

## 101 совет при работе с графикой

Самые яркие издательские "звезды" раскрывают свои величайшие секреты

**Обработка изображений**  
**Создание иллюстраций**  
**Верстка**  
**Web-дизайн**  
**Технологический процесс**

Вы до сих пор не разобрались, как работает управление цветом в пакете Adobe Photoshop 5.5? Не знаете, что делать с клавиатурными ускорителями в QuarkXPress 4.x? Чувствуете себя слепым, запуская Adobe InDesign?

Пришло время пролить свет на то, что до сих пор покрывала мгла незнания.

Вниманию читателей предлагается 12-ый ежегодный калейдоскоп главных секретов и советов от признанных мастеров в области издательского дела. Это проверенные рецепты, которые должны придать особый вкус любому издательскому «блюду».

Кроме уже упомянутых здесь освещаются и другие кросс-платформенные приложения, среди которых Macromedia FreeHand 8, Adobe Illustrator 8 и Adobe PageMaker 6.5. А еще вы найдете множество советов, касающихся CorelDraw 9 (8 для Macintosh), HTML и AppleScript. И помните, даже если рекомендации касаются определенного приложения, которого нет в вашем наборе инструментов, подобный прием можно применить и в другой, регулярно используемой вами программе.

### Обработка изображений



**Берт Монрой — специализируется в области создания фотореалистических иллюстраций для печати, Web, кино и мультимедийных приложений.**

**Соавтор многочисленных книг по Photoshop, в т. ч. The Official Adobe Photoshop Handbook (Bantan), преподает графику в университете Сан-Франциско.**



**Photoshop Wow! Book и The CorelDraw Wow! Book.**

### Объединение результатов сканирования для снижения контраста

Цветная фотопленка, особенно позитивная, хорошо воспроизводит детали как в тенях, так и в светах, но сканеры для пленок или слайд-сканеры могут получать из одного и того же оригинала совершенно различные изображения: на одном из них бывают хорошо переданы света, а на другом — тени. Поэтому при сканировании изображения и подготовке его к печати порой возникает необходимость уменьшения контраста между тенями и светами. Если сканировать изображение с темными настройками, улучшится передача деталей в светах, но за счет снижения детальности в тенях; а повышение яркости для изображения улучшает передачу деталей в тенях, но вымывает света. Оптимальное решение — сканировать изображение дважды: сначала с пониженной яркостью, а затем — с повышенной, после чего объединить оба изображения.

Загрузите оба сканированных изображения в Adobe Photoshop, а потом скопируйте и вставьте одно изображение поверх другого (или щелкните и перетащите при помощи инструмента Move

(Перемещение)). Перенесенное изображение появится в другом окне как новый слой. Выберите ту область перенесенного (расположенного на переднем плане) изображения, которую хотите сохранить, и щелкните по кнопке Add Layer Mask (Добавить маску слоя) в палитре Layers (Слои) — будет сгенерирована маска, которая открывает изображение заднего плана.

—Шон Уогстафф

### Установка цветового баланса с помощью серого эталона

Независимо от того, снимаете ли вы пленочной или цифровой фотокамерой, поддержание цветового баланса остается нелегким делом. Например, аномалии в матрицах ПЗС цифровой камеры или программном обеспечении могут привести к тому, что у людей, сфотографированных при флуоресцентном освещении, окажется отвратительная зеленая кожа. Процесс цветовой коррекции изображений значительно упростится, если начать сеанс съемки с тестового снимка, содержащего фотографический эталон со шкалой серого, который будет использоваться в качестве исходной точки. Вручите вашему персонажу серый эталон Kodak (иногда его называют Zone 5) или, если вы собираетесь снимать неподвижные предметы, поместите карточку-эталон рядом с объектом съемки. Сделайте фото при обычных настройках. Затем, не меняя освещения и настроек камеры, продолжите съемку без эталона.

Загрузите изображение с серым эталоном в Photoshop. Командой Image (Изображение), Adjust (Коррекция), Levels (Уровни) откройте окно диалога Levels. Три пипетки (слева направо) служат для настройки баланса, соответственно, черного, серого и белого. Выберите среднюю и щелкните по серому эталону на изображении. Это должно обеспечить баланс изображения, близкий к идеалу. Щелкните по кнопке Save (Сохранить) и сохраните настройку как Gray Target Adjustment (Коррекция по серому эталону). Теперь откройте изображение, сфотографированное без серого эталона, снова вызовите окно диалога Levels и загрузите настройки Gray Target Adjustment. Чтобы применить данные настройки к новому изображению, щелкните по кнопке ОК. —

Шон Уогстафф

### Выбор лучших образцов цветов



В Photoshop 5 появился новый инструмент, Color Sampler (Считыватель цвета), который вызывается через всплывающее меню инструмента Eyedropper (Пипетка). Пользователь может до четырех раз щелкнуть по изображению инструментом Color Sampler, чтобы оставить четыре маркера; значения пикселей для каждого маркера появляются в палитре Info (Информация). Чтобы получить наиболее полезные и точные отсчеты, выберите из всплывающего меню Sample Size (Размер образца) в палитре Color Sampler Options (Опции считывателя цвета) размеры 3x3 или 5x5 пикселей, а сами точки для измерения устанавливайте при просмотре изображения в масштабе 100% или более крупном.

Кроме того, если вы «потеряли» один или более маркеров Color Sampler среди пикселей изображения (они довольно маленькие и их трудно рассмотреть на изображениях с большим количеством деталей), попробуйте отключить их и включить снова; эффект мерцания поможет вам обнаружить местонахождение маркеров. Чтобы отключить и включить маркеры, выполните команду Hide Color Samplers (Спрятать считыватели цветов), а затем — Show Color Samplers (Показать считыватели цветов) из всплывающего меню палитры Info.

— Энн-Мари Концепсон

### Поиск точек белого и черного

В изображениях со значительным преобладанием одного из цветов или множеством деталей, бывает трудно определить местонахождение точек белого и черного. Ниже описывается способ их нахождения при помощи настроечного слоя Threshold (Порог).

В Photoshop выберите команду New Adjustment Layer (Новый корректирующий слой) из палитры Layers (Слои) и задайте для слоя Type (Тип) Threshold. Щелкните по кнопке ОК. В окне диалога Threshold перетащите движок вправо до отказа и с помощью клавиши управления курсором со стрелкой вниз передвигайте движок влево с инкрементом 1 пиксел. Как только увидите одну или несколько белых точек, остановитесь и щелкните по кнопке ОК. Инструментом Color Sampler отметьте место точки белого.



Чтобы найти точку черного, начните работу с тем же настроечным слоем, но вначале перетащите движок до отказа влево, а затем при помощи клавиши управления курсором со стрелкой вверх медленно перемещайте движок вправо.

Теперь, после выключения настроечного слоя Threshold два маркера цветов могут служить в качестве исходных точек для установки точки белого и черного в окнах Levels (Уровни) и Curves (Кривые).

— Кэтрин Эйсман

### **Удаление шума с помощью изоляции каналов...**

Чтобы удалить зерно пленки со сканированной фотографии, обычно применяют фильтр Despeckle (Удаление пыли) пакета Photoshop. В результате происходит общее смягчение всего изображения, что уменьшает эффект зернистости, но может привести к утере мелких деталей, таких как буквы вывески на заднем плане или ресницы на лице. Чтобы добиться более качественных результатов, следует учесть информацию, содержащуюся в каждом канале RGB изображения: красный канал содержит сведения о контрасте; зеленый — о деталях; а синий — о шуме, включая зерно пленки и другие нежелательные артефакты. Применив фильтр Despeckle только к синему каналу, вы сможете уменьшить зернистость, не размывая всего изображения.

— Берт Монрой

### **...или смены каналов**

Чтобы уменьшить шум в RGB-изображении с помощью пакета Photoshop, выберите наименее «шумный» канал (скорее всего зеленый) и используйте его для замены самого шумного (скорее всего синего); затем выполните цветокоррекцию для балансировки изображения. Выделите зеленый канал в палитре Channels (Каналы), выберите все изображение (<Command-A> или <Control-A>) и скопируйте его в буфер обмена (<Command-C> или <Control-C>). Щелкните по синему каналу в палитре и вставьте содержимое буфера (<Command-V> и <Control-V>).

— Кэтрин Эйсман

### **Загружайте поменьше дополнительных модулей**

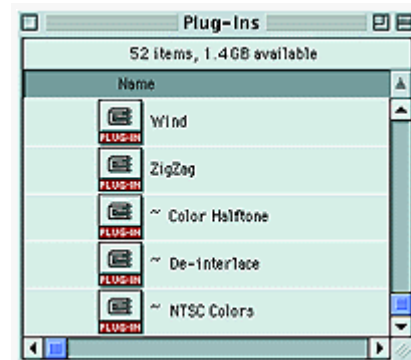
Если вы готовы избавиться от ненужных дополнительных модулей (plug-ins) для Photoshop, занимающих ценные системные ресурсы, наберите тильду (~) и пробел перед именем фильтра, расширения или модуля Import/Export в папке Plug-Ins на жестком диске. Во время запуска Photoshop будет игнорировать помеченные тильдой файлы, что приведет к повышению производительности и сделает более компактными меню Filter (Фильтр) и Import/Export (Импорт/Экспорт).

— Кэтрин Эйсман

### **Ускорение работы Photoshop без особых хлопот**

Если вы работаете с Photoshop 5 на Macintosh с жестким диском, который последний раз форматировался три-четыре года назад, то, вероятно, можете значительно ускорить работу программы. Во-первых, откройте папку Photoshop, а затем последовательно — папки Plug-Ins и Extensions. Там вы найдете папку с названием ~ Enable Async I/O. Системное расширение Enable Async I/O задействует малоизвестную функцию под названием «асинхронная обработка файлов», которая предоставляет пакету Photoshop значительно большую гибкость при обмене данными между оперативной памятью и жестким диском для хранения временных данных (swap disk). Но по умолчанию (как описывалось в предыдущем совете) тильда перед названием расширения отключает его. Чтобы включить использование расширения, удалите тильду и следующий за ней пробел, а затем выйдите из Photoshop и снова запустите программу. Дисковые операции, такие как открытие и сохранение файлов, должны теперь выполняться на 20—30% быстрее.

— Дик Макклеланд



## Размытие по Гауссу вместо растушевки

Чтобы увидеть эффект, оказываемый растушевкой (feathering) на выделенную область в пакете Photoshop, выделите область в изображении, нажмите на клавишу **Q**, чтобы войти в режим Quick Mask, а затем используйте фильтр Gaussian Blur (Размытие по Гауссу). Он воздействует на область так же, как и растушевка, но результат можно просмотреть до того, как он будет применен. Чтобы превратить размытую маску в контур выбора, снова нажмите клавишу **Q**.

— Кэтрин Эйсман

### Да будет дождь



Для создания эффекта дождя над пейзажем в Photoshop предназначены инструменты Paintbrush (Кисть художника) и Motion Blur (Размытие в движении). Если на картинке яркий солнечный день, то вначале ему следует придать пасмурный вид, опустив движки Lightness (яркость) и Saturation (Насыщенность) в окне диалога Hue/Saturation (Тон/Насыщенность). Затем выделите область неба и поместите туда несколько облаков: выберите в качестве цвета переднего плана черный или темно-серый цвет, а для фона — мутно-синий; после этого выполните команду Filter (Фильтр), Render (Обработать), Clouds (Облака).

Теперь создайте дождь. Начните с нового слоя, сделав только его видимым и выбранным. Задав в качестве цвета переднего плана белый, при помощи инструмента Paintbrush кистями двух или трех различных (но маленьких) размеров создайте область из точек. Посредством Rectangular Marquee (Прямоугольная область) выделите точки, а затем выполните команды Edit (Правка), Define Pattern (Определить шаблон). Далее создайте новый слой и залейте его шаблоном из точек командами Edit, Fill (Заливка). Затем вернитесь на слой, где был создан первый шаблон, и выполните те же операции, создав шаблон из точек для еще одного нового слоя. После этого слой, на котором создавались шаблоны, можно удалить.

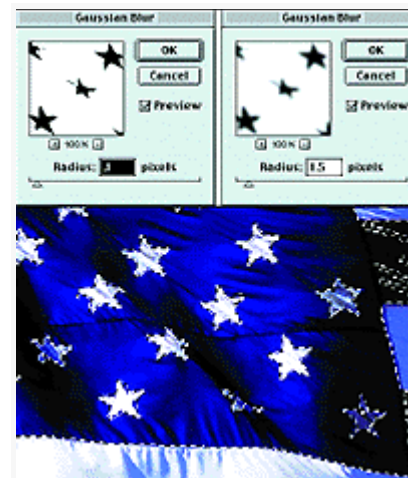
Чтобы создать эффект дождя, выберите один из слоев, залитых шаблоном, и примените фильтр Motion Blur, задав угол, имитирующий наклонные струи дождя. Чтобы штрихи были похожи на струи, параметр Distance (Расстояние) должен быть небольшим. Такие же операции выполните для другого слоя с точками, но слегка измените параметр Distance. Готово — пора доставать зонтики.

— Берт Монрой

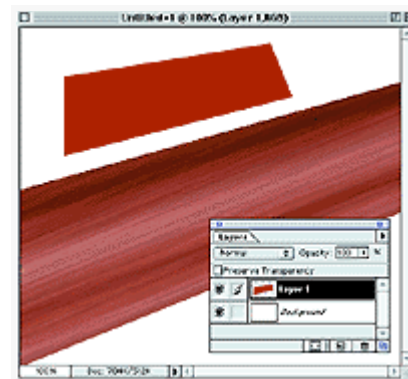
### Как выровнять наклоненное изображение

В Photoshop 5 реализован легкий способ для выравнивания наклоненного результата сканирования или «косой» цифровой фотографии. Во-первых, выберите инструмент Measure (Измеритель) и нарисуйте линию вдоль края того элемента фотографии, который должен располагаться точно по горизонтали или вертикали. Войдите в меню Image (Изображение) и выполните команду Arbitrary (Произвольно) из подменю Rotate Canvas (Поворот холста). Угол, на который должно быть повернуто изображение, появится в поле Angle (Угол) автоматически. Все, что осталось сделать, чтобы выровнять изображение — это щелкнуть по кнопке OK; после этого можно выполнить кадрирование.

### Создание реалистичного эффекта волокон древесины



Чтобы в пакете Photoshop получить для объекта текстуру волокон древесины, создайте новый слой и нарисуйте контур, который должен быть заполнен текстурой. Залейте его одним из оттенков коричневого цвета (см. пример), затем создайте другой слой и залейте его полностью таким же цветом. В меню Filter (Фильтр) выполните команды Noise (Шум), Add Noise (Добавить шум). Убедившись, что ячейка Monochromatic (Монохроматический) отмечена, добавьте достаточно большое количество шума, чтобы результат напоминал поверхность древесины. Распределение шума должно быть задано в режиме Uniform (Равномерно).



Теперь уменьшите непрозрачность слоя с шумом до такой степени, чтобы сквозь него показался контур нижележащего слоя. Вызовите фильтр Motion Blur (Размытие в движении) и задайте параметры Angle (Угол) и Distance (Расстояние), которые будут определять направление и длину волокон древесины в заданном контуре. И, наконец, с помощью инструментов Dodge (Осветлитель) и Burn (Затемнитель), задавая для них различные размеры, сделайте отдельные участки будущего куска древесины более светлыми и темными.

Теперь верните для непрозрачности значение 100%, а затем, нажав клавишу <Option> (<Alt> в Windows) и щелкнув по линии, разделяющей названия слоев в палитре Layers, создайте группу для обтравки (clipping group) из слоя с текстурой и слоя с контуром. В результате будет получена маска с заданным контуром, заполненная текстурой, после чего вам останется только слить два слоя.

— Берт Монрой

### Простая проверка фона



Предлагаем быстрый способ проверки в Photoshop фона изображения со сложным контуром, тенью или сиянием на предмет обнаружения пятен или искажений контура. В палитре Magic Wand Options (Опции волшебной палочки, открывается двойным щелчком по значку Magic Wand в инструментальной палитре) задайте для Tolerance (Допуск) значение 0 и убедитесь, что ячейка Anti-Aliased (Сглаживание) не отмечена. Затем щелкните по фону. Появившаяся линия из марширующих муравьев отметит границы цветов, а любые «отбившиеся от своих» муравьи будут указывать на не подчищенные пятна фона. Контур выбора также покажет, насколько далеко простираются тени и сияния — это позволит не обрезать их при кадрировании изображения. — Дейтон и Джек Дэвис

### Создание кисти Dust & Scratches

При использовании фильтра Dust & Scratches (Пыль и царапины) пакета

Photoshop, для удаления от артефактов сразу во всем изображении, возникают две сложности: во-первых, степень размытия, необходимая для стирания самых больших пятен, может оказаться больше, чем для остальных — в итоге, все изображение окажется слишком размытым. Во-вторых, фильтр может подействовать на детали нежелательным образом, например, удалит блики с глаз на портрете. Обычный способ избежать подобных неудобств — выбор при помощи лассо и растушевка отдельной области, но палитра History (История), появившаяся в Photoshop 5, предлагает другой путь решения проблемы пятен.



Начните как обычно: Filter (Фильтр), Noise (Шум), Dust & Scratches. Выберите такие значения радиуса и порога, чтобы удалить большинство пылинок и царапинок во всем изображении, не затронув лишь наиболее значительные.

Теперь создайте «объединенный» мгновенный снимок (merged snapshot) изображения в его слегка размытом состоянии: удерживая клавишу <Option> (<Alt> в Windows), щелкните по кнопке Create New Snapshot (Создать новый снимок) в палитре History (История) и выберите опцию Merged Layers (Объединенные слои) в окне диалога New Snapshot (Новый снимок). Назовите его D&S Light. Затем отмените выполнение фильтра (команды Edit (Правка), Undo (Отмена)) и повторно примените его с более высокими значениями, которые позволят избавиться от всех пятен изображения, включая самые большие. Создайте еще один «объединенный» снимок, назвав его D&S Heavy. И снова отмените действие фильтра.

Теперь в вашем распоряжении имеются фотография в исходном состоянии и два мгновенных снимка с различными степенями «исправления». Создайте новый, пустой слой поверх изображения (щелкнув по значку Create New Layer (Создать новый слой) в палитре Layers (Слои)), а затем выберите инструмент History Brush (Кисть истории). Возьмите снимок D&S Light в качестве источника, щелкнув по нему в палитре History, и «порисуйте» поверх менее заметных пылинок и царапин, используя самую маленькую и мягкую кисть, подходящую для этой работы. Для «прорисовки» самых больших артефактов используйте снимок D&S Heavy. Завершив работу, еще раз оцените результаты. Поскольку вы уже создали отдельный «восстановительный» слой, то, заметив слишком размытые или заметные пятна, можете применить ластик и повторить операции снова.

— Линни Дейтон и Джек Дэвис

### Сохранение эффектов слоя



Если вы применили в Photoshop эффект слоя к одному из слоев изображения, а затем уменьшили размеры изображения в пикселах (что, например, может понадобиться при подготовке изображений для Web), эффект не уменьшится вместе с изображением, и смещение тени или размытие для сияния окажутся непропорционально велики. Существует три способа сохранения пропорций эффекта — в зависимости от того, на каком этапе создания изображения вы находитесь.

Способ 1: перед изменением размеров изображения, выполните команду Flatten Image (Слить изображение) из меню Layer (Слой).

Метод 2: перед изменением размеров изображения, растрируйте

эффект командой Layer, Effects (Эффекты), Create Layer (Создать слой), а затем выполните команду Merge Down (Слить вниз) из всплывающего меню палитры Layers (Слои). Способ 3: после уменьшения размеров изображения щелкните дважды по значку «f» справа от названия слоя в палитре Layers и настройте параметры в окне диалога Effects.

### Тонкая настройка цветовых кривых

Выполняя цветокоррекцию изображений в пакете Photoshop с помощью инструмента Curves (Кривые), не применяйте одну кривую после другой — несколько тоновых преобразований могут привести к серьезным искажениям цветов. Вместо этого после применения кривой, которая оказалась неудовлетворительной, отмените операцию нажатием клавиш <Command-Z> (<Control-Z> в Windows); а затем нажмите клавиши <Command-Option-M> (<Control-Alt-M>), вызвав исходные кривые, готовые для редактирования.

### История с рисованием или «рисование» историей

Палитра History (История) и инструмент History Brush (Кисть истории) пакета Photoshop 5 — настоящая находка для дизайнеров, поскольку вы можете делать мгновенные снимки состояния изображения в процессе его создания, а затем экспериментировать с цветами и штрихами, начиная с самых ранних стадий. Однако, создавая рисунок на слоях, вы можете увидеть удручающее сообщение: «Кисть History использовать нельзя, поскольку состояние History не содержит принимающего слоя».

Чтобы решить эту проблему, создавайте снимки следующим образом: удерживая клавишу <Option> (<Alt> в Windows), щелкните по значку Create New Layer (Создать новый слой) в нижней части палитры History — откроется окно диалога New Snapshot (Новый снимок). Выберите команду Merged Layers (Объединенные слои) из всплывающего меню и щелкните по кнопке ОК — получится «объединенный» снимок. Когда вам потребуется рисовать с использованием снимка, щелкните по колонке кисти рядом со значком снимка в палитре History — и можете приступить к рисованию.

## Использование слоев для исправления переэкспонированных изображений

Многие пытаются исправить переэкспонированное изображение (см. рисунок) при помощи функций управления тоном и насыщенностью, а также тоновых кривых Photoshop. Но использование этих методов может привести к потере некоторых деталей, таких как мягкие переходы цветов в телесных тонах. Лучший способ исправления переэкспонированных изображений — одинаково увеличить плотность всех пикселей: дублируйте все изображение на второй слой и задайте для него режим Multiply (Умножение). Если результат окажется слишком насыщенным, снизьте непрозрачность. Если картинка недостаточно насыщенная — добавьте несколько слоев тем же способом.

— Берт Монрой

### Обесцвечивание изображения после добавления резкости

В пакете Photoshop сразу же после применения фильтра Unsharp Mask (Маскирование нерезкости) к изображению RGB или CMYK, выберите команду Fade Unsharp Mask (Ослабление маскирования нерезкости) из меню Filter (Фильтр), задав режим Luminosity (Светлота). Это позволит избежать цветовых искажений, которые могут испортить изображение с повышенной резкостью. Еще лучше применять фильтр Unsharp Mask только к самому «легкому» каналу изображения, а не ко всем каналам сразу. В RGB-изображении почти никогда не возникает надобности усиливать резкость синего канала, а в файле CMYK — желтого, поскольку именно в этих каналах содержится больше всего шума.

— Майкл Киран

### Повышение насыщенности без усиления контраста

Иногда после конвертирования в CMYK файл RGB теряет свой «глянец» — цвета приобретают некоторую тусклость и безжизненность. Но простое увеличение цветовой насыщенности в таком файле может стать причиной нежелательного повышения контраста и появления резких цветовых переходов. Чтобы повысить насыщенность без нежелательного усиления контраста, добавьте в Photoshop настроечный слой Hue/Saturation (Тон/ Насыщенность), задав для него режим Color (Цвет). Установите движок Saturation в положение, при котором будет достигнута достаточная насыщенность (или даже несколько выше, чем нужно), не беспокоясь при этом об изменениях контраста. Если цвет окажется слишком насыщенным, в палитре Layers (Слои) уменьшайте Opacity (Непрозрачность) настроечного слоя до тех пор, пока не получится приемлемый результат.

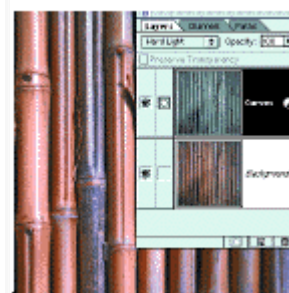
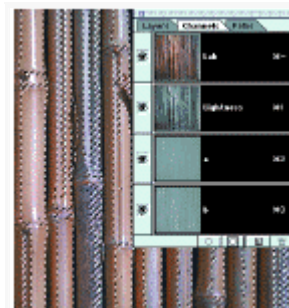
— Линни Дейтон и Джек Дэвис

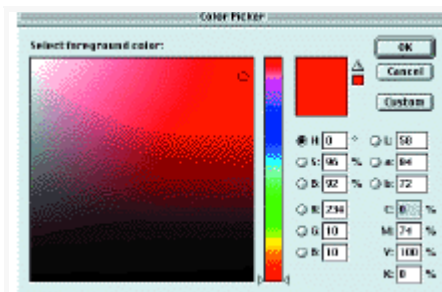
### Выделение областей с клавиатуры

Многие пользователи не знают, что в Photoshop можно, удерживая клавишу <Command> (<Control> для Windows) и щелкнув по названию любого слоя, маски слоя, канала или контура в соответствующих палитрах, загрузить объект в качестве области выделения. Это самый быстрый и удобный способ для загрузки любого из упомянутых объектов, особенно если использовать клавишу <Shift> для добавления к существующей области выделения или <Option> (<Alt>) — для вычитания.

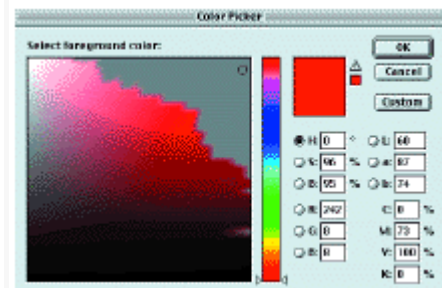
— Дан Дорнер

### Выбор репродуцируемых цветов





Когда окно диалога Color Picker (Выбор цветов) пакета Photoshop открыто, большинство пунктов меню недоступно. Однако в меню View (Вид) все же остаются доступными две полезные команды: Gamut Warning (Предупреждение о выходе за пределы цветового диапазона) и Preview (Предварительный просмотр). Чтобы выбрать репродуцируемые (in-gamut) цвета для определенного процесса печати СМЯК, который был задан в окне СМЯК Setup (Установки СМЯК), включите Gamut Warning. В цветовом поле Color Picker нерепродуцируемые цвета станут серыми. Серые области в Color Picker гораздо нагляднее, чем предупреждающий треугольник, который появляется при выборе цвета, не входящего в репродуцируемый диапазон.



Команда Preview в меню View позволяет переключаться в режим предварительного просмотра СМЯК для изображений RGB (равнозначно нажатию клавиш <Command-Y> или <Control-Y> в Windows), в этом режиме также можно увидеть цвета СМЯК, лежащие за пределами репродуцируемого диапазона. При желании, можно даже просмотреть диапазоны отдельных форм для голубого, пурпурного, желтого и черного цветов.

— Брюс Фрейзер

### Использование преимущества повышенной глубины цвета

Если ваш сканер позволяет захватывать более 24 разрядов информации о цвете (более 8 разрядов на канал), загружайте полные результаты сканирования в Photoshop и выполняйте все операции по цветокоррекции до конвертирования в 24-разрядный цвет. Хотя подобные файлы первоначально оказываются несколько больших размеров, подобная техника позволяет минимизировать пошление, постеризацию и другие артефакты.

— Майкл Киран

### Использование канала Lightness для настройки передачи тонов

Чтобы в пакете Photoshop в режиме CIELAB откорректировать тона без изменения цветов или создания резких контуров, следует использовать настроечный слой. Прежде всего выберите канал Lightness, удерживая клавишу <Command> (<Control> в Windows) и щелкнув по его названию. Затем добавьте настроечный слой Levels (Уровни) или Curves (Кривые) в режиме Multiply, если необходимо затемнить изображение, в режиме Screen — чтобы сделать изображение более светлым, или Hard Light — чтобы повысить контраст.

— Кэтрин Эйсман

### Создание полупрозрачного текста

Вместо полупрозрачного бокса, залитого белым цветом, который обычно используют для создания панели с текстом, накладываемой на фотографию, в пакете Photoshop можно применить настроечный слой Levels (Уровни): выделите область необходимого размера, затем создайте настроечный слой Levels, удерживая клавишу <Command> (<Control> в Windows) и щелкнув по значку Create New Layer (Создание нового слоя) в палитре Layers (Слои). Выберите тип Levels (Уровни) и щелкните по кнопке ОК. Чтобы сделать блок светлее и уменьшить контраст, сохранив при этом детализацию, в окне диалога Levels перетащите черный движок Output Levels (Выходные уровни).



Теперь можно добавить тень или эффект сияния, выполнив команды Layer, Effects (Эффекты) и выбрав соответствующий эффект — тень (drop shadow) или сияние снаружи (outer glow). Даже после этого текстовый блок еще можно корректировать: для настройки прозрачности щелкните дважды по черно-белому круглому значку в палитре Layers и сбросьте выходные уровни, либо, чтобы изменить параметры эффектов слоя, щелкните дважды по значку «f».

— Линни Дейтон и Джек Дэвис

### Создание иллюстраций





**Гари Пристер,** внештатный редактор является одним из партнеров в дизайн-студии Black Point Group из Северной Калифорнии. Он был соавтором книг CorelDraw Studio Techniques (Osborne) и Looking Good in Color (Ventana Press).



**Сэнди Кожен** является координатором учебных планов по графике в New School Computer Instruction Center. Она написала книгу FreeHand 8 Visual QuickStart Guide и была соавтором книги The Non-Designer's Scan and Print Book (Peachpit Press).  
**Wow! Book.**

### **Вызов инструмента Hand при активном текстовом объекте**

Пакет Adobe Illustrator был первой программой, в которой, для того чтобы вызвать инструмент Hand (Рука), нужно было нажать и удерживать пробел. Позже этот клавиатурный ускоритель был реализован в других ведущих графических приложениях. Но что делать, если активным является текстовый блок, а нажатие пробела приводит к появлению пробела в тексте? Вот решение: нужно нажать и удерживать клавишу <Command> (<Control> в Windows), нажать и удерживать пробел (вызывается инструмент Zoom (Масштаб)), а затем отпустить клавишу <Command> (<Control>). Это может показаться несколько запутанным, но в пакете Illustrator срабатывает всегда.

— Дик Макклеланд

### **Рисование овалов от дуги до дуги**

Среди наиболее «вероломных» модификаций, внесенных разработчиками Adobe в пакет Illustrator 8, было изменение способа работы инструмента Ellipse (Эллипс) таким образом, чтобы он стал работать подобно неудобным инструментам создания овалов в других программах, рисующих от виртуального «угла до угла». Чтобы нарисовать эллипс от дуги до дуги, как в старые добрые времена, после начала перетаскивания мыши нажмите клавишу <Command> (<Control> в Windows). Это особенно полезно при трассировке шаблонов, где метод рисования от дуги до дуги позволяет гораздо легче выравнивать эллипс.

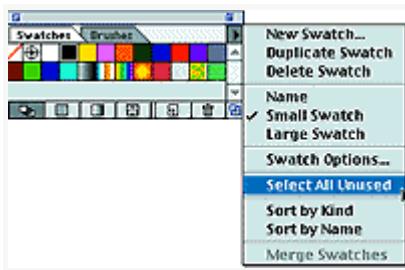
— Дик Макклеланд

### **Когда масштабировать векторное изображение**

Обычное правило, которого рекомендуют придерживаться сервисные бюро, заключается в том, что векторные изображения следует масштабировать до импортирования их в пакет верстки, поскольку тогда RIP будет обрабатывать законченный документ быстрее — при растривании файла не понадобится рассчитывать размеры после масштабирования. Однако есть исключение — если файл содержит любую из новых кистей, появившихся в Adobe Illustrator 8: кисти Pattern (Шаблон), Scatter (Рассеивание), Calligraphy (Каллиграфия) или Art (Художественная). Если масштабировать иллюстрацию с использованием одной из этих кистей пакета Illustrator, эффекты от их применения могут быть искажены, поэтому законченное изображение следует масштабировать уже после его импорта в пакет верстки.

— Шэрон Стюер

### **Меры предосторожности при удалении образцов цветов**



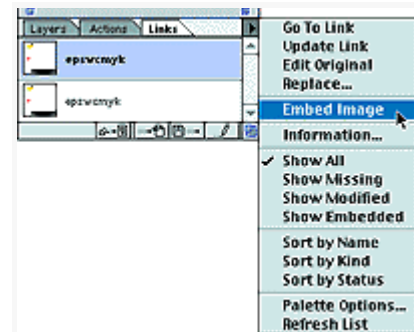
Когда вы щелкаете по значку корзины для удаления цветов в палитре Swatches (Образцы) пакета Illustrator, программа не предупреждает о том, какие из удаляемых цветов действительно используются в документе. Если вы случайно удалили используемые глобальные цвета (цвета CMYK или RGB, которые автоматически обновляются во всем документе при редактировании образца), Illustrator конвертирует их в неглобальные цвета (цвета, с которыми не связаны определенные образцы); при удалении смешанных цветов Illustrator конвертирует их в неглобальные триадные цвета. Чтобы гарантировать безопасную работу с цветами,

перед удалением образцов всегда следует выбирать опцию Select All Unused (Выбрать все неиспользуемые) из всплывающего меню палитры Swatches, а также помнить, что вы всегда можете задать глобальный цвет, отметив соответствующую ячейку в окне диалога Swatch Options (Опции образца).

— Шэрон Стюер

### Встраивание файла EPS для выборки информации о цветах

Если использовать инструмент Eyedropper (Пипетка) для выбора цвета из привязанного изображения CMYK EPS, пакет Illustrator не покажет значения CMYK. Вместо этого он отображает цвета изображения для предварительного просмотра в формате RGB или HSB. Однако, если встроить изображение, Eyedropper покажет реальные значения CMYK: скопируйте слой с привязанным изображением, выберите опцию Embed Image (Встраивание изображения) из всплывающего меню палитры Links (Ссылки), а затем, после выбора значений необходимых цветов, удалите слой с встроенным изображением.



— Шэрон Стюер

### Контроль обтекания текстом

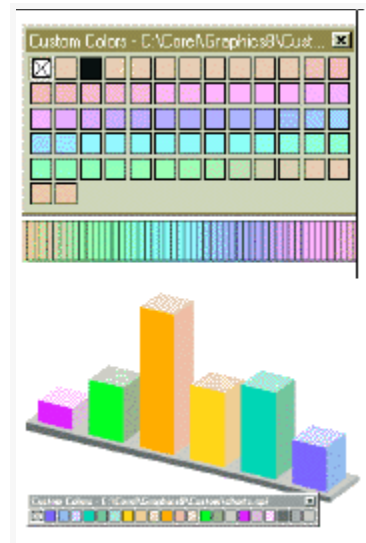


Применение опции Wrap Paragraph Text (Обтекание текста в абзаце) пакета CorelDraw для объектов сложной формы нередко приводит к неудовлетворительным результатам. Если нарисовать поверх объекта маленькие прямоугольники и для каждого из них активизировать опцию Wrap Paragraph Text, можно добиться более точного контроля над обтеканием текстом. Прежде всего нарисуйте прямоугольники и выберите их инструментом Pick (Выбор). Если вы работаете в Windows, щелкните правой кнопкой с инструментом Pick и выберите опцию Wrap Paragraph Text из контекстного меню; на Macintosh вызовите всплывающее меню, щелкнув по прямоугольнику с нажатой клавишей, а затем выберите опцию Wrap Paragraph Text. Чтобы добиться желаемой величины обтекания, настройте высоту и ширину каждого прямоугольника по отдельности. Текст будет автоматически переформатироваться, отражая вносимые изменения. После завершения настройки выберите все прямоугольники и отключите для них заливки и контуры.

— Гари Пристер

### Сохранение заказных палитр

В пакете CorelDraw можно создавать собственные (заказные) палитры цветов из перехода (blend) для одного цвета. Например, задайте бледно-желтую заливку для двух прямоугольников. После этого выберите инструмент Interactive Blend (Интерактивный переход), щелкните по первому объекту и перетащите на второй объект. Щелкните по кнопке радуги по часовой или против часовой стрелки в панели свойств. Таким способом вы создали радужную палитру пастельных цветов. Выбрав радужный переход, выполните команду Tools (Инструменты), Selection (Выбор), Create Palette (Создать палитру). Задайте название и сохраните палитру. Чтобы использовать ее в среде Windows, выполните команду Load Palette (Загрузить палитру) из подменю Color Palettes (Цветовые палитры) меню View (Вид); на Macintosh из меню Window (Окно) выберите последовательно пункты Color Palette (Цветовая палитра), Open Palette (Открытие палитры).



Заказные палитры могут быть полезны в том случае, когда вы делаете серию иллюстраций, цвета в которых должны совпадать, — например, несколько графиков. Чтобы сделать выборку, задать название и сохранить палитру, можно использовать команду New Palette From Document (Новая палитра из

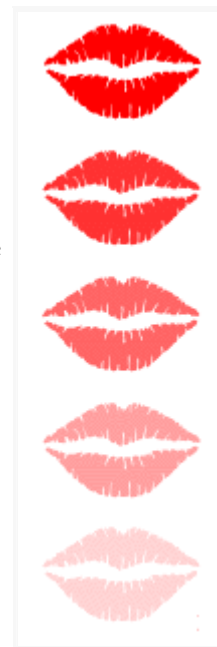
документа) или New Palette From Selection (Новая палитра из выбранных объектов). После этого с помощью редактора палитр можно отсортировать цвета и сохранить их в любом порядке.

— Гари Пристер и Линни Дейтон

### Подбор цветов с помощью переходов

Если, работая в CorelDraw, вы хотите сделать посветлее или потемнее одноцветный рисунок, но пока не знаете, насколько велики должны быть изменения, вам может помочь переход. Удерживая клавишу **Shift**, щелкните по всем объектам, которые хотите изменить (или выберите их перетаскиванием мыши), сгруппируйте их, а затем сдублируйте группу.

После этого поменяйте цвет копии либо на белый (если собираетесь выбрать более светлый оттенок), либо на другой цвет (для выбора темного оттенка). Теперь переместите копию на такое расстояние, чтобы между двумя иллюстрациями оказалось достаточно места для нескольких шагов перехода. Щелчком мыши, удерживая клавишу **Shift**, выделите обе группы и выполните команду Blend (Переход) из меню Effects (Эффекты), задав столько шагов, сколько может понадобиться для выбора нужного оттенка. После этого выберите наиболее понравившийся цвет. Чтобы сохранить выбранный вариант, разделите элементы перехода (выполнив команду Separate (Разделение) из меню Arrange (Выравнивание)), щелкните по группе промежуточных шагов перехода, а затем выполните команду Ungroup (Разгруппирование) из того же меню и удалите ненужные объекты.



— Линни Дейтон

### Выбор угла для медальонов



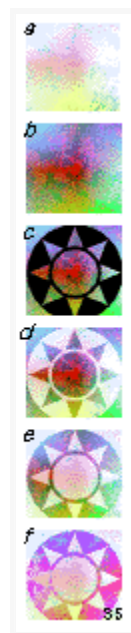
В пакете CorelDraw с помощью команды Rotate (Вращение) (палитра Rotate на Macintosh) можно создать медальон, подобный приведенному на рисунке, но для заданного количества «спиц» или секций медальона необходимо знать правильное значение параметра Angle Of Rotation (Угол вращения). Чтобы рассчитать угол, разделите 360 градусов на предполагаемое общее количество секций.

Например, для создания показанного здесь медальона был использован файл Flowr041 из набора векторных изображений CorelDraw for Windows. Вначале нужно дважды щелкнуть инструментом Pick (Выбор) по цветку, чтобы отобразить центр вращения иллюстрации, и перетащить его на конец стебля. Затем делается медальон из семи секций с углом поворота 51,43 градуса в свитке Rotate (вызывается из меню Arrange (Выравнивание)), для чего нужно шесть раз щелкнуть по кнопке Apply To Duplicate (Применить к копии). Между двумя цветами автор вставляет букву «v» из шрифта Woodtype Ornaments 1 компании Adobe, конвертировав текст в кривые (командой Convert To Curves (Конвертирование в кривые) меню Arrange), перемещает центр вращения в то же место, что и для цветка, а затем выполняет такие же операции дублирования с поворотами.

— Линни Дейтон

### Наложение объекта на текстуру

Чтобы наложить графику (или текст) в пакете CorelDraw на фон с текстурой и чтобы наложенный объект при этом не выглядел чужеродным, нужно начать с создания контура для фона, а затем выбрать значок Texture Fill (Заливка текстурой) из выпадающего меню инструмента Fill (Заливка). В окне диалога Texture Fill выберите текстуру, которая не обладает высоким контрастом и по своей структуре не будет «коррелировать» с накладываемой графикой. Залейте фоновый контур выбранной текстурой, но используйте цвет, который должен преобладать в графике, а не в фоне. Сдублируйте залитый текстурой контур (выберите его инструментом Pick (Выбор) и нажмите клавишу <+> на цифровой клавиатуре или скопируйте объект и вставьте его). В окне диалога Texture Fill измените параметры текстуры, сделав для заливки верхней копии цвет, который хотите задать для фона.



Далее, поместите графику поверх двух фоновых контуров, выберите ее инструментом Pick и, удерживая клавишу , щелкните мышью, чтобы выбрать копию фонового контура (объект, находящийся непосредственно за графикой). Объедините их командой Combine (Объединение) меню Arrange (Выравнивание). Получится выворотка графики или текста из копии фона и через нее будет видна текстура исходного фона, а обе версии текстуры будут точно выровнены одна относительно другой.

В приведенном здесь примере автор заполняет квадрат заливкой Borealis Mountain Texture из библиотеки Corel Samples 5 (a), дублирует объект без сдвига, затемняет заливку верхней копии, изменив параметр Brightness (Яркость) в окне диалога Texture Fill на -40 (b). Далее накладывает заливку черным графикой из библиотеки Zapf Dingbats (c) и объединяет ее с верхним квадратом, чтобы сделать отверстие, через которое будет видна более светлая текстура (d). Чтобы затемнить графику (e), а не ее окружение, можно изменить порядок следования квадратов на шаге b.

Если нужны более контрастные цвета (f), можно выбрать инструментом Pick объединенные на шаге e элементы, открыть окно диалога Texture Fill и, щелкнув по кнопке Preview (Предварительный просмотр), найти другую версию текстуры (в данном случае использован Texture 508 из Borealis Mountain).

— Линни Дейтон

### **Преобразование объектов в анимации**

Расширение Release To Layers (Сбросить на слои) пакета Macromedia FreeHand помещает каждый объект перехода на отдельный слой, и такой файл может экспортироваться как анимация Flash. К сожалению, Release to Layers не работает с объектами, созданными инструментами Smudge (Размазыватель), Mirror (Зеркало) или Graphic Nose (Шланг с графикой). Но FreeHand можно «обмануть», поместив объекты с этими эффектами на отдельные слои так, чтобы их можно было анимировать. Например, чтобы анимировать результаты работы Smudge, можно применить инструмент к сгруппированным объектам, а затем разгруппировать их. Вырежьте объекты в буфер обмена. Нарисуйте текстовый бокс с размерами, достаточными для размещения вырезанных объектов, и вставьте их. Затем выполните команды Animate (Анимировать), Release To Layers в меню Xtras (Расширения). Каждый объект окажется на собственном уровне, и файл может быть экспортирован как анимация Flash.

— Сэнди Кохен

### **Дублирование со смещением — это просто**

В CorelDraw на системах Windows с двухкнопочной мышью повторить объект несколько раз с одинаковым смещением довольно просто: выберите объект и прижмите, не отпуская, левую кнопку мыши. Перетаскивайте объект до того места, где должна размещаться первая копия, но и после этого не отпускайте кнопку мыши. Все еще придерживая левую кнопку, щелкните правой кнопкой, а затем отпустите левую. Щелчок правой кнопки вместо простого перетаскивания выполняет операцию перетаскивания с дублированием. Поскольку операция дублирования со смещением продолжается до тех пор, пока нажата левая кнопка, программа Draw «думает», что выполнялась одна команда, и теперь нажатием клавиш <Control-R> вы можете повторить копирование объекта со смещением еще столько раз, сколько необходимо.

Чтобы добиться такого же результата на Macintosh, щелкните и перетащите объект, который собираетесь дублировать, но перед освобождением кнопки мыши нажмите на клавишу <Control> — будет создана копия объекта. Теперь вы можете повторять действие и создавать дополнительные копии со смещением нажатиями клавиш >Control-R>.

— Линни Дейтон

### **Наложение текста на цилиндр**



Манипуляторы ориентации для текста, выровненного вдоль контура, в пакете FreeHand позволяют придать тексту такой вид, как будто он обернут вокруг цилиндрического объекта. Начать нужно с рисования контура, а затем выполнить команду Attach To Path (Выровнять вдоль контура) из меню Text (Текст). В палитре Object Inspector (Инспектор объектов) задайте тип ориентации Skew Vertical (Вертикальный наклон) и, выбрав параметр выравнивания снизу или сверху, настройте расположение текста относительно контура.

— Сэнди Кохен

### Конвертирование заливок в редактируемые объекты

В отличие от пакета Illustrator, FreeHand не позволяет разделять объекты, заполненные линзами, мозаичными или градиентными заливками, чтобы элементы заливки становились отдельными, редактируемыми объектами. Однако это ограничение можно обойти, конвертировав файл с объектами в формат PDF: выберите объект, который хотите разделить, выполните команду Export (Экспорт) из меню File, а затем задайте для экспорта формат PDF. Если на странице имеются другие объекты, отметьте ячейку Selected Objects Only (Только выбранные объекты).

Теперь удалите исходный объект. Выполните команды File, Import (Импорт) и выберите только что экспортированный файл PDF. Щелкните и перетащите его на выбранное место — теперь файл преобразован в маску, заполненную объектами, которые можно перекрашивать или редактировать другим способом.

— Сэнди Кохен

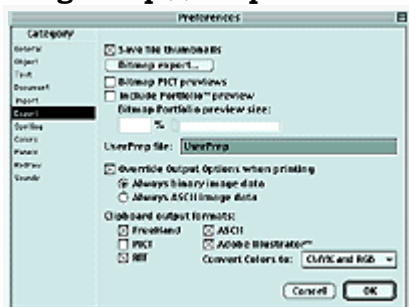
### Чтобы текстуры не повторялись

Способность пакета CorelDraw 8 повторять текстурные заливки в виде мозаики может стать источником проблемы, если открыть файл с заполненным текстурой объектом, который был создан в предыдущей версии программы: текстура, которая раньше заполняла объект без резких переходов, теперь может оказаться повторяющейся. Чтобы исправить эту ошибку, выберите объект, откройте окно диалога Texture Fill (Текстурная заливка) и задайте высоту и ширину, равные размерам бокса, в который заключен объект.



— Линни Дейтон

### Drag&Drop для приложений Adobe



Если вы хотите перетаскивать пиксели методом drag&drop из пакета FreeHand в Adobe Photoshop или Illustrator, вам придется изменить один из заданных по умолчанию параметров Preferences (Предпочтения) пакета FreeHand. Вызовите окно Preferences из меню File и щелкните по категории Export (Экспорт) (в среде Windows — по закладке Import/Export). В меню Convert Colors To (Преобразование цветов) вместо параметра Photoshop 4 or 5 задайте CMYK, RGB или CMYK And RGB. Теперь вы можете перетащить рисунок CMYK на изображение в Photoshop (но при этом вы не должны быть в режиме Bitmap); или перетащить рисунок RGB либо CMYK в документ Illustrator. Этим же способом можно перетаскивать контуры непосредственно из FreeHand в Photoshop и Illustrator. Объекты и контуры в Photoshop становятся новыми слоями; контуры и рисунки из Illustrator можно перетаскивать назад во FreeHand.

— Сэнди Кохен

### Верстка



**Дэвид Блатнер автор книг по Adobe Photoshop и QuarkXPress, включая The QuarkXPress 4 Book (Peachpit Press). Живет в Сиэттле, читает лекции по издательскому делу и созданию мультимедиа продуктов.**



**Гален Груман, писатель и редактор из Сан-Франциско, готовит публикации об издательских технологиях для журналов Macworld, InfoWorld и Magazine Design & Production. Соавтор 11 книг по электронному издательству, вышедших в IDG Books Worldwide.**



**Олав Мартин Кверн, дизайнер из Сиэттла, автор книги Real World FreeHand 8 (Peachpit Press).**

### **Коррекция обтравочных контуров в пакете InDesign**

Одна из наиболее интересных функций InDesign — возможность редактирования обтравочных контуров, включенных в изображение Adobe Photoshop. Изображение может сохраняться в широком диапазоне форматов файлов, включая EPS, TIFF и JPEG.

Однако найти эту функцию не так-то просто. Здесь не поможет ни палитра Links (Ссылки), ни команда Clipping Path (Обтравочный контур), которая автоматически генерирует обтравочный контур вокруг изображения. Суть в том, чтобы в момент импортирования изображения «сообщить» пакету InDesign о своем желании отредактировать обтравочный контур. Ниже описывается порядок выполнения этой операции:

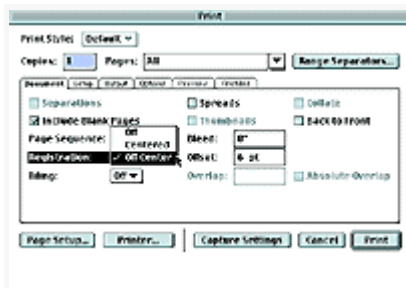
Выполните команду Place (Поместить) из меню File. Выберите файл для импорта, а затем отметьте ячейку Show Import Options (Показ опций импорта). В появившемся окне диалога Image Import Options (Опции импорта изображений) отметьте ячейку Frame From Clipping Path (Фрейм из обтравочного контура). Щелкните по кнопке ОК.

Теперь вы можете щелкнуть по странице или протащить по ней курсор мыши, поместив изображение на выбранное место. Нажав клавишу **V**, выберите инструмент Direct Selection (Непосредственный выбор). Пока вставленное изображение выбрано, вы сможете видеть точки, расположенные вдоль обтравочного контура. Их можно перетаскивать мышью.

Кроме того, точки можно добавлять или вычитать инструментом Pen (Перо).

— Дик Макклеланд

### **Смещение приводочных крестов**



Работая в пакете QuarkXPress с квадратными или близкими к квадратными страницами, для параметра Registration (Приводка) (в закладке Document (Документ) окна диалога Print (Печать)) выбирайте опцию Off Center (Со смещением). Таким образом, если печатник случайно перевернет страницу, это сразу станет заметно, поскольку обрезные метки и приводочные кресты не совместятся.

— Гален Груман

### **Точное позиционирование первой базовой линии**

По умолчанию в пакете InDesign первая строка текстового фрейма размещается так, что верхний край текста касается верхнего края фрейма. Единственная проблема — практически невозможно рассчитать реальное расстояние от верхнего края фрейма до базовой линии первой строки текста.

Чтобы заставить программу помещать текст на точно заданное расстояние от верха фрейма, выберите фрейм и нажмите клавиши <Command-B> (<Control-B> в Windows) — появится окно диалога Text Frame Options (Опции текстового фрейма). Выберите из всплывающего меню First Baseline (Базовая линия первой строки) опцию Leading (Интерлиньяж) — теперь базовая линия первой строки будет отстоять от верхнего края фрейма на расстояние интерлиньяжа.

— Олав Мартин Кверн

### **Дублирование с помощью клавиши <Option>**

В пакете InDesign нажатие клавиши <Option> (<Alt> в Windows) во время перетаскивания точки объекта приводит к перемещению точки копии исходного объекта, после чего вы можете безбоязненно вносить изменения не в оригинал, а в его копию. Аналогично, перетаскивание одной стороны графического фрейма приводит к изменению помещенной во фрейм графики, поэтому изображение не обрезается и заполняет собой весь фрейм; но после нажатия клавиши <Option> (<Alt>) во время перетаскивания одной стороны графического фрейма создается копия графики, которая и подвергается изменениям в результате редактирования фрейма.

— Гален Груман

### **Использование общих библиотек цветов**

Библиотеки цветов в InDesign, такие как Pantone и Focoltone, аналогичны библиотекам пакета Adobe Illustrator. Если вы создали заказную библиотеку цветов в пакете Illustrator и хотите использовать ее в InDesign, войдите в меню Window (Окно) и выполните команды Swatch Libraries (Библиотеки образцов), Other Library (Другая библиотека), а затем выберите ваш файл библиотеки Illustrator. Точно также можно открывать заказные библиотеки, созданные в других документах InDesign.

— Анита Деннис

### **Простая вставка текстовых фреймов**

Если вы создали в InDesign несколько связанных текстовых фреймов, а потом поняли, что хотите вставить новый фрейм, то сделать это довольно просто. Достаточно щелкнуть по выходящему язычку текстового фрейма, предшествующего точке вставки, а затем либо создать новый фрейм, либо щелкнуть по уже существующему. Можно даже вставить текстовый фрейм перед первым фреймом документа — для этого нужно щелкнуть по входящему язычку первого фрейма, а затем создать новый фрейм или щелкнуть по уже существующему.

— Анита Деннис

### **Выравнивание объектов по диагонали**

В XPress есть горизонтальные и вертикальные направляющие, которые можно использовать для выравнивания объектов, но что делать, если вы хотите выровнить наклоненный или повернутый объект по диагонали? Инструментом Line (Линия) создайте диагональные направляющие, а затем (оставив направляющие выбранными) выполните команду Suppress Printout (Подавление вывода) в закладке Line окна диалога Modify (Изменение). Если к тому же вы задали для диагональных направляющих такой же цвет, какой указан для обычных в окне Preferences (Предпочтения) (по умолчанию — зеленый), вам будет легче запомнить, что диагональные линии тоже являются направляющими.

— Гален Груман

### «Выросшие» контуры



Когда в пакете XPress для параметра Framing (Рамки) в окне Preferences (Предпочтения)(во вкладке General (Общие)) задано значение Outside (Наружу), программа увеличивает размер бокса на величины ширины и высоты рамки. Это может здорово раздражать, если только не использовать эффект «в мирных целях» для создания великолепных контуров вокруг различных фигур. Для примера опишем способ создания контура вокруг текста.

Конвертируйте одну или больше букв строки текста в бокс Безье, выбрав буквы, а затем выполнив команду Text to Box (Текст в бокс) из меню Style (Стиль). Командой Step and Repeat (Шаг и повтор) (из меню Item (Элемент)) с нулевыми смещениями создайте клоны контуров. Эта копия будет использоваться для

получения эффекта.

Убедившись, что для параметра Framing задана опция Outside, выберите для бокса рамку. Обычно для крупного шрифта без засечек хорошо подходит контур толщиной 5 или 6 пунктов. Поэкспериментируйте с размерами и стилями, используя кнопку Apply (Применить), до тех пор, пока не получите удовлетворяющий вас результат.

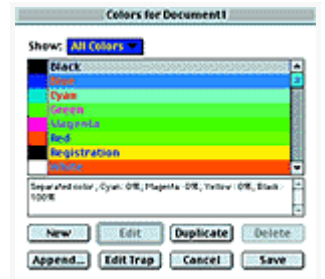
Теперь вернитесь в окно диалога Document Preferences и задайте для параметра Framing опцию Inside (Внутри). Измените вид рамки на более тонкую, и наружная рамка станет тоньше — в итоге получится буква с окружающим ее тонким контуром.

Можно также изменить порядок и создать внутренние рамки: установив для параметра Framing значение Inside, выберите толстую рамку, а затем поменяйте значение на Outside и сделайте рамку тонкой.

— Дэвид Блатнер

### Попробуй радугу

Вы уже порядком подустали от чтения серьезных советов? Сделайте небольшой перерыв и отдохните: выполните команду Dashes & Stripes (Штрихи и линии) из меню Edit в пакете XPress, затем создайте новый стиль линии под названием taste the rainbow (попробуй радугу) (в названии следует использовать только строчные буквы). После сохранения этой линии многие окна диалога и палитры в XPress станут разноцветными!



Когда вас начнут утомлять все эти радужные цвета, то можно отменить эффект, удалив файл Preferences пакета XPress или заказную линию.

— Дэвид Блатнер

### Выравнивание толстых линий по направляющим

Если в пакете XPress вы попытаетесь выровнять край толстой линии по направляющей, то с удивлением обнаружите, что XPress всегда выравнивает по направляющей центральную точку линии. Но это ограничение можно легко обойти: нарисуйте маленький бокс для рисунка или текста на противоположной от линии стороне направляющей.

Выберите бокс и линию, а затем перетащите группу поверх направляющей. XPress выравнивает по направляющей край этой группы, что и требовалось доказать.

— Дэвид Блатнер


### Размещение графики для гарантированно правильного экспорта в HTML

Собираясь экспортировать документ PageMaker в HTML, следует внимательно следить за правильным размещением графики: хотя в документации об этом не упоминается, любая графика, выходящая за границы полосы, удаляется из итогового файла — а не обрезается, как это бывает при печати.

— Гален Груман

### Добавление инструмента в палитру





В QuarkXPress 4.x появился новый вид бокса: бокс без содержимого. Он не имеет ни изображений, ни текста, но отлично подходит для построения фоновых заливок, цветовых градиентов и тому подобных элементов дизайна. Инструмент Contentless Box (Бокс без содержимого) можно поместить в инструментальную палитру. Для этого вначале нужно открыть закладку Tool (Инструмент) в окне диалога Document Preferences (Предпочтения документа). Чтобы быстро вызвать палитру Tool, можно быстро щелкнуть практически по любому инструменту.

Затем нужно щелкнуть по кнопке Default Tool Palette (Инструментальная палитра по умолчанию), удерживая при этом клавишу <Command> (<Control> в Windows). Когда вы щелкнете по кнопке ОК, появится Contentless Box.

— Дэвид Блатнер

### Создание частично прозрачных фигур

Adobe PostScript не поддерживает частичной прозрачности, поэтому если вы хотите создать частично прозрачный элемент, его придется сымитировать. (Даже в тех программах, где прозрачность как будто реализована, таких как Macromedia FreeHand, в действительности она лишь имитируется.)



Лучший способ сымитировать полупрозрачность в XPress — объединить объекты и изменить цвет новой фигуры. Если, например, вы хотите, чтобы прозрачная тень частично закрывала другой объект, то можете использовать команду Intersection (Пересечение) для создания объекта, по форме совпадающего с областью частичного наложения. Затем этому новому объекту нужно присвоить цвет «тени».

Клонируйте два перекрывающихся объекта (командами Step and Repeat с нулевыми смещениями). В данном примере объектами являются прямоугольник и тень от круга. (Самый верхний круг не задействован.) С помощью команды Intersection (из меню Item (Элемент), Merge (Слияние)) создайте новую фигуру в месте пересечения круга и прямоугольника. Измените цвет нового объекта таким образом, чтобы он казался темнее, либо создайте для него новый цвет.

— Дэвид Блатнер

### Раскрывая секреты H&Js

Окно диалога Edit H&Js в пакете XPress довольно запутанно, но ниже приводится «расшифровка» одной из возможностей, доступных в этом окне: проценты в поле Char, или расстояние между символами, являются эквивалентом значениям трекинга. Например, выбор значения межсимвольного расстояния -4% аналогичен заданию трекинга -4 для всех символов текста (за исключением пробелов).

— Дэвид Блатнер

### Удаление белого фонового бокса

Разработчики из Quark между версиями 3 и 4 внесли в XPress небольшое изменение, касающееся способа формирования файлов EPS: раньше XPress интерпретировал в файле EPS белый фон страницы как прозрачный. Теперь программа помещает на задний план большой белый непрозрачный бокс.

Чаще всего этого различия никто не замечает, но если, например, вы сверстаете страницу XPress с цветным фоном, или попытаетесь экспортировать GIF из Photoshop и хотите, чтобы фон был прозрачным, может возникнуть серьезная проблема.

Для тех, кого это не испугает, ниже описывается способ удаления белого бокса непосредственно из текста PostScript, сгенерированного XPress. Обратите внимание, что неточное следование этому совету может привести к серьезным последствиям, поэтому постарайтесь работать только с копией файла и не пытайтесь выполнить эти действия, если не обладаете достаточными навыками редактирования файлов PostScript.

Откройте файл EPS при помощи текстового редактора. (Если файл EPS большой, лучше всего использовать мощные текстовые редакторы, подобные VBEedit для Macintosh.) Найдите в документе комментарий %%EndSetup. Через несколько строк за найденной должна быть строка с текстом g pr clippath 1 H V G (или похожим). Удалите три символа 1 H V. В данном примере в строке должен остаться текст g pr clippath G.

Сохраните файл (может быть, под новым именем), предварительно убедившись, что сохраняете его в режиме «Только текст», если работали в текстовом процессоре, подобном Microsoft Word. Обратите внимание, что в результате сохранения файла вы можете потерять встроенное экранное изображение для предварительного просмотра; это будет зависеть от того, какой тип текстового редактора вы использовали (BEdit для Macintosh сохраняет изображение для предварительного просмотра.)

Вот и все! Секрет был всего в трех символах; после их удаления фон станет прозрачным. Конечно, вы не увидите изменений во встроенном экранном изображении для предварительного просмотра (если оно сохранилось), но при печати документа или растривании его в пакете Photoshop фон будет прозрачным.

— Дэвид Блатнер

### Экспорт нескольких страниц в HTML



Для экспорта из пакета PageMaker нескольких страниц в HTML так, чтобы они не оказались объединены в один документ (способ экспорта по умолчанию) или не были потеряны ссылки между ними (что происходит при экспорте их по одной странице), создайте отдельный документ HTML для каждого набора страниц, предназначенных для экспорта.

Например, у вас есть файл PageMaker из пяти страниц и вы хотите, чтобы первая страница превратилась в один документ HTML, две следующие — во второй HTML, а последние две — в третий. В окне диалога Export HTML

(Экспорт в HTML) щелкните по кнопке New (Новый) и создайте документ HTML, указав, что в него нужно включить первую страницу PageMaker. Повторите операцию для следующих двух страниц PageMaker, и еще раз — для двух последних страниц.

Теперь, находясь в окне диалога Export HTML и удерживая клавишу <Shift>, щелкните по всем трем только что созданным документам HTML, а затем — по кнопке Export HTML. Готово! Ссылки между страницами в нескольких документах HTML будут сохранены.

— Гален Груман

### Выравнивание базовых линий между колонками текста

Когда в пакете XPress используется функция автоматического создания буквицы для многоколоночного текста, почти всегда изменяется выравнивание первой строки по вертикали, и строки первой колонки оказываются невыровненными относительно строк других колонок. Если это произошло, задайте для параметра First Baseline Offset (Смещение первой базовой линии) (в закладке Text (Текст) окна диалога Modify (Изменить)) значение, на несколько пунктов превышающее кегль наборного шрифта. Например, если текст набран кеглем 12 пунктов, задайте для параметра First Baseline Offset значение 14 или 15 пунктов. В результате будут опущены базовые линии всех колонок бокса и они окажутся точно выровнены.

— Дэвид Блатнер

### Управление размерами капители

Размеры малых прописных букв (капители) начертания должны гармонировать со строчными символами, но программы верстки рассчитывают размеры капители относительно кегля шрифта (обычно значение по умолчанию находится в диапазоне от 70 до 75%), а не высоты символа без выносных элементов (x-height).

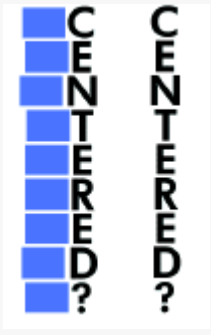


Для начертаний с большой высотой символа следует изменять значения программы по умолчанию, чтобы избежать появления символов капители, которые окажутся ниже строчных букв. В пакете PageMaker это можно сделать в окне диалога Character Options (Опции символа); в XPress изменения можно внести в закладке Character (Символ) окна диалога Document Preferences (Предпочтения документа), но при этом они окажут влияние на все символы капители в документе, а не только символы отдельного начертания.

В начертаниях с большой высотой символов (таких как Antique Olive, показанном здесь), прописные буквы ненамного выше, чем строчные (верхняя строка), поэтому символы капители, созданные программой верстки со значениями по умолчанию, выглядят слишком маленькими (в центре). Если увеличить их таким образом, чтобы высота символа капители совпала с высотой строчной буквы (внизу), гармония будет восстановлена.

— Джеймс Феличи

### Точное центрирование вертикального текста



Создавать строки текста, которые должны читаться сверху вниз, не так просто, поскольку простое центрирование букв на отдельных строках длинного и узкого текстового бокса не позволяет добиться визуально точного выравнивания.

Настройте расположение символов по горизонтали, вставляя перед каждой буквой фиксированные пробелы (шириной *m* или *n*, длинные или короткие), а затем при помощи кернинга добейтесь точного выравнивания. (В показанном здесь примере синие прямоугольники представляют длинные пробелы.) Чтобы создать короткий пробел в пакете XPress, нажмите на клавишу <Option-Space> (<Control-Shift-6> в Windows). Чтобы создать длинный пробел, вначале нужно задать для максимальной ширины пробела (в предпочтениях Character) значение 200%, а затем нажать клавиши <Shift-Option-Space> (<Control-Shift-5>).

В пакете Adobe PageMaker вставить длинный пробел можно нажатием клавиш <Command-Shift-M> (<Control-Shift-M>), а короткий пробел — <Command-Shift-N> (<Control-Shift-N>).

— Джеймс Феличи

### Центрирование заголовков над текстом с рваным краем

Центрированные заголовки над текстом, выровненным влево, всегда кажутся слишком далеко смещенными вправо. Чтобы исправить это, центрируйте заголовки между левой и «компромиссной» правой границей, которая располагается посередине между окончаниями самой длинной и самой короткой строк текста с рваным краем. Задайте отступ справа, равный половине расстояния (показано синей линией) между самой короткой и самой длинной строками (красные линии).



— Джеймс Феличи

### Выворотка текста на сплошной линии



Ниже описывается способ создания текста с вывороткой на сплошной линии в пакете PageMaker.

Во-первых, наберите строку текста. Выберите текст и выполните команду Reverse Type Style (Стиль текста с вывороткой) из меню Type (Текст). Нажмите клавиши <Command-M> (<Control-M> в Windows) — появится окно диалога Paragraph (Абзац). Щелкните по кнопке Rules (Линии) и отметьте ячейку Rule Above Paragraph (Линия над абзацем). Для параметра Stroke Width (Длина штриха) выберите опцию Width of text (По ширине текста). Выберите тип Custom (Заказной) из всплывающего меню Stroke Style (Стиль линии), введите толщину линии, равную кеглю шрифта. Получится линия, верхний край которой расположен около верхних выносных элементов текста, а нижний край — около нижних.

Высоты верхних и нижних выносных элементов для разных начертаний различны, поэтому необходимо тщательно настроить толщину и расположение линии. Чтобы изменить расстояние от верхнего края линии до базовой линии текста, щелкните по кнопке Options (Опции) в окне диалога Paragraph Rules (Линии абзаца). Для большинства начертаний хорошо подходит значение 70% кегля шрифта, поэтому для шрифта с кеглем 40 умножьте 40 на 0,7 и введите результат (28 пунктов) вместо заданного по умолчанию значения Auto (Автоматически), используя стандартный синтаксис PageMaker: 2p4.

Чтобы закрыть окна диалога, удерживая клавишу <Option> (<Alt>), щелкните по кнопке ОК. Проверьте результаты своей работы и сделайте необходимые настройки в окне диалога Paragraph Rules Options (Опции линий абзаца). Чтобы точно установить заданные отступы линии от верхних и нижних краев текста, поднимите исходную точку и увеличьте толщину линии.

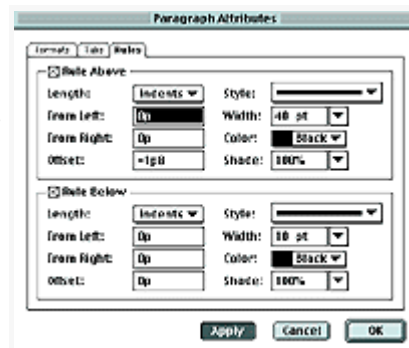
Чтобы точно выровнять текст в пределах линии по горизонтали, вставьте до и после текста широкие, короткие или тонкие пробелы. В пакете PageMaker тонкий пробел вставляется нажатием клавиш <Command-Shift-T> (<Control-Shift-T>).

И, наконец, командой Define Styles (Задать стили) из меню Type можно выделить текст и создать новый стиль абзаца для использования в дальнейшем.

— Джеймс Феличи

### Удвоение линий для создания фона

Вероятно, вы уже знаете как использовать линии для создания заголовков со сплошным цветным фоном или плашек с текстом, набранным вывороткой, но что делать, когда подзаголовок занимает две или более строки? Можно попытаться увеличить толщину линии и откорректировать ее смещение, но в XPress существуют некоторые раздражающие ограничения для значения смещения линии. Если же хватит упорства, то можете попробовать следующий способ: добавьте к уже существующей линии Rule Above (Линия сверху) линию Rule Below (Линия снизу). Поэкспериментируйте с параметрами Offset and Width (Смещение и толщина) второй линии (здесь вам очень пригодится кнопка Apply (Применить)), так чтобы она точно смыкалась со второй линией и ее края находились на таком же расстоянии от выносных элементов текста, как и у первой линии.



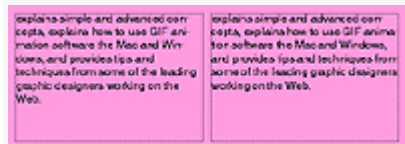
— Энн-Мари Концепсьон

### Будьте внимательны, сохраняя документы XPress

Если вы работаете в XPress 4.x и вам необходимо сохранять документы как файлы версии 3.3, будьте осторожны: если сохранять один документ в формате версии 3.3, в то время как в программе открыт другой документ, XPress начинает «путаться». Может оказаться так, что когда вы закроете или сохраните документ версии 4, программа также сохранит его в формате 3.3 — часто без какого-либо предупреждения. Любые специфические особенности версии 4 в этом документе будут безвозвратно утеряны или заменены наиболее близкими аналогами из версии 3.3. Поэтому перед сохранением документа в формате 3.3 лучше всего закрыть все остальные документы, либо воспользоваться командой Save As (Сохранить как) и явно указать версию 4 перед сохранением или закрытием других открытых документов.

— Энн-Мари Концепсьон

### Быстрая настройка межсловных пробелов



Если в пакете XPress вы хотите изменить только межсловный пробел, не затрагивая межсимвольных расстояний (как при кернинге или трекинге), первым делом загрузите бесплатное расширение Type Tricks с узла Web компании Quark ([www.quark.com](http://www.quark.com)). Теперь остается лишь добавить нажатие клавиши <Control> к обычной комбинации клавиш для коррекции межсимвольных пробелов. Другими словами, когда вы нажимаете на правую или левую скобки для сжатия или расширения пробелов между выбранными словами, удерживайте клавиши <Control-Command-Shift> (а для более тонкой настройки добавьте еще клавишу <Option>).

Для данного клавиатурного ускорителя не существует каких-либо аналогов в меню или окнах диалога, кроме того XPress не дает никакой цифровой информации о степени изменения межсловных пробелов, выполненного описанным способом. Однако программа позволяет после внесения изменений вернуть значения межсловных пробелов к принятым по умолчанию (задается в окне H&Js для документа), для чего следует выбрать измененный текст и выполнить команду Remove Manual Kerning (Снять ручной кернинг)(еще одна из возможностей расширения Type Tricks) из меню Utilities (Утилиты).

— Энн-Мари Концепсьон

### Web-дизайн



**Фрит Брейтзер web-дизайнер, является помощником редактора журнала Publish и помощником по производству узла Web этого издания. (гессипри глесс).**



**Энн-Мари Концепсьон, ведущая колонки в журнале Publish, является художником, консультантом и преподавателем в области программного обеспечения. Ее компания, Seneca Design and Consulting, расположена в Чикаго.**



**Джанин Уорнер — ведущий редактор узла Web газеты Miami Herald, она написала несколько книг, посвященных Web-дизайну и издательскому делу, включая Dreamweaver for Dummies (IDG Books Worldwide) и Flash 3 Web Animation F/X and Design (Coriolis Group).**



**Крис Макгрегор — главный партнер в MacGregor Media, фирмы, разрабатывающей информационные архитектуры и оказывающей услуги по Web-дизайну. Он часто пишет на темы типографики и маркетинга в Internet.**

## Указатели для поисковых механизмов

Некоторые поисковые механизмы просто ничего не могут поделать со страницами, построенными на основе фреймов. Чтобы решить эту проблему, добавьте в секцию NOFRAMES страницы с фреймами текстовые ссылки на все размещенные во фреймах файлы HTML в этом разделе узла Web. Таким образом, индексирующие программы поисковых механизмов, таких как Alta Vista и HotBot, смогут «докопаться» и до файлов, спрятанных в глубине узла, и индексировать их.

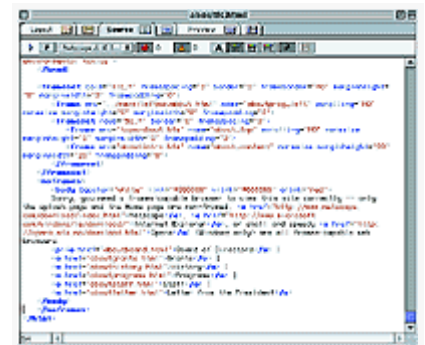
— Энн-Мари Концепсьон

## Создание ячеек таблицы заданных размеров

Подобно многим другим дизайнерам, автор часто использует ячейки таблицы для точного размещения элементов на странице. Нередко она вставляла в ячейки прозрачные изображения GIF, что гарантировало правильное выравнивание объектов даже при просмотре страницы старыми браузерами, плохо поддерживающими таблицы.

Однако в пакете Macromedia Dreamweaver не всегда можно добиться, чтобы ячейки таблицы не превышали размеры помещенных в них файлов GIF, даже если высота ячейки задана правильно. Обычно это связано с тем, что в ячейку был вставлен неразрывный пробел. Код ISO-8859 для неразрывного пробела ( ) не показывается в графической среде пакета Dreamweaver, поэтому лишний символ найти или удалить трудно.

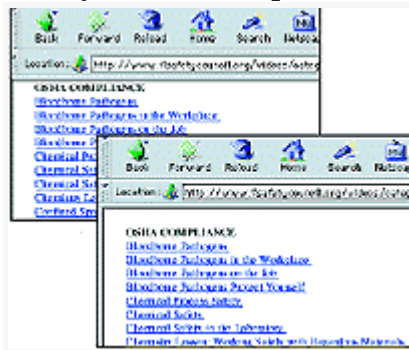
Каково же решение? Выделите ячейку и выполните команду HTML в меню Window — на экране будет отображен исходный текст HTML. Выполните поиск для всех вхождений строки символов



и удалите их. Сохраните страницу и вернитесь в режим редактирования — размеры ячеек таблицы вернутся в норму.

— Джанин Уорнер

### Отступы для «якорей»



Тег «якоря», который создает ссылки на определенное место страницы, а не на ее начало, не обязательно должен быть окружен каким-либо текстом ниже или выше той строки, на которую он указывает. На практике, когда строка с «якорем» окружена строками с текстом, она оказывается сразу же под строкой заголовка браузера, как это показано в примере на верхнем рисунке. Автор предпочитает, чтобы зрители видели некоторый отступ между текстом со ссылками и верхним краем окна, поэтому всюду, где это возможно, Энн-Мари вставляет между ссылкой-«якорем» (`<A NAME=«OSHA Compliance»></A>`) и первой строкой связанного текста пустую строку (`<P>`) (см. нижний рисунок примера).

— Энн-Мари Концепсьон

### Создание виртуальных ссылок при редизайне

Редизайн узла Web компании для многих организаций — явление нередкое, а для других является привычной процедурой, выполняемой с определенной периодичностью. Независимо от того, вносите ли вы небольшие изменения или кардинально обновляете общую концепцию узла, следует помнить, что изменение структуры каталогов или даже перемещение страницы в пределах узла могут нарушить ссылки с других узлов и поисковых механизмов.

В Miami Herald страница об американском футболе всегда существовала по адресу [www.herald.com/sports/dolphins](http://www.herald.com/sports/dolphins), и на нее есть прямые ссылки у многих читателей и поисковых механизмов. После редизайна узла эта страница была перемещена в структуре каталогов на два уровня ниже, но в редакции не хотели потерять все ссылки, указывающие на этот адрес. Поэтому были созданы «виртуальные ссылки»: команды Unix на уровне сервера, которые переадресовывали браузеры, обращавшиеся по старому адресу, на новый. Виртуальные ссылки работают быстрее и эффективнее, чем метатеги или команды JavaScript, для которых приходится создавать страницу HTML и поддерживать старую структуру каталогов. Но для реализации виртуальных ссылок необходимы навыки программирования в среде Unix, которыми большинство дизайнеров не обладают. Поэтому подготовьте список ссылок, которые вы изменяете (включив туда старые и новые адреса), и попросите своего поставщика услуг, программиста или системного администратора реализовать перенаправление запросов на уровне сервера.

— Джанин Уорнер

### Ускорение загрузки таблиц

Web-дизайнеры нередко выходят за тесные ограничения HTML и создают удивительные страницы лишь с помощью файлов GIF и сложных таблиц. Единственная проблема в том, что при использовании этих технологий страницы загружаются дольше. Однако эта проблема решается, причем легче, чем многие думают: создавая страницу с длинной вертикальной таблицей (длиной больше трех полных экранов на 14-дюймовом мониторе), разбейте ее на несколько горизонтальных таблиц. Тогда, вместо того, чтобы полностью загружать и выстраивать всю длинную таблицу перед началом ее отображения, браузеры смогут показывать страницу последовательно.

В примере показана одна большая таблица (слева), а рядом с ней — аналогичная страница, составленная из трех последовательных таблиц меньшего размера. В правом примере таблицы будут отображаться последовательно одна за другой сразу после загрузки, а перед отображением одной большой таблицы, показанной слева, она должна быть полностью построена в памяти компьютера.

— Крис Макгрегор

### Смотрим WebTV

Хотите верить, хотите нет, но компания WebTV, расположенная в городе Моунтейн-Вью (шт. Калифорния) и являющаяся подразделением Microsoft, входит в десятку крупнейших Internet-провайдеров. Однако это никак не упрощает жизнь многих Web-дизайнеров, поскольку большинство страниц Web при их показе на WebTV выглядят ужасно: на WebTV 10-пунктовые шрифты увеличиваются до 20 пунктов — чтобы их можно было читать с расстояния нескольких метров — и это вызывает жатие видимой области страницы. Поэтому, если вы создаете дизайн для экрана с

разрешением 640i480, изображения могут налезать друг на друга, слова могут оказаться обрезанными или будут происходить еще более худшие вещи. Чтобы оценить, как результаты вашего творчества будут выглядеть на WebTV, загрузите бесплатный эмулятор браузера WebTV, который работает как на платформе Macintosh, так и на Windows. Эмулятор и другие ресурсы для разработки находятся по адресу <http://developer.webtv.net>

— Джанин Уорнер

### **Описание нескольких шрифтов в теге**

Все знают, что единственный способ гарантировать показ текста, набранного определенным шрифтом, одинаково для всех посетителей узла Web — это создать из текста изображение и вставить его в документ HTML. Однако существует еще одна хорошая альтернатива — можно задать несколько шрифтов в теге FONT: если вы сделаете это, браузер будет использовать первый шрифт из списка; если данный шрифт не установлен в системе пользователя браузера, будет выбран следующий шрифт и так далее. Можно задать даже категорию шрифтов, например, без засечек (sans serif).



В приведенном примере браузер будет искать и пытаться отобразить текст шрифтом Verdana, затем Arial, а затем Helvetica. Если ни один из этих шрифтов не будет найден, помещенный в конец списка описатель «sans serif» будет хотя бы гарантировать, что браузер использует для отображения один из шрифтов без засечек.

— Джанин Уорнер

### **Использование более чем 216 цветов**

Руководства по Web-дизайну и эксперты с давних пор советуют дизайнерам ограничивать палитру используемых цветов до «безопасных» 216, чтобы не возникало смешения цветов на компьютерных экранах, которые могут отображать только 256 цветов. Хотя разумность этого совета не вызывала сомнений в эпоху «молодого» Web, сейчас количество мониторов, которые работают в режимах отображения более 256 цветов неизмеримо выросло.

Поэтому при создании изображений GIF для Web для заполнения больших областей следует по-прежнему использовать «безопасную» палитру Web, но для прорисовки деталей вполне подойдет и адаптивная палитра. Использование дополнительных цветов — отличный способ создания высококачественных изображений с сохранением относительно небольших размеров файлов.

— Крис Макгрегор

### **Уменьшение размеров файлов GIF**

Когда вы пытаетесь сократить размер изображения GIF до минимального количества байтов, будет полезно понять принципы сохранения данных в этом формате. Файл GIF сжимается по горизонтали; поэтому формат GIF лучше подходит для сохранения изображений с однородными цветными областями. Например, AAAABB CCCDDDDD, строка цветных пикселей (представленных буквами) с блоками одинакового цвета, будет сжата в строку 4A2B3C5D. Строка с частыми сменами цветов, ADBCADACB DCDBAC, совсем не будет сжата. Это значит, что удалив при помощи однопиксельной кисти небольшие изменения цветов, вы сможете сократить размеры файла GIF вплоть до 40%.

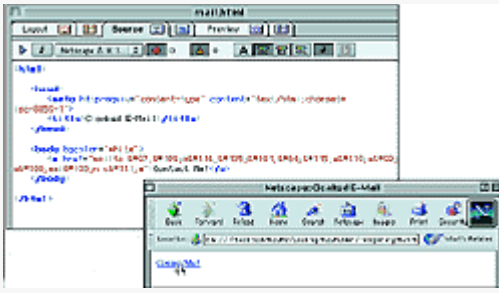
— Крис Макгрегор

### **Сжатие анимированных изображений GIF за счет оптимизации кадров**

Тем, кто создает анимированные изображения GIF, будет полезно использовать тип сжатия файлов под названием «оптимизация кадров», иначе называемый «кадровым дифференцированием». По этой технологии из каждого кадра анимации в файле сохраняются лишь его отличия от предыдущего. Это существенно сокращает размеры каждого кадра, особенно если анимация представляет собой небольшие движущиеся объекты, расположенные на большом, не изменяющемся фоне.

Например, в условно-бесплатной программе GIFBuilder (ее можно загрузить по адресу [www.pascal.com](http://www.pascal.com)) достаточно включить опцию Frame Optimization (Оптимизация кадров) в меню Options (Опции). Понять, задействован ли режим оптимизации кадров в программе сжатия GIF, можно открыв отдельные кадры анимации в пакете Adobe Photoshop: каждый кадр должен представлять собой небольшую прямоугольную область, меньшую, чем общая площадь анимации, а отображаться в нем должны лишь изменения относительно предыдущего кадра.

## Скрытие исходного текста для борьбы со спаммерами



Поместите адрес своей электронной почты на страницу Web, и вы увидите, что количество «мусорной» почты возрастает с небывалой скоростью. Это происходит потому, что существует множество компаний, запускающих специальные программы-роботы, которые находят на страницах Web реальные адреса электронной почты, после чего продают адреса маркетинговым фирмам, рассылающим спам. Программы-роботы достаточно интеллектуальны, чтобы просматривать исходный текст HTML-страниц, поэтому вместо текстовой ссылки («e-mail Joe»), созданной командой mailto: URL, они могут находить реальный

адрес электронной почты (joe@acme.com).

Проблему можно решить, если скрыть адрес электронной почты, заменив коды ISO-8859 для каждого символа в адресе, точно также как вы уже, вероятно, делали для таких символов, как неразрывный пробел (& n b s p ;). Найти таблицу этих кодов можно по адресу <http://www.digitalchi.com/mag/ja98/AM/Character.html> или на последней странице обложки большинства книг по Web-дизайну. Либо можно воспользоваться бесплатной службой Mailto Encoder ([www.siteup.com/encoder.html](http://www.siteup.com/encoder.html)) компании SiteUp Networks, которая вышлет вам по электронной почте код для любого запрошенного вами адреса e-mail.

— Энн-Мари Концепсон

## Изменение умолчаний в Dreamweaver

Пакет Macromedia Dreamweaver 2.0 очень гибкий, поэтому пользователь может создавать собственные рабочие профили, объекты или макрокоманды. Можно также изменить принятые в программе умолчания.



Например, если вы никогда не используете параметры таблицы по умолчанию (75% ширины, 3 колонки и 3 строки, толщина рамки — 1 пиксел), измените заданный по умолчанию файл объекта: в Dreamweaver откройте файл Table.htm, который расположен в каталоге Dreamweaver\ Configuration\ Objects\ Common. Щелкните по значению, которое хотите изменить, а затем исправьте число в поле Init Val (начальное значение) в инспекторе Property (Свойства). Сохраните и закройте файл.

Теперь создайте новый документ. Нажмите клавишу <Control> (<Alt> в Windows) и щелкните по значку со стрелкой вниз в палитре Object (Объект). Выберите опцию Reload Objects (Перезагрузить объекты), и на этом все закончится — значок Insert Table в палитре Objects отразит новые значения по умолчанию.

Если вы хотите создать более одного стандартного табличного объекта, каждый из которых будет обладать уникальными свойствами, переименуйте файл (сохранив расширение HTML). Чтобы создать значок палитры Objects для этих новых параметров таблицы, создайте файл GIF размером 18x18 пикселей и присвойте ему такое же имя, как файлу HTML, но с расширением GIF. Например, у вас может быть файл table2.htm и соответствующий файл table2.gif. Сохраните файл GIF в папке Common. Теперь либо перезапустите Dreamweaver, либо перезагрузите объекты описанным выше способом.

— Фрит Брейтзер

## Создание «автоматизирующего» объекта

Если вы часто создаете повторяющиеся на разных страницах Web элементы, попробуйте создать в пакете Dreamweaver объект, который автоматизирует этот процесс. Например, если вы часто помещаете в нижней части страницы таблицу с одним и тем же сообщением о защите авторского права и ссылками, создайте в Dreamweaver новую страницу, содержащую только эти элементы (без тегов HTML, HEAD или BODY). Присвойте файлу интуитивно понятное название и расширение HTML. Сохраните файл в каталоге Dreamweaver\ Configuration\ Objects\ Common.

Чтобы объект появился в палитре Objects (Объекты) (тогда его можно будет помещать на странице простым перетаскиванием мышью), повторите шаги из предыдущего совета, создав и сохранив изображение GIF размеров 18 x 18 пикселей, которое будет представлять объект.

— Фрит Брейтзер

## Эффект «боксов»



Нравится ли вам это, или нет, но страницы Web прямоугольны. Наши мониторы прямоугольны, таблицы прямоугольны, фреймы прямоугольны и изображения тоже прямоугольны. Нет ничего удивительного в том, что и ваш узел при просмотре тоже будет создавать у зрителя эффект «боксов», который автор иногда называет «прямоугольностью». От этого впечатления можно избавиться, если создавать изображения с неправильными контурами. Всюду, где это возможно, старайтесь избегать боксов, и тогда дизайн вашего узла станет более открытым и привлекательным.

— Линда Уейнман

### **Два правила сжатия на все времена**

Хорошее сжатие — это ключ к хорошим изображениям в Web. Существует множество отличных приложений, с легкостью справляющихся с задачей сжатия изображений, однако в любых случаях есть два правила, которым нужно следовать. Первое: изображения с большим количеством непрерывных тонов, такие как фотографии, будут почти всегда меньше и выглядеть лучше при сохранении в формате JPEG. Второе: графика с однородными цветами, такая как логотипы, мультфильмы и иллюстрации, будет почти всегда выглядеть лучше и сжиматься плотнее при сохранении в формате GIF. Следуйте этим основополагающим принципам, и содержимое вашего узла будет загружаться быстрее.

— Линда Уейнман

### **Удобное редактирование свойств**

В пакете Dreamweaver для быстрого изменения свойств ячейки с изображением можно использовать клавиши со стрелками. Если щелкнуть по изображению внутри ячейки, инспектор Properties (Свойства) покажет свойства изображения (рисунок слева). Но если нажать на клавиатуре клавишу со стрелкой влево или вправо, спецификации будут отражать свойства ячейки, включая цвет фона и выравнивание (рисунок справа).

Чтобы изменить свойства ячейки, которая слишком мала, чтобы в нее попасть мышью, поместите курсор в другую ячейку и с помощью клавиш со стрелками перейдите в нужную ячейку.

— Сол Соломон

### **Лекарство от «паразитов»**

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
if (top.frames.length > 1) {
top.location="/";
}
// -->
</SCRIPT>
```

Одно из наиболее разочаровывающих свойств фреймов — это возможность размещения с их помощью страниц с вашего узла во фреймах другого, «паразитирующего» на вашем содержании. Но при помощи JavaScript это можно легко предотвратить. Достаточно скопировать набранный здесь сценарий в вашу страницу Web непосредственно перед тегом BODY.

Теперь, каждый раз, когда страницу с вашего узла попытаются поместить во фрейм, она будет разворачиваться на полное окно браузера, ясно показывая посетителю свое истинное происхождение.

— Крис Макгрегор

### **Технологический процесс**



**Чак Уэгер — президент консалтинговой компании Elara Systems, специализирующейся в области полиграфии (Фейрфакс, шт. Вирджиния). Он специализируется на анализе издательских систем, сетей и вопросов построения технологического процесса.**



**Майкл Киран, внештатный редактор журнала Publish и президент компании DPA Communications из Торонто; часто выступает с лекциями по управлению цветом и сканированию. Является автором книги The Color Scanning Success Handbook.**

## Закладки для нескольких файлов PDF

Вам необходимо добавить одинаковый набор закладок для группы файлов PDF? Создание закладок для каждого документа вручную — процесс довольно утомительный, особенно если они указывают на страницы в других документах PDF, поскольку в этом случае приходится открывать страницы, на которые должны ссылаться закладки.

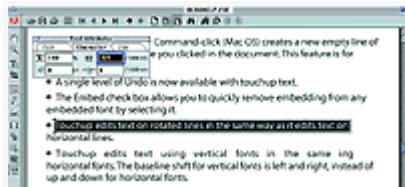
Пока не существует удобного дополнительного модуля для пакетной вставки закладок, но эту проблему можно обойти: создайте одностраничный черновой файл PDF (он может быть пустым) и поместите его в тот же каталог, где находятся другие файлы PDF. Откройте этот пустой файл в Adobe Acrobat и обычным способом создайте необходимые закладки — воспользуйтесь командой New Bookmark (Новая закладка) во всплывающем меню палитры Bookmark. Присвойте закладкам название, а через окно диалога Properties (Свойства), которое вызывается из меню Edit (Правка), задайте их тип и расположение. Теперь закройте документ, сохранив все изменения.

Чтобы добавить закладки к реальным файлам PDF, выполните следующие шаги: откройте документы в Acrobat. Выберите команды меню Choose Document (Выбор документа), Insert Pages (Вставка страниц) и дважды щелкните по подготовленному файлу PDF с закладками. Нажав на клавишу **Y**, примите параметры по умолчанию (страница будет добавлена к концу документа). Обратите внимание, что закладки одностраничного PDF будут добавлены в список закладок текущего документа. Выполните команды Document (Документ), Delete Pages (Удаление страниц). Нажмите на клавишу **Y** дважды: один раз — для удаления последней страницы документа (которая только что была добавлена), а второй — чтобы подтвердить удаление. Теперь взгляните — только что добавленные закладки остались в текущем документе (что и требовалось доказать!). Закройте документ, сохранив внесенные изменения.

Если вы должны добавить одинаковые закладки сразу к нескольким файлам PDF, то, возможно, есть смысл создать макрокоманду для выполнения описанных операций. Каждый шаг имеет клавиатурный эквивалент, поэтому выполняющая их макрокоманда будет совсем не сложной.

— Энн-Мари Концепсьон

### Поосторожнее с трекингом



Для изменения трекинга текста в Acrobat 4.0 можно воспользоваться палитрой Touchup Text (Работа с текстом), но к числовым значениям в палитре следует относиться с осторожностью. Хотя трекинг обычно означает общее межсимвольное расстояние для определенного диапазона текста, его значение в Acrobat 4.0 меняется для каждой пары символов (таким образом, речь идет о кернинге, а не о трекинге). Если выбрать фрагмент текста, то значение трекинга, появляющееся при этом в

палитре, будет показывать расстояние между первой (самой левой) парой символов фрагмента, а не среднее значение для всех выбранных пар символов. Если вы хотите подобрать трекинг для существующего текста, вам придется «пройтись» по тексту курсором и оценить среднее значение «трекинга», заданное для всего фрагмента.

— Джеймс Феличи

### Проверка файлов PDF в Photoshop

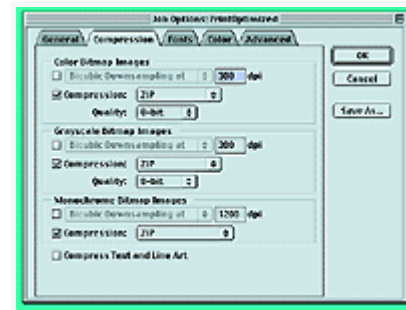
PDF — это отличный формат для сохранения заданий, подготовленных к печати. В него можно встроить шрифты и сжать изображения, при этом формат гарантирует, что задание будет «совместимо» с любым пользователем или сервисным бюро. Обратной стороной PDF является необходимость проверки документа — все ли изображения и другие элементы получились именно так, как было задумано. Принтер для тестовой печати может не обладать достаточным разрешением для точной оценки качества графики высокого разрешения или не поддерживать PostScript, а в этом случае выведенный файл PDF может вызвать особые подозрения.

Лучший способ проверить страницу PDF — открыть ее в пакете Adobe Photoshop. Поскольку в комплект программы входит первоклассный программный RIP, он точнее всего конвертирует содержимое страницы в пиксели. Photoshop 5.0 поддерживает версии PDF вплоть до Acrobat 3.x; чтобы открыть документ Acrobat 4.0, понадобится Photoshop 5.5. Вы действительно получите то, что видите!

— Дик Макклеланд

### Оптимизация изображений для печати

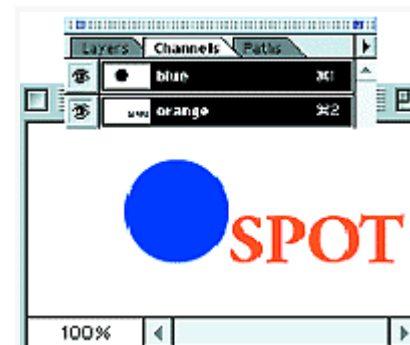
Если вы используете Acrobat Distiller при подготовке документа для печати, обязательно убедитесь, что правильно оптимизировали изображения. Иначе разрешение изображений будет снижено и они будут сжаты до такой степени, что окажутся не пригодны для высококачественного вывода. В пакете Distiller выберите для правки опции PrintOptimized (Оптимизированные для печати) из всплывающего меню Job Options (Опции задания). Щелкните по закладке Compression (Сжатие). Отмените везде опцию Bicubic Downsampling (Бикубический даунсэмплинг), сняв галочки с соответствующих ячеек, и выберите во всплывающих меню Compression (Сжатие) опцию ZIP для цветных, с градациями серого и монохромных изображений (задав опцию 8-bit во всплывающих меню Quality (Качество)). Щелкнув по кнопке ОК, сохраните опции, присвоив файлу подходящее название, а в дальнейшем используйте этот файл в качестве набора параметров по умолчанию для PrintOptimized.



— Олав Мартин Кверн

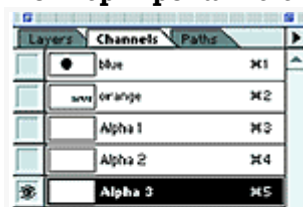
### Создание файлов только со смешиваемыми цветами

Чтобы в пакете Photoshop создать файл изображения, в процессе цветоделения которого будут получены только смешиваемые цвета (а не четыре триадных плюс один или два смешиваемых), конвертируйте изображение в режим Multichannel (многоканальный), удалите все каналы, не являющиеся смешиваемыми, и сохраните результат в виде файла Photoshop DCS 2.0.



— Энн-Мари Концепсьон

### Конвертирование смешиваемого цвета в CMYK



В руководстве по Photoshop написано, что если вы хотите конвертировать каналы смешиваемых цветов в обычные цветовые, то должны выбрать смешиваемый канал и выполнить команду Merge Spot Channel (Слить смешиваемый канал) из всплывающего меню палитры Channels (Каналы). Однако, если смешиваемые каналы находятся в их собственном многоканальном документе (как описано в совете 87), этот пункт меню будет недоступен, а при конвертировании многоканального документа в RGB или CMYK произойдут значительные искажения цветов.



Что же делать? В многоканальный документ добавьте пустые, заполненные белым альфа-каналы, которые должны выполнять роль цветовых — три для преобразования в RGB, и четыре для преобразования в CMYK. Перетащите альфа-каналы в верхнюю часть палитры Channels. Через меню Image (Изображение) поменяйте режим: из Multichannel перейдите в RGB или CMYK. Альфа-каналы станут пустыми цветовыми каналами, а смешиваемые каналы останутся без изменений. Теперь в документе есть набор цветовых каналов, с

которыми можно слить смешиваемые, а опция Merge Spot Channel доступна, и вы можете без помех выполнить преобразование.

— Энн-Мари Концепсьон

### Имитация печатной цветопробы

С помощью команды Profile to Profile (Из профиля в профиль) пакета Photoshop, которая конвертирует изображение из одного цветового пространства в другое, изображение CMYK можно печатать на одном профилированном устройстве (например, настольном цветном принтере), и при этом точно имитировать тот вид, который цвета приобретут на любом другом профилированном устройстве (скажем, печатной машине).

Чтобы сделать это, выберите режим Profile to Profile из меню Image (Изображение), затем — окончательное устройство печати из всплывающего меню From (Из), а пробное устройство — из меню To (В). Помните, что при сохранении файла Photoshop будет встраивать в изображение профиль, заданный в окне диалога RGB Setup (Настройка RGB) или CMYK Setup (Настройка CMYK).

— Майкл Киран

### Загрузка старых параметров цветоделения

Новая модель учета растискивания в Photoshop 5 не всем до конца понятна. Те, кого полностью устраивают параметры настройки печатных красок и цветоделения в версии 4, могут восстановить их в Photoshop 5:

В Photoshop 4 загрузите необходимые параметры в окна диалога Printing Inks Setup (Настройка печатных красок) и Separation Setup (Настройка цветоделения); затем войдите в меню File и выполните команды Color Settings (Настройка цветов), Separation Tables (Таблицы цветоделения). Настройки, которые будут выполнены в окнах Printing Inks Setup и Separation Setup, будут отражены в окне Separation Tables. Чтобы создать таблицу цветоделения Photoshop 4, щелкните по кнопке Save (Сохранить).

В Photoshop 5 выполните команды File, Color Settings, CMYK Setup (Настройка CMYK). Щелкните по радиокнопке Tables (Таблицы), затем по кнопке Load (Загрузить), найдите созданную в Photoshop 4 таблицу цветоделения и нажмите кнопку ОК. Теперь параметры CMYK из Photoshop 4 загружены в Photoshop 5.

— Брюс Фрейзер

### Используйте только один профилировщик для монитора

Хотя калибровать и профилировать монитор могут Adobe Gamma, Apple Monitor Calibration и другие продукты, крайне важно, чтобы был выбран и использовался только один из них. В системе могут быть легко установлены сразу несколько профилировщиков: пакет Photoshop автоматически устанавливает Adobe Gamma Control Panel, а Apple ColorSync 2.6 запускает Default Calibration System Extension (расширение, которое включает Monitor Calibration Assistant в панели управления Monitors & Sound Control Panel). Однако, если вы будете использовать более одной утилиты-калибратора, результаты калибровки будут воздействовать друг на друга, и вы никогда не сможете добиться точного совпадения цветов. При помощи Extensions Manager активизируйте либо Adobe Gamma, либо Default Calibrator, но не оба пакета сразу.

— Брайан П. Лоулер

### Можно выбрать и относительный колориметрический метод преобразования

В документации к практически всем приложениям по управлению цветом говорится, что при конвертировании изображения из одного цветового пространства в другое (например, сканированного RGB-изображения в CMYK для печати), следует выбирать метод преобразования Perceptual (Перцепционный). В результате все цвета изображения будут преобразованы в цветовой диапазон (обычно более узкий) выбранного устройства вывода. Но, если в исходном изображении мало невоспроизводимых цветов, лучшие результаты будут получены при выборе метода преобразования Relative Colorimetric (Относительный колориметрический), который обычно рекомендуют для векторных иллюстраций, таких как логотипы.



— Майкл Киран

### Устойчивая цветопередача при обмене между приложениями Adobe, часть 1



Прежде чем начинать обмен изображений между двумя любимыми программами, следует убедиться, что эти приложения настроены на интерпретацию цветов RGB и CMYK одинаковыми способами. В противном случае вы столкнетесь с искажениями цветов, которые приведут к неправильному показу цветов на экране и при печати.

Можно предположить, что Adobe Photoshop, Illustrator и InDesign будут одинаково интерпретировать цвета по умолчанию, но это неверно. Как сделать так, чтобы изображения, подготовленные в Photoshop 5.x, оставались неизменными при просмотре на экране и выводе на печатные прессы (соответствующие спецификации CMYK/SWOP), из пакетов Illustrator 8 или InDesign?

После характеристики монитора запустите Photoshop 5.0.2 или более позднюю версию. Выполните команды File, Color Settings (Настройка цветов), RGB Setup (Настройка RGB). Построенный вами профиль монитора должен появиться вслед за словом Monitor в нижней части окна диалога. Теперь отметьте ячейку Display Using Monitor Compensation (Отображать с использованием профиля монитора) и выберите опцию Adobe RGB (1998) из всплывающего меню RGB. Это пространство соответствует рекомендациям Adobe по выбору цветового пространства RGB для допечатной подготовки, а также является наиболее широко используемым вариантом среди профессионалов в области полиграфии.

Чтобы сохранить этот профиль Adobe RGB как файл ICC (International Color Consortium) на Macintosh или как файл ICM на платформе Windows, щелкните по кнопке Save (Сохранить). На Macintosh сохраните профиль в папке ColorSync Profiles в папке System Preferences; в Windows 95 или 98 сохраните файл в каталоге Windows\System\Color; а в Windows NT сохраните профиль в каталоге WinNT\System32\Color.

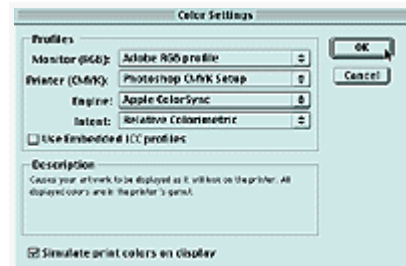
Далее, выполните команды File, Color Settings, CMYK Setup (Настройка CMYK). Щелкните по радиокнопке Built-In (Встроенный), а затем выберите желаемую опцию из всплывающего меню Ink Colors (Печатные краски), или задайте заказные параметры в соответствии с характеристиками печатной машины.

И, наконец, щелкните по кнопке Tables (Таблицы), чтобы перейти на модель ICC/ICM, и сохраните параметры CMYK как профиль CMYK в том же каталоге, где был сохранен профиль RGB.

— Дик Макклеланд

## Устойчивая цветопередача при обмене между приложениями Adobe, часть 2

Теперь расскажем, как использовать эти профили в пакете Illustrator: запустите Illustrator 8 (если программа уже запущена, завершите ее и запустите снова). Выполните команды File, Color Settings (Параметры цветов). Из всплывающего меню Monitor (RGB) выберите профиль Adobe RGB, который только что создали в пакете Photoshop. Из всплывающего меню Printer (CMYK) выберите профиль CMYK, который был создан в предыдущем пункте. Для оценки цветов на экране отметьте ячейку Simulate Print Colors On Display (Имитировать цвета печати на экране). Щелкните по кнопке OK.



Теперь поговорим о том, как настроить пакет InDesign: запустите InDesign (и снова, если программа уже запущена, завершите и запустите ее). Выполните команды File, Color Settings, Application Color Settings (Настройки цветов в приложении). Выберите профиль монитора из всплывающего меню Monitor, а профиль CMYK из всплывающего меню Separations (Цветоделение). Чтобы активизировать имитацию цветов печати на экране, отметьте ячейку Simulate Separation Printer On Monitor (Имитировать печать для устройства с цветоделением на мониторе). Щелкните по кнопке OK.

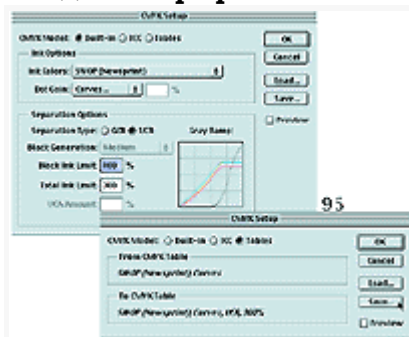
После закрытия всех открытых документов, войдите в меню File и выполните команду Document Color Setting (Настройки цветов документа), а затем отметьте ячейку Enable Color Management (Задействовать управление цветом). Выберите опцию Use Separations Profile (Использовать профиль цветоделения) из всплывающего меню CMYK, а из меню RGB — профиль Adobe RGB. Щелкните по кнопке OK.

Теперь проверьте свои профили: создайте изображение в пакете Photoshop и сохраните его как изображение TIFF или JPEG. Затем импортируйте его в Illustrator или InDesign и посмотрите, как оно выглядит.

Не правда ли, просто? Если вы любите делать выводы, то подумайте, зачем разработчики Adobe сделали различные настройки цветов в трех ключевых приложениях. Ответ: чтобы авторы советов не остались без работы.

— Дик Макклеланд

## Создание профилей ICC из Photoshop



Теперь, когда такие приложения, как QuarkXPress 4, Adobe PageMaker 6.5 и Adobe Illustrator 8, поддерживают управление цветом на основе профилей ICC, вы можете идентично описывать цвета CMYK во всех этих программах; файл CMYK будет печататься одинаково из любого приложения (см. совет 93). Но что делать, если CMYK был создан с параметрами цветоделения Built-In в Photoshop? В Photoshop 5 реализован простой способ конвертирования этих параметров в профиль ICC:

Используя опцию Built-In Model (Встроенная модель), настройте в окне диалога CMYK Setup (Настройка CMYK) (подменю Color Settings (Параметры цветов) меню File) параметры для печатных красок, растискивания, суммарного покрытия красок, максимального покрытия черной краской и генерации черной краски. Затем щелкните по радиокнопке Tables (Таблицы): в окне диалога появится панель Tables, где будут отражены внесенные

изменения. Когда вы щелкнете по кнопке Save (Сохранить), Photoshop создаст профиль ICC. На Macintosh сохраните профиль в папке ColorSync Profiles в папке System; для Windows 95 и 98 — в каталоге Windows\System\Color; и для Windows NT — в каталоге WinNT\System32\Color, не забыв добавив расширение ICM. Этот профиль можно использовать для того, чтобы и в других приложениях, поддерживающих ICC, файлы CMYK отображались таким же способом, как это происходит в Photoshop.

— Брюс Фрейзер

### Напоминание о резервном копировании

На системном диске автора есть папка под названием Make CD (Создать CD). В нее он собирает файлы и папки, которые планирует записать на CD-R для архивных целей.

Поскольку копировать или перемещать файлы в эту папку приходится часто,

полезно знать, когда объем данных в папке достигает максимальной емкости CD-R (650 Мбайт). Поэтому автор написал простой AppleScript (показанный ниже), который проверяет размер папки при каждой перезагрузке компьютера и напоминает, что пора создать резервную копию, если объем данных превышает 600 Мбайт. Вы можете записать этот сценарий при помощи Script Editor и сохранить его как приложение в папке Startup Items папки System.

```
on open _FileToUnembed
  tell application "Finder"
    set _FileToUnembed2 to _FileToUnembed as alias
    -- Чтобы получить тип или приложение-создатель, нужно использовать alias
    -- Проверить тип файла; если файл не TIFF, перейти на код обработки ошибок
    if file type of _FileToUnembed2 is not "TIFF" then
      display dialog "This is not a TIFF file. It cannot be processed."
      -- Предотвращает обработку любого файла, не являющегося TIFF
      -- этот number -128
      -- Препятствует выполнению, если файл не TIFF.
    else
      tell application "ColorSync Extension" unembed _FileToUnembed2
      -- Отключение профиля из файла
      end tell
    end if
  end tell
end open
```

Обратите внимание: символ

«↵»

(<Option-L>) в сценарии означает мягкий конец строки (<Option-Enter> в программе обработки текстов); в AppleScript этот символ сообщает интерпретатору, что часть исходного текста еще не является полной строкой.

— Брайан П. Лоулер

### Для тех, кто понимает: программирование ColorSync

```
tell application "Finder"
  set _FolderSize to size of ↵
  folder "Make CD" of ↵
  startup disk
  if _FolderSize is greater ↵
  than 6.0E+8 then display ↵
  dialog "It's about time ↵
  to make a backup to CD."
end tell
```

ColorSync 2.6 может открывать, модифицировать и сохранять файлы TIFF, JPEG и GIF. Эта технология работает быстро и эффективно, но у нее нет пользовательского интерфейса. Чтобы выполнить задачу, нужно записать AppleScript. ColorSync можно запрограммировать на выполнение других задач, таких как конвертирование файлов с цветами, полученными при сканировании, в файлы с цветами монитора, или цветов монитора в цвета цветопробного устройства. Некоторые программируемые функции, подобные «отключению» профиля (приводится ниже), просто нельзя выполнить ни в одном из

приложений.

Приведенный сценарий отключит встроенный профиль из любого не сжатого файла TIFF, который будет помещен на значок сценария. Кроме того, в комплекте с ColorSync 2.6 поставляется несколько демонстрационных сценариев. Чтобы получить дополнительную информацию о создании AppleScript для ColorSync изучите словарь ColorSync Extension при помощи Script Editor — там описаны поддерживаемые команды и их форматы.

— Брайан П. Лоулер

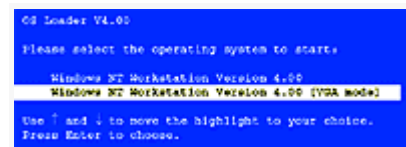
### Закрывание окон

Пользователи Macintosh уже давно привыкли закрывать все открытые в Finder окна нажатием клавиш <Option-W>. В Windows NT подобная возможность тоже есть, но о ней мало кто знает. Чтобы свернуть (минимизировать) все открытые окна, нажмите и не отпускайте клавишу <Windows>, а затем — <M>. Если же окно активно, то его вместе с «предшественниками» (окнами, которые были открыты для того, чтобы добраться до активного) можно закрыть нажатием клавиш <Alt-Shift-F4>.

— Чак Уэгер

### Загрузка Windows без расширений

Пользователи Macintosh давно знают, как запускать системы без расширений, чтобы не загружались System Extensions и Control Panels. В Windows NT нечто подобное можно проделать, выбрав пункт меню «VGA mode» при начальной загрузке. В этом режиме Windows NT не загружает большинство драйверов устройств, запуская минимально необходимые для работы операционной системы системные программы.



Если вы хотите избежать лишь загрузки программ из папки Startup, после того, как щелкните по кнопке ОК в окне диалога Windows NT Logon, удерживайте клавишу <Shift>.

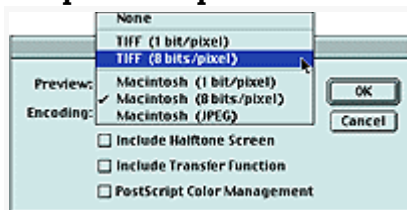
— Чак Узгер

### Отключение значков для ускорения обмена данными в сети

Если вы храните файлы Photoshop на сетевом файл-сервере (на любой платформе), попробуйте войти в окно Preferences (Предпочтения) и отключить значки набросков (preview), который Photoshop создает для каждого изображения. Хотя они могут быть полезны при поиске файлов, тем не менее сильно перегружают сервер, а также увеличивают нагрузку на сеть, когда Macintosh приходится рисовать окно с сотнями (тысячами?) значков. Чтобы просматривать содержимое изображений, вместо Finder или Windows Explorer лучше пользоваться настоящими системами управления цифровыми архивами (такими как Canto Cumulus или Extensis Portfolio).

— Чак Узгер

### Сохранение файлов EPS с набросками TIFF



Когда файл EPS сохраняется из Photoshop, Illustrator или Macromedia FreeHand (или любого другого издательского приложения для Macintosh) для последующей вставки в документ иллюстративного или верстального пакета на платформе Windows, вместо наброска (preview) PICT следует использовать TIFF. Большинство программ Windows не могут открывать наброски PICT, поэтому вы увидите предварительное изображение файла, который вставляете в макет документа. Хотя существует несколько

утилит, которые могут конвертировать наброски PICT в TIFF, лучше сразу сохранять их в нужном формате.

— Чак Узгер