоя покрытия (грунтовки) (primer coat) основного цвета, который для реального изображения будет печататься на самом верху. Когда, например, светлое изображение печатается на темном материале, то целесообразно нанести грунт белого цвета под изображение,

чтобы исключить возможность просвечивания темного фона через изображение.



Можно создавать два типа грунтовок.

Непрозрачная грунтовка (solid underbase) обычно используется с векторными объектами и текстом. Она создается с помощью непрозрачного покрытия одним плашечным цветом (spot color), чаще всего, белым цветом, который ограничивается контурами выше лежащих объектов. Плотность нанесения чернил для такой грунтовки всегда равна 100%. Непрозрачная грунтовка может совпадать по размерам с объектами, которые располагаются выше, или она может быть по внутреннему контуру объектов, либо напечатана в обрез по внешним границам контуров.

Грунтовка переменной плотности (variable underbase) используется при работе с изображениями и градиентами. Плотность нанесения слоя грунтовки меняется, чтобы соответствовать изображению, которое печатается поверх грунтовки. Этим, например, достигается эффект просвечивания цвета подложки через прозрачные слои изображения. Грунтовка переменной плотности всегда в точности совпадает с размерами верхнего изображения.

Грунтовка может быть распечатана только на устройствах печати с термопереносом или при использовании опции печати цветоделенных фотоформ (Print as Separations).

Создание непрозрачной грунтовки (Solid Underbase)

Для создания непрозрачной грунтовки для одного или нескольких объектов:

1. Выберите объекты.
2. В меню **Effect (Эффект)** выберите команду **Underbase (Грунтовка)**, а затем выберите опцию **Solid Underbase (Непрозрачная грунтовка)**.
3. В окне проектирования DesignCentral выберите либо опцию «choke» (по внутреннему обрезу контуров)  или опцию «bleed» (по внешнему обрезу контуров) .
4. Установите размеры для опций «choke» (по внутреннему обрезу контуров) или опцию «bleed» (по внешнему обрезу контуров) в соответствующем поле .

5. Выберите опцию **With Holes (С дырками)**, чтобы создать отверстия в слое грунтовки в тех местах, где имеются отверстия в выбранных объектах, печатаемых сверху.
6. В списке цветов выберите цвет грунтовки.

7. Щелкните на кнопку **Apply (Применить)** .

После создания грунтовки, грунтовка и объекты будут объединены вместе, как составной объект (compound object).

Создание грунтовки переменной плотности (variable underbase)

Чтобы создать грунтовку переменной плотности (variable underbase) для одного или нескольких объектов:

1. Выберите объекты.
2. В меню **Effect (Эффект)** выберите команду **Underbase (Грунтовка)**, а затем выберите опцию **Variable Underbase (Грунтовка переменной плотности)**.
3. Выберите значение параметра **Resolution (Разрешение)**, которое будет применяться к слою грунтовки. Это значение должно совпадать с разрешением, которое поддерживается вашим выходным устройством.
4. В списке цветов выберите цвет для грунтовки.

5. Щелкните на кнопку **Apply (Применить)** .

После создания грунтовки, грунтовка и объекты будут объединены вместе, как составной объект (compound object).

Удаление грунтовки

Чтобы удалить грунтовку:

1. Выберите составной объект, который включает сам объект и грунтовку.
2. В меню **Effect (Эффект)** выберите команду **Clear Underbase (Удалить грунтовку)**.

Грунтовка будет удалена, и объекты снова будут возвращены к их исходному состоянию.

Разделение грунтовки и объектов, на которых указанная грунтовка была основана

Для того чтобы отделить грунтовку от объектов, с учетом которых эта грунтовка была создана:

1. Выберите составной объект, который включает сам объект и грунтовку, основанную на свойствах этого объекта.

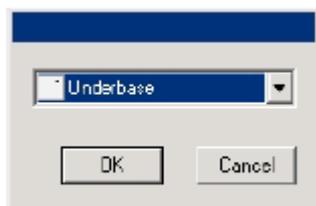
1. В меню **Effect (Эффект)** выберите команду **Separate Underbase (Отделить грунтовку)**.

После этого грунтовка становится отдельным, самостоятельным объектом, а объекты, с использованием которых указанная грунтовка была создана, снова будут возвращены к их исходному состоянию.

Преобразование векторного объекта в слой грунтовки

Чтобы преобразовать векторный объект в слой грунтовки:

1. Выберите объект.
2. В меню **Arrange (Организовать)** выберите команду **Underbase (Грунтовка)**, а затем выберите опцию **Make Underbase (Создать грунтовку)**.



3. В списке цветов выберите цвет для грунтовки, и щелкните на кнопку **OK**.

Обратное преобразование слоя грунтовки в векторный объект

Для обратного преобразования слоя грунтовки, созданного на основе векторного объекта, к этому векторному объекту:

1. Выберите объект.
2. В меню **Arrange (Организовать)** выберите команду **Underbase (Грунтовка)**, а затем выберите опцию **Release Underbase (Отмена грунтовки)**.

Использование эффекта заключительной обработки (Finisher Effect)

Эффект «Заключительной обработки» (Finisher effect) определяет тип покрытия, которое будет использоваться для нанесения на внешнюю поверхность проекта и будет защищать проект от царапин и воздействия ультрафиолетового излучения. Это покрытие может применяться в виде слоя прямоугольной формы, который покрывает всю поверхность листа, или в форме, которая следует контуру объектов проекта.



Защитный слой может быть распечатан только на устройствах печати с термопереносом или при использовании опции печати цветоделенных фотоформ (Print as Separations).

Создание заключительного покрытия прямоугольной формы (Rectangular Finish)

Для создания заключительного покрытия прямоугольной формы (Rectangular Finish) для одного или нескольких объектов:

1. Выберите объекты.
2. В меню **Arrange (Организовать)** выберите команду **Finisher (Заключительная обработка)**, а затем выберите опцию **Rectangle Finisher (Покрытие прямоугольной формы)**.
3. В окне проектирования Design Central в списке цветов выберите плашечный цвет (spot color) для окончательной обработки.

После создания слоя заключительного покрытия этот слой и те объекты, для которых создан защитный слой, становятся единым составным объектом.

Создание заключительного покрытия по форме объекта (Shape Finish)

Для создания заключительного покрытия по форме одного или нескольких объектов (Shape Finish):

1. Выберите объекты.
2. В меню **Arrange (Организовать)** выберите команду **Finisher (Заключительная обработка)**, а затем выберите опцию **Shape Finisher (Защитное покрытие по форме объекта)**.
3. В окне проектирования Design Central в списке цветов выберите плашечный цвет (spot color) для окончательной обработки.

После создания слоя заключительного покрытия этот слой и те объекты, для которых создан защитный слой, становятся единым составным объектом.

Удаление слоя заключительной обработки

Для удаления слоя заключительной обработки:

1. Выберите составной объект, который включает сам объект и область защитного покрытия.
2. В меню **Effect (Эффект)** выберите команду **Clear Rectangle Finisher (Удалить защитное покрытие прямоугольной)**

формы) или **Clear Shape Finisher** (Удалить защитное покрытие по форме объекта).

Защитное покрытие будет удалено, и объекты снова будут возвращены к их исходному состоянию.

Использование резки по контуру (Contour Cut)



Контурная резка

Контурная обрезка это такая функция, которая создает контурную линию для резки вокруг объектов, как векторных, так и растровых.

Это позволяет пользователю выводить изображение на печать на одном устройстве, а затем обрезать его по контуру на режущем плоттере. Если у вас есть гибридное устройство, которое обеспечивает обе функции (печать и резку), то вы можете выполнить эту работу на одном устройстве.

Для получения дополнительной информации о том, как выводить задания с резкой по контуру, смотрите раздел «Контурная резка» на странице [223](#).

Создание контура для резки вокруг объекта

Чтобы создать контур для резки вокруг объекта:

1. Выберите объекты.
2. В меню **Effect (Эффект)** выберите опцию **Contour Cut (Контурная резка)**.
3. Введите соответствующие установки в окне проектирования DesignCentral или перетащите контрольную точку (Control Point) на линию для контурной резки (Contour Cut line).
4. Щелкните на кнопку **Apply (Применить)**.

Установка параметров для резки по контуру в окне DesignCentral

В окне проектирования DesignCentral можно устанавливать следующие атрибуты для опции контурной резки (Contour Cut):



Здесь можно выбрать тип резки: Contour (По контуру), Rectangle (Прямоугольник) и Ellipse (Эллипс).



Режим резки по контуру (Contour mode)



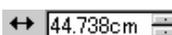
Режим резки по прямоугольнику (Rectangle mode)



Режим резки по эллипсу (Ellipse mode)



Расстояние смещения от объекта до контурной линии при резке. Значение может быть отрицательным, что обеспечивает резку по контуру, который заходит внутрь объектов. Это необходимо, чтобы исключить несовпадения процессов печати и резки. Ввод в данное поле доступен только в режиме Contour (Контур).



Ширина (Width) объекта, по которому осуществляется резка (для режимов резки по эллипсу - Ellipse или прямоугольнику - Rectangle).



Высота (Height) объекта, по которому осуществляется резка (для режимов резки по эллипсу - Ellipse или прямоугольнику - Rectangle).

Proportional (Пропорционально)

Включайте эту опцию, чтобы гарантировать, что линия, по которой осуществляется обрезка, будет изменяться пропорционально при изменении параметра ширины или длины. Эта опция недоступна в режиме резки по контуру (Contour mode).

With Holes (С внутренними отверстиями)

Если данная опция включена, то для всех внутренних отверстий выделенных объектов будут созданы контуры для резки. Эта опция недоступна в режиме резки с использованием прямоугольного контура или по эллипсу.



Контур с отверстиями



Контур без отверстий

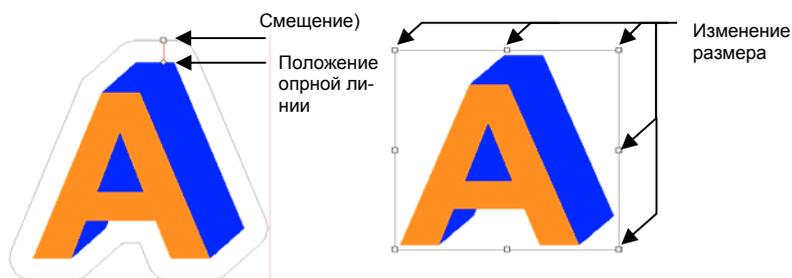


Тип соединений (Joint Type), определяет, как будут создаваться контуры на углах объектов.

Установка контурной резки, используя контрольные точки

Когда вы применяете контур, то рядом с объектом выводится опорная линия (reference line) вместе с контрольными точками. Вы

можете изменять установки, которые были описаны выше, простым перетаскиванием контрольных точек.



Режим резки по контуру (Contour mode)

Режим резки с использованием прямоугольного контура (Rectangle mode)

Трансформирование векторного объекта в контурную линию для резки

Если вам необходимо применить для резки контур специальной формы, то вы можете создать векторный объект, а затем трансформировать его в контурную линию для резки.



Векторный объект в форме веера трансформирован в контурную линию для резки.

Чтобы преобразовать векторный объект в контурную линию для резки:

1. Выберите объекты.
2. В меню **Arrange (Разместить)** наведите курсор на строку **Contour Cut (Резка по контуру)** и затем выберите команду **Make Contour Cut (Создать контурную линию для резки)**.

При этом цвет контура векторного объекта станет светло серым, и это указывает на то, что данный контур преобразован в контур для резки. Даже после такого преобразования сам объект сохраняет все свои исходные атрибуты.

Чтобы преобразовать контур для резки обратно в контур векторного объекта:

1. Выберите контур для резки.
2. В меню **Arrange (Разместить)** наведите курсор на строку **Contour Cut (Резка по контуру)** и затем выберите команду **Release Contour Cut (Отменить контурную резку)**.

15. Измерения и надписи

Измерение расстояний

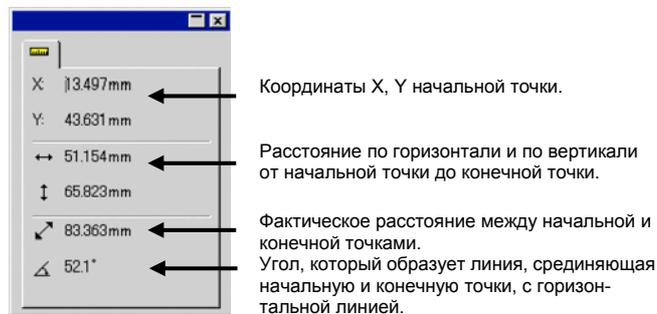
Используйте инструмент для измерений (Measure tool), когда вам потребуется определить расстояние между двумя точками в вашем проекте.

Чтобы измерить расстояние между двумя точками:

1. Выберите инструмент **Measure (Измерить)**.
2. Щелкните и переместите курсор.

 Простой щелчок в каком-либо месте выводит координаты этой точки в вашем проекте.

Как только вы отпустите кнопку мыши, в окне Design Central будут выведены следующие результаты измерений:



Вид окна Design Central при выполнении измерений

16. Конфигурирование системы для цветной печати

Вы должны сконфигурировать вашу систему перед выполнением печати. Диалоговое окно Color Settings (Установки для цветной печати) обеспечивает ввод установок, принимаемых по умолчанию, которые применяются к файлам, импортируемым в вашу программу, и используются для эмуляции выходных цветов на мониторе.

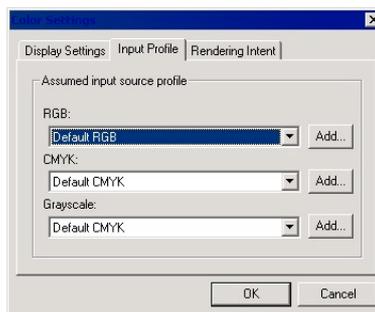
Чтобы открыть диалоговое окно **Color Settings (Установки для цветной печати)** и сконфигурировать вашу программу для цветной печати в меню **Edit (Правка)** выберите команду **Color Settings (Установки для цветной печати)**.

Установка входных профилей

Большая часть файлов калибруется с учетом конкретных устройств вывода. Файлы в формате RGB обычно корректируются с учетом вывода на конкретной модели монитора, файлы в режиме CMYK обычно корректированы по цвету для вывода на конкретном плоттере (принтере). Входные профили используются для того, чтобы преобразовать эти файлы в аппаратно независимое (нейтральное) цветовое пространство, чтобы в вашей программе можно было выполнить коррекцию цвета для вывода этого файла на вашем устройстве вывода с использованием соответствующих выходных профилей.

Вкладка **Входной профиль (Input Profile)**

В диалоговом окне **Color Settings (Установки для цветной печати)** можно устанавливать входной профиль, который будет использоваться при импорте файлов. Входные профили учитывают характеристики того устройства (монитор или принтер) с использованием которого создавался данный файл.



В этом диалоговом окне можно вводить следующие установки:

RGB	Позволяет выбирать профиль RGB, который согласуется с источником изображения.
CMYK	Позволяет выбирать профиль CMYK, который согласуется с источником изображения.
Grayscale (Полутоновая шкала)	Позволяет выбирать профиль, который согласуется с источником полутонового монохромного изображения.

Можно добавлять дополнительные профили, щелкнув на кнопку **Add (Добавить)**.

Установка профиля для монитора

Вы можете эмулировать вывод цветного изображения на вашем мониторе, используя приложение, которое называется **Soft Proofing** (Получение цветопробы программными средствами).

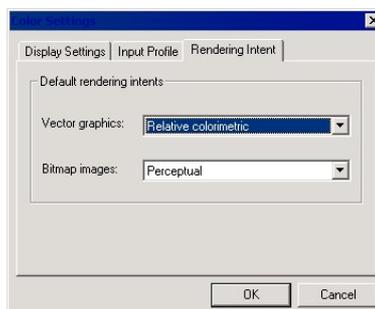
Для выполнения этой эмуляции как можно точнее, вы должны установить соответствующие профили на вкладке **Display Settings** (Установки для вывода) в диалоговом окне **Color Settings** (Установки для цветной печати).



- Monitor (Монитор)** Обеспечивает выбор профиля, который соответствует вашему монитору.
- Printer (Плоттер)** Обеспечивает выбор профиля для плоттера, который будет использоваться для вывода вашего проекта. Включите флажок для опции **Soft proof preserves white point** (Программно контролировать положение белой точки) для эмуляции белой точки, соответствующей цвету бумаги.

Выбор метода визуализации (Rendering Intent)

Метод визуализации (Rendering intent) определяет, как цвета из одного цветового пространства будут отображаться в другом цветовом пространстве. Можно выбирать разные методы визуализации для векторных и растровых объектов.



- Bitmap images (Растровые изображения)** Позволяет выбирать метод визуализации (rendering intent), который будет применяться к растровым изображениям, которые содержатся в вашем задании.
- Vector graphics (Векторная графика)** Позволяет выбирать метод визуализации (rendering intent), который будет применяться к векторным объектам таким, как окружности, полигоны, линии и кривые Безье, которые содержатся в файлах таких векторных форматов, как форматы PostScript, DXF или

	Adobe Illustrator. .
Text (Текст)	Позволяет выбирать метод визуализации (rendering intent), который будет применяться к текстовым объектам, которые содержатся в файле PostScript и других векторных файлах.
Gradient (Градиент)	Позволяет выбирать метод визуализации (rendering intent), который будет применяться к объектам с градиентом, которые содержатся в файле PostScript и других векторных файлах. При визуализации градиентов, созданных в растровых файлах, будет использоваться метод визуализации для растровых изображений (Bitmap rendering intent).

 Опция, которая устанавливается в этом окне, используется только в качестве установки, принимаемой по умолчанию для вашего выходного устройства. Вы можете устанавливать разные методы визуализации для каждого растрового изображения или для каждого цвета в вашем проекте. Смотрите в этой связи раздел «Вкладка Профиль (Profile Tab)» на странице [169](#) и раздел «Окно Color Specs (Параметры цвета) – вкладка Color (Цвет)» на странице [112](#) для дополнительной информации.

Выбирайте один из следующих методов визуализации:

Перцепционный (perceptual) (относящийся к ощущениям) метод визуализации. Это один из лучших методов визуализации, используемый для фотографических изображений. Все цвета, которые выходят за границу цветового охвата выходного устройства либо обрезаются, либо сжимаются таким образом, чтобы эти цвета попадали в область цветового охвата выходного устройства.

Метод Saturation (Насыщение) Этот метод визуализации наилучшим образом подходит для работы с изображениями, например, изображениями векторной графики, где требуется применять яркие, насыщенные цвета, а не обеспечивать согласование цветов для естественной цветопередачи. Цвета, которые выходят за границы области охвата цветового пространства выходного устройства, преобразуются к цветам на границе области цветового охвата с координатой, соответствующей насыщенным цветам. Цвета, которые попадают в область цветового охвата выходного устройства, будут смещены ближе к границе насыщения в этой области цветового охвата. Этот метод визуализации можно применять для усиления цвета в фотографических изображениях.

Метод relative colorimetric (относительная колориметрия)

Этот метод визуализации наилучшим образом подходит для воспроизведения таких изображений, как логотипы, когда выходное изображение должно в точности соответствовать исходному изображению. Цвета, которые выходят за границу области цветового охвата выходного устройства, отсекаются. Этот метод может привести к уменьшению полного числа цветов, доступных в изображении. Белая точка в методе относительной колориметрии всегда

равна нулю.

Методы визуализации Absolute colorimetric (Абсолютный колориметрический) Этот метод визуализации аналогичен методу relative colorimetric (относительная колориметрия), но отличается положением точки белого цвета. В модели абсолютной колориметрии цвета воспроизводятся относительно стандартного источника света D50. Например, можно будет эмулировать белую бумагу типа «А» при печати на бумаге типа «В». Этот метод наиболее пригоден для цветопроб.

Плашечные цвета (Spot Color) Этот метод визуализации был разработан в дополнение к методу Saturation intent (Насыщенность). Метод визуализации Spot Color (Плашечный цвет) аналогичен методу Метод Saturation (Насыщение), но в нем достигается самая большая насыщенность цветов и этот метод нельзя использовать применительно к фотографическим изображениям.

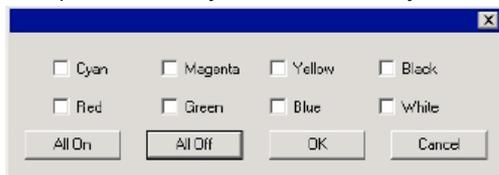
Использование установок для так называемого «Чистого цветового тона» (Pure Hue)

Кнопки Pure Hue (Чистый цветовой тон) позволяют вам указывать, цвет какого из цветовых каналов не должен смешиваться с другими цветовыми каналами при визуализации задания.

Эти установки могут отличаться для каждого из 4 типов объектов. Например, если в задании имеется текст, для которого использован желтый цвет, вы можете выбрать установку Pure Hue (Чистый цветовой тон) в канале желтого цвета для текста, чтобы никакие другие оттенки цветов не примешивались к желтому цвету текста.

Чтобы ввести установки Pure Hue (Чистый цветовой тон) для некоторого типа объекта:

1. Щелкните на кнопку **Pure Hue (Чистый цветовой тон)** расположенную с методом визуализации объекта.



2. Установите флажок для каждого канала, который вы хотите оставить не смешиваемым.

 Щелкните на кнопку **All On (Включить все)**, чтобы включить все каналы, или щелкните на кнопку **All Off (Отключить все)**, чтобы снять флажки со всех каналов.

3. Щелкните на кнопку **OK**.

17. Печать на настольный принтер

Перед итоговой печатью вы, возможно, захотите вывести пробную распечатку на вашем настольном принтере в качестве цветопробы.

Для распечатки документа на настольном принтере:

1. Проверьте, что все объекты и цвета, которые вы хотите распечатать, видны в вашем документе.
2. В меню **File (Файл)**, выберите опцию **Print (Печать)**.
3. Выберите ваш настольный принтер и установите для него соответствующие режимы.
 Включите опцию **Selection (Выделение)**, чтобы распечатать только выделенные объекты.
4. Щелкните на кнопку **OK**.

Предварительный просмотр документа (только в среде Windows)

Опция Print Preview (Предварительный просмотр печати) позволяет пользователю визуально оценить, как будет выглядеть распечатанный материал, еще до отправки его в печать на настольный принтер. Изображение предварительного просмотра отражает все текущие изменения, которые вы делаете в окне Printer Properties (Свойства принтера) (размер бумаги - paper size, ориентация листа - orientation), а также изменения, вносимые в окне Print Options (Параметры печати).

Чтобы открыть окно предварительного просмотра (Print Preview):

1. В меню **File (Файл)**, выберите опцию **Print (Печать)**.
2. Выберите ваш настольный принтер.
3. Щелкните на кнопку **Preview (Предварительный просмотр)**.



Предварительный просмотр (Print Preview) документа при печати (одна страница)



Предварительный просмотр (Print Preview) документа при печати (две страницы)

В диалоговом окне Preview (Предварительный просмотр) вы увидите следующие кнопки:

Print (Печать)	При нажатии закрывает окно предварительного просмотра и возвращается в диалоговое окно Print (Печать).
Next / Prev Page (Следующая/ предыдущая страница)	Позволяет пользователю просматривать весь многостраничный документ.
One Page / Two Page (Одна страница/ Две страницы)	Выводит одну или две страницы для предварительного просмотра на экране монитора.
Zoom In / Zoom Out (Увеличить/ Уменьшить)	Позволяет изменять масштаб документа при предварительном просмотре.
Close (Закреть)	Закрывает окно предварительного просмотра и возвращается в ваше приложение, в котором осуществляется разработка проекта.

Диалоговое окно Print Options (Параметры печати)

В диалоговом окне Print Option (Параметры печати) вы можете устанавливать ряд дополнительных опций для настольного принтера, например, таких как Scale (Масштаб), Position (Положение) и Tiling (Разделение на листы).

Для вывода диалогового окна Print Options (Параметры печати):

1. В меню **File (Файл)**, выберите опцию **Print (Печать)**.
2. Выберите ваш настольный принтер.
3. Щелкните на кнопку **Options (Параметры)**.

 В среде Macintosh в открывающемся списке выберите название вашей программы. Некоторые принтеры показывают параметры в диалоговом окне печати.

Настройка выходных размеров

Масштабирование позволяет пользователю настраивать выходные размеры при печати и либо вписывать ваше задание в размер листа (fit the paper), либо вписывать задание в заданные размеры (fit the desired size).

Fit drawing to paper (Вписать рисунок в лист)	Изменяет размеры задания при выводе таким образом, чтобы вписать весь документ в лист бумаги.
Fit border to paper (Вписать ограничительную рамку в лист)	Изменяет размеры задания при выводе таким образом, чтобы вписать всю рабочую область в лист бумаги.
Scale (Масштаб)	Введите значение масштаба в процентах для изменения размеров выводимого документа.

Вы можете использовать опцию Tiling (Деление на листы), если ваш документ превышает размеры листа вашего настольного принтера.



Если вы при печати собираетесь использовать масштаб, который соответствует 1 дюйм = 1 фут, то введите в это поле следующее значение «1:12».



Исходный проект
16 x 7 дюймов



Вывод в формате
«letter» с опцией
«Fit drawing to
paper» (Вписать
рисунок в лист).



Вывод в формате
«letter» с опцией «Fit
border to paper»
(Вписать по гра-
ницам ограничи-
тельной рамки).



Вывод в формате
«letter» со значе-
нием установки
для масштаба
(Scale), равным
25 %.

Разделение документа на листы при выводе на печать (Tiling the Output)

При использовании опции Tiling (Разделение на листы) вы можете выбирать режимы такого разделения и устанавливать степень перекрытия между разрезанными фрагментами.

Print tiled pages
(Печатать
разрезанные
листы)

При выборе этой опции документ при выводе на печать будет разрезан на отдельные листы.

Overlap
(Перекрытие)

Устанавливает значение для перекрытия соседних листов.



Исходное изображение



Вывод в печать с использованием
опции разделения на листы (Tiling)

Установка положения документа при выводе

Опция «Положение» (Position) документа позволяет пользователю либо располагать изображение в центре листа, либо устанавливать его конкретное положение, задавая параметры смещения.

Center on paper (B
центр листа)

Выходной документ располагается в центре листа.

Offset X / Y
(Смещение по X/Y)

Устанавливает значение смещения от краев листа.

Другие опции печати

Print border (Печатать рамку)	В этом случае при печати выводится и рамка документа.
Print wireframe (Печатать каркас)	Векторные объекты выводятся без заливки.
Include job info (Включить информацию о задании)	Вместе с самим заданием распечатывается и информация о задании. Эта опция доступна только при выборе опции « Fit drawing to paper » (Вписать рисунок в лист) на панели опций масштабирования (Scale option). Для настройки макета при печати (layout) смотрите раздел «Использование шаблонов» на странице 58 .
Use device margins (Использовать поля принтера)	Используются установки для полей, введенные в диалоговом окне драйвера принтера.
PostScript data (Данные в формате PostScript)	При выборе опции Binary (Бинарный) данные сжимаются с использованием методов сжатия, применимых к двоичной информации, а затем пересылаются на принтер.

18. Печать вашего задания

Перед печатью вашего документа проверьте, что вы установили соединение между вашей программой и приложением Production Manager (Менеджер выходной продукции), а также ввели установки рабочих режимов (setup) для вашего выходного устройства в соответствии с инструкциями раздела «Установки для Менеджера выходной продукции (Production Manager) и конфигурирование выходных устройств».

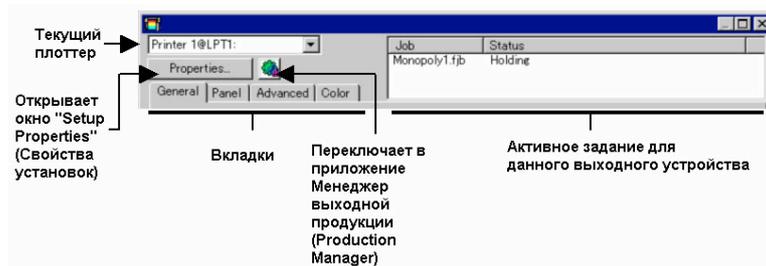
Следуйте описываемой ниже процедуре для отправки вашего задания на режущий плоттер.

1. В меню **File (Файл)** выберите опцию **RIP and Print (Растрировать и печатать)**.
2. Введите все необходимые установки, доступные в диалоговом окне и щелкните на кнопку **Send (Отправить)**.

Установки в диалоговом окне RIP and Print (Растрировать и печатать)

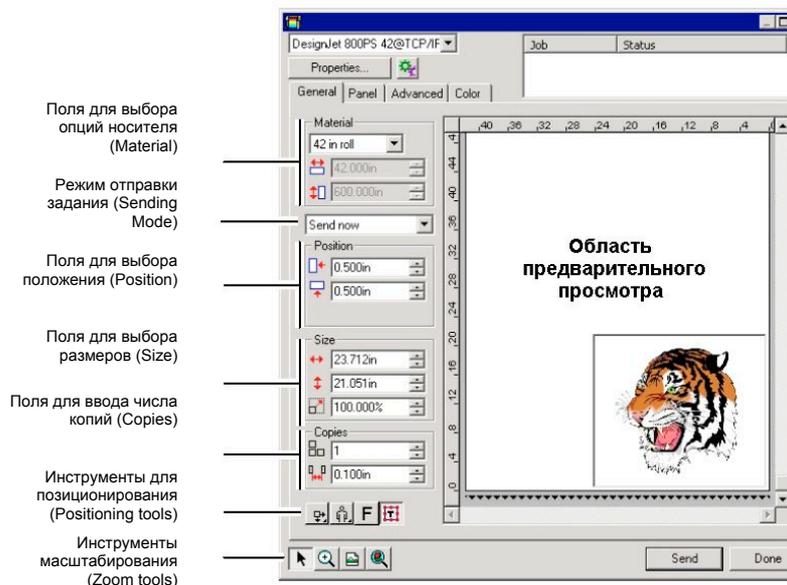
Установки диалогового окна RIP and Print (Растрировать и печатать) обеспечивают полный контроль над тем, как будет обрабатываться задание при печати. В этом окне представлены четыре вкладки: **General (Общие свойства)**, **Panel (Свойства панели)**, **Advanced (Дополнительные свойства)** и **Color (Цвет)**.

Область в верхней части этого диалогового окна является общей для всех вкладок.



Диалоговое окно RIP and Print (Растрировать и печатать) – вкладка General (Общие свойства)

Вкладка General (Общие свойства) позволяет задавать размеры носителя, размеры задания и расположение задания на носителе при выводе в печать.



Вы можете изменять размеры диалогового окна RIP and Print (Растрировать и печатать), для этого следует щелкнуть и перетащить правый нижний угол окна.

Режим обработки задания в печать (Sending Mode)

В этой панели в списке опций, которые можно применить к заданию при его отправке (Send List) можно указать, что необходимо сделать с заданием, когда оно поступит в очередь печати менеджера выходной продукции (Production Manager).

- | | |
|--|--|
| Send now (Отправить немедленно) | Задание автоматически обрабатывается и поступает в печать на выходное устройство. |
| Hold in list (Хранить в списке) | Задание остается в списке в очереди Менеджера выходной продукции (Production Manager) до тех пор, пока вручную не будет отправлено в печать. |
| Save to file (Сохранить в файл) | Задание обрабатывается и сохраняется в файле в своем внутреннем формате (файлы с расширением .prt). |

Режим **Send Now (Отправить немедленно)** не будет доступен, если выходное устройство не включено. Этот режим недоступен

также, если приложение Production Manager (Менеджер выходной продукции) установлено на другом компьютере в сети, и при этом в предпочтениях менеджера не включена опция **Allow remote Send Now/Interactive (Разрешить пересылку заданий из удаленных источников немедленно/интерактивно)**. Смотрите в этой связи раздел «Изменение глобальных установок (предпочтений) (Preferences)» на странице [235](#) для дополнительной информации.

Панель ввода установок для носителя (Material Settings)

Группа установок на панели Material (Носитель) позволяет пользователю задавать размеры носителей, которые используются в вашем выходном устройстве, а также вводить значения для ширины (Width) и высоты (Height) носителя. Указанные размеры носителя используются при разбиении вашего задания на панели в том случае, когда размеры задания превышают размеры носителей, доступных на вашем выходном устройстве.

Позволяет выбирать размеры носителей в списке или задавать пользовательские (custom) размеры при выборе опции **User Defined (Задается пользователем)**.

Ширина носителя (Material width).

Высота носителя (Material height).

Установки для выбора положения (Position Settings)

Группа установок на панели Position (Положение) позволяет устанавливать место расположения задания на носителе при распечатке.

Значение смещения по горизонтали (Horizontal offset)

Значение смещения по вертикали (Vertical offset).

Число копий (Number of copies).



Установки размеров (Size Settings)

На панели Size (Размер) диалогового окна можно вводить и изменять установки для размеров вашего задания при выводе на печать.

Ширина (Width) документа при выводе.

Высота (Height) документа при выводе.

Коэффициент масштабирования (Scale ratio).

Установки для числа копий

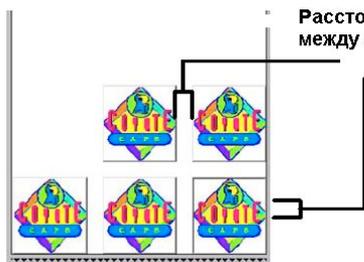
Панель ввода установок для числа копий (Copies) позволяет вам устанавливать значение для числа копий и выбирать расстояние между ними.



Число копий.



Расстояние между копиями.



Копии размещаются автоматически так, чтобы обеспечивалось оптимальное использование носителя.

Инструменты позиционирования (Positioning Tools)

Инструменты для позиционирования (Positioning tools) позволяют вам поворачивать (rotate), осуществлять зеркальное отражение (mirror) или размещать задание в указанном месте на носителе при выводе.



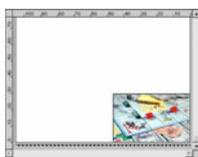
Задание выводится не по центру.



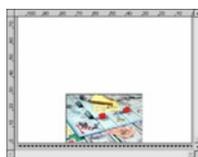
Задание выводится симметрично по ширине носителя.



Задание симметрируется в центре листа носителя.



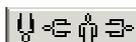
Положение оригинала



Центрирование по ширине



Центрирование в листе носителя



Осуществляет поворот задания с приращениями в 90 градусов.



Осуществляет зеркальное отражение задания относительно вертикальной оси.

Инструменты для просмотра (Viewing Tools)

Инструменты для просмотра позволяют манипулировать заданием в окне предварительного просмотра.



Позволяет изменять положение задания на носителя, для чего щелкните и перетащите задание в области предварительного просмотра.



Увеличение или уменьшение (Zooms in or out). При нажатии на клавишу **CTRL** инструмент переключается в режим уменьшения (Zoom out).



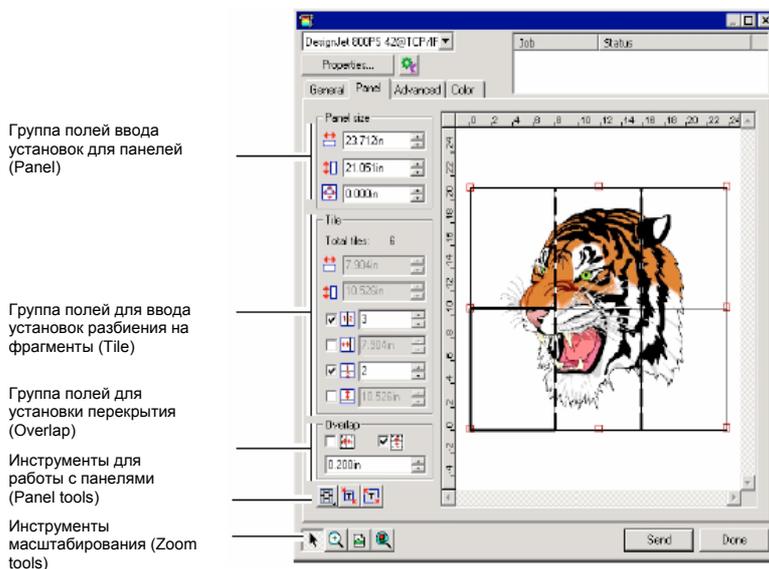
Осуществляет возврат области предварительного просмотра к виду по умолчанию.



Щелкните на эту кнопку для переключения окна предварительного просмотра только на просмотр выделенных объектов, или на просмотр всего документа.

Диалоговое окно RIP and Print (Растривать и печатать) – вкладка Panel (Панели)

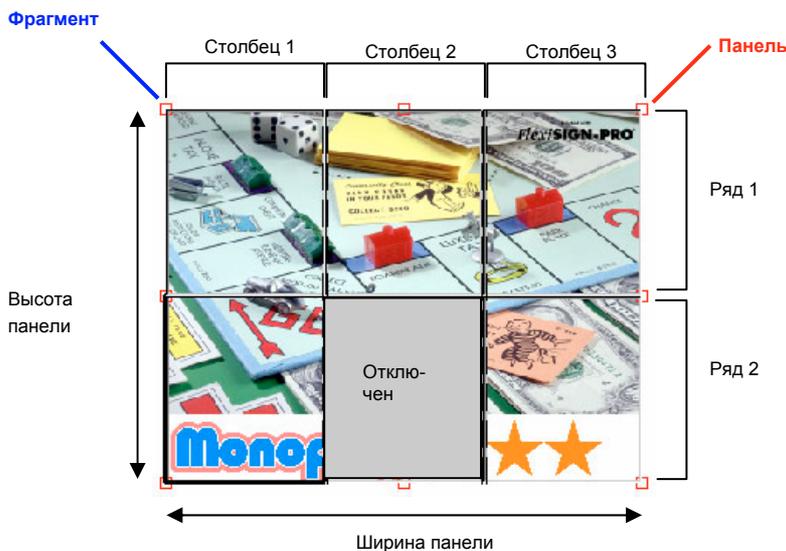
Задания, размеры которых превышают размеры используемых типов носителей, необходимо перед выводом разрезать на мозаику.



Панели можно организовать в виде столбцов и строк. Каждый конкретный элемент такой разбивки исходного задания называется *фрагментом (Tile)*.

Чтобы указать на фрагмент, который вы не будете выводить:

- Дважды щелкните правой кнопкой на такой фрагмент. Фрагмент будет отключен.



На вкладке Panel (Панель) доступны следующие инструменты для разделения исходного задания на фрагменты мозаики:

Инструменты для работы с панелями (Panel Toolbar)

Инструменты для работы с панелями позволяют делить задание большого объема в режиме разбиения на панели (Panel mode) и в режиме автоматического разбиения на мозаику (automatically tile).

-  Фиксирует столбцы таким образом, что фрагменты в одном столбце можно настраивать, как единую группу.
-  Фиксирует ряды таким образом, что фрагменты в одном ряду можно настраивать, как единую группу.
-  Фиксирует столбцы и ряды мозаики таким образом, что все столбцы и все ряды можно настраивать, как единую группу.



-  Задание автоматически делится на фрагменты мозаики, основываясь на размерах самого задания и размерах выбранного типа носителя.
-  Задание автоматически делится на фрагменты мозаики, основываясь на размере рабочей области задания и размерах носителя.

Перемещение панели

Панель определяет область проекта, которая будет выводиться на печать. Все элементы проекта, которые выходят за границы указанной области печати (за границы панели) печататься не будут.

Чтобы передвинуть панель:

(На этом раздел в исходном документе заканчивается – примечание переводчика)

Изменение размеров панели

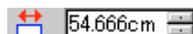
Можно изменять размеры панели, перетаскиванием границ автели или задавая размеры панели в группе установок Panel Size (Размеры панели) вводом численных значений.

Изменение размеров панели с помощью мыши:

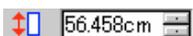
1. Переместите курсор на один из красных маркеров, которые расположены на границах рамки панели.
2. Щелкните и перетащите такой маркер, чтобы изменить размер панели



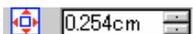
Изменение размеров панели вводом численных значений параметров:



Значение для ширины (width) панели.



Значение для высот (height) панели.



Значение полей (Margin) вокруг панели.

Разбивка задания на фрагменты мозаики в окне предварительного просмотра

Вы можете добавить новые фрагменты в панели:

1. Наведите курсор на границу рамки панели.
2. Щелкните и перетащите границу рамки к центру, чтобы добавить новую панель.



Щелкните и перетащите границы рамки панели, чтобы добавить новую панель.

Чтобы изменить размеры текущих фрагментов мозаики:

1. Наведите курсор на границу фрагмента.
2. Щелкните и перетащите границу, чтобы изменить размеры фрагмента мозаики.



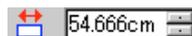
Щелкните и перетащите границы рамки фрагмента, чтобы изменить размеры фрагмента.

Разбивка задания на фрагменты мозаики, используя возможности в группе инструментов - Tile Group (Группа инструментов для разбиения на фрагменты мозаики)

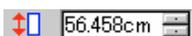
Группа инструментов для работы с фрагментами мозаики (Tile group) позволяет численно задавать размеры фрагментов.

Чтобы задать размеры фрагмента мозаики численным способом:

1. Выберите фрагмент мозаики в области предварительного просмотра, размеры которого вы хотите изменить.
2. Введите новые значения для размеров.



Значение ширины (width) для выбранного фрагмента.

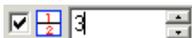


Значение высоты (height) для выбранного фрагмента.

Для разбиения задания на равные фрагменты мозаики, включите флажок для опции разбиения на фрагменты, которая вас устраивает, и введите требуемое число или размеры столбцов и рядов мозаики.



Осуществляет разбиение исходного задания на определенное число столбцов равной ширины.



Осуществляет разбиение исходного задания на определенное число рядов одинаковой высоты.



Столбцы одинаковой ширины

Строки одинаковой высоты



Осуществляет разбиение исходного задания на столбцы заданного размера, начиная с левого края.



Осуществляет разбиение исходного задания на ряды заданного размера, начиная снизу задания.



Разбиение на фрагменты со столбцами заданной ширины

Разбиение на фрагменты с рядами заданной высоты

Определение перекрытия между фрагментами мозаики

Вы можете задать область перекрытия между рядами и столбцами фрагментов. Перекрытие необходимо, чтобы гарантировать отсутствие каких бы то ни было пробелов между фрагментами при сборке общего изображения после распечатки всех фрагментов мозаики. Перекрытие измеряется как сумма перекрытий двух соседних столбцов или двух соседних рядов.



Перекрытие по горизонтали

Перекрытие по вертикали



Включите эту опцию, чтобы создать перекрытие на вертикальных стыках фрагментов мозаики.



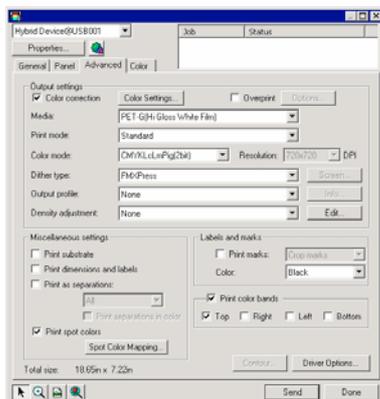
Включите эту опцию, чтобы создать перекрытие на горизонтальных стыках фрагментов мозаики.

Ширина перекрытия.



Диалоговое окно RIP and Print (Растривать и печатать) – вкладка Advanced (Дополнительные установки)

Вкладка Advanced (Дополнительные установки) в диалоговом окне RIP and Print (Растривать и печатать) позволяет пользователям устанавливать некоторые опции, которые специфичны для печати цветных заданий. Вкладка Advanced (Дополнительные установки) имеет две модификации в зависимости от типа используемого плоттера.



Вкладка *Advanced* (Дополнительные установки) с автоматическим выбором профиля



Вкладка *Advanced* (Дополнительные установки) (стандартное окно)

Установка качества печати

Установки на панели *Output settings* (Установки для вывода на печать) и установки группы *Driver Options* (Параметры драйвера) определяют все установки, связанные с качеством вывода на печать.

Color correction (Цветовая коррекция)

Если эта опция не включена, то считается, что входные задания уже прошли процедуру цветовой коррекции.

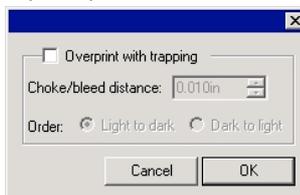
Color Settings (Установки для цветной печати)

Щелчок на эту кнопку открывает диалоговое окно *Color Settings* (Установки для цветной печати). Смотрите раздел «Конфигурирование системы для цветной печати» на странице [201](#) для дополнительной информации.

Overprint (печать последовательных слоев)

Опция печати с последовательным наложением слоев обеспечивает распечатку всех объектов. При этом не удаляется самый нижний слой при выполнении растеризации в растровом процессоре изображений. Эта опция используется в термопечати и при печати цветоделенных форм. В этом случае вы можете использовать опцию *Effects > Color Trapping* (Эффекты — треппинг цвета) перед растриванием задания для того, чтобы осуществить треппинг и исключить любые неточности приводки.

Щелкните на опцию «Параметры» (**Options**), чтобы установить следующие дополнительные параметры:



Включите флажок опции «**Overprint with trapping**» (**Печать с последовательным наложением цветов и треппингом**) для автоматического применения треппинга к заданию. Если вы уже вручную включили опцию треппинга, то программа сама выберет установки с минимальными значениями зазоров при выполнении приводки цветов по внутреннему или внешнему обрезу контура (choke/bleed). Смотрите раздел, касающийся треппинга для дополнительной информации относительно треппинга цветов и соответствующих опций.

Media (Носитель)	Выбор типа носителя, на котором будет распечатываться ваше задание.
Print mode (Режим печати)	Выбор требуемого качества для печати вашего задания.
Color mode (Цветовой режим)	Если ваше выходное устройство поддерживает работу в нескольких цветовых режимах, то здесь вы можете выбрать один из поддерживаемых цветовых режимов.
Resolution (Разрешение)	Выбор приемлемого значения разрешения, выраженного в числе DPI для вашего задания. Большие значения разрешения (DPI) обеспечивают более высокое качество при печати, но при этом увеличивается время обработки задания.
Dither type (Тип псевдослучайного смещения цветов)	Выбор типа псевдослучайного смешения цветов или типа линеатуры, которые используются для создания изображения, распечатываемого на носителе. Смотрите раздел «Вкладка Управление цветом (Color Management Tab)» на странице 257 .
Screen (Линеатура)	Щелкните на кнопку Screen (Линеатура растра) , чтобы открылось диалоговое окно, в котором можно выбирать тип линеатуры растра, используемой при печати. Здесь можно изменить частоту линеатуры, угол наклона, и форму для каждого канала при выводе задания (в режиме СМΥК).

Output profile (Выходной профиль)	Выходные профили создаются для комбинаций чернил (ink), носителей (media), разрешения (resolution) и типа псевдослучайного смещения цветов (dither type) для вашего выходного устройства. При выборе выходного профиля удостоверьтесь, что ваш выбор отвечает этим требованиям. Выберите опцию Add from disk (Добавить с диска) , чтобы добавить дополнительные выходные профили ICC из другого источника.
Info (Информация)	Щелчок на кнопку Info (Информация) открывает диалоговое окно Profile Properties (Свойство профиля), которое содержит информацию, относящуюся к выходному профилю ICC, который был выбран в окне Output profile (Выходной профиль) и также установки для режимов UCR/GCR. UCR - так называемое «вычитание из под черного». При этом осуществляется замещение трех цветов в модели CMYK (голубого, пурпурного и желтого цвета) определенным значением черного цвета в темных участках изображения. GCR - замещение цветов оттенками серого (при преобразовании цветного изображения в полутоновое изображение).
Density adjustment (Настройка плотностей)	Выбор файла плотности, который применяет плотности, созданные в модуле Density Adjustment (Настройка плотностей). Если вы не хотите использовать настройку плотностей, оставьте в этом поле установку None (Никакая) .
Edit (Правка)	Щелчок на эту кнопку открывает диалоговое окно Density Adjustment (Настройка плотностей).
Driver Options (Параметры драйвера)	Щелчок на эту кнопку открывает диалоговое окно Driver Options (Параметры драйвера). Смотрите раздел «установки группы Driver Options (Параметры драйвера)» на странице 218 .
Print crop marks (Печатать метки для обрезки)	Включите указанную опцию для печати меток выбранного типа. Crop marks Добавляет при печати метки (метки для обрезки) для приводки отпечатков.



Overlap Marks (Метки для области перекрытия)

Добавляет метки для области перекрытия (overlap marks) в отпечатанное изображение, чтобы облегчить задачу совмещения фрагментов мозаики при сборке целого изображения.

**Color (Цвет)**

Укажите цвет чернил, который будет использоваться для печати меток.

Print substrate color (Печатать цвет фона)

Определяет, будет ли использоваться цвет подложки рабочей области при печати задания.

Print dimensions and labels (Печатать размерные линии и этикетки)

Определяет, будут ли вместе с проектом распечатываться размеры и этикетки, которые добавляются с помощью инструментов размерности/этикеток (dimension/label).

Print as separations (Печатать, как цветоделенные слои)

Позволяет распечатывать задание, в виде цветоделенных форм с использованием краски черного цвета. Вы можете выбрать для распечатки один цветовой канал или распечатать все цветовые каналы, как цветоделенные формы.

Color Keys (Цветовые тона)

Распечатка цветоделенных слоев в цвете.

Print spot colors (Печатать плашечных цветов)

Позволяет пользователю печатать плашечные цвета, используемые в задании, цветными чернилами, используемыми в плоттере. Смотрите раздел «Печать с использованием плашечных цветов» на странице [222](#) для дополнительной информации.

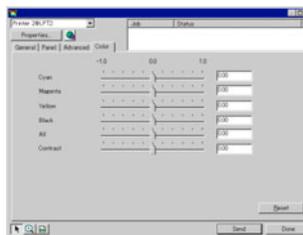
Print Color Bands (Печатать цветовую шкалу)

Печатается узкая полоска для каждого цвета чернил вдоль определенного края отпечатка, чтобы показать, что все головки печатают нормально.

Диалоговое окно RIP and Print (Растривать и печатать) – вкладка Color (Цвет)

Вкладка Color (Цвет) позволяет осуществить настройку цвета.

Движки регуляторов предусмотрены для каждого цветного канала вашего выходного устройства. Увеличение или уменьшение плотности нанесения чернил в любом из указанных каналов достигается перемещением соответствующего ползунка регулятора. Можно вместо этого просто вводить требуемые значения установок в соответствующие поля.



All (Все)	Позволяет быстро настраивать все цветные каналы, как единую группу.
Contrast (Контраст)	Обеспечивает настройку контраста изображения.
Reset (Брос)	Щелчок на эту кнопку возвращает все установки к их исходным значениям.

Печать с использованием плашечных цветов

Некоторые плоттеры поддерживают печать цветными чернилами, которые позволяют воспроизводить плашечные цвета. Плашечные цвета используются для воспроизведения цветов, которые плохо передаются при использовании стандартных чернил. Если в вашем плоттере поддерживается возможность печати плашечных цветов, то вы можете использовать приводимую далее процедуру для такой печати:

1. Используйте библиотеку цветов для вашего плоттера при создании вашего проекта.
 -  Программа поставляется с готовыми библиотеками цветов для конкретных типов плоттеров, которые поддерживают печать плашечных цветов. Если какой либо из плашечных цветов отсутствует в вашей библиотеке, то вы должны создать указанный цвет, и определить его, как плашечный цвет (Spot color).
2. В меню **File (Файл)**, выберите опцию **RIP and Print (Растривать и печатать)**.
3. Выберите вкладку **Advanced (Дополнительные установки)**.
4. В группе установок **Miscellaneous (Разные установки)**, выберите опцию **Print spot colors (Печать плашечных цветов)**
5. Щелкните на кнопку **Spot color mapping (Отображение плашечных цветов)**. Откроется диалоговое окно **Spot color map-**

ring (Отображение плашечных цветов).

6. Выберите образец цвета, воспроизведение которого вы хотите изменить, и выберите опцию **Printer color (Цвет при печати)** из списка **map to (преобразовать к)**. Выберите опцию **Print as process color (Печатать смесевыми цветами)**, если при печати вы хотите использовать цвета CMYK. Выберите опцию **Skip (Пропустить)**, чтобы отключить цвет.
7. Щелкните на кнопку **ОК**.
8. Установите соответствующие опции в диалоговом окне **RIP and Print (Растрировать и печатать)** и затем щелкните на кнопку **Send (Отправить)**, чтобы распечатать задание.

 Плоттер или Менеджер выходной продукции (Production Manager) выведет соответствующее приглашение, если вы попытаетесь заменить плашечный цвет в плоттере.

Контурная резка

Контурная резка позволяет осуществить печать, а затем выполнить резку по контуру, вокруг вашего изображения. Вывод на печать задания вместе с контурной линией включает несколько этапов, которые описаны ниже:

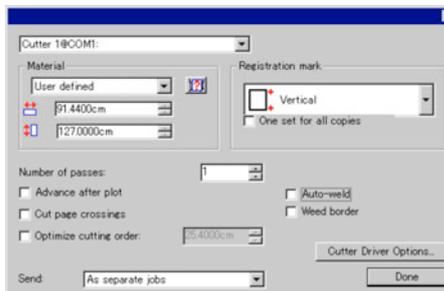
1. Создайте ваше задание в программе и добавьте контурную линию для резки. Смотрите раздел «Использование резки по контуру» на странице [197](#) для дополнительной информации.
2. В меню **File (Файл)**, выберите опцию **RIP and Print (Растрировать и печатать)**.
3. Выберите вкладку **Advanced (Дополнительные установки)** в диалоговом окне **RIP and Print (Растрировать и печатать)**.
4. Щелкните на кнопку **Contour (Контур)**.

 Ваш проект должен иметь контурную линию для резки, иначе кнопка **Contour (Контур)** будет недоступна. Смотрите раздел «Использование резки по контуру» на странице [197](#) относительно того, как создавать контуры для резки.
5. Установите опции для контурной резки.
6. Распечатайте ваше задание.
7. Выполните процедуру резки на вашем задании.

Установка параметров для резки по контуру

Опции для резки по контуру устанавливаются в диалоговом окне Contour Options (Параметры контура). Выберите устройство для выполнения контурной резки из списка, который открывается в верхней части данного диалогового окна.

Можно устанавливать следующие опции:



Диалоговое окно Contour Options (Параметры контура)

User defined

Media size (Размер носителя).

50.000in

Material width (Ширина носителя).

50.000in

Material height (Высота носителя)



poll size (запрос значений размеров) – запрос для получения размера носителя, загруженного в режущий плоттер (каттер). Эта опция доступна только для устройств, которые подключаются через последовательный порт (COM).

Registration mark (Регистрационные метки)

Позволяет осуществить выбор регистрационных меток, используемых для помощи при выполнении выравнивания (приводки) отпечатка при выполнении резки по контуру. Некоторые режущие плоттеры оборудованы датчиками для автоматического определения положения регистрационных меток.

None (Никакие)

Никакие регистрационные метки не печатаются. Используйте эту опцию при выводе задания на устройствах, которые осуществляют печать и резку по контуру.

Vertical (По вертикали)

Располагает регистрационные метки на правой стороне изображения. Стрелка на символе регистрационной метки указывает на направление движения носителя при резке по контуру.

Horizontal (По горизонтали)

Располагает регистрационные метки на нижней стороне изображения. Стрелка на символе регистрационной метки указывает на направление движения носителя при резке по контуру.

4 Points Horizontal (4 точки по горизонтали)

Располагает регистрационные метки вдоль верхнего и нижнего горизонтального края задания.

	Gerber Edge	Специальная регистрационная метка для режущих плоттеров, расположенная в правом нижнем углу - Gerber Edge.
	Gerber Edge Center	Регистрационная метка - Gerber Edge расположенная по центру нижнего края задания.
	Fargo Imprensa	Специальные регистрационные метки для режущих плоттеров Fargo Imprensa.
	Mimaki EX	Специальные регистрационные метки для режущих плоттеров Mimaki EX cutters.
	Mimaki Type 2	Специальные регистрационные метки для режущих плоттеров Mimaki EX cutters. Special registration mark for Mimaki EX cutters.
	OPOS	Специальные регистрационные метки для режущих плоттеров Summagraphics cutters.

One set for all copies (Один набор для всех копий) При выборе этой опции только один набор регистрационных меток будет печататься для всего задания.

Send (Отправить) Указывает, в каком качестве задание будет отправлено на выходное устройство:

As hybrid job (Как гибридное задание) Отсылает данные для печати и резки в одном задании. Эта опция используется при выводе задания на устройствах, которые осуществляют печать и резку по контуру.

As separate jobs (Как отдельные задания) Отправляет данные для печати и данные для контурной резки, как отдельные задания для печати и для контурной резки.

Print job only (Только печать задание) Пересылается задания только для печати.

Contour job only (Только контурная резка) Пересылается только задание для контурной резки.

Контурная резка на гибридном устройстве

Если вы используете комбинированное выходное устройство, которое осуществляет как печать, так и резку по контуру, то вы можете осуществить указанную контурную резку автоматически после выполнения печати.

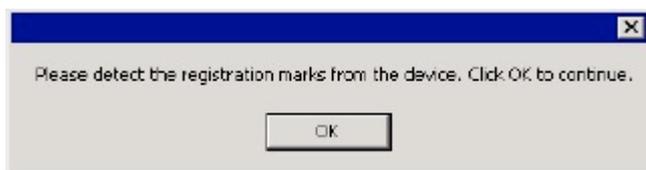
Резка по контуру, как отдельное задание

Если вы отправили печать и резку по контуру в качестве отдельных заданий, то программа сначала осуществляет вывод задания на печать. Задание на резку по контуру будет поставлено в очередь на выбранном выходном устройстве, и статус этого задания будет установлен в режим «Holding» (Хранение). После распечатки задания на плоттере вы можете загрузить его в режущий плоттер и отправить задание на резку.

Чтобы операция резки по контуру на этом отпечатке была выполнена успешно, вы должны выровнять этот лист в режущем плоттере, используя опцию автоматического или ручного выравнивания.

Контурная резка на режущем плоттере с использованием опции автоматического выравнивания (Automatic Alignment)

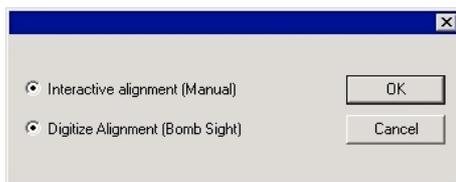
1. Отправьте задание на растривание и печать (RIP and print).
2. Извлеките отпечатанный лист из плоттера и загрузите его в режущий плоттер (каттер).
3. Отправьте задание на контурную резку в очередь на хранение (Hold Queue), как обычное задание.



4. Выровняйте режущую головку по первым регистрационным меткам для автоматической регистрации (по нижней правой, если не использована специальная отметка), используя для этой операции органы управления на панели управления каттера.
5. Щелкните на кнопку **OK**, чтобы выполнить контурную резку.

Контурная резка на режущем плоттере с использованием опции ручного выравнивания (Manually Aligned)

6. Отправьте задание на растривание и печать (RIP and print).
7. Извлеките отпечатанный лист из плоттера и загрузите его в режущий плоттер (каттер). Удостоверьтесь, что носитель с отпечатанным заданием заправлен правильно и его регистрационные метки выровнены относительно начального положения резака.
8. Отправьте задание на контурную резку в очередь на хранение (Hold Queue), как обычное задание.



9. Выберите метод позиционирования режущей головки относительно регистрационных меток и щелкните на кнопку **OK**.

Interactive alignment (Интерактивный способ выравнивания)

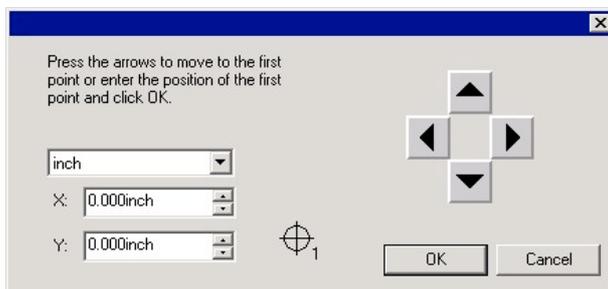
Вы будете позиционировать режущую головку относительно регистрационных меток с использованием средств контроля, которые имеются в программе.

Digitize alignment (Цифровой способ выравнивания)

Вы будете позиционировать режущую головку относительно регистрационных меток с использованием средств контроля, которые имеются на лицевой стороне каттера.

 Эта опция доступна только при использовании одного из протоколов, который обеспечивает двунаправленную передачу данных, например, такого протокола, который используется при работе по последовательному порту или порту USB.

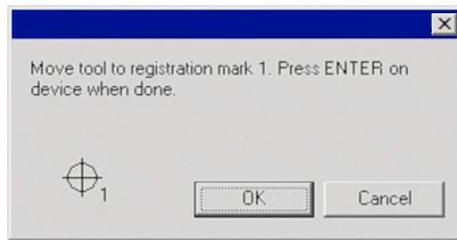
a. Для наведения на регистрационные метки с помощью Метода интерактивного выравнивания (Interactive alignment):



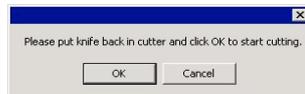
i. Используйте кнопки со стрелками для позиционирования режущей головки над регистрационной меткой 1, после чего щелкните на кнопку **OK**.

ii. Повторите те же операции для всех дополнительных регистрационных меток.

b. Для наведения на регистрационные метки, с использованием способа цифрового выравнивания (Digital alignment):



- Используйте органы управления на панели управления для управления положением режущей головки относительно регистрационной метки 1. Нажмите клавишу **Enter (Ввод)** на режущем плоттере, после чего щелкните на кнопку **OK**.
- Повторите эти же действия для всех дополнительных регистрационных меток.



Проверьте, что в режущем плоттере имеется нож, после чего щелкните на кнопку **OK**, чтобы выполнить резку по контуру в этом задании.

19. Установки для Менеджера выходной продукции

Менеджер выходной продукции (Production Manager) обеспечивает конфигурирование выходных устройств (плоттеров и режущих плоттеров), контролирует процесс вывода файлов в печать и резку, а также устанавливает соединение с выходным устройством.

Менеджер выходной продукции (Production Manager) запускается автоматически всякий раз, когда вы выдаете команду на вывод задания из вашей программы. Вы можете также просматривать задание в окне Менеджера выходной продукции (Production Manager) и изменить свойства вашего задания перед отправкой его на устройство вывода.

Что включает установка параметров (Setup)

Процесс ввода параметров (Setup) включает установку выходного устройства и его свойств. Вводимые данные включают тип выходного устройства, тип используемого носителя, размеры носителя, а также все установки рабочих режимов, которые необходимы для данного выходного устройства.

Ваш первый набор установок (Setup)

Перед тем, как вы сможете вывести ваше задание на вывод, ваша программа должна установить соединение с Менеджером выходной продукции (Production Manager) а само выходное устройство должно быть должным образом сконфигурировано. Следуйте приводимой ниже процедуре для создания набора установок (setup) для вашего выходного устройства.

1. Из вашей программы в меню **File (Файл)** выберите опцию **RIP and Print (Растривать и печатать)**.
2. Выберите опцию **On this computer (Local) (На этом компьютере (Локально))** и затем щелкните на кнопку **OK**.
3. Выберите тип выходного устройства (type of device), компанию изготовителя устройства (manufacturer) и модель (model) вашего устройства, и затем щелкните на кнопку **Next (Далее)**.
4. Выберите соответствующий порт, и щелкните на кнопку **Finish (Закончить)**.

Добавление новых установок

Вы можете добавлять новые установки непосредственно в Менеджере выходной продукции (Production Manager). Смотрите раздел «Ввод новых установок» на странице [238](#) для дополнительной информации.

Конфигурирование установок

Как только вы ввели установки, вы можете изменять их свойства.

Большая часть установок, доступных в окне Setup Properties (Установка свойств), также будут доступны и в диалоговом окне RIP and Print (Растрировать и печатать). Установки, введенные в окне Setup Properties (Установка свойств), применяются к файлам, которые непосредственно добавляются в окно Менеджера выходной продукции (Production Manager) с помощью команды Add Job (Добавить задание).

Чтобы вывести окно Setup Properties (Установка свойств):

1. В вашей программе выберите опцию **RIP and Print (Растрировать и печатать)** в меню **File (Файл)**.
2. Выберите выходное устройство в списке, который открывается в диалоговом окне RIP and Print (Растрировать и печатать).
3. Щелкните на кнопку **Properties (Свойства)**.

Или

4. Выберите выходное устройство в левой панели диалогового окна Production Manager (Менеджер выходной продукции).
5. В меню **Setup (Установки)** выберите опцию **Setup Properties (Установка свойств)**.

Или

6. Дважды щелкните на выходное устройство в списке, выведенном на левой панели диалогового окна Production Manager (Менеджер выходной продукции).

Окно Setup Properties (Установка свойств) содержит несколько вкладок, в которых вы можете вводить установки для носителей, режимов печати, режимов контурной резки и т.д. Смотрите раздел «Правка свойств наборов установок» на странице [240](#) для дополнительной информации.

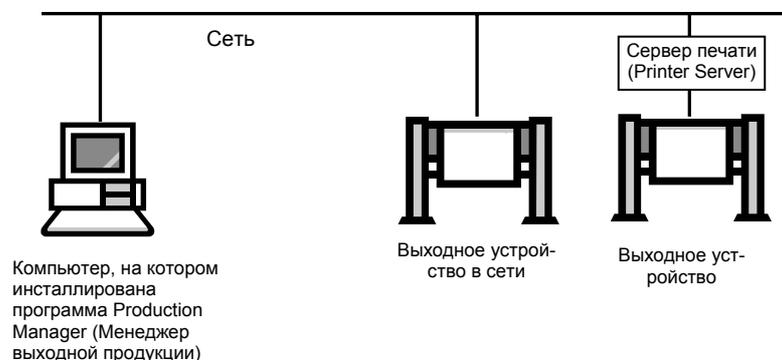
Установка Менеджера выходной продукции (Production Manager) при работе в сети

Выходное устройство не обязательно должно непосредственно подключаться к тому компьютеру, на котором инсталлирована программа Менеджера выходной продукции (Production Manager).

Соединение Менеджера выходной продукции (Production Manager) с сетевыми выходными устройствами

Если ваше выходное устройство поддерживает работу в сети, то у вас должен быть сетевой сервер печати (Network Print Server), и вы можете соединять устройство для вывода заданий с Менеджером выходной продукции (Production Manager) через сеть. Следуйте

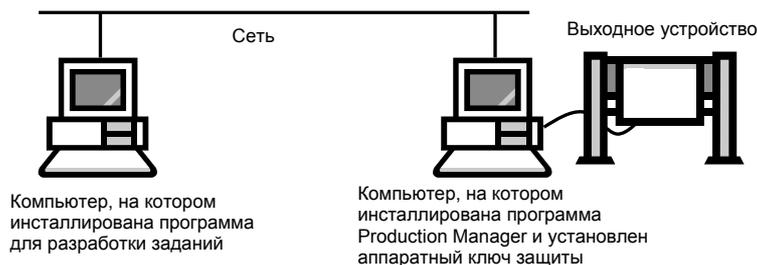
приводимым ниже инструкциям для установления соединения с сетевым выходным устройством.



1. Компьютер должен поддерживать работу с протоколом TCP/IP (протокол должен быть установлен, и поддерживать нормальную работу).
2. Выходное устройство или сервер печати (Print Server) должно поддерживать работу: с протоколом TCP/IP, FTP или LPR и должно иметь разрешенный адрес IP, назначенный этому устройству.
3. При добавлении установок в окне Production Manager (Менеджер выходной продукции), установите порт TCP/IP, FTP или LPR в зависимости от протокола, поддерживаемого выходным устройством, и введите IP адрес, назначенный выходному устройству.

Использование вашей программы, в которой осуществляется проект, и Менеджера выходной продукции (Production Manager) при работе в сети

Менеджер выходной продукции (Production Manager) можно установить на другой компьютер, если на этом компьютере установлен аппаратный ключ защиты. Компьютер, на котором установлена программа Менеджера выходной продукции (Production Manager) и компьютер, на котором установлена ваша программа, используемая для разработки задания, должны находиться в одной сети, и на них должен быть установлен и должен правильно работать протокол TCP/IP.



Ниже приведены шаги процедуры для установления соединения вашей программы, предназначенной для разработки заданий, с Менеджером выходной продукции (Production Manager), инсталлированным на другой компьютер.

1. Установите аппаратный ключ защиты на компьютер, который будет отвечать за выпуск продукции, и инсталлируйте на нем программу Production Manager (Менеджер выходной продукции).
2. Инсталлируйте программу для разработки приложений на другой рабочей станции.
3. Запустите программу Менеджера выходной продукции (Production Manager) на своем компьютере, создайте установки (setups) для выходных устройств и оставьте его в рабочем состоянии.
4. Запустите программу для разработки заданий на вашей станции. Эта программа может работать без аппаратного ключа защиты, пока сеть будет правильно сконфигурирована и аппаратный ключ защиты установлен на компьютере с менеджером выходной продукции.
5. Выберите опцию **RIP and Print (Растривать и печатать)** в меню **File (Файл)**.
6. Выберите опцию **On another computer (Network) (На другом компьютере в сети)** и щелкните на кнопку **OK**.
7. Выберите Менеджер выходной продукции (Production Manager) в сети и щелкните на кнопку **OK**.

20. Использование Менеджера выходной продукции

Смотрите раздел «Установки Менеджера выходной продукции» на странице 230, если вы впервые запустили программу менеджера выходной продукции или собираетесь конфигурировать выходные устройства.

Окно менеджера выходной продукции (Production Manager)

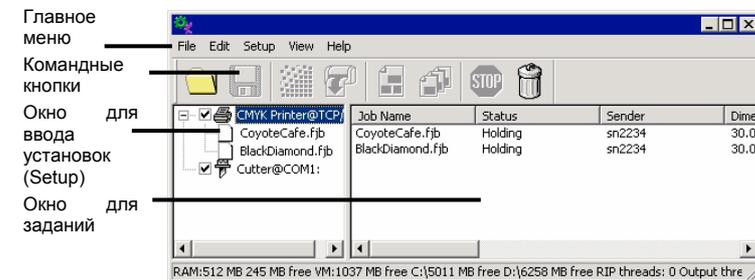
При запуске менеджера выходной продукции (Production Manager) выводится главное окно этой программы. Можно запускать менеджер выходной продукции следующими способами:

- Из вашей программы для разработки заданий в меню **File (Файл)** выберите команду **RIP and Print (Растривать и печатать)**. Запустится программа менеджера выходной продукции (Production Manager) и откроется диалоговое окно **RIP and Print (Растривать и печатать)**.

 Окно менеджера выходной продукции (Production Manager) может быть скрыто за окном вашей программы. Чтобы вывести это окно поверх остальных окон, щелкните на иконку менеджера выходной продукции в диалоговом окне RIP and Print (Растривать и печатать).

Или

- Дважды щелкните на иконку менеджера выходной продукции (Production Manager) на вашем рабочем столе.



Область для ввода установок В этой области выводятся установки для выходных устройств, которые в данный момент сконфигурированы и могут использоваться для вывода. Щелкните на символ (+) или (-), чтобы раскрыть или свернуть список заданий, которые в данный момент находятся в очереди на вывод на том или ином выходном устройстве.

Область для заданий Здесь выводятся задания, которые связаны с выбранным набором установок.

Командные кнопки

Командные кнопки обеспечивают возможность быстрого доступа к часто используемым командам в менеджере выходной продукции (Production Manager). Смотрите раздел «Работа с заданиями» на странице [246](#) для дополнительной информации, касающейся использования каждой команды.

	Add Job (Добавить задание)	Добавляет задание на выбранное выходное устройство.
	Save As (Сохранить, как)	Сохраняет выделенное задание в файл.
	RIP Job (Растрировать задание)	Растрирует выбранное задание и оставляет его в очереди на растрирование.
	Print Job (Печать задания)	Осуществляет печать выбранного задания на конкретном выходном устройстве, если необходимо, то выполняется растрирование.
	Nest (Вложенные задания)	Обеспечивает группировку заданий, чтобы оптимальным образом использовать носитель.
	Unnest (Отмена вложенности заданий)	Отменяет группировку выбранного набора заданий.
	Abort	Прерывает процесс обработки выбранного задания.
	Delete	Удаляет выбранное задание.

Изменение глобальных установок (предпочтений) (Preferences)

Для ввода предпочтительных глобальных установок при работе с Менеджером выходной продукции (Production Manager) в меню **Edit (Правка)** выберите команду **Preferences (Предпочтения)**.

The screenshot shows the 'Preferences' dialog box with the following settings:

- Units: Inches
- Precision: 0.000
- Archive:
 - Path: C:\Program Files\FlexiSIGN-P
 - Format: Native job
- File paths:
 - Jobs: C:\Program Files\FlexiSIGN-P
 - Temporary files: C:\Program Files\FlexiSIGN-P
- RIP:
 - RIP band height: Auto
 - Maximum number of RIP threads: 3
 - Print while RIPing
 - Allow remote Send Now/Interactive

Buttons at the bottom: Reset, OK, Cancel.

В открывающемся диалоговом окне доступны следующие установки:

Units (Единицы измерений)	Отображаются единицы выбранной системы измерений.
Precision (Точность)	Значение точности, которое обеспечивается в процессе измерений.
Archive Path (Путь к архивному файлу)	Папка, в которой хранится архивированный файл задания.
Archive Format (Формат архива)	Формат, в котором хранится, архивированный файл задания.

Original job (Формат исходного задания) Архивирует изображение в его исходном формате. Когда вы вызываете архивированный файл обратно в программу, то перед печатью это задание должно быть снова растреновано.

Native job (Внутренний формат) Архивирует изображение в собственном формате выходного устройства. При этом недоступна информация для предварительного просмотра. Когда вы вызываете архивированный файл обратно в программу, то перед печатью это задание не надо снова растреновать.

File Paths (Пути к файлам) Определяет папки, которые используются для следующих целей:

Jobs (Задания) Папка, в которой будут храниться файлы заданий.

Temporary files (Временные файлы) Папка, в которой будут храниться временные файлы, которые создаются в процессе обработки заданий.



Растренование файлов требует значительного объема свободного пространства на диске для хранения данных. Если диск, на котором создана временная директория, имеет недостаточный объем свободного пространства, то имеет смысл перенести эту временную папку на тот диск, на котором имеется достаточно свободного места.

**RIP Band Height
(Высота полосы
при растривании)**

Устанавливает размер полосы, которая обрабатывается при растривании. Меньшие значения установки позволяют вести обработку файлов большего размера, но сам процесс растривания будет выполняться за большее время.

**Maximum number of
RIP threads (Максимальное число потоков при растривании)**

Устанавливает число заданий, которые могут растриваться одновременно. Для каждого растриваемого файла задания требуется один поток, чтобы создавать изображение предварительного просмотра для каждого файла.

**Print while
RIPing (Печатать в
процессе растривания)**

Если эта опция выбрана, то программа будет осуществлять растривание задания и печать одновременно. Одновременное выполнение этих операций может сказываться на общем быстродействии системы.

**Allow remote Send
Now/Interactive
(Разрешить отправку
немедленно/
Интерактивно)**

Если эта опция выбрана, то программа позволит осуществлять операции «Send Now» (Отправить немедленно) и «Interactive» (Интерактивно) с удаленной рабочей станции, на которой выполнялся проект.

Работа с установками

Набор установок (Setup) обеспечивает связь программы с вашими выходными устройствами.

Каждый такой набор установок (Setup) несет следующую информацию:

- Тип используемого выходного устройства.
- Метод, используемый для передачи данных и взаимодействия с устройством вывода.
- Подробные инструкции о том, как будет обрабатываться входное задание.
- Установки, принимаемые по умолчанию, которые будут применяться к новому заданию.

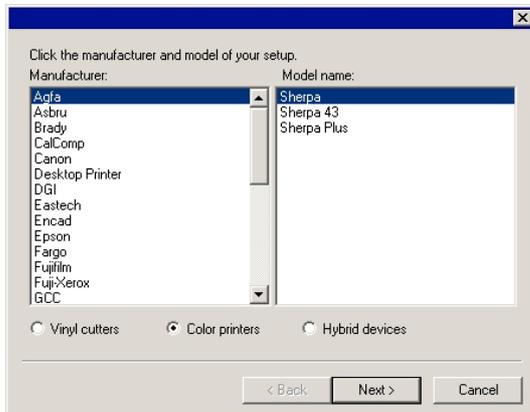
Приложение Production Manager (Менеджер выходной продукции) позволяет в одно и то же время использовать различные наборы установок (setup). Это дает возможность более одного набора установок применительно к каждому выходному устройству.

Это особенно полезно, поскольку позволяет вам сконфигурировать каждый набор установок для конкретной задачи. Например, вы можете иметь один набор установок для печати цветопроб, а другой для итоговой печати задания. Можно также создавать различные наборы установок (setup) для работы с разными типами носителей.

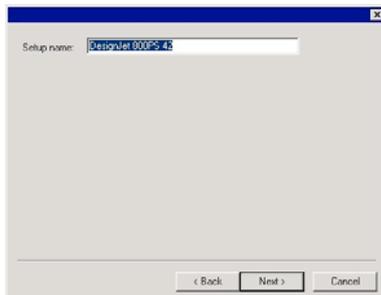
Ввод новых установок

Чтобы добавить новые установки:

1. В меню Setup (Настройки) выберите опцию Change Setup (Изменить установки) или Add Setup (Добавить установки).



2. Выберите тип устройства, для которого вы собираетесь вводить установки.
3. Укажите Изготовителя (Manufacturer) и Название модели (Model Name) выходного устройства.
4. Щелкните на кнопку **Next (Далее)**.



5. Отредактируйте «**Название набора установок**» (Setup name) для устройства.
6. Щелкните на кнопку **Next (Далее)**.
7. Выберите порт (**Port**), который будет использоваться для связи с выходным устройством. При необходимости отредактируйте установки, относящиеся к передаче данных для выбранного порта. Смотрите раздел «Правка свойств наборов установок (Setup Properties)» на странице [240](#) для дополнительной информации, касающейся установок для связи с устройством вывода.

 Если ваше выходное устройство работает в сети и используется протокол TCP/IP, то используйте этот протокол. Иначе выбирайте

LPR или FTP.

- Щелкните на кнопку **Finish (Закончить)**.

Установка настольного принтера в качестве выходного устройства

Для установки обычного настольного принтера в качестве выходного устройства:

- Добавьте принтер к принтерам, установленным на вашем компьютере в качестве стандартного принтера в среде Windows.
- Во время установки выберите опцию **Desktop Printer (Настольный принтер)** в окне выбора **Изготовителя (Manufacturer)**, а в окне для выбора **типа модели (Model name)** выберите опцию «print queue for the desktop printer» (очередь печати для настольного принтера), после чего щелкните на кнопку **Next (Далее)**.



Список для выбора опции **Port (Порт)** будет недоступен.

- Щелкните на кнопку **Finish (Закончить)**.

Выбор установок (Setup)

Чтобы выбрать набор установок (setup), выделите иконку этого набора в области установок в окне менеджера. В любой момент времени можно выделять только одно устройство.

Активизация установок (Setup)

Под *активным набором установок (active setup)* понимается такой набор установок, который готов для вывода заданий.

Чтобы активизировать набор установок, выполните одну из следующих операций:

- Установите флажок в поле, расположенном рядом (слева) с иконкой набора в области установок в окне менеджера.
- Выделите иконку требуемого набора установок (setup), после чего в меню **Setup (Установки)** выберите команду **Make Active (Активизировать)**.
- Щелкните правой кнопкой на иконку требуемого набора установок (setup) и в списке команд раскрывающегося контекстного меню выберите команду **Make Active (Активизировать)**.

Удаление набора установок

Для удаления набора установок выполните одну из следующих операций:

- Выделите иконку требуемого набора установок (setup) в области установок в окне менеджера и щелкните на кнопку **Delete**

(Удалить) в панели инструментов.

- Выделите иконку требуемого набора установок (setup) в области установок в окне менеджера, затем перейдите в меню **Edit (Правка)** и выберите команду **Delete (Удалить)**.
- Выделите иконку требуемого набора установок (setup) в области установок в окне менеджера и нажмите на кнопку **Delete (Удалить)** на вашей клавиатуре.
- Щелкните правой кнопкой на иконку требуемого набора установок (setup) и в списке команд раскрывающегося контекстного меню выберите команду **Delete (Удалить)**.

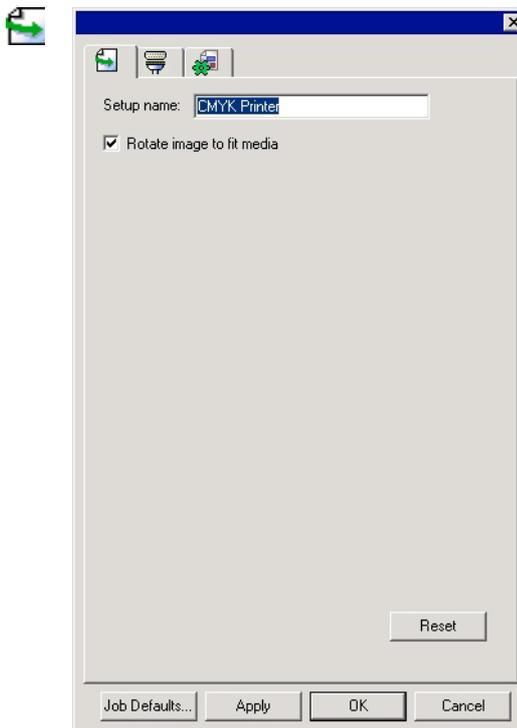
Удаление набора установок приведет также к удалению всех заданий, которые были связаны с данным набором установок.

Правка свойств наборов установок (Setup Properties)

Чтобы отредактировать свойства установок, связанных с конкретным выходным устройством, выполните одну из следующих процедур:

- Щелкните правой кнопкой на иконку набора установок в панели для установок (Setup Panel) и выберите **Properties (Свойства)**.
- Выберите иконку требуемого набора установок в панели для установок (Setup Panel), затем в меню **Setup (Установки)** выберите команду **Setup Properties (Свойства набора установок)**.
- Дважды щелкните на иконку набора установок в панели для установок (Setup Panel).

Вкладка Job Workflow (Рабочий процесс при работе с заданием)
На вкладке **Job Workflow (Рабочий процесс при работе с заданием)** отображается информация о выходном устройстве и размерах носителя (media size).



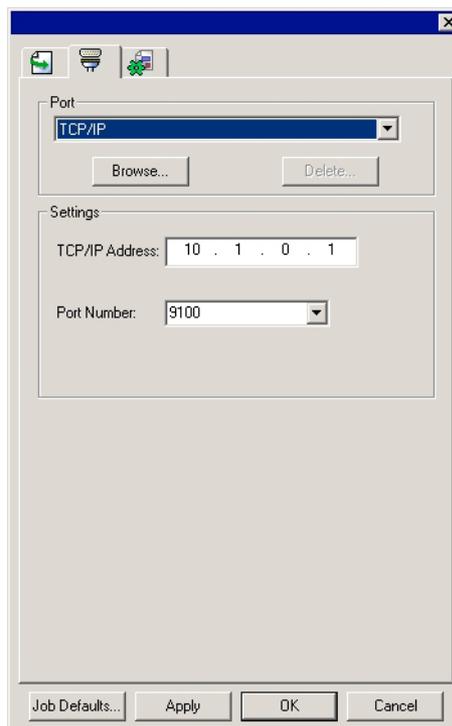
Setup name (Название набора установок)
Rotate image to fit media (Поворачивать изображение для вписывания в лист носителя)

Название набора установок.

Если эта опция выбрана, то изображение будет автоматически поворачиваться для обеспечения оптимального вписывания задания в формат листа носителя, если это необходимо.

Вкладка Communication (Связь)

На панели **Settings (Установки)** этой вкладки введите изменения, которые касаются порта, используемого для подключения выходного устройства. Для каждого выходного устройства выводится список портов, ранжированный в порядке популярности их использования. Выводятся названия только тех портов, которые можно применять с конкретным устройством вывода. По умолчанию выбирается стандартный порт для конкретного устройства вывода. Однако, следует иметь в виду, что некоторые установки для порта должны быть введены или отредактированы.

**Port (Порт)**

Укажите порт, к которому подключено выходное устройство. Список портов включает только те названия портов, которые действительно имеются в вашем компьютере, и которые можно использовать с данным выходным устройством.

LPT

Это параллельный порт, который наиболее часто используется для для подключения принтеров к компьютеру. Здесь доступны следующие установки:

Transmission buffer (Буфер для передачи данных)

Размер буферной памяти в байтах, используемой при передаче данных.

Check port state before sending (Проверка состояния порта перед отправкой задания в печать)

Если опция включена, то программа перед началом выполнения печати будет посылать на принтер пакеты данных, используемые для проверки соединения с принтером.

Use standard LPT driver (Использовать стандартный драйвер для порта LPT)	При любой возможности программа стремится использовать пользовательский драйвер для порта LPT, чтобы максимально повысить его быстродействие. Если указанная опция включена, то программа будет использовать стандартный драйвер для порта LPT, установленный в среде Windows. При этом быстродействие будет несколько снижено, но надежность работы может быть более высокой. При использовании пользовательского драйвера становятся доступными следующие установки:
Mode (Режим)	Используйте режим ЕСР (Enhanced Capabilities Mode – Режим с расширенными возможностями) для обеспечения наиболее высокой скорости передачи данных. Выбор опции ЕРР (Enhanced Parallel Port – Параллельный порт с расширенными возможностями) не обладает такой скоростью передачи данных, но может оказаться более совместимым.
ЕСР uses DMA (Использование опции ЕСР вместе с режимом непосредственного доступа к памяти)	Использование режима непосредственного доступа к памяти (DMA) совместно с опцией ЕСР может повысить скорость передачи данных с 2 Мбит/с до 4 Мбит/с.
Yield if device is busy (Высвободить, когда выходное устройство занято)	Если указанная опция включена, то программа высвобождает излишние системные ресурсы, которые используются пользовательским драйвером, в то время, пока принтер занят. Это может быть полезно для повышения общей производительности системы.
TCP/IP	Используйте этот порт, если ваше выходное устройство работает в сети.
TCP/IP address (Адрес TCP/IP)	Это адрес TCP/IP для выходного устройства (требуется).
Port Number (Номер порта)	Номер порта, используемого для печати на выходном устройстве. Выберите из списка или введите соответствующий пользовательский номер.
USB/FireWire	Драйверы USB/FireWire (стандарт последовательной высокопроизводительной шины IEEE 1394), которые поставляются вместе с выходными устройствами. Обязательно проверяйте, что соответствующие драйверы были установлены, если собираетесь использовать эти порты.

LPR	Некоторые выходные устройства в сети не работают с протоколом TCP/IP и работают только с протоколом LPR.																
Host name or IP address (Имя хоста или IP адрес)	Имя хоста или IP адрес, назначенный выходному устройству (требуется).																
Printer/ queue name (Принтер/название очереди)	В зависимости от выходного устройства это может быть либо название принтера, например, PR1 , или здесь может быть путь к очереди на печать в среде UNIX. Смотрите листинг для FTP , который приведен ниже, относительно общих названий принтеров.																
FTP	Выходные устройства, которые подключены непосредственно в сети, могут поддерживать протокол FTP . Это позволяет отправлять растрованные файлы на такие выходные устройства, используя протокол FTP .																
Host name or IP address (Имя хоста или IP адрес)	Имя хоста или IP адрес, назначенный выходному устройству (требуется).																
Printer/ queue name (Принтер/название очереди)	В зависимости от выходного устройства это может быть либо название принтера, например, pr1 , или здесь может быть путь к очереди на печать в среде UNIX. Общие названия принтеров включают: <table border="0" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>HP JetDirect EX</td> <td>raw</td> </tr> <tr> <td>HP JetDirect EX Plus 3</td> <td>raw1, raw2, raw3</td> </tr> <tr> <td>HP JetDirect 600N</td> <td>Port1</td> </tr> <tr> <td>Intel Netport Express 10/100</td> <td>LPT1_PASSTHRU</td> </tr> <tr> <td>Intel Netport Express Pro</td> <td>LPT1_PASSTHRU, LPT2_PASSTHRU, COM1_PASSTHRU</td> </tr> <tr> <td>Axis</td> <td>pr1, pr2, pr3</td> </tr> <tr> <td>Linksys</td> <td>P1, P2, P3</td> </tr> <tr> <td>Hawking</td> <td>lp1, lp2, lp3</td> </tr> </table>	HP JetDirect EX	raw	HP JetDirect EX Plus 3	raw1, raw2, raw3	HP JetDirect 600N	Port1	Intel Netport Express 10/100	LPT1_PASSTHRU	Intel Netport Express Pro	LPT1_PASSTHRU, LPT2_PASSTHRU, COM1_PASSTHRU	Axis	pr1, pr2, pr3	Linksys	P1, P2, P3	Hawking	lp1, lp2, lp3
HP JetDirect EX	raw																
HP JetDirect EX Plus 3	raw1, raw2, raw3																
HP JetDirect 600N	Port1																
Intel Netport Express 10/100	LPT1_PASSTHRU																
Intel Netport Express Pro	LPT1_PASSTHRU, LPT2_PASSTHRU, COM1_PASSTHRU																
Axis	pr1, pr2, pr3																
Linksys	P1, P2, P3																
Hawking	lp1, lp2, lp3																
FILE (Файл)	Выбор опции File (Файл) в качестве порта позволяет вам сохранить выходные данные в файл. При этом доступны следующие установки:																

Prompt for file path for each file (Приглашение для ввода пути для каждого файла)	Если указанная опция включена, то программа будет выводить приглашение пользователю, чтобы он указывал название для выходного файла при сохранении задания в файл.
Use custom extension (Используйте пользовательское расширение)	Если указанная опция включена, то введите расширение файла, которое вы хотите использовать для выходного файла в отведенном пространстве дисковой памяти.
Default Location (Местоположение по умолчанию)	Папка по умолчанию, в которую будут помещаться выходные файлы. Щелкните на кнопку Browse (Просмотр) , чтобы выбрать папку.
SCSI	Используйте этот порт, если ваше выходное устройство поддерживает подключение через порт SCSI.
Folder (Папка)	Осуществляет вывод задания в файл в определенную папку, используя принятое соглашение о названиях для данного выходного устройства.
COM	<p>Последовательный порт для передачи данных. Этот порт поддерживается только при работе с каттерами.</p> <p>Помимо стандартных опций, используемых для контроля таких параметров последовательного порта, как «bits per second» (число бит в секунду), «data bits» (число разрядов для данных), «parity» (четность), «stop bits» (стоповые биты) и «hardware/software flow control» (контроль потока аппаратными/программными средствами), здесь имеются опции с флажками, которые позволяют включать или отключать следующие шины:</p>
DTR	Data Terminal Ready (Сигнал готовности терминала)
DSR	Data Set Ready (Готовность набора данных)
RTS	Request To Send (Запрос на передачу данных)
CTS	Clear To Send (Сброс передатчика)
DCD	Data Carrier Detect (Детектирование несущей для передачи данных)

Вкладка Automatic Nesting (Автоматическая вложенность)

 Вкладка «Automatic Nesting» (Автоматическая вложенность) позволяет вам устанавливать опции для работы программы в режиме автоматической вложенности. Смотрите раздел «Вложенность заданий (Nesting Jobs)» на странице [281](#).

Работа с заданиями

Задания можно добавлять, удалять или можно изменять свойства заданий, пока они находятся в очереди менеджера выходной продукции (Production Manager).

Добавление новых заданий

Задания можно отправлять на обработку несколькими способами:

Добавление заданий из файла

Чтобы добавить задание:

1. Выберите набор установок (setup), который вы хотите использовать для печати файла.
2. В меню **File (Файл)** выберите команду **Add Job (Добавить задание)**.
3. Выберите файл, который вы хотите добавить, и щелкните на кнопку **Open (Открыть)**.

Смотрите Приложение А, где приведен список поддерживаемых типов файлов.

Перетаскивание файла в окно Менеджера выходной продукции (Production Manager)

Чтобы определить набор установок (setup), который будет использоваться, перетащите файл непосредственно на иконку соответствующего набора установок в панели менеджера выходной продукции (области наборов установок – setup). Задание получает статус заданий, потупивших на хранение - **Holding (Хранение)**.

Сохранение заданий

Задания можно сохранять в своем внутреннем формате или в их исходном формате.

Чтобы сохранить задание:

1. В окне менеджера выходной продукции (Production Manager) выберите файл задания, который вы хотите сохранить.
2. В меню **File (Файл)** выберите опцию **Save as (Сохранить, как)** или щелкните на командную кнопку **Save as (Сохранить, как)**.
3. Введите название файла и выберите формат файла (Native – внутренний формат данной программы или Original – исходный формат задания) и щелкните на кнопку **Save (Сохранить)**.

Удаление заданий

Чтобы удалить задание, выполните одну из следующих процедур:

- Нажмите кнопку **Delete (Удалить)** или **Backspace (Возврат)** на вашей клавиатуре.
- Выберите задание и затем в меню **Edit (Правка)** выберите команду **Delete (Удалить)**.
- Выберите задание и затем щелкните на командную кнопку **Delete (Удалить)**.
- Щелкните правой кнопкой на задание, затем выберите команду **Delete (Удалить)** в списке команд раскрывающегося контекстного меню.

Изменение свойств заданиям

Диалоговое окно Job Properties (Свойства задания) позволяет вам редактировать большое число установок, которые определяют режим вывода задания. Смотрите раздел «Правка свойств наборов установок (Setup Properties)» на странице [240](#) для дополнительной информации о работе с этим диалоговым окном.

Обработка заданий

Сразу после того, как сервер получит задание, он может выполнить процедуру растривания и печати этого задания.

Отправка заданий на различные выходные устройства

Чтобы отправить задание в печать на другое выходное устройство:

- Выберите задание и выберите команду **Move (Переместить)** в меню **File (Файл)**, затем выберите новый набор установок (setup) и щелкните на кнопку **OK**.
- Щелкните на задание и перетащите его на иконку с другим набором установок для выходного устройства (setup) в панели установок менеджера выходной продукции.

Растривание заданий (RIPing Jobs)

Чтобы растривать задание, выполните одну из следующих процедур:

- Выберите задание в меню **File (Файл)**, после чего выберите команду **RIP (Растривать)**.
- С помощью мыши перетащите задание в очередь на растривание (**RIP Queue**). Сразу после того, как задание будет помещено в очередь на растривание, оно будет растривано, если только операция растривания не была выполнена раньше.
- Щелкните правой кнопкой на задание и выберите в контекстном меню команду **RIP (Растривать)**.

Задания в очереди на растривание будут обрабатываться в соответствии со своим приоритетом. Установка приоритета для заданий (Job Priority) осуществляется в окне Job Properties (Свойства заданий). Если несколько заданий имеют одинаковый приоритет в очереди, то первым будет обрабатываться то задание, которое первым поступило в очередь.

Печать заданий

Чтобы распечатать задание, выполните одну из следующих процедур:

- Выберите задание и в меню **File (Файл)** выберите команду **Print (Печать)**.
- Щелкните правой кнопкой на задание и в раскрывающемся списке контекстного меню выберите команду **Print (Печать)**.
- С помощью мыши перетащите задание в окно очереди на задание (Print Queue). Сразу после того, как задание будет помещено в очередь на растривание, оно будет растривано, если только операция растривания не была выполнена раньше. Оно автоматически будет распечатано на соответствующем выходном устройстве.

Задания в очереди на растривание будут обрабатываться в соответствии со своим приоритетом. Установка приоритета для заданий (Job Priority) осуществляется в окне Job Properties (Свойства заданий). Если несколько заданий имеют одинаковый приоритет в очереди, то первым будет обрабатываться то задание, которое первым поступило в очередь.

Прерывание обработки задания

Чтобы прервать обработку задания, которое растривается или печатается, выполните одну из следующих операций:

- Выберите задание в меню **File (Файл)** выберите команду **Abort (Прервать)**.
- Выберите задание, затем щелкните на кнопку **Abort (Прервать)** в панели инструментов.
- Щелкните правой кнопкой на задание, затем в раскрывающемся списке контекстного меню выберите команду **Abort (Прервать)**.
- С помощью мыши перетащите задание обратно в очередь для хранения (Hold Queue).

Если процесс растривания задания был прерван, то ему дается статус «Aborted» (Прерванное). Поэтому перед печатью необходимо будет снова осуществить растривание этого задания.

Если был прерван процесс печати задания, то состояние процесса печати (print status) для этого задания фиксируется на отметке 0%.

Печать контрольного задания (теста)

Программа позволяет вам выводить на печать и/или контурную резку контрольные задания для проверки работы соответствующего выходного устройства.

Вывод в печать контрольного задания (Test Print Job)

Чтобы распечатать контрольное задание:

1. Выберите набор уставок (setup), который вы будете использовать при печати контрольного задания.
2. В меню **Setup (Установки)** выберите команду **Test Print (Контрольная печать)**.

Вывод в печать контрольного задания для контурной резки (Test Cut Job)

Чтобы распечатать контрольное задание для контурной резки:

1. Выберите набор уставок (setup), который вы будете использовать при печати контрольного задания.
2. В меню **Setup (Установки)** выберите команду **Test Cut (Контрольное задание для контурной резки)**.

Использование журнала регистрации процесса растривания (RIP Logs)

При каждом растривании задания в журнал регистрации для данного выходного устройства вносится соответствующая запись. В этой записи содержится конкретная информация о задании: время поступления, основные характеристики задания, какие свойства задания были установлены, а также время, когда был запущен процесс растривания.

Просмотр журнала регистрации процесса растривания (RIP Logs)

Для просмотра содержимого журнала регистрации для конкретного выходного устройства:

1. Выберите иконку набора установок (setup) для конкретного выходного устройства.
2. В меню **View (Вид)** выберите команду **View RIP Log (Просмотр журнала растривания)**.

Записи в журнале (RIP Log) создаются в формате HTML и выводятся для просмотра с использованием браузера, который по умолчанию используется в вашей операционной системе.

Очистка содержимого журнала регистрации процесса растривания (RIP Logs)

Для очистки журнала регистрации процесса растривания для конкретного выходного устройства:

1. Выберите иконку набора установок (setup) для конкретного выходного устройства.
2. В меню **View (Вид)** выберите команду **Clear RIP Log (Очистка журнала регистрации)**.

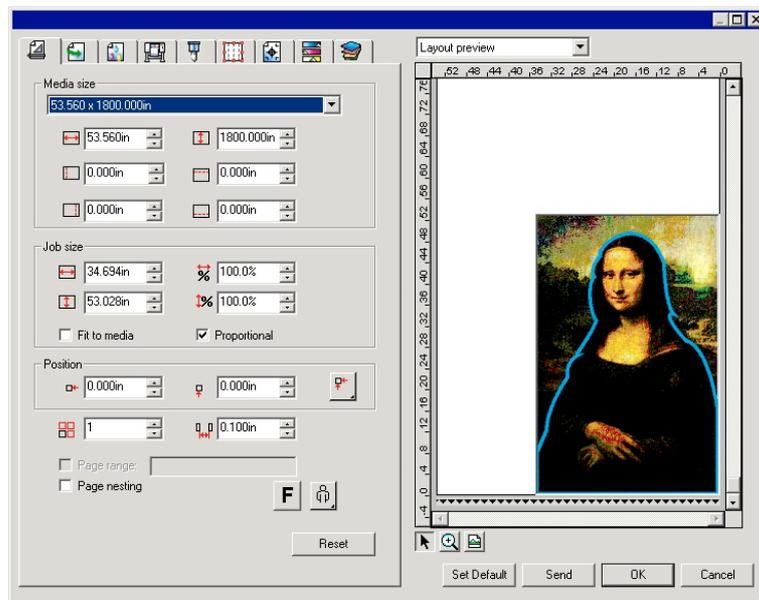
Установка свойств задания

Диалоговое окно Job Properties (Свойства задания) позволяет вам изменять большое число установок, которые контролируют процесс вывода в печать задания.

Доступ к диалоговому окну со свойствами задания (Job Properties)

Чтобы получить доступ к диалоговому окну Job Properties (Свойства задания), выберите задание и выполните одну из следующих операций:

1. Дважды щелкните на задание.
2. В меню File (Файл) выберите опцию Job Properties (Свойства задания).
3. Щелкните на задание правой кнопкой и в раскрывающемся контекстном меню выберите команду **Job Properties (Свойства задания)**.



Слева в диалоговом окне содержатся вкладки, на которых можно вводить установки для свойств задания. Справа предусмотрено окно предварительного просмотра, в котором выводится задание в том виде, как оно будет выглядеть после распечатки на носителе.

Установки для вида окна предварительного просмотра

Выберите один из трех доступных вариантов отображения в окне предварительного просмотра из списка, выводимого в верхней части панели предварительного просмотра.

Page Preview (Вид страницы в окне предварительного просмотра)

Показывает каждую страницу задания, масштаб устанавливается таким, чтобы страница заполняла всю область окна предварительного просмотра. Если в данном задании больше одной страницы, то над окном предварительного просмотра выводится список с номерами страниц, который позволяет вам выбирать страницу для предварительного просмотра. Выбирается автоматически, когда выбирается одна из следующих вкладок: **Workflow (Рабочий процесс при работе с заданием)**, **Color Management (Система управления цветом)**, **Printer Options (Параметры плоттера)**, **Cut (Резка)** или **Color Adjustment (Управление цветом)**.



Layout preview (Предварительный просмотр макета)

Показывает задание в том виде, как оно будет выведено на листе носителя. Масштаб выбран таким, чтобы лист носителя был полностью вписан в окно предварительного просмотра. Выбирается автоматически при выборе вкладок **Layout (Макет)**, **Labels (Этикетки)** или **Separations (цветоделенные слои)**.



Tiling Preview (Предварительный просмотр фрагментов мозаики)

Показывает задание с оконтуриванием фрагментов при разбиении задания на мозаику, при этом контуры наложены на изображение. Выбирается автоматически, когда выбирается вкладка **Tiling (Мозаика)**.



Установка свойств задания, принимаемых по умолчанию

Чтобы сделать свойства текущего задания свойствами, которые по умолчанию будут применяться ко всем новым заданиям, которые будут добавлены к этому набору установок (setup), щелкните на кнопку **Set Default (Использовать, как установки, принимаемые по умолчанию)**.

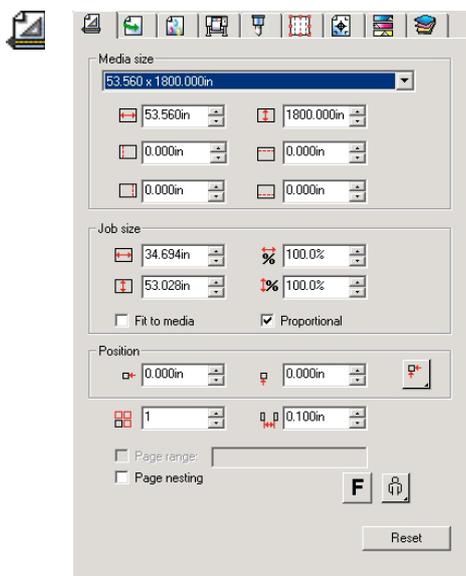
Установка свойств задания (Job Properties)

Различные вкладки диалогового окна Job Properties (Свойства задания) позволяют устанавливать свойства макета (layout options), параметры при разбиении на мозаику/панели (tiling/paneling options), свойства цветовой калибровки (color calibration options), параметры настройки цвета (color adjustment options) а также параметры при работе с этикетками (labels).

Точное число вкладок и установок на каждой вкладке будет разным в зависимости от типа выбранного выходного устройства, а также и от версии используемой программы.

Вкладка Layout (Макет)

На вкладке Layout (Макет) можно контролировать, как будет размещаться задание на листе носителя при выводе в печать, формат выходного листа, а также макет листа при печати.



Media Size (Размеры носителя)

Размеры носителя, который загружен в ваше выходное устройство. Выбирайте один из предварительно установленных форматов, или введите ваши конкретные значения размеров в соответствующие поля ввода.



Ширина и высота носителя.



Поля в области печати.

Когда вы вводите ваши конкретные размеры, они автоматически добавляются к списку предварительно установленных размеров.

Job Size (Размеры задания)

Выбор одной из этих опций позволяет изменить выходной размер и ориентацию листа при выводе.



Ширина и высота задания



Ширина и высота задания в процентах от исходного значения.

Fit to Media (Вписать в формат носителя)

Осуществляется пропорциональное масштабирование задания, чтобы оно было максимально возможным и вписывалось в область печати на листе носителя.

Proportional (Пропорционально)

При выборе этой установки высота и ширина задания увеличиваются или уменьшаются вместе так, чтобы сохранялись пропорции исходного задания.

Position (Положение)

Эти установки позволяют изменить положение задания на листе носителя при выводе.



Расстояние между заданием и правой границей или нижней границей области печати.



Располагает задание на определенном расстоянии от нижнего и правого краев области печати на листе носителя.



Центрирует задание по ширине области печати.



Центрирует задание в середине области печати. Опция доступна только при печати на листовом носителе.



Число копий при печати

Расстояние между различными фрагментами мозаики, копиями, а также вложенными (nested) заданиями, которые будут выводиться, как часть задания.

Page Range (Диапазон страниц, выводимых в печать)

Если указанная опция выбрана, то вы можете указывать диапазон печатаемых страниц для многостраничного задания. Формат соответствует **x-y**. Допускается также вводить несколько диапазонов, разделяя их запятыми “,”.

Пример:

- | | |
|----------------|--|
| 5 | Печатается страница 5 |
| 2-5 | Печатются страницы 2, 3, 4 и 5. |
| 3, 5-10 | Печатаются страницы 3, 5, 6, 7, 8, 9 и 10. |

Page Nesting (Вложенность страниц)

Если данная опция выбрана, то страницы, фрагменты мозаики и цветоделенные слои задания будут автоматически группироваться с использованием правил опции вложенности.



Зеркальное отражение выбранного изображения относительно вертикальной оси. Изображение будет зеркально отображаться при печати.



Поворот изображения на носителе при печати с приращением в 90 градусов. Щелкайте на кнопку, пока не получите необходимую ориентацию изображения.

Вкладка Workflow (Рабочий процесс при работе с заданием)

На вкладке Workflow (Рабочий процесс при работе с заданием) отображаются установки, связанные со временем и порядком прохождения процедуры обработки задания.

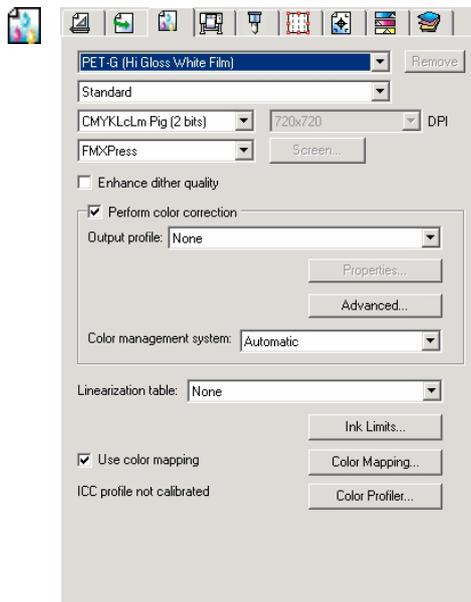
After Output (После вывода)

Определяет, что необходимо сделать с заданием после распечатки.

Delete (Удалить)	После печати удаляет задание из очереди.
Hold (Хранить)	Помещает задание в конец очереди на хранение (Hold Queue)
Archive (Архивировать)	Сохраняет задание после того, как оно будет распечатано.

Вкладка Color Management (Управление цветом)

На вкладке «Color Management» (Управление цветом) отображаются установки, связанные с устройством печати. Общий вид этой вкладки может отличаться для разных выходных устройств.



Media (Носитель)

Выбор типа носителя, на котором будет выводиться задание.

Remove (Удалить)

Удаляет выбранный формат носителя с пользовательскими установками (custom media).

Print mode (Режим печати)

Выбирает режим качества печати. Эти установки могут быть разными для разных типов плоттеров.

Color Mode (Цветовой режим)

Выбор цветовой модели, которая согласуется с набором чернил для печати в плоттере.

CMYK

Изображение будет распечатываться с использованием комбинации чернил «cyan» (бирюзового цвета), «magenta» (пурпурного цвета), «yellow» (желтого цвета) и «black» (черного цвета).

CMY

Изображение будет распечатываться с использованием комбинации чернил «cyan» (бирюзового цвета), «magenta» (пурпурного цвета), «yellow» (желтого цвета). Все оттенки черного цвета будут получены смешиванием основных цветов CMY.

Grayscale (Полутоновая монохромная печать)

Изображение будет печататься с использованием только чернил черного цвета. При этом выводится полутоновое черно-белое изображение.

CMYKLcLm	Вариант печати чернилами основных цветов CMYK плюс чернила светло бирюзового цвета (Light Cyan) и светло пурпурного цвета (Light Magenta). Этот режим обеспечивает получение более плавных цветовых переходов между светлыми цветовыми оттенками.
CMYKOrGr	Вариант печати чернилами основных цветов CMYK плюс чернила оранжевого (Orange) и зеленого (Green) цветов. Этот цветовой режим обеспечивает более реалистичное воспроизведение оранжевых и зеленых цветов, чем при использовании только основных цветов CMYK.
CMYKLcLmOrGr	Вариант печати чернилами основных цветов CMYK плюс чернила светло бирюзового цвета (Light Cyan) и светло пурпурного цвета (Light Magenta), а также чернила оранжевого (Orange) и зеленого (Green) цветов.
CMYKLcLmMcMm	Вариант печати чернилами основных цветов CMYK плюс чернила светло бирюзового цвета (Light Cyan) и светло пурпурного цвета (Light Magenta), а также чернил «Medium Cyan» (бирюзовые чернила средней насыщенности) и «Medium Magenta» (пурпурные чернила средней насыщенности).
CMYKMcMmOrGr	Вариант печати чернилами основных цветов CMYK плюс чернила «Medium Cyan» (бирюзовые чернила средней насыщенности) и «Medium Magenta» (пурпурные чернила средней насыщенности), а также чернила оранжевого (Orange) и зеленого (Green) цветов.
_____+Pig	Чернила на основе пигментных красителей (Pigment).
_____+Dye	Чернила на основе красителей (Dye).
_____+2Bit	Указывает на степень изменения размеров точки.
_____+8Bit	
_____+ variable-dot (с переменной точкой)	

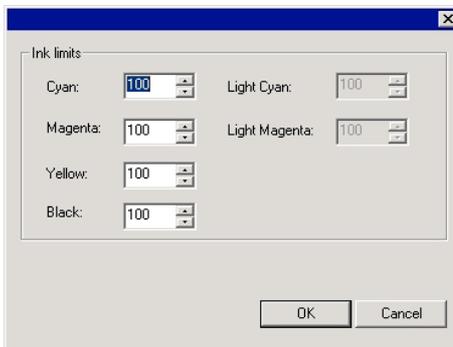
Resolution (Разрешение)	Выбор выходного разрешения. Большее значение, выраженное в DPI, улучшает разрешение задания при печати, однако при этом сам вывод замедляется.
Dither type (Тип псевдослучайного смещения цветов)	<p>Выбор типа псевдослучайного смещения цветов для вывода. Под Dither Type (Псевдослучайное смещение цветов) понимается некоторая структура, с использованием которой отдельные точки, которые создают изображение, наносятся на носитель. Каждый алгоритм псевдослучайного смещения цветов имеет свои достоинства, выражаемые в терминах качества и скорости растривания. По умолчанию обычно используется тип псевдослучайного смещения цветов, установки которого лучшим образом подходят для вашего выходного устройства.</p> <p>Программа предлагает несколько опций для псевдослучайного смещения цветов, служащих целям оптимизации вывода задания в печать. Обычно качество печати и скорость вывода являются обменными параметрами, при этом алгоритм KF Diffusion обеспечивает самое высокое качество, а алгоритм LX Diffusion или FMXPress обеспечивают самое быстрое время обработки.</p> <p>Доступными структурами (по степени убывания качества изображения) являются:</p> <ul style="list-style-type: none"> KF Diffusion Это наиболее совершенный алгоритм метода случайной диффузии (егог Diffusion). Поскольку он отличается большим временем растривания (в 5-6 раз больше, чем при использовании метода FMXPress), он обеспечивает получение наиболее контрастных и детальных изображений для большинства струйных плоттеров. Error Diffusion Этот алгоритм обеспечивает получение высркркачественных изображений. Получение высококачественных изображений требует применения более интенсивного процесса обработки (в 3-4 раза более эффективного в сравнении с алгоритмом FMXPress), а время, которое затрачивается на растривание при использовании этого алгоритма, является вторым по длительности из всех доступных методов. Random Diffusion Этот алгоритм обеспечивает баланс между качеством изображения и временем растривания. Длительность растривания при использовании этого метода в 2-3 превышает длительность при использовании алгоритма FMXPress. FMXPress Метод диффузии, принимаемый по умолчанию. Это наиболее быстрый алгоритм растривания из всех доступных алгоритмов, и пригоден для обработки большинства заданий.

	LX Diffusion	Быстрый алгоритм, если это касается времени растривания. Это хороший выбор для обработки крупноформатных печатных материалов, которые предназначены для просмотра с больших расстояний.
	Angled Screen (Наклонная линеатура)	Алгоритм разработан для использования с устройствами для термопечати, и позволяет получать изображения ярких, насыщенных тонов. Этот алгоритм используется также для получения позитивных изображений экрана (screen print positives). Щелкните на команду Screen (Линеатура растра) , чтобы установить дополнительные опции. Смотрите раздел «Установка параметров псевдослучайного смешения цветов (Dither Options) для наклонных линеатур (Angled Screens)» на странице 276 для дополнительной информации.
Enhance Dither Quality (Усовершенствованный алгоритм вседослучайного смешения цветов)	Если эта опция включена, то программа будет использовать усовершенствованный алгоритм для осуществления псевдослучайного смешения цветов, который обеспечивает более высокое качество, нежели алгоритм, применяемый по умолчанию, но растривание при этом выполняется почти в два раза медленнее.	
Perform color Correction (Выполнить цветокоррекцию)	Включение этой опции активизирует установки цветовой коррекции. Если эта опция не включена, то считается, что входное задание уже прошло этап цветокоррекции в исходной программе, в которой осуществлялась разработка. Если цветокоррекция отключена (off), то программа будет использовать общий профиль СМУК, вместо профиля, созданного на основе измерений реальных цветов, распечатанных на данном выходном устройстве. Чернила оранжевого (orange) и зеленого (green) цветов не будут использоваться.	
ICC output Profile (Выходной профиль ICC)	После перевода изображения в нейтральное цветовое пространство, выходной профиль будет использоваться для преобразования изображения в цветовое пространство выходного устройства. Выберите профиль ICC, который соответствует комбинации чернил, носителя, разрешения и типу псевдослучайного смешения цветов (dither type) для вашего выходного устройства. Чтобы добавить выходной профиль ICC из другого источника, выберите команду Add (Добавить) и добавьте профиль из списка доступных профилей.	
Advanced (Дополнительно)	Щелкните на эту кнопку, чтобы установить дополнительные свойства цветовой коррекции. Смотрите раздел «Установка дополнительных свойств цветокоррекции» на странице 275 .	

Color Management System (Система управления цветом)	<p>Эта установка определяет систему управления цветом, которая будет использоваться при выводе задания в печать. Если вы уже используете профили ICC из PPS 3, которые содержат чернила светлых цветов или цветов средней насыщенности (например, CMYKLcLm), то вы можете использовать любую систему управления цветом. Если вы используете систему управления цветом Microsoft ICM, то данные для чернил светлых цветов или цветов средней насыщенности не будут получены из этого профиля, и такие цвета будут получены при печати, основываясь на формулах. Если вы собираетесь использовать профили ICC из PPS 3, которые содержат чернила оранжевого (orange) и зеленого (green) цвета, то вам необходимо использовать систему управления цветом - Scanvec Amiable CMS.</p> <p>Automatic (Автоматически) Программа будет сама выбирать, какую систему управления цветом использовать при обработке.</p> <p>Microsoft ICM 2.0 Программа будет использовать систему управления цветом - Microsoft Image Color Management 2.0 API.</p> <p>Scanvec Amiable CMS Программа будет использовать систему управления цветом - Scanvec Amiable Color Management System.</p>
Linearization Table (Таблица линеаризации)	Выбор таблицы, используемой для линеаризации.

Ink Limits (Ограничение подачи чернил)

Щелкните, чтобы установить ограничения на подачу чернил для данного выходного устройства.



Установка предельных значений подачи чернил для каждого цвета с учетом максимального процента покрытия носителя, которое может наноситься данным выходным устройством, не создавая при этом проблем, связанных с растеканием чернил, или проблем при сушке. После выбора щелкните на кнопку **OK**.

Use Color Mapping (Использование преобразования цветов)

Включите флажок опции для печати плашечных цветов, основанных на установках в глобальной и пользовательской системе преобразования цветов (color mapping). Щелкните на кнопку **Color Mapping (Использование преобразования цветов)**, чтобы установить параметры пользовательской системы преобразования цветов (custom color mapping).

Color Profiler (Программа создания цветковых профилей)

Запускает приложение для создания цветковых профилей - Color Profiler, которое позволяет вам создавать таблицы линеаризации (linearization tables) и профили ICC. Смотрите Руководство пользователя для программы создания цветковых профилей - Color Profiler User Manual для получения дополнительной информации.

Вкладка Print Options (Параметры печати)

На вкладке Print Options (Параметры печати) представлены установки, которые относятся к выбранному выходному устройству. Эти параметры могут отличаться в зависимости от типа вашего устройства для печати.



Print direction: Bidirectional

Page spacing: 10 mm

Overprint: 1

Dry time: None

Cut sheet after printing Print crop mark

Advance after print

Advanced...

Restore Defaults

Enable driver options (Дополнительные параметры драйвера)

Позволяет использовать доступные опции драйвера для вашего выходного устройства. Если опции драйвера включены, вы можете устанавливать специальные опции в диалоговом окне для выбора параметров драйвера. Если опции драйвера не включены, то будут использоваться собственные установки плоттера.

Overprint (Число слоев наносимых чернил)

Число нанесения чернил печатающей головкой при создании изображения на одно и то же место. Эта установка увеличивает число слоев чернил, наносимых на носитель.

Page Spacing (Свободное пространство между листами)

Свободное пространство между отдельными заданиями.

Dry Time (Время сушки)

Это то время, которое плоттер ждет после завершения печати для обеспечения высыхания чернил.

Print Direction (Направление печати)

Направление движения головки, при котором осуществляется печать. В режиме двунаправленной печати (Bi-directional) печать осуществляется как при движении головки слева направо, так и при движении головки справа налево. В режиме однонаправленной печати (unidirectional) печать производится только при движении печатающей головки справа налево. Режим двунаправленной печати (Bi-directional) печати обеспечивает большую скорость вывода, а режим однонаправленной печати (unidirectional), как правило, обеспечивает более высокое качество печати.

Media feed calibration (Калибровка подачи носителя)

Если опция включена, плоттер будет использовать значение уставки для компенсации изменений скорости подачи носителя в процессе печати. Это обеспечивает большую точность печати.

Cut sheet after printing (Отрезать лист после распечатки)

Обеспечивает отрезание листа с отпечатанным заданием после завершения печати. Если установлена опция для времени сушки, то носитель обрезается после окончания процесса сушки.

Advance after print (Подача вперед после печати)

Если данная опция выбрана, то носитель будет подан за головки, и останется в этом положении в конце выполнения задания.

Restore Defaults (Восстановить установки по умолчанию)

Щелкните, если необходимо вернуться ко всем установкам на этой вкладке, принимаемым по умолчанию.

Вкладка Cut (Резка)

Вкладка Cut (Резка) видна только в случае использования гибридных устройств или каттеров. Она позволяет вам вводить установки, которые относятся к резке.



Resolution: 1016 steps/in

Passes: 1

Advance after plot

Send arc commands

Knife offset: 0.020in

Packet size: 8 KB

Curve quality

High 0.001in

Cutter Options... Reset

Resolution (Разрешение)

Устанавливает разрешение для вашего выходного устройства. Обычно здесь выводится значение разрешения по умолчанию для вашего выходного устройства. Вам не следует менять это значение, если не испытываете проблем с распечаткой задания (размер выходного изображения не соответствует размерам, которые были установлены при проектировании).

Passes (Число проходов)

Определяет, сколько раз нож будет перемещаться по каждой линии.

Advance after plot (Подача вперед после печати)

Включите эту опцию для подачи носителя вперед после распечатки и установки начального положения (origin).

Send arc commands (Отправлять команды для обработки кривых)

Активизирует встроенную программу обработки кривых линий.

Knife offset (Смещение ножа)

Включайте эту опцию для ввода значения смещения, задаваемого пользователем.



Если вы используете перьевой графопостроитель в качестве режущего плоттера, то вам следует только изменить это значение.

Packet size (Размер пакета)

Включите, чтобы указать размер пакетов, отправляемых на выходное устройство.



Эта установка применяется к ограниченному числу каттеров, и ее нельзя использовать до тех пор, пока каттер не выведет соответствующий запрос.

Curve quality (Качество обработки кривых)

Определяет точность кривых за счет установки максимального зазора, который допускается между кривой и аппроксимирующими линиями. Более высокая точность требует применения большего числа аппроксимирующих отрезков, но это приводит к увеличению объема файла для печати и времени резки.



Более высокая точность

Низкая точность

Cutter Options (Параметры резки)

По умолчанию уже выбрана оптимальная установка.

Выводит диалоговое окно для выбора параметров драйвера, управляющего резкой (Cutter Driver Options).

Reset (Сброс)

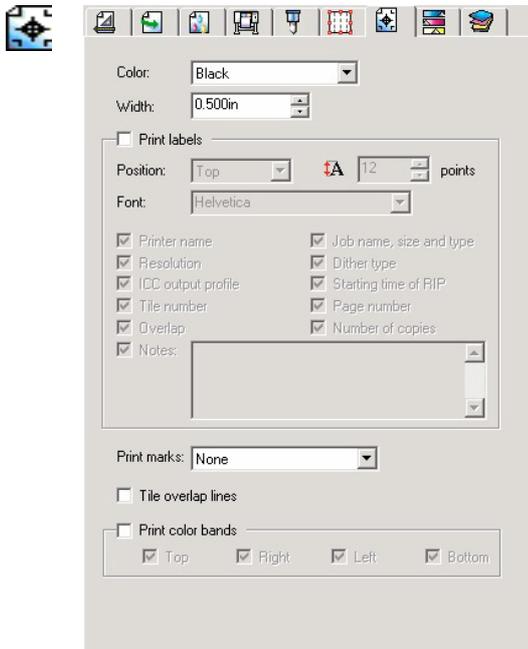
Восстанавливает установки, принимаемые по умолчанию.

Вкладка Tile (Мозаика)

Это свойство программы позволяет вам разбивать задание на ряд фрагментов меньшего формата, которые затем независимо выводятся в печать. Эти фрагменты после распечатки можно использовать для склейки целого изображения, размер которого превышает допустимый формат вашего выходного устройства. Подробности, касающиеся работы с установками вкладки **Tile (Мозаика)**, смотрите на странице [285](#).

Вкладка Labels and Marks (Этикетки и метки)

На вкладке Labels and Marks (Этикетки и метки) вы можете выбрать тип меток для обрезки, и ввести информацию о задании вместе с любыми примечаниями.



Color (Цвет)

Выбор чернил, которые будут использованы для печати этикеток и меток.

Width (Ширина)

Установка ширины, занимаемой этикеткой.

Print Label (Печать этикетки)

Эта опция должна быть выбрана для того, чтобы иметь доступ к параметрам режимов печати этикеток.

Position

(Положение)

Выбор места в задании, где будет располагаться этикетка.

Font and Size (Шрифт и размер)

Позволяет выбирать шрифт и кегль.

Printer Name (Название плоттера)

Распечатывает название вашего плоттера на выводимом задании.

Resolution (Разрешение)

Печатает установку для разрешения на выводимом отпечатке.

ICC output Profile (Выходной профиль ICC)

Распечатывает в поле этикетки название выходного профиля ICC, который используется для вывода задания в печать.

Tile Number (Номер фрагмента мозаики)	Печатает номер столбца и номер ряда фрагмента мозаики.
Overlap (Перекрытие)	Печатает значение перекрытия между соседними фрагментами.
Job name, size and type (Название задания, размер и тип)	Печатает при выводе информацию о размере и типе задания, а также его название.
Dither type (Тип псевдослучайного смешения цветов)	Печатает информацию о выбранном алгоритме псевдослучайного смешения цветов.
Starting time of RIP (Время начала растривания)	Печатает информацию о времени начала растривания для вывода данного задания.
Page number (Номер страницы)	Печатает номер страницы для многостраничного задания.
Number of Copies (Число копий)	Выводит информацию о числе копий, которые сделаны при распечатке этого задания.
Note (Примечание)	Позволяет вам вывести некий текст примечания на распечатке вашего задания.
Print Marks (Метки для печати)	Позволяет выбрать метки для обрезки, которые будут использованы на распечатке.
None (Никакие)	В этом случае метки для обрезки не печатаются.
Vertical Mark (Вертикальные метки)	Метки для выравнивания (alignment marks) будут выводиться вдоль правого края задания по вертикали, и таким образом задание можно будет выравнивать в режущем плоттере для обеспечения последующей сборки целого изображения. <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">  </div>

Horizontal Mark (Горизонтальные метки)

Метки для выравнивания (alignment marks) будут выводиться вдоль нижнего края задания горизонтально, и таким образом задание можно будет выравнивать в режущем плоттере для обеспечения последующей сборки целого изображения.

**Vertical Corner Mark (Вертикальные угловые метки)**

Метки для выравнивания будут выводиться за пределами углов с правого вертикального края задания, и таким образом задание можно будет выравнивать в режущем плоттере для обеспечения последующей сборки целого изображения.

**Horizontal Corner Mark (Горизонтальные угловые метки)**

Метки для выравнивания будут выводиться за пределами углов с нижнего горизонтального края задания, и таким образом задание можно будет выравнивать в режущем плоттере для обеспечения последующей сборки целого изображения.

**Gerber Edge (Угловая метка Gerber)**

Регистрационная метка для виртуальной сборки задания с использованием каттеров Gerber.

**Gerber Edge Center (Центральная метка Gerber)**

Регистрационная метка для виртуальной сборки задания с использованием каттеров Gerber.



Fargo Impresa (Метки для режущих плоттеров Fargo Impresa)	Регистрационные метки для сборки гибридных заданий при использовании каттеров Fargo Impresa.	
Mimaki Mark (Метки для режущих плоттеров Mimaki EX)	Регистрационные метки для сборки гибридных заданий при использовании каттеров Mimaki EX.	
OPOS Mark (Метки OPOS)	Регистрационные метки для сборки гибридных заданий при использовании каттеров Summagraphics.	
Crop Marks (Метки для обрезки)	Метки для обрезки, которые печатаются по углам задания и необходимы выравнивания задания	
Standard Marks (Стандартные метки)	Стандартные метки предназначены для выравнивания цветоделенных слоев. Опция включается автоматически при выводе цветоделенных фотоформ.	
Swatch (Шкала цветовых образцов)	Шкала цветовых образцов для каждого основного цвета используемых чернил распечатывается вокруг задания.	
Overlap Marks (Метки в области перекрытия)	Печатаются метки в области перекрытия, для того, чтобы показать, как должны перекрываться фрагменты мозаики задания, которое разбито на мозаику.	
Tonal Scale (Полутоновая шкала)	По краям изображения распечатываются полутоновые шкалы основных цветов CMY, а также полутоновая шкала оттенков серого цвета.	

Margin (Поля)	По углам изображения распечатываются метки, которые обозначают границы внешних полей.	
Border (Рамка)	По внешней границе вокруг изображения распечатывается рамка.	
Tile overlap lines (Линии перекрытия фрагментов)	Включите указанную опцию, чтобы распечатать линии на фрагментах мозаики, которые указывают на край перекрытия фрагментов. Эти линии можно использовать для взаимного выравнивания фрагментов мозаики.	
Print color bands (Полоски цветов)	Включите указанную опцию, чтобы распечатать цветные полоски в выбранных местах вокруг изображения.	

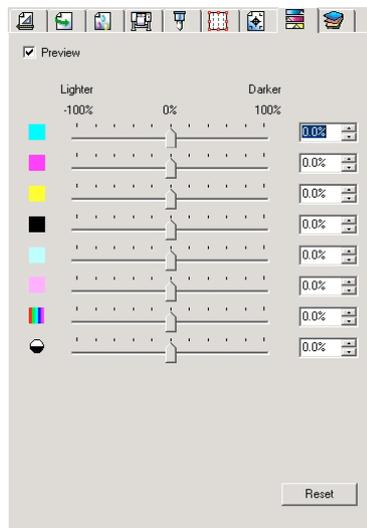
Вкладка Color Adjust (Настройка цветопередачи)

Вкладка Color Adjust (Настройка цветопередачи) предоставляет пользователю основные инструменты для изменения выходных цветов в изображении вручную. Перемещайте ползунки регуляторов влево или вправо, чтобы соответственно уменьшать или увеличивать вклад конкретного цвета в выходное изображение.

Ползунок  позволяет быстро подстроить все цветные каналы одновременно, как группу.

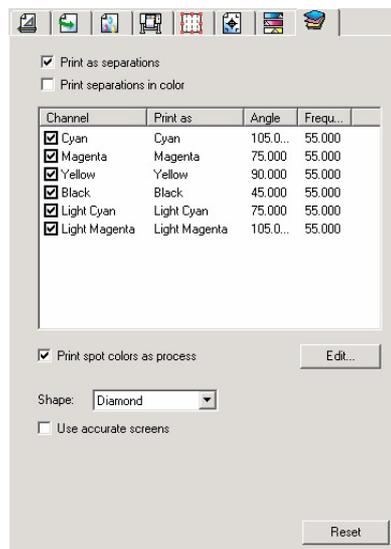
Ползунок  позволяет настраивать контраст изображения.

Установите флажок **Preview (Предварительный просмотр)**, чтобы просматривать вносимые изменения, которые будут воспроизводиться в окне предварительного просмотра. Щелкните на кнопку **Reset (Сброс)**, чтобы вернуть все значения и установки к исходному состоянию.



Вкладка Separations (Цветоделения)

Вкладка Separations (Цветоделения) содержит опции, которые имеют отношение к распечатке цветоденных слоев.



**Print as separations
(Печатать в виде
цветоделенных
слоев)**

Включите эту опцию, чтобы чтобы печатать каждый цвет отдельно.



Чтобы распечатать только определенный цветной слой, снимите флажки с тех цветов, слои для которых вы не хотите распечатывать.

**Print separations
in color (Печатать
цветоделенные
слои в цвете)**

Включите эту опцию, чтобы распечатать изображение каждого цветоделенного слоя в соответствующем цвете. Если эта опция не включена, то все цветоделенные слои будут распечатываться с использованием только чернил черного цвета.

Цветоделенные слои для плашечных цветов всегда распечатываются только в черном цвете.

**Print spot colors as
process (Печатать
плашечные цвета с
использованием
смеси основных
цветов)**

При включении этой опции плашечные цвета будут получаться из наиболее близких смесей основных цветов и полученные смесевые цвета будут использованы при печати цветоделенных слоев.

Если флажок этой опции не установлен, и ваше выходное устройство поддерживает возможность печати плашечными цветами, то каждый плашечный цвет будет распечатываться в виде отдельного цветоделенного слоя.

Если вы используете алгоритм псевдослучайного смешения цветов - Angled Screen (линеатуру растра под углом), то вы можете редактировать параметры этой линеатуры для каждого цвета на вкладке Separations (Цветоделения). Смотрите раздел «Установка параметров псевдослучайного смешения цветов (Dither Options) для наклонных линеатур (Angled Screens)» на странице [276](#) для дополнительной информации.

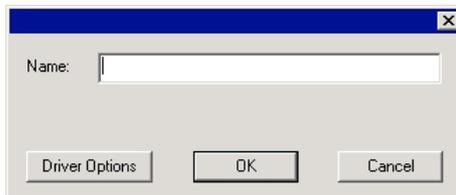
Добавление новых типов носителя для выходного устройства

Программа позволяет добавлять новые типы носителей в список носителей для данного типа и модели вашего выходного устройства. Новый тип носителя будет выводиться только в списке носителей для данного типа и модели выходного устройства, а не для всех моделей выходных устройств.

Чтобы добавить в список новый тип носителя:

1. Выберите набор установок (setup) для данного устройства, для которого вы хотите включить новый тип носителя в список разрешенных носителей.

2. В меню **Setup (Настройки)** выберите опцию **Default Job Properties (Свойства задания по умолчанию)**.
3. Выберите вкладку **Color Management (Система управления цветом)**. 
4. В списке **Media Type (Тип носителя)** выберите команду **Add Media (Добавить носитель)**.



5. Введите название (Name) для нового типа носителя. Для названия можно использовать длину в 32 символа, среди которых нельзя использовать символы, предназначенные для подстановки, например, символы #, * или ?.
6. Если необходимо щелкните на кнопку **Driver Options (Параметры драйвера)**, чтобы установить опции драйвера по умолчанию, которые будут применяться с этим типом носителя.
7. Щелкните на кнопку **OK**.

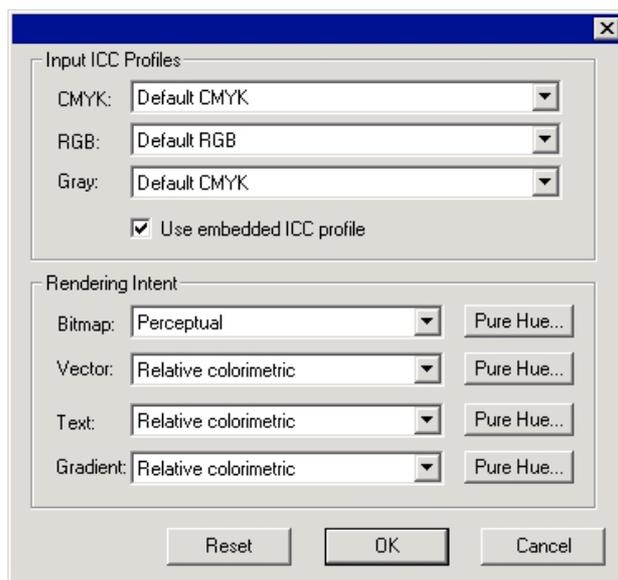
Удаление типов носителей

Чтобы удалить тип носителя, который был добавлен в список типов носителей для конкретного выходного устройства, щелкните на кнопку **Remove (Удалить)**. Типы носителей, принимаемые программой по умолчанию, не могут быть удалены.

Установка дополнительных свойств цветокоррекции

Чтобы изменить дополнительные свойства цветокоррекции для задания:

1. Откройте свойства задания для данного задания.
2. Выберите вкладку **Color Management (Система управления цветом)**.
3. Щелкните на кнопку **Advanced (Дополнительные свойства)**.



Установка входных профилей Setting ICC (ICC Input Profiles)

Выберите входной профиль ICC, который будет использован преобразования изображения в нейтральное цветовое пространство. Можно выбирать из трех входных профилей ICC:

- CMYK** Входной профиль CMYK применяется ко всем элементам задания, которые соответствуют цветовой модели CMYK. Если ваше изображение уже находится в цветовом режиме CMYK, то ваш файл был предварительно разделен на основные цвета для вывода в печать на конкретном выходном устройстве.
- Всегда, если это возможно, в качестве входного профиля используйте тот профиль CMYK, который применялся для цветопередачи в вашей прикладной программе. Попробуйте использовать аналогичные профили для широко используемых наборов чернил (таких, как CMYK SWOP или High End SWOP), если у вас нет точно совпадающего профиля.
- RGB** Входной профиль ICC – RGB применяется ко всем элементам задания, которые соответствуют цветовой модели RGB. Входной профиль RGB может быть либо профилем для монитора, либо профилем для сканера. Если вы сканируете ваши изображения без использования цветокоррекции, то рекомендуется в качестве входного профиля RGB использовать профиль сканера. Если вы выполняете какие-либо коррекции с просмотром результатов на экране монитора, то вам следует выбрать профиль вашего монитора в качестве входного профиля RGB.
- Gray (Монохромный полутоновый)** Входной полутоновый монохромный профиль - Gray ICC input profile применяется ко всем элементам задания, соответствуют режиму полутонового монохромного изображения. Это может касаться случаев работы с монохромными сканерами или черно-белыми мониторами.

Включите опцию **Use embedded ICC profile (Использовать внедренный профиль ICC)**, чтобы программа при растривании использовала входной профиль, внедренный в файл.

Добавление профилей ICC из других источников

Чтобы добавить входной профиль ICC из другого источника, выберите команду **Add (Добавить)** в списке команд.

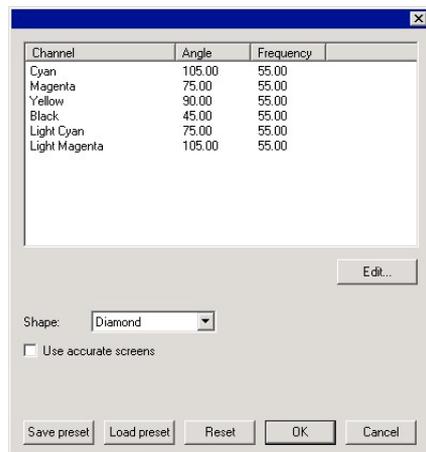
Выбор методов визуализации (Rendering Intents)

Метод визуализации (Rendering intent) определяет, каким образом цветное пространство входного файла будет преобразовываться в цветное пространство выходного устройства.

Для дополнительной информации относительно установки метода визуализации смотрите раздел «Выбор метода визуализации (Rendering Intent)» на странице [202](#).

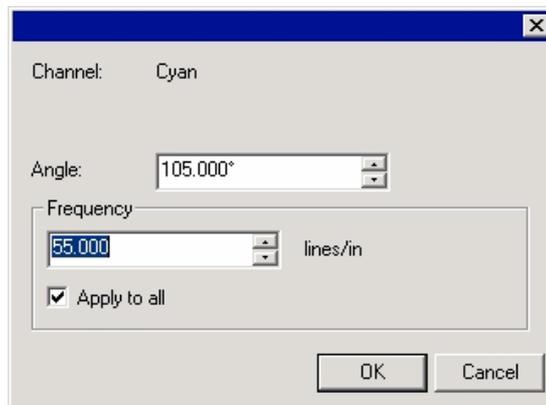
Установка параметров псевдослучайного смещения цветов (Dither Options) для наклонных линеатур (Angled Screens)

В диалоговом окне Angled Screens (Наклонные линеатуры) отображаются опции для псевдослучайного смещения цветов (dither options), которые доступны при использовании линеатур раstra, располагаемых под углом. Чтобы открыть указанное диалоговое окно, выберите команду **Angled screen (Наклонные линеатуры)**, в качестве опции псевдослучайного смещения цветов на вкладке **Printer (Плоттер)** диалогового окна **Job Properties (Свойства задания)** и щелкните на кнопку **Screen (Линеатура)**.



Screen Angle and Frequency (Угол наклона линеатуры раstra и частота повторения)

Для установки угла наклона линеатуры раstra и частоты повторения структуры для каждого цветного канала выберите соответствующий канал в списке и щелкните на кнопку **Edit (Правка)**.



Введите требуемые значения для угла наклона и частоты повторения структуры, затем щелкните на кнопку **OK**.

Установите флажок для опции **Apply to All (Применить ко всем)**, чтобы применить введенные значения частоты повторения структуры ко всем цветным каналам.

Shape (Форма)

Форма точек, которые используются для создания полутоновой линеатуры раstra. Для получения наилучшего результата выбирайте либо ромбовидную форму точки (**Diamond**) или точку овальной формы - в виде эллипса (**Ellipse**).

Cosine Dot (Косинусоидальное распределение плотности в точке)



Cross (Крестообразная точка)



Diamond (Ромбовидная точка)



Double (Двойная)



Double Dot (Двойная точка)



Ellipse (Овальная точка)



Inverted Double (Инверсная двойная)



Inverted Double (Инверсная двойная точка)
Dot



Inverted Simple Dot (Инверсная простая точка)



Line (Линейная)



Line X (Линейная по X)



Line Y (Линейная по Y)



Rhomboid (Точка в форме ромбоида)



Round (Круглая точка)



Simple Dot (Простая точка)



Square (Точка квадратной формы)



Use Accurate Screens (Использовать точную линеатуру)

При выборе этой опции специальный алгоритм программы используется для того, чтобы создавать наиболее точное распределение полутонов, однако расчет такой структуры требует значительных ресурсов.

Сохранение параметров линеатуры растра (Screen Options) в файле предустановок (Presets File)

Чтобы сохранить текущие установки для параметров линеатуры растра в файле:

1. Убедитесь в том, что указанные установки вас устраивают (корректны).
2. Щелкните на кнопку **Save preset (Сохранить в качестве предварительно установленных параметров - предустановок)**.

- Введите название и укажите папку для этого файла, затем щелкните на кнопку **ОК**.

Загрузка предустановок (Presets) из файла

Для загрузки предустановок для параметров растровой линейатуры из файла:

- Щелкните на кнопку **Load preset (Загрузить предустановки)**.
- Укажите название файла и его местоположение (папку), затем щелкните на кнопку **ОК**.

Установка параметров для драйвера каттера (Cutter Driver Options)

Диалоговые окна Cutter Driver Options (Опции для драйвера каттера) позволяют вам контролировать такие параметры вашего выходного устройства, как скорость резки (cut speed), нажим ножа (pressure), и выполнять такие общие операции, как «протяжка вперед» (roll forward), «протяжка назад» (roll backward), «переход в начало» (go to origin) из вашего компьютера.



Вкладка «Before Job»
(Перед обработкой задания)

Вкладка «After Job»
(После обработки задания)

Вкладка «Macro»
(Макрос)

Установки, доступные в окне Cutter Driver Options (Параметры для драйвера каттера) могут меняться в зависимости от типа вашего выходного устройства.

Each command has a checkbox to enable or disable it. When enabled, you can change the value, and the command will be sent to the output device overriding the settings in the output device. When the option is unchecked, the settings from the output device are used.

- | | |
|--|---|
| Save (Сохранить) | Сохраняет введенные вами изменения для использования в качестве новой команды. |
| Delete (Удалить) | Удаляет выбранную команду из списка. Вы можете удалять только те команды, которые были добавлены с использованием команды Save (Сохранить) . |
| Reset (Сброс) | Возвращает все установки к их значениям, принятым по умолчанию (все команды, добавленные пользователем, будут удалены). |
| Before Job (Перед обработкой задания) | Определяет команды, которые будут пересылаться перед обработкой задания. |

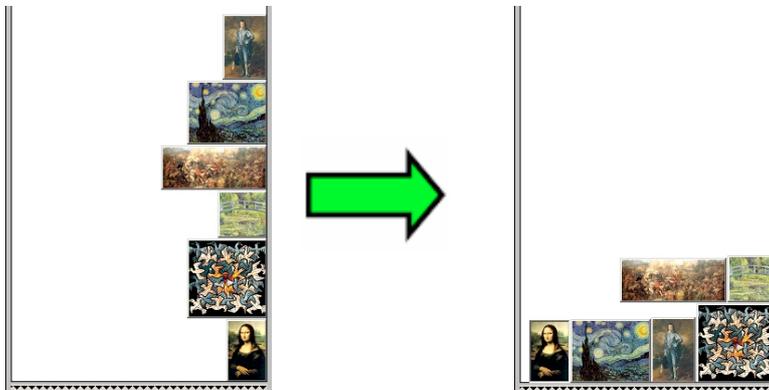
Cut Fast / Medium / Slow / None (Быстрая скорость резки/Средняя скорость резки/Медленная скорость резки/Никакая)	Определяет набор установок для быстрой (fast), средней (medium) и медленной (slow) скорости резки. Выбирайте опцию None (Никакая), если хотите использовать все установки из выходного устройства.
Pressure / Force (Давление/Усилие)	Определяет давление на резак.
Speed (Скорость)	Определяет скорость перемещения головки.
Tool (Инструмент)	Определяет инструмент в случае, когда доступны несколько инструментов и происходит переключение между режимами резки и печати.
After Job (После обработки задания)	Определяет команды, которые будут отправлены после обработки задания.
Cut Media / Auto Cut (Отрезать носитель/Автоматически отрезать)	Определяет, будет ли лист отрезан после выполнения процедуры резки или печати.
Macro (Макрос)	Позволяет пользователю выполнять общие процедуры, которые обычно требуется выполнять при использовании команд с панели управления каттера.
Initialize (Инициализация)	Инициализирует выходное устройство.
Roll Forward / Backward (Протяжка Вперед/Назад)	Подача носителя вперед или назад.
Go to origin (Переход в начальное положение)	Перемещает головки в начальное положение.

Убедитесь, что в момент пересылки макросов на режущий плоттер, никто не находится рядом с этим устройством, потому что резак может начать движение, и это может привести к травме оператора.

Вложенность заданий (Nesting Jobs)

Менеджер готовой продукции (Production Manager) предоставляет средства для группировки заданий таким образом, чтобы можно было минимизировать расход носителя при распечатке заданий. Так

называемая «вложенность» (nesting) изменяет взаимное расположение заданий на листе носителя при выводе таким образом, чтобы они располагались поперек листа носителя с максимальным использованием свободного пространства.



Чтобы задания могли быть сгруппированы интодом вложенности, они должны находиться в одной очереди, и, кроме того, должны быть адресованы для распечатки на одном выходном устройстве, и иметь одинаковое разрешение.

Группировка заданий вручную

Для вложения заданий вручную:

1. Выберите задания.
2. В меню **File (Файл)** выберите команду **Nest Jobs (Вложенность заданий)**. 

 При выборе только одного задания операция вложенности будет выполнена для страниц этого задания.

Отмена группировки заданий методом вложенности (Un-Nesting Jobs)

Чтобы разделить набор заданий, собранных в группу методом вложенности, на отдельные задания:

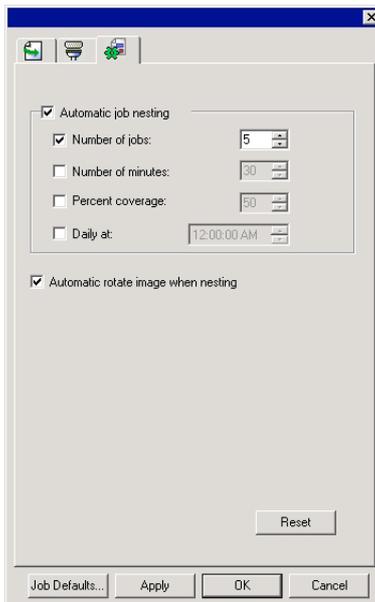
1. Выберите сгруппированный набор заданий.
2. В меню **File (Файл)**, выберите команду **Unnest Jobs (Разгруппировать вложенные задания)**. 

Использование автоматической группировки вложением (Automatic Nesting)

Менеджер выходной продукции (Production Manager) может быть установлен в режим автоматической группировки заданий методом

вложенности по мере того, как задания будут поступать в очередь на хранение заданий (Hold Queue).

Чтобы установить режим автоматической группировки методом вложенности, в меню **Setup (Настройки)** выберите команду **Setup Properties (Свойства настроек)**, затем щелкните на вкладку **Automatic Nesting (Автоматическая группировка методом вложенности)**.



Automatic job nesting (Автоматическая группировка заданий вложением)

Автоматическая группировка заданий вложением с использованием одного или нескольких критериев для группировки, которые указаны ниже. Это позволяет пользователю более эффективно группировать задания в процессе их распечатки на выходном устройстве. Пользователь может выбирать несколько заданий из очереди и группировать их вместе в единое задание при распечатке.

Number of jobs (Число заданий)

Выбирайте эту опцию, чтобы осуществить автоматическую группировку заданий вложением, сразу после того, как только заданное число заданий поступит в очередь.

Number of minutes (Время в минутах)	Выбирайте эту опцию, чтобы осуществить автоматическую группировку заданий вложением, сразу после того, как истечет заданное время ожидания, выраженное в минутах.
Percent coverage (Процент заполнения)	Выбирайте эту опцию, чтобы осуществить автоматическую группировку заданий вложением, сразу после того, как будет заполнена заданная в процентах площадь покрытия листа носителя.
Daily at (Ежедневно)	Выбирайте эту опцию, чтобы осуществить автоматическую группировку заданий вложением ежедневно в определенное время.
Automatic rotate image when nesting (Автоматический поворот заданий при группировке вложением)	При выборе этой опции изображения могут автоматически поворачиваться в процессе группировки вложением с тем, чтобы уменьшить незанятую площадь на носителе при распечатке.

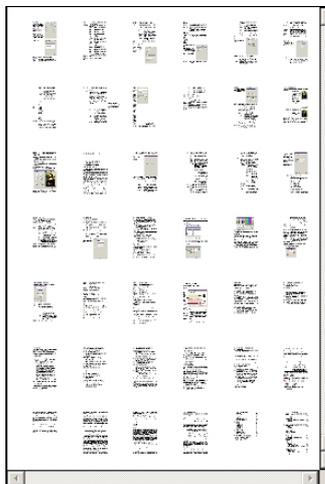
 Установка значения для опции **Number of jobs** (Число страниц) равного **1** автоматически приведет к группировке вложением страниц, фрагментов мозаики и цветоделенных слоев этого задания.

Группировка вложением страниц, фрагментов мозаики и цветоделенных слоев (Nesting Pages, Tiles and Separations)

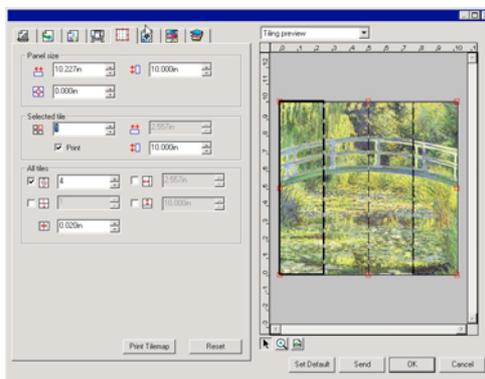
Программа позволяет осуществлять группировку вложением страниц многостраничных заданий таким образом, чтобы страницы укладывались в ряд по ширине носителя, и за счет этого осуществляется экономия носителя при распечатке заданий.

Для группировки страниц многостраничного задания методом вложенности:

1. На вкладке **Layout (Макет)** диалогового окна Job Properties (Свойства задания) щелкните на кнопку **Page Nesting (Группировка страниц вложением)**.
2. Выберите задание.
3. В меню File (Файл) выберите команду Nest (Группировать вложением).



Разбиение задания на мозаику (Tiling) и обрезка заданий (Cropping)



Возможность разбиения задания на мозаику позволяет пользователю разделить крупноформатное задание на определенное число фрагментов меньшего размера, которые можно вывести в печать по

отдельности.

-  Если размеры задания превышают размер используемого носителя, то такое задание автоматически разбивается на фрагменты, так, чтобы печать указанных фрагментов могла быть выполнена на данном выходном устройстве.

Все операции по разбиению на мозаику выполняются на вкладке **Tile (Мозаика)** диалогового окна Job Properties (Свойства задания). Для того, чтобы открыть это окно:

1. Выберите задание.
2. В меню **File (Файл)** выберите команду **Job Properties (Свойства задания)**.
3. Выберите вкладку **Tile (Мозаика)**.

На этой вкладке доступны следующие установки:

Panel Size (Размер панели)

Под панелью понимается часть задания, которая будет разделена на отдельные фрагменты, и эти фрагменты будут выведены в печать с использованием программы. Если размеры панели выбраны такими, что она не покрывает всего задания, то будут распечатаны только те фрагменты, которые соответствуют этой панели.



Значения ширины (width) и высоты (height) панели. Чтобы внести изменения введите соответствующие численные значения или воспользуйтесь счетчиком со стрелками.



Размеры полей (margin). Поле – это часть панели, которая выходит за границы задания.

Selected Tile (Выбранные фрагменты)

Выбирает значение ширины (width) и высоты (height), которые выводятся в показанных ниже полях.



Выбор фрагмента для редактирования. Выбранный фрагмент подсвечивается в области предварительного просмотра.



Показывает ширину (width) и высоту (height) выбранного фрагмента. Для изменения введите численное значение или используйте кнопки со стрелками.

Print (Печать)

Если опция выбрана, то выбранный фрагмент будет выводиться на печать вместе с остальным заданием. Если опция не выбрана, то фрагмент отмечается с использованием выделения в виде сетки, наложенной поверх этого фрагмента в области предварительного просмотра, и этот фрагмент не выводится на печать.

All Tiles (Ко всем фрагментам)

Эти установки применяются ко всем фрагментам и помогают пользователю быстро вводить установки для автоматического разделения на мозаику, состоящую из фрагментов одинакового размера.



Выбор этой опции делит задание вертикально на ряд столбцов, определенной ширины. Все столбцы имеют одинаковое значение ширины.



Выбор этой опции делит задание горизонтально на ряд полос, определенной высоты. Все полосы имеют одинаковое значение высоты.



Если вы знаете, что хотите поделить задание на фрагменты определенных размеров, то введите здесь значения параметров для ширины (width) и высоты (height) для таких фрагментов.



Установка значения параметра для перекрытия между фрагментами мозаики. Для создания зазоров между фрагментами следует ввести отрицательное значение установки.

Print Tilemap (Печать картограммы фрагментов)

Осуществляет распечатку картограммы расположения фрагментов мозаики, служащей для помощи при сборке полного изображения. Смотрите раздел «Печать картограммы расположения фрагментов мозаики (Printing a Tile Map)» на странице [290](#) для дополнительной информации.

Reset (Сброс)

Щелчок на эту кнопку возвращает все исходные значения параметров и установок.

Разделение задания на фрагменты мозаики

Задание выводится в виде большого единого фрагмента, который охватывает все исходное задание. Этот фрагмент мозаики устанавливается по умолчанию.

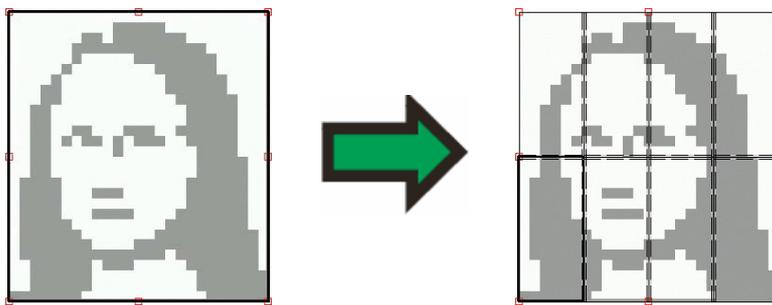
Чтобы разделить задание на ряд фрагментов, уменьшите значение ширины (width) и/или высоты (height) указанного первого фрагмента, используя поля  и  в разделе **Selected Tile (Выбранный фрагмент)**. Новые поля будут создаваться автоматически таким образом, чтобы покрыть всю отмеченную область задания.

Например, чтобы разделить задание размером 30x25 на два вертикальных фрагмента установите в поле  значение параметра 15. Это приведет к уменьшению размеров первого фрагмента до 15x25. Второй фрагмент с размерами 15x25 будет создан автоматически.

Деление задания на фрагменты одинаковой высоты или одинаковой ширины

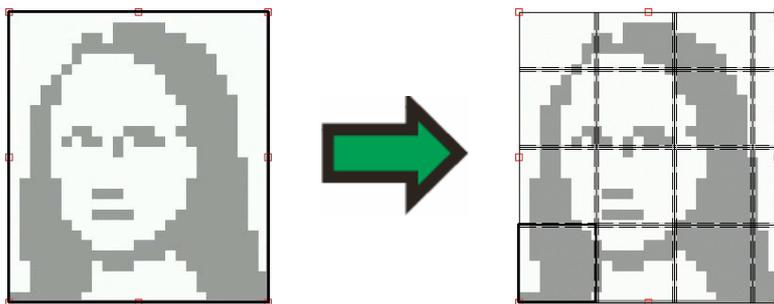
Чтобы разделить задание на заданное число одинаковых горизонтальных или вертикальных полос:

1. Включите флажки опций  или , чтобы разделить задание на вертикальные или горизонтальные полосы.
2. Введите значение для числа столбцов в поле .
3. Введите значение для числа полос в поле .
4. Введите значение параметра для перекрытия между фрагментами в поле .

**Деление задания на фрагменты одинаковых размеров**

Чтобы разделить задание на ряд одинаковых фрагментов определенных размеров:

1. Включите флажки опций  и , чтобы использовать при делении на мозаику одинаковые фрагменты определенных размеров.
2. Установите значение параметров в полях  и  для ширины и высоты фрагментов мозаики.
3. Введите значение параметра для перекрытия между фрагментами в поле .



- Если фрагменты выбранных размеров не покрывают равномерно все задание, то можно уменьшить размеры фрагментов за правый и верхний край таким образом, чтобы фрагменты равномерно покрыли все исходное изображение.

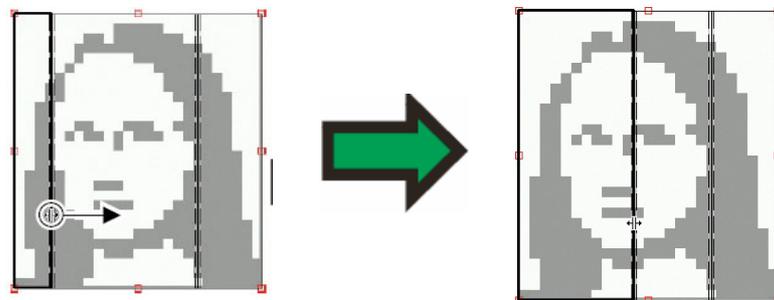
Выбор фрагмента

Чтобы выбрать фрагмент, можно щелкнуть на фрагмент в области предварительного просмотра или выбрать фрагмент, используя поле в секции **Selected Tile (Выделенный фрагмент)** на вкладке Tile (Мозаика).

Редактирование фрагментов мозаики

Чтобы изменить размеры выбранного фрагмента, измените значение параметров, введенных в поля и .

Вы также можете изменять размеры фрагментов перетаскиванием за углы в панели предварительного просмотра.

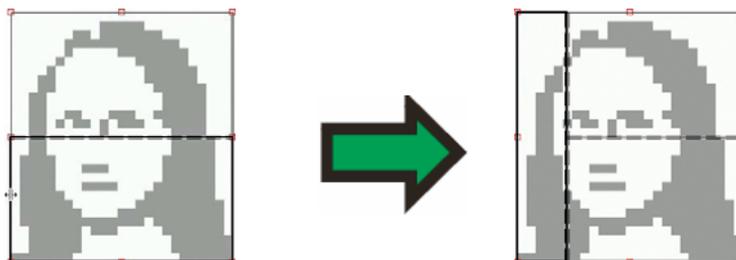


Щелкните на границу и перетащите для изменения размеров.

- Если включен какой либо из флажков опции **All Tiles (Для всех фрагментов)**, то поля и могут быть недоступны. В этом случае все значения параметров в полях могут быть заменены, чтобы поддерживать одинаковые размеры всех фрагментов. И фрагменты нельзя редактировать, используя возможности в панели предварительного просмотра.

Если вы перетаскиваете за края панели таким образом, чтобы выделялась только часть задания, то будет создаваться новый фрагмент таким образом, чтобы покрывалась выделяемая область задания.

Исключением из этого правила является ситуация, когда вы собираетесь изменить размеры панели, используя маркеры для обрезки (смотрите раздел «Обрезка задания» на странице [291](#) для дополнительной информации).



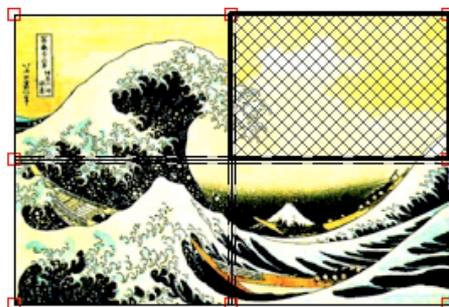
Щелкните и перетащите край панели, чтобы добавить новый фрагмент.

Предотвращение вывода в печать конкретного фрагмента мозаики

Для предотвращения распечатки конкретного фрагмента вместе с остальным заданием:

- Щелкните дважды на фрагменте в панели предварительного просмотра.
- Щелкните правой кнопкой на фрагменте в панели предварительного просмотра.
- Выберите фрагмент в секции **Selected Tile (Выделенный фрагмент)** на вкладке Tile (Мозаика) и снимите флажок в окошке **Print (Печать)**.

Фрагмент, который не будет распечатываться, помечается структурой в виде мерцающей сетки.



← Фрагмент, который не распечатывается

Чтобы отключить запрет на печать конкретного фрагмента, и снова вывести его на печать:

- Дважды щелкните или щелкните правой кнопкой на этот

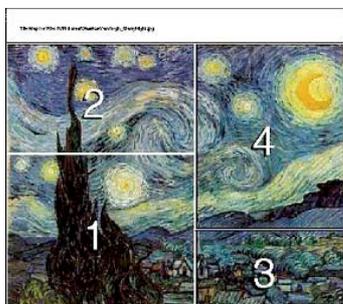
фрагмент, чтобы снова включить его в задание на печать.

- Выберите фрагмент в секции **Selected Tile (Выделенный фрагмент)** на вкладке **Tile (Мозаика)** и включите флажок в окошке **Print (Печать)**.

Один фрагмент в каждом задании всегда должен оставаться в категории распечатываемых фрагментов. Если вы попытаетесь запретить печать для всех фрагментов мозаики, то один из фрагментов все равно вернется в состояние, при котором будет разрешена печать этого фрагмента.

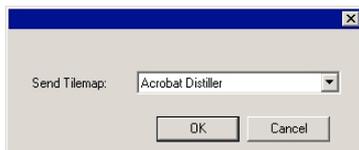
Печать картограммы расположения фрагментов мозаики (Printing a Tile Map)

Программа позволяет распечатывать картограмму с взаимным расположением фрагментов мозаики, на которой отображается, как следует собирать полное изображение из фрагментов. На каждом фрагменте указывается соответствующий номер, который печатается в середине фрагмента.



Чтобы распечатать картограмму с расположением фрагментов:

1. Щелкните на кнопку **Print Tile Map (Печать картограммы с расположением фрагментов)** на вкладке **Tile (Мозаика)**.



2. Выберите плоттер, который вы хотите использовать для распечатки картограммы с расположением фрагментов.

Если вы захотите отправить картограмму с расположением фрагментов мозаики на настольный принтер или сетевой принтер, то сначала создайте установки (setup) для этого принтера, а затем выберите этот набор с установками (setup) в этом месте.

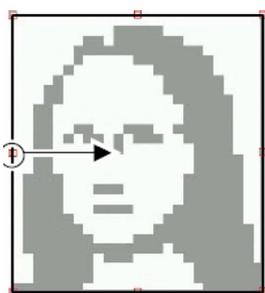
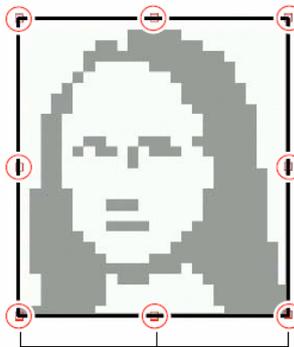
3. Щелкните на кнопку **ОК**.

Обрезка задания (Cropping a Job)

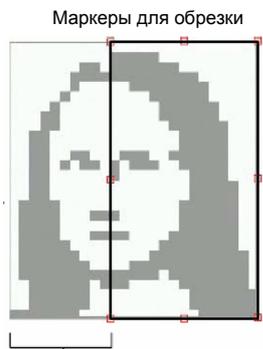
Чтобы отрезать часть задания, чтобы она не выводилась на печать:

1. Откройте диалоговое окно Job Properties (Свойства задания) для данного задания.
2. Выберите вид предварительного просмотра фрагментов мозаики (Tiling Preview view) для данного задания.
3. Перетащите маркеры обрезки так, чтобы ненужная часть изображения была обрезана.

Все части задания, которые выходят за пределы контура обрезки, не будут выводиться на печать.



Перетаскивание маркеров обрезки (cropping handle)



Маркеры для обрезки
Обрезаемая область задания

Вы можете также обрезать задание, уменьшая размер панели, используя поля ,  и  в секции **Panel Size (Размер панели)** на вкладке **Tile (Мозаика)**.

Отмена всех фрагментов мозаики и обрезки

Чтобы отменить разделение на фрагменты мозаики и введенные обрезки и сделать задание снова единым изображением, щелкните на кнопку **Reset (Сброс)**.

 Если размеры задания оказываются больше размеров используемого носителя, то оно все равно останется разделенным на фрагменты, необходимые для вписывания в формат носителя.

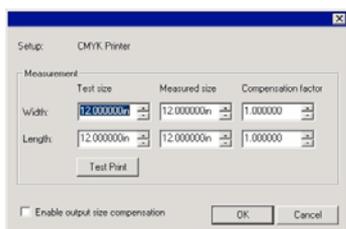
Использование опции «Output Size Compensation» (Компенсация размеров при выводе)

Опция «Output Size Compensation» (Компенсация размеров при выводе) позволяет пользователю измерять небольшие отклонения

выходных размеров и компенсировать их.

Для использования опции «Output Size Compensation» (Компенсация размеров при выводе) при работе с конкретным набором установок (setup):

1. Выберите набор установок для вашего выходного устройства.
2. В меню Setup (Настройки) выберите команду Output Size Compensation (Компенсация размеров при выводе).



3. Введите значение параметров для Ширины (**Width**) и Длины (**Length**) тестовой структуры, которую вы хотите распечатать для проверки размеров тестового изображения (**Test size**). Для получения наилучших результатов отпечаток должен быть максимально возможным размера, но при этом тест должен быть вписан в формат носителя.
4. Щелкните на кнопку **Test Print (Контрольная печать)**.
5. Измерьте реальные размеры на контрольном отпечатке и введите значение для Ширины (**Width**) и Длины (**Length**) в соответствующие поля под строкой **Measured size (Измеренные значения размеров)**.
 - ☰ Программа автоматически рассчитывает коэффициент компенсации для масштабирования размеров задания при выводе на печать, чтобы скомпенсировать разницу в исходных размерах и фактических размерах при выводе на печать.
6. Установите флажок «**Enable output size compensation**» (Разрешить компенсацию размеров при выводе) для автоматического масштабирования в процессе распечатки всех последующих заданий с использованием данного набора установок (setup) с учетом коэффициентов компенсации, рассчитанных по результатам вывода контрольной печати.
7. Щелкните на кнопку **OK**.

Вы должны устанавливать опцию «Output Size Compensation» (Компенсация размеров при выводе) независимо для каждого набора установок (setup), используемых для вашего выходного устройства. Опция «Output Size Compensation» (Компенсация размеров при выводе) не влияет на размеры самого задания, которые выводятся в диалоговом окне Job Properties (Свойства задания).

ПриложениеА – Код ASCII

32		64	@	96	`	128	€	160		192	À	224	à
33	!	65	A	97	a	129		161	¡	193	Á	225	á
34	"	66	B	98	b	130	,	162	¢	194	Â	226	â
35	#	67	C	99	c	131	f	163	£	195	Ã	227	ã
36	\$	68	D	100	d	132	..	164	¤	196	Ä	228	ä
37	%	69	E	101	e	133	...	165	¥	197	Å	229	å
38	&	70	F	102	f	134	†	166	¦	198	Æ	230	æ
39	'	71	G	103	g	135	‡	167	§	199	Ç	231	ç
40	(72	H	104	h	136	ˆ	168	¨	200	È	232	è
41)	73	I	105	i	137	‰	169	©	201	É	233	é
42	*	74	J	106	j	138	Š	170	ª	202	Ê	234	ê
43	+	75	K	107	k	139	<	171	«	203	Ë	235	ë
44	,	76	L	108	l	140	œ	172	¬	204	Ì	236	ì
45	-	77	M	109	m	141		173		205	Í	237	í
46	.	78	N	110	n	142	Z	174	®	206	Î	238	î
47	/	79	O	111	o	143		175	¯	207	Ï	239	ï
48	0	80	P	112	p	144		176	°	208	Ð	240	ð
49	1	81	Q	113	q	145	'	177	±	209	Ñ	241	ñ
50	2	82	R	114	r	146	'	178	²	210	Ò	242	ò
51	3	83	S	115	s	147	"	179	³	211	Ó	243	ó
52	4	84	T	116	t	148	"	180	´	212	Ô	244	ô
53	5	85	U	117	u	149	*	181	µ	213	Õ	245	õ
54	6	86	V	118	v	150	-	182	¶	214	Ö	246	ö
55	7	87	W	119	w	151	—	183	·	215	×	247	÷
56	8	88	X	120	x	152	"	184	,	216	Ø	248	ø
57	9	89	Y	121	y	153	™	185	¹	217	Ù	249	ù
58	:	90	Z	122	z	154	š	186	º	218	Ú	250	ú
59	;	91	[123	{	155	}	187	»	219	Û	251	û
60	<	92	\	124		156	œ	188	¼	220	Ü	252	ü
61	=	93]	125	}	157		189	½	221	Ý	253	ý
62	>	94	^	126	~	158	ž	190	¾	222	Þ	254	þ
63	?	95		127	□	159	ÿ	191	¿	223	ß	255	ÿ

Code – код, Char - символ

Приложение В – Инсталляция

Следующие динамически подключаемые библиотеки - DLL инсталлируются в папку Windows:

- ctl3d32.exe
- hhupd.exe
- mfc42.dll
- mfc42u.dll
- msflxgrd.ocx
- msinet.ocx
- msvbvm50.dll
- msvcirt.dll
- msvcp60.dll
- msvcr7.dll
- owl250f.dll
- stdole2.tlb
- vb5.olb
- vb5.dll
- sentinel.vxd



Файл sentinel.vxd не инсталлируется при использовании операционных систем Windows NT, 2000 и XP.

В системной папке самой программы при ее инсталляции создаются следующие папки:

Archive (Архив)	Используется по умолчанию в качестве папки для хранения менеджером выходной продукции (Production Manager), когда в него добавляется задание.
Borders (Границы)	Содержит дополнительные виды ограничительных рамок.
Casfonts (Шрифт Casfonts)	Содержит файлы шрифтов в формате Casfont
Color (Цвет)	Содержит драйверы для цветной печати.
Custom Characters (Пользовательские символы)	Содержит параметры, задаваемые пользователем.
Density (Плотность)	Содержит файлы, используемые для настройки плотностей. В этой папке находятся свои папки для каждой модели плоттера различных компаний изготовителей.
Dictionaries (Словари)	Содержит файлы словарей, используемых для проверки орфографии.
Filters (Фильтры)	Содержит фильтры, используемые при импорте файлов.
Forms (Формы)	Содержит формы, используемые при оценке заданий.
FSFonts (Шрифты FS)	Содержит файлы шрифтов в формате FSFont.
Help (Справка)	Содержит файлы электронной справочной системы - Help (руководство пользователя и файл «read me»).
ICCProfile (Профиль ICC)	Содержит файлы калибровки - ICC Calibration Files. В этой папке находятся свои папки для каждой модели плоттера различных компаний изготовителей.

Jobs (Задания)	Используется менеджером выходной продукции (Production Manager) для хранения файлов заданий. В этой папке находятся свои папки для каждой модели плоттера различных компаний изготовителей.
OutputDrivers (Выходные драйверы)	Содержит драйверы CSM и DLL для принтеров и плоттеров.
Plugins (Встраиваемые модули)	Содержит подключаемые модули DLL, используемые вашей программой.
Printers (Принтеры)	(Не используется)
Profiles (Профили)	Содержит файлы рабочей среды (workspaces), используемые для определения интерфейса пользователя. Смотрите раздел «Использование рабочего пространства (Workspaces)» на странице 45.
Program (Программа)	Содержит основные модули вашей программы.
Samples (Примеры)	Содержит файлы примеров в нескольких форматах, например, файлы в форматах FS, TIFF, JPEG, EPS, и т.п.
Shapes (Формы)	Содержит файлы определений для форм, задаваемых параметрически.
Styles (Стили)	Содержит стили текста, задаваемые пользователем.
Swatch (Палитры цветов)	Содержит палитры цветовых образцов и библиотеки цветов. Смотрите страницу 108 .
Temp (Временная)	Содержит временные файлы, которые создаются в процессе обработки заданий.
Templates (Шаблоны)	Содержит шаблоны.
URWFonts (Шрифты URW)	Содержит файлы шрифтов в формате URW.

Приложение С – Поддерживаемые форматы файлов

Форматы файлов, поддерживаемые программой разработки приложений

Форматы файлов	Расширение	Импорт	Экспорт
Adobe Illustrator	ai, EPS	10.0	6.0
Adobe PhotoShop	psd	6.0	4.0
AutoCAD Drawing	dwg	14	-----
CASmate	scv	6.52	6.52
Clip Art	ca	4 / 5	4 / 5
CorelDRAW Drawing	cdr	6.0	-----
CorelDraw Exchange Meta-File (Файл)	cmx	8.0	-----
Digital Microprocessor Plotter Language (DMPL)	plt	Примечание 1	-----
Drawing Exchange File	dxg	Примечание 1	Примечание 1
EnRoute	enr	2.3	-----
FlexiSIGN 5.x	fs, pd, fd, fc, fe	5.9	4 / 5
FlexiSIGN 6.x	fs	6.0	6 / 7
Flexi7	Fs	7.0	7.0
Gerber Art Definition	gad	-----	1.0
Hewlett Packard Graphics Language (HPGL)	hpg, hgl, plt	Примечание 1	Примечание 1
Hewlett Packard Graphics Language II (HPGL/2)	hpg, hgl, plt	Примечание 1	Примечание 1
Ikarus	ik	Примечание 1	-----
Inspire	sci	1.6	-----
Joint Photograph Experts Group (JPEG)	jpg	Примечание 1	Примечание 1
Kodak Flashpix	fpx	1.0	-----
Kodak PhotoCD	pcd	Примечание 1	-----
Macintosh Quickdraw PICT	pct	Примечание 1	-----
Microsoft Windows MetaFile	wmf	Примечание 1	-----
Portable Network Graphics (PNG)	png	Примечание 1	Примечание 1
Portable Document Format (PDF)	pdf	1.3	-----
PostScript	ps, EPS, 2ps, fjb, prn	2.0	3.0

Targa	tga	2.0	2.0
Text	txt	Примечание 1	-----
Tag Image File Format (TIFF)	tif	Примечание 1	Примечание 1
Windows bitmap	Bmp	Примечание 1	Примечание 1
Zsoft PC Paintbrush	pcx	5.0	-----

 Примечание 1: Номер версии не существует или не доступен.

Форматы файлов, поддерживаемые менеджером выходной продукции (Production Manager)

Форматы файлов	Расширение	Импорт	Экспорт
Joint Photograph Experts Group (JPEG)	jpg	Примечание 1	-----
Tag Image File (Файл) Format (TIFF)	tif	Примечание 1	-----
Portable Document Format (PDF)	pdf	1.3	-----
PostScript	ps, EPS, 2ps, fjb, prn	2.0	-----
Windows bitmap	bmp	Примечание 1	-----
Файлы в своем внутреннем формате	prt, plt	Примечание 1	Примечание 1
Plot / Cut Job Files	job	Примечание 1	Примечание 1
Print Job Files	fjb	7.0	-----
Kodak PhotoCD	pcd	Примечание 1	-----

 Примечание 1: Номер версии не существует или не доступен.

Приложение D – Список возможностей

	Модуль PhotoPRINT EDITOR	Модуль PhotoPRINT DX
Работа с файлами		
Templates (Шаблоны)	x	
Размещение объектов		
Auto Serialize (Автоматически создать серию)	x	
Работа с цветом		
Создание образцов цветовых палитр CMYK		x
Создание образцов текущих цветовых палитр CMYK	x	x
Работа с текстом		
Поддержка шрифта Braille	Дополнительно	Дополнительно
Поддержка шрифтов URW	Дополнительно	Дополнительно
Использование менеджера выходной продукции (Production Manager)		
Менеджер выходной продукции (Production Manager)		x
Опция «Компенсация размеров при выводе» (Output Size Compensation)		x

 Здесь приведены только основные характеристики, которые отличают версии программы. Не все отличия программ представлены в этой таблице.

Приложение Е. Горячие клавиши

Alignment (Выравнивание)	
Align Both Centers (Выравнивание по центрам)	CTRL+5
Align Both Centers to Page (Выравние центров по странице)	CTRL+SHIFT+5
Align Bottom (Выравнивание по нижнему краю)	CTRL+2
Align Bottom to Page (Выравнивание нижнего края по странице)	CTRL+SHIFT+2
Align Horizontal Centers (Выравнивание центров по горизонтали)	CTRL+3
Align Horizontal Centers to Page (Выравнивание центров по горизонтали относительно страницы)	CTRL+SHIFT+3
Align Left (Выравнивание по левому краю)	CTRL+4
Align Left to Page (Выравнивание левого края по странице)	CTRL+SHIFT+4
Align Right (Выравнивание по правому краю)	CTRL+6
Align Right to Page (Выравнивание правого края по странице)	CTRL+SHIFT+6
Align Text Baselines (Выравнивание по базовой линии текста)	CTRL+0
Align Top (Выравнивание по верхнему краю)	CTRL+8
Align Top to Page (Выравнивание верхнего края по странице)	CTRL+SHIFT+8
Align Vertical Centers (Выравнивание центров по вертикали)	CTRL+7
Align Vertical Centers to Page (Выравнивание центров по вертикали относительно страницы)	CTRL+SHIFT+7
Arranging (Расположение)	
Back One (На один уровень вниз)	CTRL+PAGE DOWN
Compound (Объединить в составной объект)	CTRL+M
Convert to Outlines (Преобразовать в контур)	CTRL+SHIFT+O
Convert to Outlines (Преобразовать в контур)	V
Forward One (На один уровень вперед)	CTRL+PAGE UP
Group (Группировать)	CTRL+G
Redraw (Обновить экран)	CTRL+E
Redraw (Обновить экран)	F5
Repeat (Повторить)	CTRL+D
Resize (Изменить размер)	CTRL+K
Reverse Path Direction (Обратное направление пути)	CTRL+SHIFT+D
Rotate (Повернуть)	CTRL+R
Spacing (Расположение)	J
To Back (Назад)	SHIFT+NEXT
To Front (Вперед)	SHIFT+PRIOR
UnCompound (Разбить составной объект)	CTRL+J
Ungroup (Разгруппировать)	CTRL+U

Other (Другие)	
Cancel Edit (Отмена правки)	ESC
Close (Закреть)	CTRL+F4
Close (Закреть)	CTRL+W
Exit (Выход)	ALT+F4
Help Topics (Разделы справочной системы)	F1
New (Новый)	CTRL+N
Open (Открыть)	CTRL+O
Quit (Завершить)	Command+Q
Save (Сохранить)	CTRL+S
Save As (Сохранить, как)	CTRL+SHIFT+S
Palettes (Палитры)	
Color Mixer (Модуль смешения цветов)	M
DesignCentral (Главное окно проектирования)	CTRL+I
DesignEditor (Редактор проекта)	E
Fill/Stroke Editor (Редактор заливки/контуров)	I
Path Editing (Редактор пути)	
Select Point Tool (Инструмент выбора точки)	N
Bezier Path Tool (Инструмент выбора пути)	P
Add Point (Добавить точку)	+
Remove Point (Удалить точку)	-
Selecting (Выбор)	
Select Tool (Инструмент выбора)	A
Clear (Очистить)	BACKSPACE
Clear (Очистить)	DELETE
Copy (Копировать)	CTRL+C
Copy (Копировать)	F3
Copy (Копировать)	CTRL+INSERT
Cut (Вырезать)	F2
Cut (Вырезать)	CTRL+X
Delete Now (Удалить сейчас)	SHIFT+BACK
Delete Now (Удалить сейчас)	SHIFT+DELETE
Deselect (Отмена выделения)	CTRL+SHIFT+A
Invert Selection (Инверсное выделение)	CTRL+SHIFT+I
Paste (Вставить)	SHIFT+INSERT
Paste (Вставить)	CTRL+V
Paste (Вставить)	F4
Redo (Повторить)	CTRL+Y
Redo Multiple (Повторить несколько)	CTRL+SHIFT+Y
Select All (Выделить все)	CTRL+A
Undo (Отменить)	F1
Undo (Отменить)	CTRL+Z
Undo Multiple (Отменить несколько)	CTRL+SHIFT+Z

Индекс

(Абсолютный колориметрический метод визуализации).....	204	Вкладка Advanced (Дополнительные установки) ..	217
Adobe Type 1.....	147	вкладка Bitmap (Растр).....	169
CMYK.....	103	вкладка Character (Шрифт)	141
Duotone.....	104	вкладка Color (Цвет).....	112
Eyedropper	106	Вкладка Color (Цвет).....	222
Fill	39	вкладка Color Adjust (Настройка цветопередачи) ...	272
HSB	103	вкладка Cut (Резка)	265
LAB.....	103	вкладка Document (Документ)..	65
License Agreement	25, 26	вкладка Effects (Эффекты).....	70
OLE объекты.....	49	вкладка File Path (Путь к файлу)	46
RGB	103	вкладка Find (Найти).....	115
Soft Proof.....	41	Вкладка Font (Шрифт)	47
Spot	104	Вкладка General (Общие свойства)	210
Автоматическая вложенность	246	вкладка Grid (Сетка)	35
Автоматическое преобразование единиц измерения.....	64	вкладка Labels and Marks (Этикетки и метки).....	267
автоматическое разбиение на мозаику	214	Вкладка Layers (Слои).....	72
Автоматическое создание серии	90	вкладка Layout (Макет)	253
автоматическое создание типов палитр цветов	116	вкладка Library (Библиотека) .	115
<i>активный набор установок</i> ...239		вкладка Object (Объект)	69
аппаратный ключ защиты.....	26	Вкладка Objects (Объекты)	76
арифметические операторы.....	64	вкладка Panel (Панели).....	213
арифметические операции.....	63	вкладка Paragraph (Абзац).....	141
атрибуты текста.....	137	вкладка Path (Контур).....	165
блокировка направляющей	36	вкладка Point (Точка).....	165
блокировка объектов	94	вкладка Print Options (Параметры печати)	263
ввод новых установок	238	Вкладка Rotate (Поворот).....	67
ввод параметров (Setup)	229	вкладка Ruler (Линейка)	35
ввод предпочтительных глобальных установок	235	вкладка Separations (Цветоделения).....	273
ввод цифровых значений	63	Вкладка Setup (Настройки)	71
Векторы.....	49	Вкладка Size (Размер).....	66
вкладка «Color Management» (Управление цветом)	257	вкладка Stroke (Контур).....	127
		вкладка Tile (Мозаика).....	266

вкладка Tools (Инструменты) ...47	форме объекта 196
вкладка Workflow (Рабочий процесс при работе с заданием)..256	закрытие документа 52
Вкладка Профиль.....169	изменение вида 37
вкладка Свойства слоя (Layer Properties)74	Изменение параметров кисти 184
вложенность заданий.....281	изменение порядка объектов .. 95
Вложенность страниц255	Изменение размеров объекта . 82
Внедренные объекты.....52	изменение регистра шрифта . 147
всплывающие подсказки33	Изменение цвета 115
входной профиль169	Изменение цвета слоя75
входной профиль ICC275	Изменение цветового режима растрового изображения..... 174
выбор объекта внутри эффекта80	изменение свойств слоя 74
Выбор сегментов.....163	Изображение..... 168
Выравнивание300	Импорт растровых изображений 170
Выравнивание объектов.....96	Импорт файлов..... 50
Горизонтальный текст.....133	инверсный выбор..... 81
Горячие клавиши.....27, 300	Инструмент Crop (Обрезка) ... 180
группировка заданий вручную282	Инструмент Eraser (Ластик) ... 178
Группировка объектов91	Инструмент Fill (Заливка)..... 181
группировка страниц284	Инструмент Lasso (Лассо)..... 175
диалоговое окне Print Option (Параметры печати).....206	Инструмент Magic Wand (Магическая палочка) 176
Диалоговое окно Color Settings (Установки для цветной печати).....201	Инструмент Marquee (Область)..... 175
Диалоговое окно Color Specs (Параметры цвета)..... 112	Инструмент Move (Переместить) 177
Диалоговое окно Job Properties (Свойства задания)250	Инструмент Paintbrush (Кисть) 179
Диалоговые окна Cutter Driver Options (Опции для драйвера каттера).....279	Инструмент Pencil (Карандаш) 179
динамически подключаемые библиотеки295	Инструмент Stamp (Штамп).... 182
добавить выходной профиль.....261	инструмент Безье 161
добавить задание.....246	инструмент для выделения 79
добавить новый тип носителя274	инструмент для измерений (Measure tool) 200
добавить новый фрагмент289	инструмент рисования от руки 162
журнал регистрации249	Инструменты для масштабирования..... 37
заключительноо покрытие по	информация о задании 56
	использование фильтров..... 185

Использование шаблонов	58	навигатор.....	38
картограмма с взаимным расположением фрагментов мозаики	290	Наклонная линейка.....	260
Кернинг (Kerning).....	148	наклонные линейки раstra	276
код ASCII.....	294	Направляющие	35
Команда Deskew (Устранить перекос)	87	начало координат для линейек..	34
команда Merge (Слияние).....	110	область (Marquees).....	174
команда Mirror (Зеркальное отражение).....	86	обрезка задания	291
команда Redraw (Обновить).....	41	Объединение (Merging) слоев .	75
команда Repeat (Повторить)	45	окно Color Mixer (Смеситель цвета).....	105
Команда Spacing (Расположение)	98	Окно Preferences (Предпочтения)	46
Комбинирование (Compounding) объектов.....	92	Окно проектирования DesignCentral.....	63
конвертирование объектов OLE.....	55	Окно редактора проекта DesignEditor	72
контрольная точка (Control Point)	166	Опция «Output Size Compensation» (Компенсация размеров при выводе).....	292
контрольные маркеры.....	132	опция Color Filter (Цветной фильтр).....	42
Контур	158	опция Gradient Fill (Градиентная заливка)	124
Контурная обрезка.....	197	Опция Nesting (Вложенность) ..	99
Конфигурирование установок	230	опция No Fill (Нет заливки).....	121
копирование объектов	87	опция Pattern Fill (Заливка текстурой).....	122
кривые Безье	159	Опция Print Preview (Предварительный просмотр печати).....	205
Линейка раstra.....	219	опция Solid Fill (Непрозрачный цвет).....	121
Линейки	33	отделение грунтовки от объектов	194
маска	93	открытие файла	50
Межстрочное расстояние	142	отмена (Undo)	43
Менеджер выходной продукции	209	относительный колориметрический метод визуализации	203
Меню	31	Очистка эффекта.....	190
метки для обрезки.....	220	Палитра образцов цвета	108
метки для приводки.....	131	Палитра цветовых образцов....	33
Метод визуализации	169	панель для редактирования	
метод визуализации - Насыщение	203		
метод визуализации, относящийся к ощущениям	203		
методы визуализации	203		

растровых изображений	174	привязка объектов	101
панель инструментов для работы с шаблонами	59	Применение эффектов.....	77
Переименование объектов.....	77	программные предпочтения	46
Перемещение объектов.....	83	Путь к архивному файлу.....	236
пересылка документа в программу EnRoute	52	работа с цветом.....	103
Печать заданий	248	Рабочая область.....	33
печать контрольного задания.249		рабочее пространство (Workspace)	45
печать на настольном принтере	205	Разделение задания на фрагменты мозаики	287
Пиксел.....	168	Разделение эффектов	190
пипетка.....	105	разрешение	172
Плашечные цвета	204	Разрешение	219
поворот объектов	84	разрешение растрового изображения	169
повторение (Redo)	43	разрыв текста.....	149
Подача вперед после печати.....	264	Растровые изображения	49
поддерживаемые форматы файлов	297	Расчет отношений	64
Поиск файлов	57	Расчет процентов	64
Полосы прокрутки	37	редактор Fill/Stroke (Заливка/Контур).....	120
Порядок вывода слоев	74	Ресэмплинг.....	173
порядок расположения объектов	77	Связанный объект	52
Правка объектов OLE	55	Сетки	34
Правка текста	144	Сканирование	170
правка установок.....	240	скрытая палитра инструментов	31
правка шаблонов.....	61	Слияние похожих цветов	111
Предварительный просмотр ..	186	создание грунтовки переменной плотности	194
предварительный просмотр изображений	40	создание контура для резки...	197
предотвращение распечатки конкретного фрагмента.....	289	создание направляющей	35
предпочтения для документа ...	46	создание непрозрачной грунтовки	193
преобразование вектора в растр	172	создание нового документа	49
преобразование векторного объекта в слой грунтовки	195	Создание новой палитры	108
Преобразование обводки в контур.....	163	создание новой структуры	110
преобразования слоя грунтовки в векторный объект	195	Создание новых цветов	114
		создание новых шаблонов.....	60
		сохранение документов	51
		специальная вставка	89

специальные эффекты	190	Фильтр Brightness/Contrast (Яркость/Контраст)	188
Стандартная панель инструментов.....	29	Фильтр Color Balance (Цветовой баланс).....	188
Строка состояния	36	Фильтр Reduce Noise (Уменьшить шумы)	185
счетчик для набора значений...63		Фильтр Sharpen (Повысить резкость).....	187
текст Брайля.....	150	Фильтры Adobe	189
Текст по дуге.....	133	формат <i>PostScript</i>	49
Текст по кривой линии	134	Формат архива.....	236
текстовый блок	133	Цвет фона	107
технологии внедрения объектов OLE	53	Цветовой режим	219
Тип псевдослучайного смещения цветов	219	цветовые модели.....	103
точная линеатура	279	Шаблоны	58
трансформирование вектора в контур для оезки.....	199	шрифты	155
Удаление грунтовок.....	194	штрих-код	151
удаление набора установок ...239		Экспорт файлов	51
удаление объектов.....	101	Эффект «грунтовок» (underbase).....	192
удаление цветов	111	Эффект «Заключительной обработки» (Finisher effect)	195
Удаление цветов из палитры .114		Эффект Brighten (Усиления яркости)	191
управляющие маркеры	132	Эффект Magnify (Увеличение)	192
установка By touching (При касании)	80	Эффект Wireframe (Каркас) ...	192
установка кернинга	148	Эффект инверсии (Invert Effect).....	191
Устранение перекоса.....	87	эффект линзы (Lens).....	191
Утилита Clear Preferences (Очистка предпочтений)	27	Эффект прозрачности (Transparent Effect).....	191
Утилита Install Password (Установка пароля)	27	эффект слияния.....	190
фильтр - Уровень	187		
Фильтр Blur (Размытие)	186		