

Channel Mixer

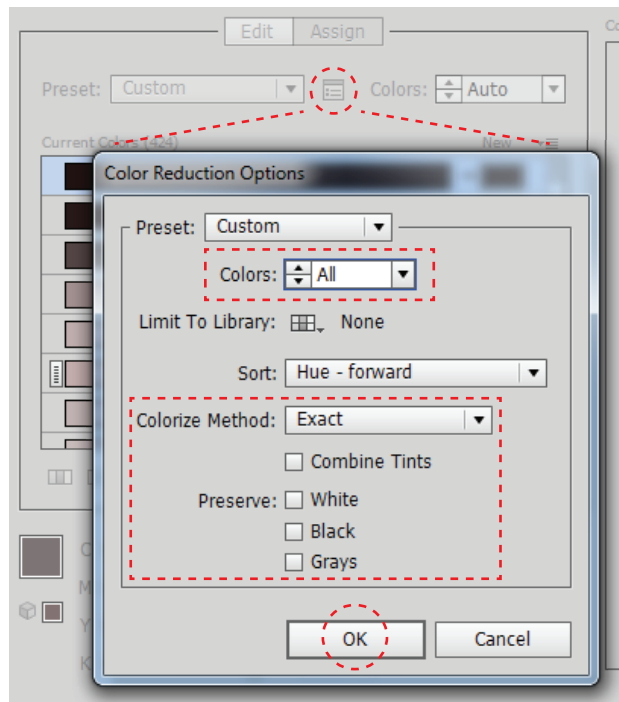
Краткий курс

Главный принцип скрипта - перекрашивание объектов через изменения цвета глобальных свотчей.

Скрипт НЕ меняет цвет объекта, он меняет цвет свотча, который к нему привязан.

1. Применить Recolor Artwork

Настроить параметры:



2. Скриптом сделать свотчи глобальными - "make global" - OK.

3. В Recolor Artwork применить к объекту группу свотчей с именем "Channel Mixer Group".

*Если на данном этапе цвета перекрасились с искажениями, удалите последнюю группу свотчей и начните с начала.

4. Теперь можно запускать скрипт.

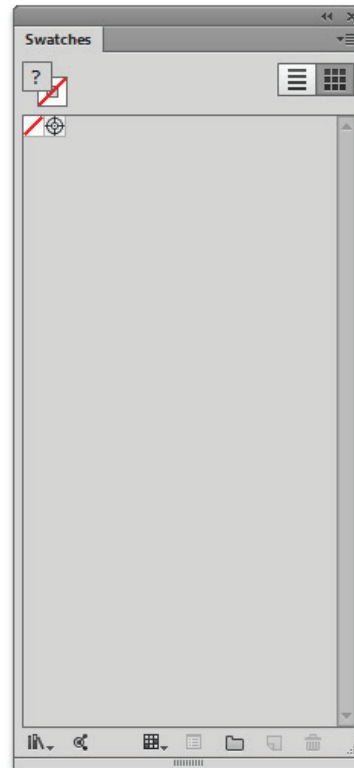
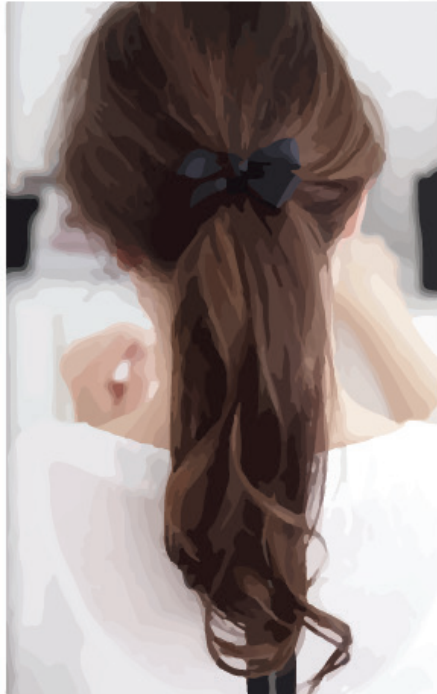
Проценты можно регулировать курсором с клавиатуры:
вверх, вниз - 1%, с шифтом - 10%.

Минимальный процент можно задавать курсором с клавиатуры:
вверх и вниз - шаг 0,4%
и с зажатым шифтом - шаг 1%

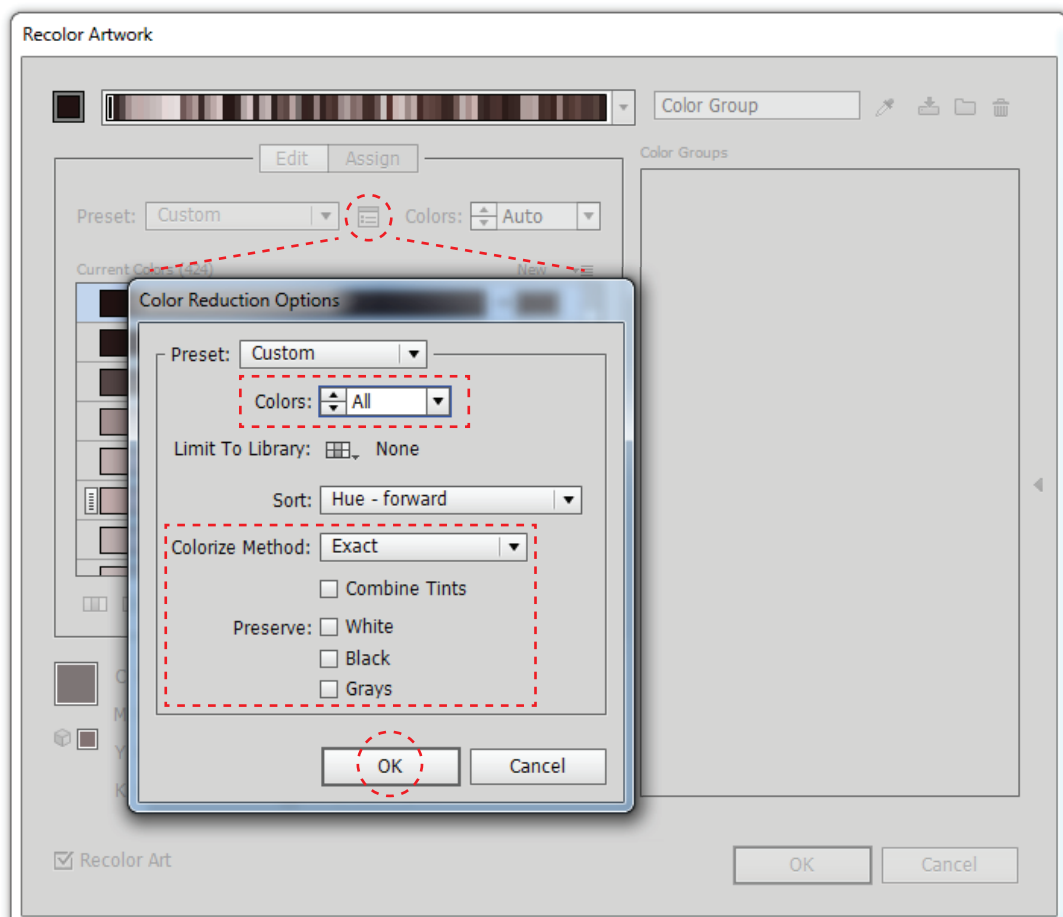
Полный курс

Главный принцип скрипта - перекрашивание объектов через изменения цвета глобальных свотчей.
Скрипт НЕ меняет цвет объекта, он меняет цвет свотча, который к нему привязан.

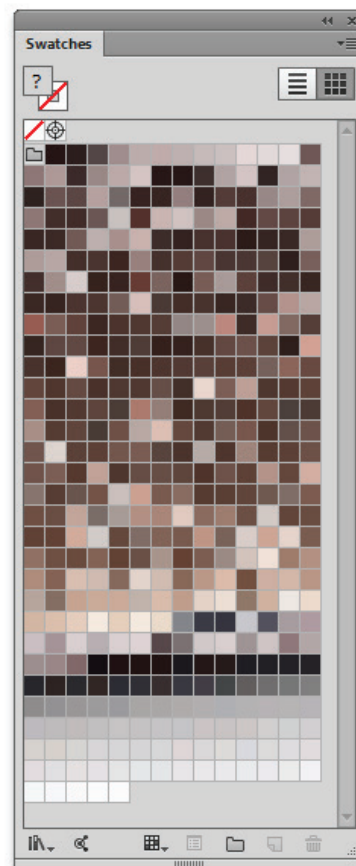
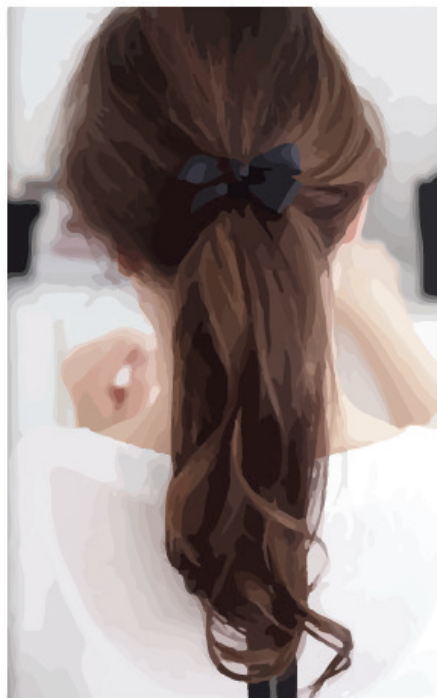
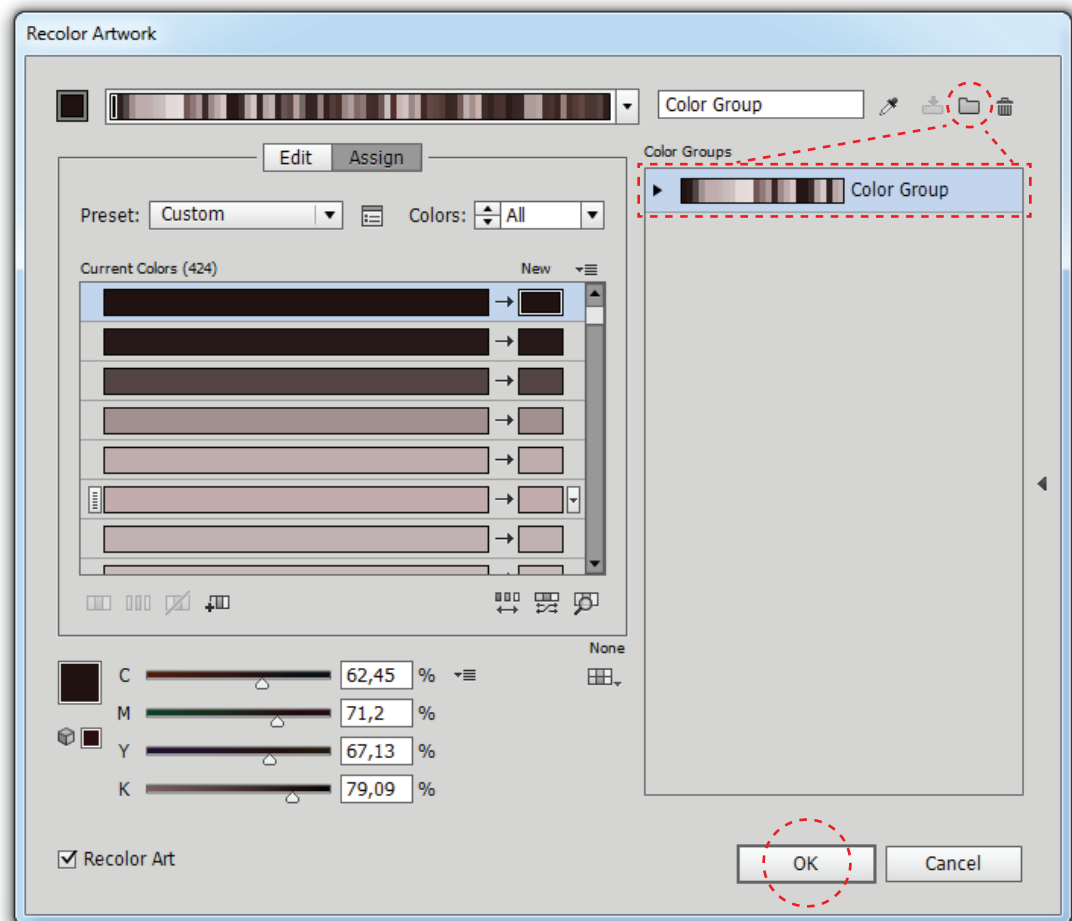
1. Выделяем объект и запускаем Recolor Artwork в меню EDIT - Edit Colors



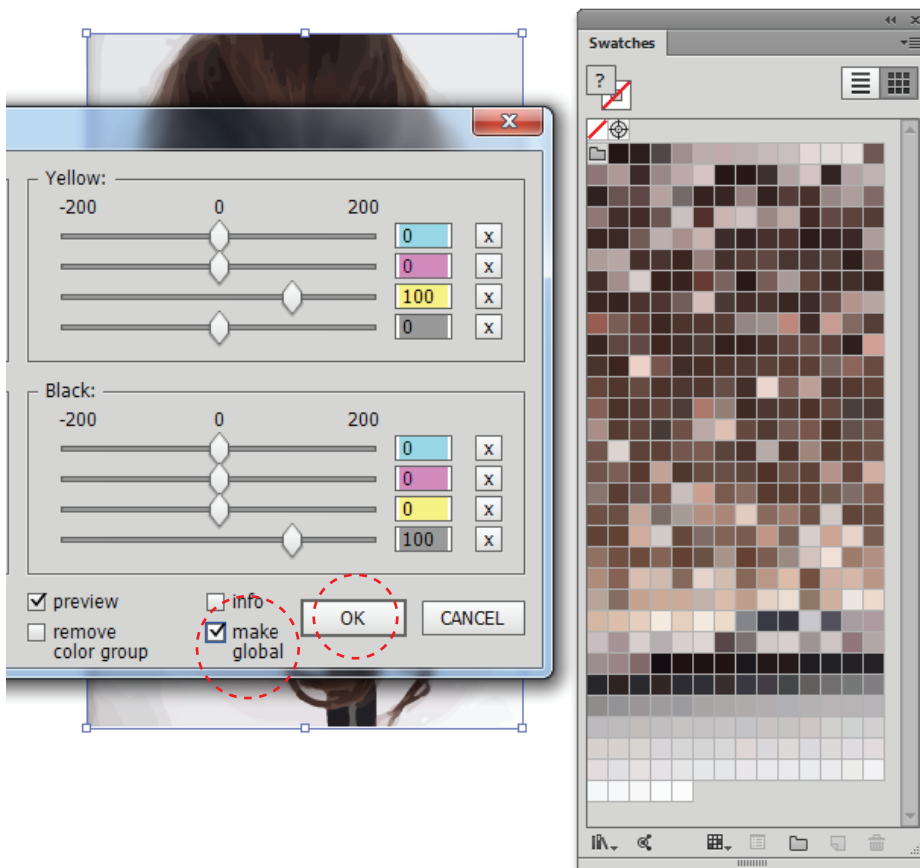
2. Настраиваем следующие параметры:



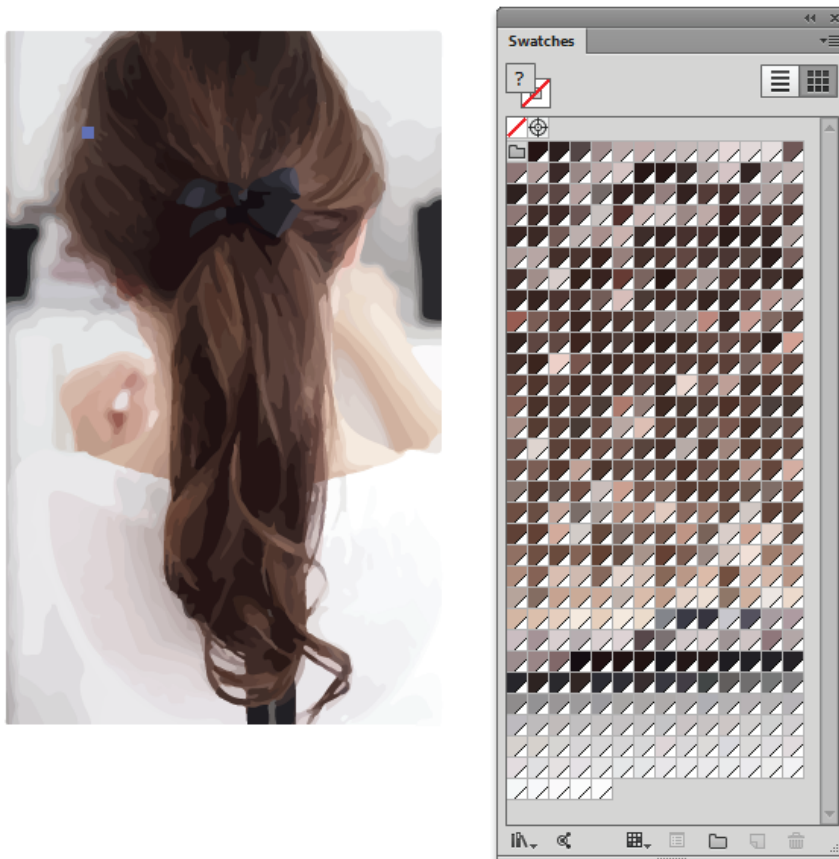
3. Создаём группу свотчей



4. Делаем свотчи глобальными - привязываем их к объектам, что даст возможность, изменяя свотчи, изменять цвет объектов. Это главный принцип работы скрипта.

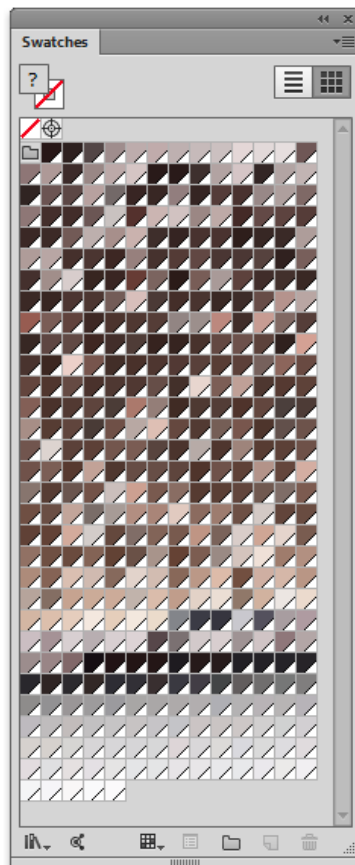
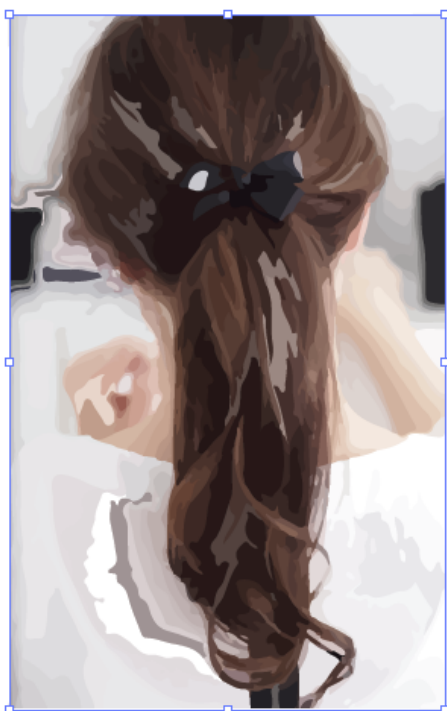
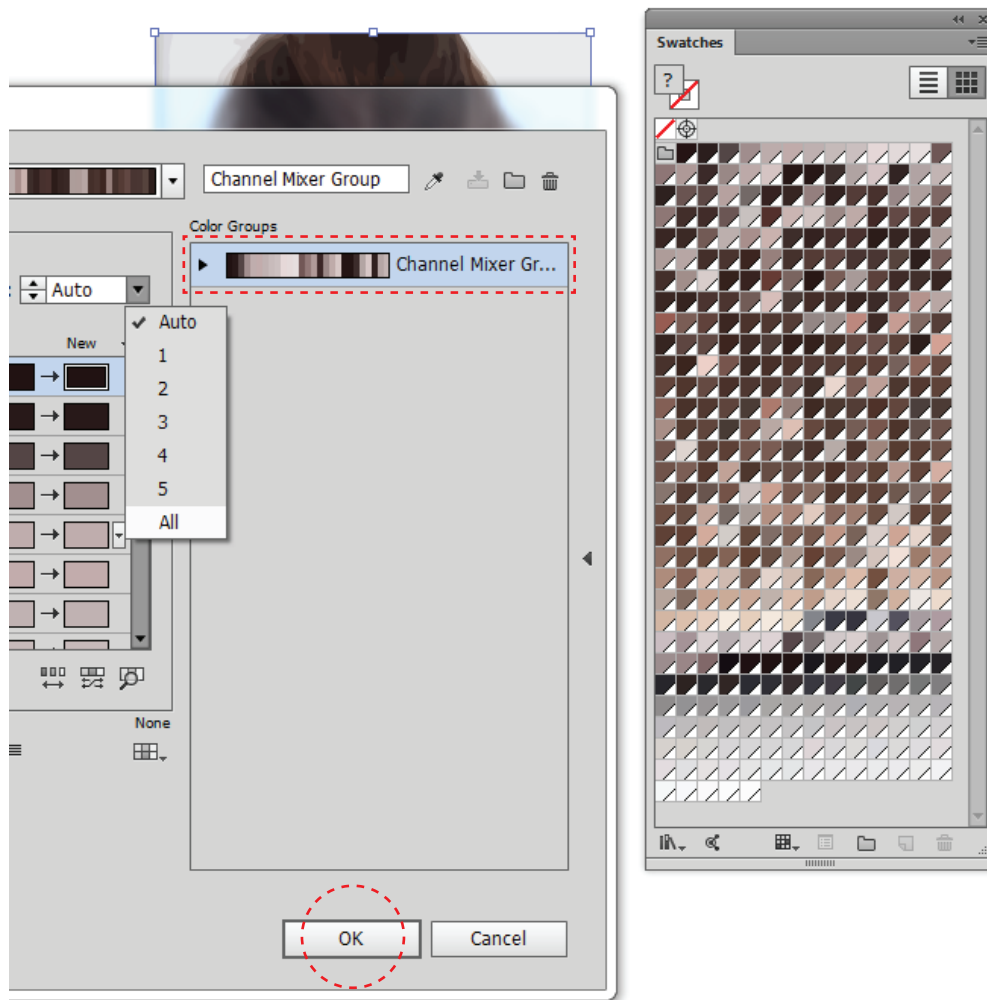


5. Все квадраты в группе приобрели белый уголок - признак глобальных свотчей.



6. Выделите объект и запустите Recolor Artwork.
Нажмите на группу свотчей под названием "Channel Mixer Group".
Параметр "Auto" стоит по умолчанию.

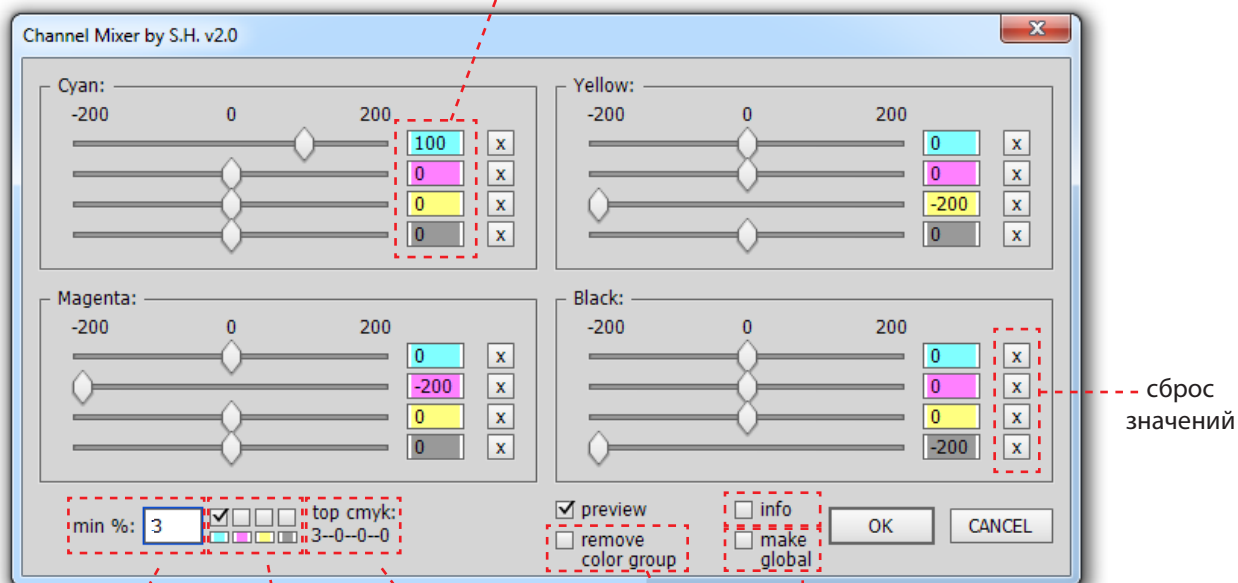
Параметр "All" не тестировался, возможно он даёт другой результат.



Если на данном этапе цвета перекрасились с искажениями, как на данном примере, удалите последнюю группу свотчей и начните с начала.

7. Теперь можно запускать скрипт.

если нажать сюда кнопкой мыши, можно регулировать процентки курсором:
вверх, вниз - 1%, с шифтом - 10%.



минимальный процент можно
задавать курсором
вверх и вниз - шаг 0,4%
и с зажатым шифтом - шаг 1%

выключатели
минимальной
точки в CMYK

Цвет контрольного
объекта.
Если нужен - создать
прямоугольник
поверх остальных на
самом первом шаге

удаляет
последнюю
группу свотчей

info: инструкция

make global:
конвертирование
группы свотчей в
глобальные

8. Пример работы скрипта: убраны все краски кроме циана

