



Autodesk®  
SketchBook Pro

# Авторские права и торговые марки

## Autodesk® SketchBook Pro® for Intel - v.7.2.1

©2015 Autodesk, Inc. All Rights Reserved. Except as otherwise permitted by Autodesk, Inc., this publication, or parts thereof, may not be reproduced in any form, by any method, for any purpose.

Certain materials included in this publication are reprinted with the permission of the copyright holder.

### Trademarks

The following are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and other countries:

SketchBook, SketchBook Copic Edition, SketchBook Designer, SketchBook Express, SketchBook Express for iPad, SketchBook Express for Android, SketchBook Ink, SketchBook Pro, SketchBook Pro for iPad, and SketchBook Pro for Android.

All other brand names, product names or trademarks belong to their respective holders.

### Disclaimer





THIS PUBLICATION AND THE INFORMATION CONTAINED HEREIN IS MADE AVAILABLE BY AUTODESK, INC. "AS IS." AUTODESK, INC. DISCLAIMS ALL WARRANTIES, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE REGARDING THESE MATERIALS.

### Published by:

Autodesk, Inc.  
111 McInnis Parkway  
San Rafael, CA  
94903, USA

# оглавление

Новые возможности	6	Создание собственных значков для кистей	19	библиотеки	26
Основы	8	Создание кисти с текстурой	20	Кисть Soric для бесцветного смешения	26
ПОЛОТНО	9	Изменение кисти с текстурой	21	Выбор дополнительного цвета	26
Основные сведения о лагуне	9	Переименование кисти с текстурой	21	Создание пользовательского набора цветов	26
Выбор инструментов	10	Сохранение кисти с текстурой	21	Шайба цветов	27
Создание нового эскиза	11	Элемент случайности	22	Создание нового цвета	27
ЧТО ДЕЛАТЬ ДАЛЬШЕ?	11	Элементы управления случайным выбором цвета	22	Доступ к палитре градиентных заливок	27
Кисти	12	Изменение размера и прозрачности кисти случайным образом	22	Преобразование кисти в ластик	27
Выбор кисти	13	Изменение поворота и интервала случайным образом	22	Использование средства выбора цвета	28
Изменение размера кисти	13	Цвета	23	Использование палитры градиентных заливок	29
Изменение прозрачности кисти	13	цветов	24	Изменение степени непрозрачности цвета	29
Отмена или повтор штриха	13	Создание пользовательского цвета	24	Сплошная заливка	30
Удаление области на текущем слое	14	Редактор цветов (Windows)	24	Сплошная заливка	30
Переключение двух кистей	14	Выбор цвета RGB	24	Градиентная заливка	30
Изменение свойств кисти	14	Отображение и скрытие частей редактора	24	Линейная заливка	30
Кисти для специальных эффектов	15	Выбор цвета на экране	24	Радиальная заливка	30
Создание эффекта завихрения	15	Редактор цветов (Mac)	25	Сплошная заливка области	31
Создание эффекта размытия	15	Выбор цвета на экране	25	Сплошная заливка активного слоя	31
Увеличение резкости	15	Создание пользовательской палитры цветов	25	Сплошная заливка видимых слоев	31
Библиотека кистей	16	Сохранение пользовательской палитры цветов	25	Градиентная заливка области	31
Настройка палитры кистей	16	Библиотека цветов Soric	26	Обращение направления градиентной заливки	32
Типы кистей	17	Выбор цвета	26	Изменение свойств сплошной заливки	32
Растушевка области	17	Отображение и скрытие частей		Использование прозрачного цвета	32
Использование синтетической краски	17				
Чтобы создать свечение:	18				
Создание нестандартных кистей	18				

Инструменты для создания эскизов	33
Инструменты стиля черчения	34
Линии	34
Прямоугольники	34
Овалы	34
Полилинии	34
Четкий штрих	34
Свободный	34
Направляющие	35
Отображение и скрытие	35
Линейки	35
Эллипс	35
Лекало	36
Указатели перспективы	36
Инструменты перспективы	36
Перемещение точек схода	36
Скрытие линии горизонта	36
 Режим 1 точки	37
 Режим 2 точек	37
 Режим 3 точек	38
 Режим "рыбий глаз"	38
Симметрия	39
Инструменты симметрии	39
Перемещение линий симметрии	39
Блокирование и разблокирование линий симметрии	39
Скрытие линий симметрии	39
Изменение представления	40
Масштабирование и перемещение	41
Масштабирование с помощью сенсорной полосы	41

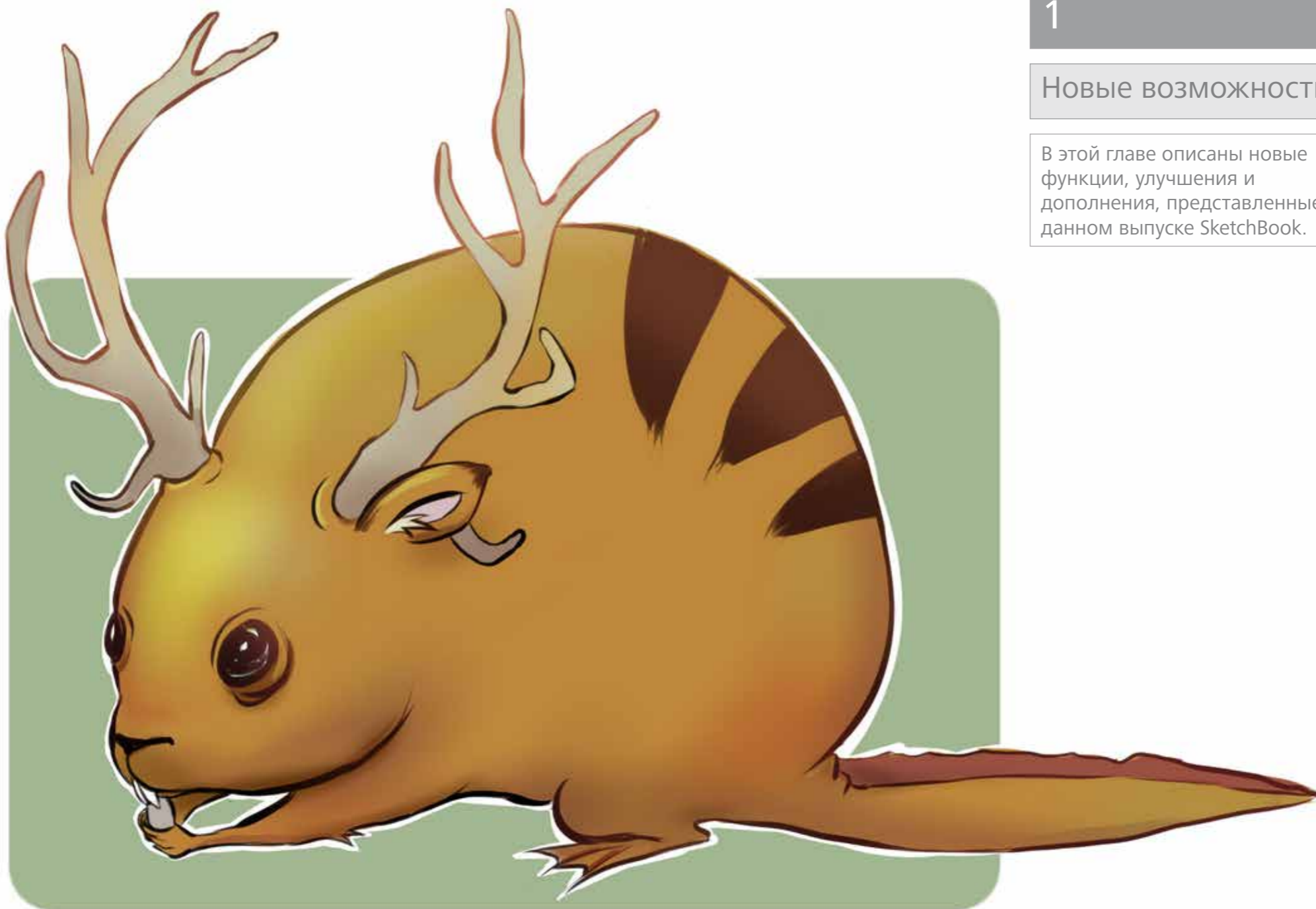
Отображение изображения в реальном размере	41
Масштабирование изображения по размеру экрана	41
Редактирование эскиза	42
Выделенной области	43
Средства изменения границ выделенной области	43
Выделение области	43
Инструменты выделения	44
Расширение выделенной области	44
Удаление содержимого из выделенной области	44
Обращение выделения	44
Отмена выделения	45
Выход из режима выделения	45
Выделение и преобразование	45
Искажение	46
Наклон	46
Искажение и изображения	46
Многослойное искажение	46
Копирование наброска	46
Перемещение, поворачивание и масштабирование выделенной области	47
Обрезка	48
Обрезка полотна	48
Поворот полотна	49
Обращение или зеркальное отображение полотна	49
Добавление изображения	50
Изменение размера изображения	50
Изменение разрешения	50
Масштабирование изображения измененного	

размера по размеру экрана	50
Цветовая коррекция изображений	51
Сохранение эскиза	52
Сохранение наброска как файла Adobe® Photoshop®	53
Сохранение наброска как PXD-файла	53
Сохранение наброска как файл	53
Сохранение локальных параметров	53
Локальное сохранение	53
Сохранение в iCloud	53
Сохранение с альфа-каналом	54
Экспорт	54
Альбомно-ориентированные изображения SketchBook на устройство	54
Экспорт изображений SketchBook на устройство	54
Открытие сохраненного эскиза	55
Открытие сохраненного эскиза в iCloud	55
Открытие файла PXD	55
Удаление проекта из галереи SketchBook iCloud	55
Использование слоев	56
Как использовать слои?	57
Выбор слоя	57
Редактирование слоя	57
Добавление слоя	57
Копирование слоя	57
Очищение слоя	58
Переименование слоя	58
Блокирование слоев	58
Удаление слоев	58

Смешивание слоев	59
Затемнить	59
Умножить	59
Затемнение основы	59
Линейный затемнитель	59
Осветлить	59
Экран	60
Осветление основы	60
Линейный осветлитель <b>(Добавить)</b>	60
Свечение	60
Мягкое свечение	60
Наложение	61
Мягкий свет	61
Жесткий свет	61
Оттенок	61
Насыщенность	61
Сила света	61
Цвет	61
Обычный	61
Упорядочение слоев	62
Объединение двух слоев	62
Объединение всех слоев	62
Группирование слоев	63
Создание группы слоев	63
Добавление слоя в группу	63
Отображение/скрытие группы слоев	63
Назначения цветных слоев или групп слоев	63
Сворачивание/разворачивание группы	63
Смешивание слоев для групп	64

Изменение прозрачности слоя	64
Блокировка / разблокировка прозрачности слоя	64
Добавление аннотации,	65
отправка, печать и презентация	65
Текст	66
Добавление текста	66
Редактирование текста — для пользователей Mac	66
Редактирование текста — для пользователей Windows	67
Изменение прозрачности текста	67
Преобразование текста	67
Растрирование текстового слоя	67
Отправка эскиза по электронной почте	67
Поиск и устранение неполадок	68
Кинеограф	69
Кинеограф	70
Временная шкала	71
Добавление ключевых кадров	71
Вставка пустого кадра	71
Копирование ключевых кадров	71
Удаление ключевых кадров	71
Отображение нескольких ключевых кадров	72
Воспроизведение анимации	73
Выбор диапазона кадров	73
Защелкивание анимации	73

Перемещение ключевых кадров на временной шкале	73
Сохранение кинеографа	74
Экспорт анимации	74
Регулировка системных и программных настроек	75
Печать эскиза	76
Пролистывание эскизов	76
Презентация изображений	76
Настройка значков лагуны	77
Настройка отслеживающих меню	77
Сброс настроек	77
Сброс лагуны	77
Сброс цветовой палитры	77
Сброс палитры кистей	77
Сброс настроек	77
Скрытие или перемещение интерфейса	78
Соккрытие или отображение полос прокрутки	78
Изменение функций клавиш Page Up и Page Down	78
Изменение максимального количества операций для отмены	78
Изменение размера полотна по умолчанию для новых файлов	78
Изменение указателя кисти	79
Удаление контура кисти	79
Повышение производительности	79
Сочетания клавиш	80



1

## НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

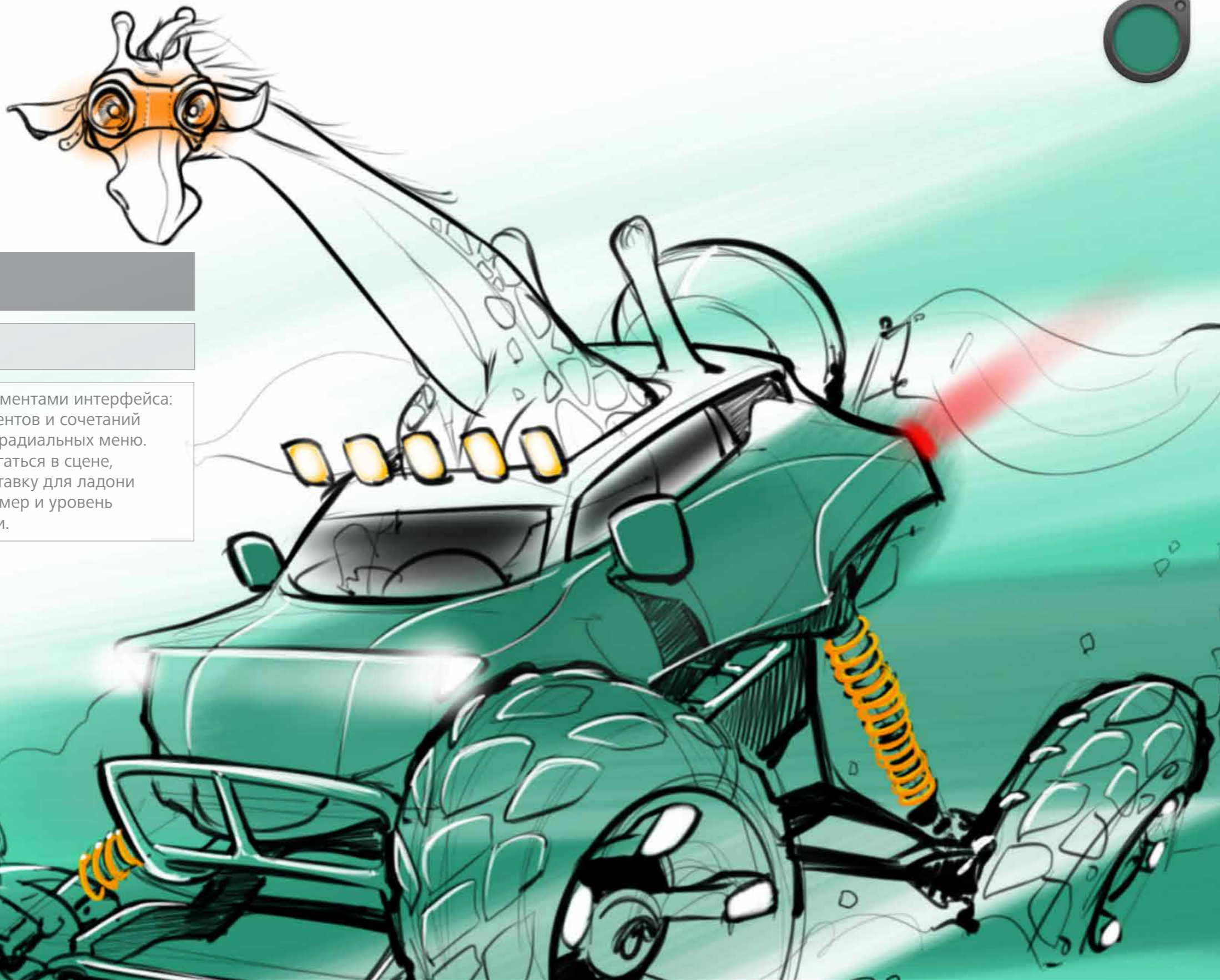
В этой главе описаны новые функции, улучшения и дополнения, представленные в данном выпуске SketchBook.



Image Courtesy of Mullen Shaun

В этой версии SketchBook представлены следующие обновления.

- Создание кинеографа из последовательности изображений
- Импорт последовательности изображений в кинеограф
  - Добавить последовательность изображений в существующий кинеограф можно с помощью параметра **Добавить изображения в качестве кадров**.
  - Создать кинеограф путем добавления изображений, не входящих в последовательность и имеющих разный формат файлов, можно с помощью параметра **Новый кинеограф из последовательности изображений**.
- Можно экспортировать отдельный кадр с помощью параметра **Экспорт текущего кадра** или весь кинеограф с помощью параметра **Экспорт кинеографа**.
- Новые наборы кистей и отдельные кисти
  - **Свечение**: в **Библиотеке кистей** можно найти много разных кистей свечения на выбор.
  - **Чернила**: используйте данную кисть для нанесения чернил. Ее также можно найти в **Библиотеке кистей**.
- *Пользователям App Store для Mac* доступна функция создания эскизов с учетом давления при использовании нового трэкпада Force Touch на MacBook и MacBook Pro.
- Исправленные ошибки и усовершенствования.



2

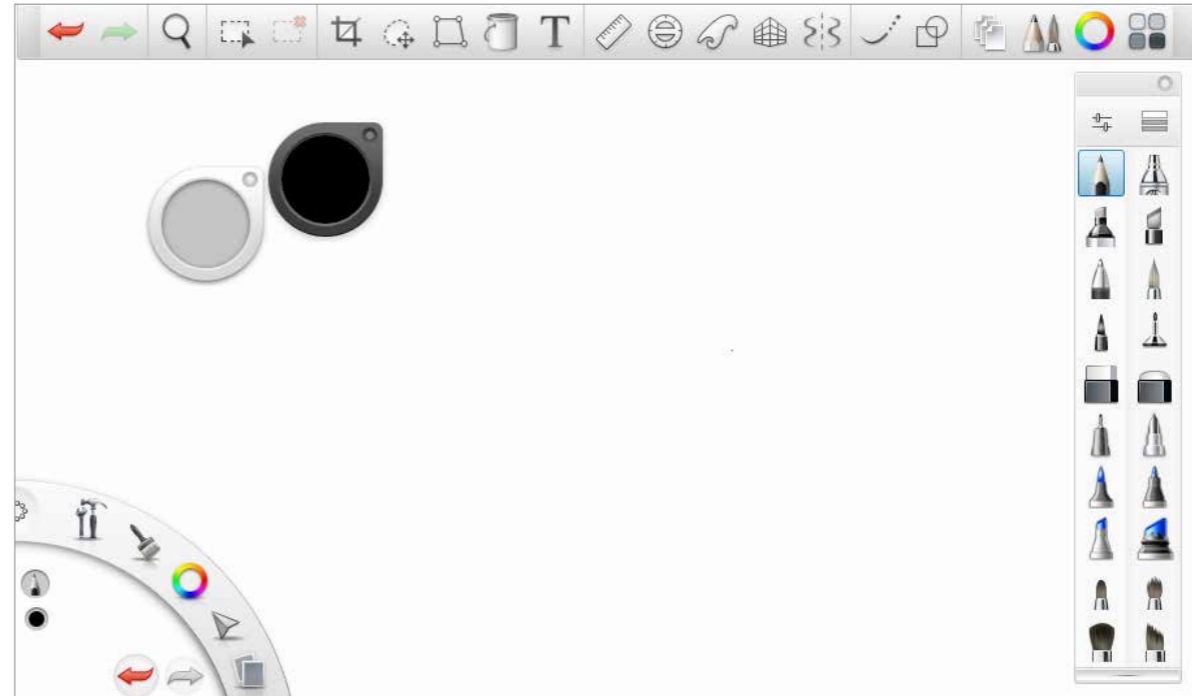
## ОСНОВЫ

Ознакомьтесь с элементами интерфейса: от панели инструментов и сочетаний клавиш до шайб и радиальных меню. Научитесь передвигаться в сцене, активировать подставку для ладони и регулировать размер и уровень прозрачности кисти.



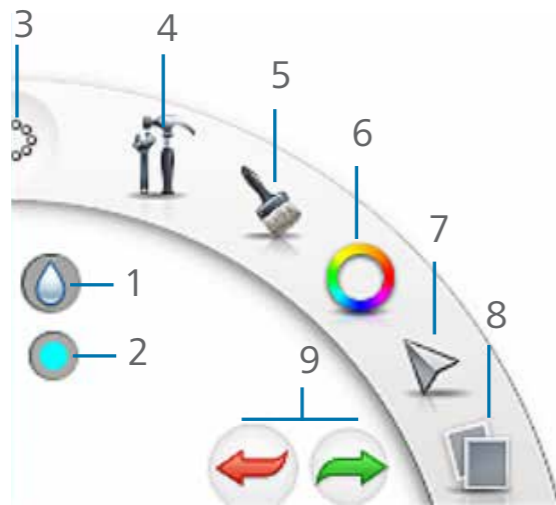
# ПОЛОТНО

Когда вы открываете SketchBook, вы получаете полную палитру кистей с дополнительными кистями и настраиваемой библиотекой кистей, полные лагуну и панель инструментов с направляющими перспективы, линейками, инструментами искажения и т. п., редактор слоев с режимами смешивания, группированием и неограниченным количеством слоев, полную шайбу цветов с прозрачным цветом, а также палитры цветов и градиентной заливки. При выборе кинеографа открывается интерфейс для работы с анимацией.



## Основные сведения о лагуне

Лагуна используется для выбора инструментов.



1. Показывает текущий инструмент
2. Показывает текущий инструмент
3. Элементы управления интерфейсом
4. Элементы управления представлением, инструменты для преобразования полотна, линейки, слои, вертикальная и горизонтальная симметрия
5. Кисти и палитра
6. Цвета и прозрачный цвет
7. Инструменты для выбора, редактирования и преобразования слоев.
8. Открытие, сохранение и создание рисунков, переход к следующему или предыдущему рисунку
9. Отмена и повтор

# Выбор инструментов

Выбрать инструмент можно одним из нескольких способов.

- Щелкните правой кнопкой и Выберите значок, черкнув по нему пером или пальцем.



- Прижать перо к значку, а затем черкнуть по нужному инструменту.



- Нажмите кнопку инструмента на панели инструментов.





- Некоторые инструменты имеют контекстную панель инструментов, которая содержит дополнительные средства редактирования и преобразования.





## Создание нового эскиза

Чтобы создать новый эскиз, выберите значок  и черкните в направлении значка  либо нажмите клавиши **Cmd+N** на компьютере Mac или **Ctrl+N** на Windows.

**Примечание.** В меню **Настройки** можно задать размер полотна, который будет использоваться по умолчанию при создании новых эскизов.

### ЧТО ДЕЛАТЬ ДАЛЬШЕ?

После создания нового эскиза выполните следующие действия:

1. Выберите кисть.
2. Выберите цвет.
3. Выберите инструмент или начинайте рисовать.

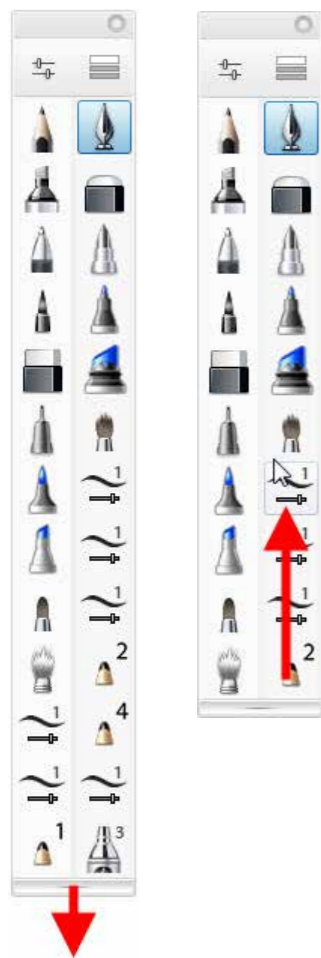
## Кисти

С кистями SketchBook для вас не будет ограничений. К вашим услугам все от синтетических кистей, эффектов и текстур до настройки случайного выбора таких параметров кисти, как цвет, размер и прозрачность. Создавайте собственные кисти и разрабатывайте для них уникальные значки. Обменивайтесь кистями с друзьями и коллегами.



# Выбор кисти

Кисть для рисования выбирается на панели **Палитра кистей** или в **лагуне**. Для внесения изменений используется ластик и кисть также можно выбрать на палитре кистей.



**Совет.** Потяните за нижнюю часть палитры кистей или проведите пальцем вверх внутри палитры, чтобы отобразить дополнительные кисти.

## Изменение размера кисти

Чтобы отобразить скрытую шайбу, выберите **Окно > Шайба кистей**. Удерживая нажатой клавишу **B**, перетащите указатель вправо или влево, чтобы увеличить или уменьшить размер кисти соответственно. Также можно просто коснуться шайбы и провести пальцем вправо или влево.



Чтобы размер и прозрачность кисти изменялись с помощью шайбы, выберите **Правка > Настройки > Кисть**, затем выберите параметр **Изменить размер и непрозрачность кисти** и нажмите кнопку **ОК**.

Если нужно, чтобы по мере нанесения штрихов размер кисти изменялся

случайным образом, выполните действия, описанные в разделе [Изменение размера и прозрачности кисти случайным образом](#).

## Изменение прозрачности кисти



Количество краски, которое наносит кисть, можно изменять с помощью клавиши **O**. Коснитесь кисти и, удерживая нажатой клавишу **O**, проведите пальцем вверх или вниз — прозрачность кисти увеличится или уменьшится соответственно.

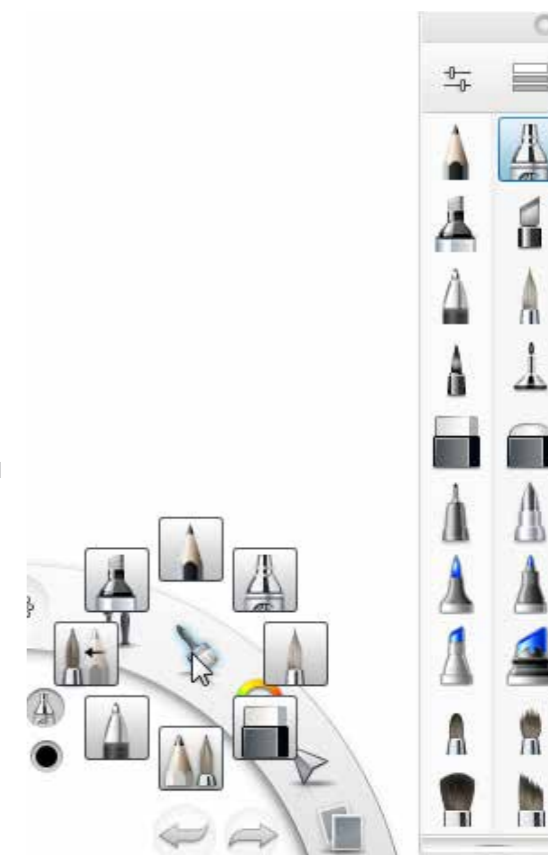
Если нужно, чтобы по мере нанесения штрихов размер кисти изменялся случайным образом, выполните действия, описанные в разделе [Изменение размера и прозрачности кисти случайным образом](#).

## Отмена или повтор штриха

Чтобы отменить предыдущее действие, нажмите кнопку  либо комбинацию клавиш **Cmd+Z** (Mac) или **Ctrl+Z** (Windows).




Чтобы повторить действие, нажмите кнопку  либо комбинацию клавиш **Shift+Cmd+Z** (Mac) или **Ctrl+Y** (Windows).

**Примечание.** Количество отменяемых действий можно изменить в меню **Настройки** на вкладке **Общие**.




## Удаление области на текущем слое




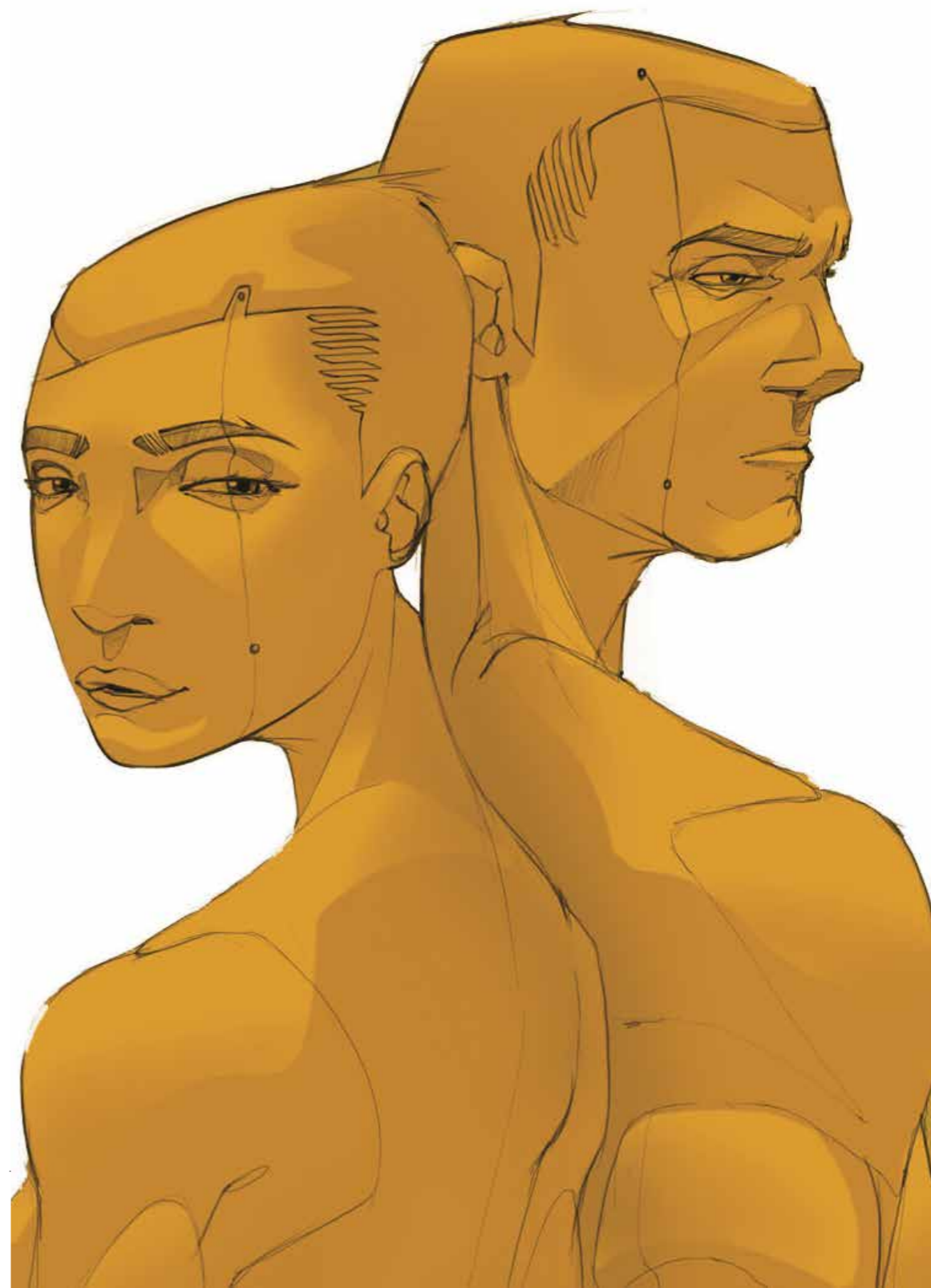
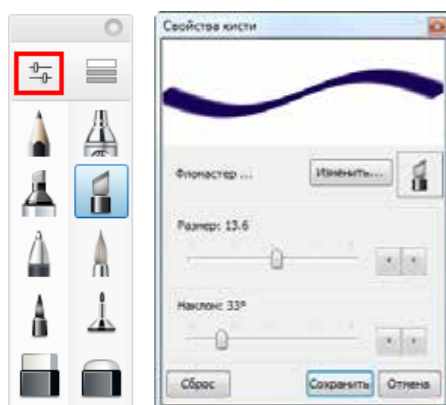
1. Выберите значение и черкните по значку  или  (либо нажмите клавишу **M**) и обведите область, которую нужно удалить.
2. Затем черкните по значку  или нажмите клавишу **Del**, чтобы удалить выделенную область.

## Переключение двух кистей


Поработав с одной кистью, можно быстро выбрать предыдущую. Завершив работу с текущей кистью, выберите другую, затем черкните по значку  (или нажмите клавишу **S**), чтобы переключиться на предыдущую. Переключения повторяются циклически.


## Изменение свойств кисти

Чтобы открыть окно **Свойства кисти**, на панели **Палитра кистей** нажмите кнопку  или дважды коснитесь нужной кисти. В этом окне можно изменять настройки кисти, например влажность и наклон.




## Кисти для специальных эффектов

Нажмите кнопку , чтобы открыть в **базовом** наборе кистей **кисти** для специальных эффектов. Такими кистями являются **Завихрение**, **Размытие** и **Увеличение резкости**. Они определенным образом изменяют пиксели, создавая нужный эффект.

**Примечание.** Изменить силу или размер кисти можно в окне **Свойства кисти**. Чтобы открыть его, дважды щелкните нужную кисть или нажмите кнопку .




Создание эффекта завихрения

 **Завихрение.** Проводите кистью по нужной области, смешивая цветные пиксели друг с другом.




Создание эффекта размытия

 **Размытие.** Проводите кистью по нужной области, смягчая ее очертания. В результате область будет выглядеть немного не в фокусе.



Увеличение резкости

 **Увеличение резкости.** Проводите кистью по нужной области, увеличивая резкость и четкость ее очертаний.



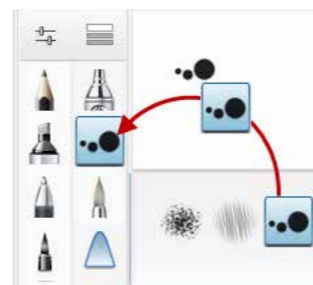
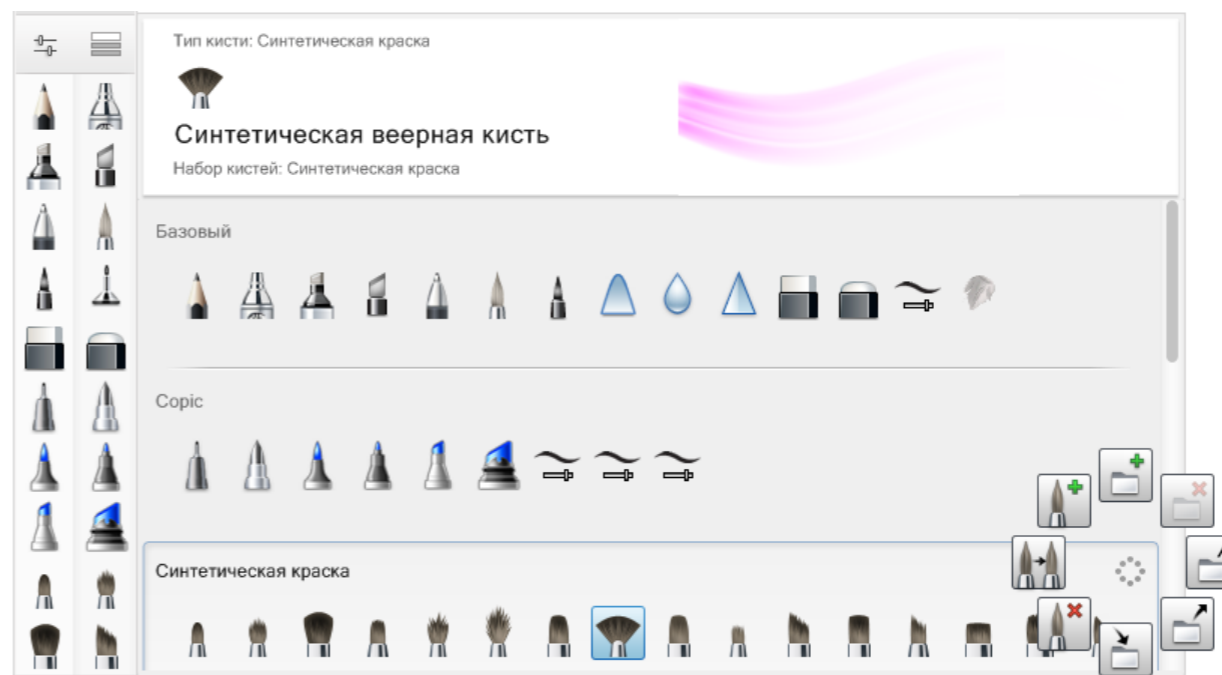
# Библиотека кистей

Чтобы открыть окно **Библиотека кистей**, на панели **Палитра кистей** нажмите кнопку

Здесь можно найти разнообразные наборы стандартных кистей, включая кисти Corel, кисти для растушевки и синтетические кисти. В библиотеке также можно создавать свои кисти и пользовательские наборы для упорядочивания кистей и управления ими. Наборы кистей можно экспортировать для других пользователей и сохранять на внешний диск. Также можно импортировать наборы от других пользователей. Кроме того, для удобства работы своим наборам можно задавать названия.

Если в окне **Библиотека кистей** нажать кнопку

- Новый набор кистей** — создание нового набора кистей.
- Переименовать набор кистей** — изменение названия выбранного набора кистей.
- Экспорт набора кистей** — обмен кистями с людьми, работающими на других платформах.
- Импортировать набор кистей** — загрузка в библиотеку экспортированного набора кистей в архиве ZIP.
- Удалить набор кистей** — удаление выбранного набора кистей из библиотеки.
- Новая кисть** — создание новой кисти и ее добавление в выбранный набор.
- Копировать кисть** — создание копии выбранной кисти и ее добавление в выбранный набор.
- Удалить кисть** — полное удаление выбранной кисти.



## Настройка палитры кистей

Заменяя кисти по умолчанию на другие кисти, можно создать пользовательскую палитру.

1. Нажмите кнопку и выберите в окне **Библиотека кистей** нужную кисть.
2. Перетащите выбранную кисть на палитру.





Image Courtesy of Mullen Shaun

## Типы кистей

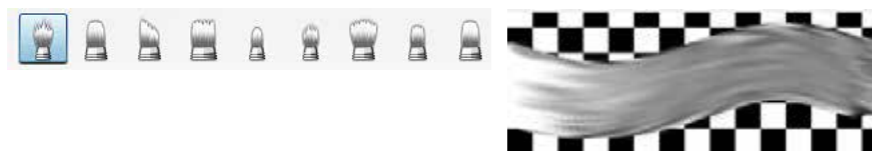
**Библиотека кистей** версии **Pro** включает кисти для создания свечения, растушевки, добавления текстуры, рисования чернилами, смешения и имитации мазков синтетической кистью.

**Примечание.** Чтобы увидеть все улучшения в кистях, выберите **Настройки > Настройки по умолчанию** и рядом с надписью **Сброс палитры и библиотеки кистей** нажмите кнопку **Сброс**.

### Растушевка области



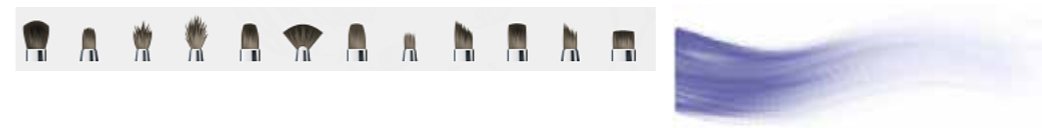
Проводите кистью по нужной области. Эффект будет таким, словно кто-то проводит пальцем по угольному рисунку.



### Использование синтетической краски



При рисовании этот тип кисти динамически смешивает существующие на полотне цвета. В начале каждого штриха нужно регулировать количество краски в соответствии с требуемым эффектом.



## Добавление свечения






Создавайте эффекты звезд в ночном небе, света, исходящего от полупрозрачного объекта, необычных молний, светящихся фар, а также добавляйте в изображение светлые участки.

## Добавление свечения

1. Прокрутите содержимое **Библиотеки кистей** и нажмите кисть **Свечение**.
2. Выберите слой, на который требуется добавить свечение.  
**Примечание.** На панели **Свойства кисти** можно изменить размер кисти и степень непрозрачности краски.
3. Выберите цвет свечения и начинайте рисовать. Наносите последовательно штрихи свечения, пока оно не станет белым.

## Создание нестандартных кистей

Существует три набора нестандартных кистей. Дополнительные кисти можно создавать, копируя существующие и изменяя их настройки. Также можно создать **нестандартную** кисть.

1. Нажмите кнопку , чтобы открыть окно **Библиотека кистей**.
2. Выберите **набор кистей**.
3. Нажмите кнопку  и черкните по значку .
4. Выберите кисть.
5. Выберите команду **Создать**.

Когда **нестандартная** кисть  создана, можно сделать следующее:

- **Настроить чувствительность к нажатиям.** Настройте изменение ширины или прозрачности кисти в зависимости от силы нажатия на перо. Дважды коснитесь **нестандартной** кисти и задайте для нее минимальный и максимальный **размеры** — эти данные будут определять толщину кисти в зависимости от силы нажатия на перо.  
**Примечание.** Размер кисти считается в пикселах, но здесь могут быть исключения.  
Например, если толщина линии слишком маленькая и линия не может отобразиться на экране, толщина линии автоматически увеличивается. Чтобы изменить размер маркера, попробуйте изменить его прозрачность и интервал между штрихами. Для большего маркера непрозрачность и интервал между штрихами нужно уменьшить.
- **Изменить степень прозрачности.** Настройте изменение прозрачности кисти в зависимости от силы нажатия на перо. Если нужно, чтобы при нанесении штрихов прозрачность изменялась случайным образом, выполните действия, описанные в разделе [Изменение размера и прозрачности кисти случайным образом](#).

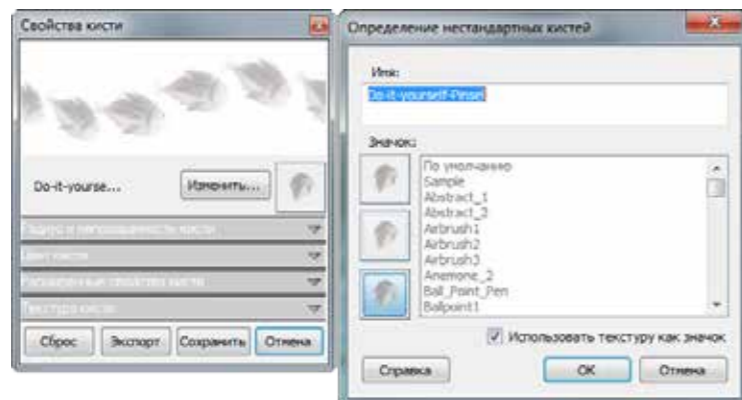


## Создание собственных значков для кистей

Для нестандартных кистей можно создавать собственные уникальные значки. При импорте таких кистей появляется возможность назначения пользовательских значков.

**Примечание.** Пользовательские значки нельзя назначать стандартным кистям.

Создавать значки для кистей можно двумя способами. Самый простой — воспользоваться параметром **Использовать текстуру как значок** в окне **Определение нестандартных кистей**.



1. Дважды коснитесь **нестандартной** кисти.
2. В окне **Свойства кисти** нажмите кнопку **Изменить**.
3. В окне **Определение нестандартных кистей** установите флажок **Использовать текстуру как значок**.
4. Нажмите кнопку **ОК**.

Второй способ — создать значок из изображения в формате PNG размером 36 x 36 пикселей. Значки нестандартных кистей, не отвечающие этим требованиям, отображаться не будут.

1. Создайте изображение PNG размером 36 x 36 пикселей с прозрачным фоном.
2. Сохраните его с понятным именем в папке **BrushPresetIcons**. Расположение папки указано ниже.

**Примечание.** Для этого потребуется отобразить скрытые файлы и получить администраторские права. Если папка с таким именем не существует, создайте ее.

### Для ПК под управлением Windows 7 и 8:

C:\Users\[учетная запись пользователя]\AppData\Roaming\Autodesk\SketchBook Pro\7.0

### Для Mac:

[папка пользователя]/Library/Application Support/Autodesk/SketchBook Pro/7.0

**Примечание.** Чтобы попасть в библиотеку, в **Поиск** нажмите кнопку **Вперед** с зажатой клавишей **Alt**.

Это имя файла появится в окне **Определение нестандартных кистей** в списке **Значок**.

# Создание кисти с текстурой

В созданную **нестандартную** кисть можно добавить текстуру и создать таким образом кисть с текстурой. Пользователь может определить форму и/или цвет текстуры, выбрать в качестве текстуры повернутый штрих или какой-то фрагмент на полотне. При определении текстуры можно выбрать один из следующих параметров пользовательской текстуры:

## Форма + цвета (доступен после нажатия кнопки **Запомнить**)


Текстура будет создана с текущим цветом и выбранной формой. При каждом использовании кисти с текстурой ее цвет будет таким, какой был выбран при создании кисти.

## Форма

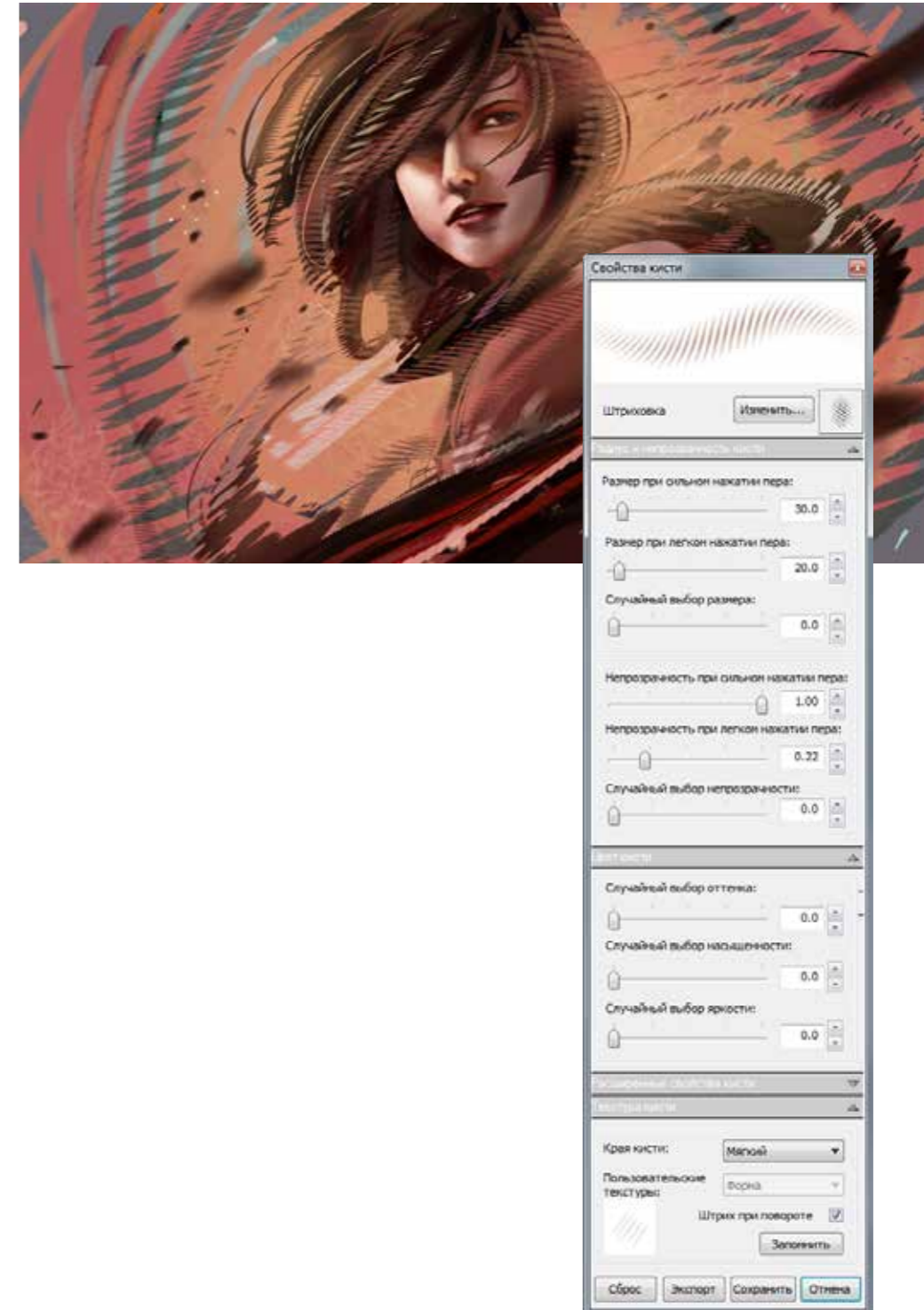
Кисть с текстурой будет создана без какого-либо цвета. При каждом использовании кисти можно выбирать другой цвет.

## Штрих при повороте

Текстура будет динамически поворачиваться в направлении движения штриха.

1. Выделив **нестандартную** кисть, нажмите кнопку , чтобы открыть окно **Свойства кисти**.
2. Нажмите кнопку **Запомнить**.
3. В списке **Пользовательские текстуры** выберите значение **Форма + цвета** или **Форма**. При необходимости установите флажок **Штрих при повороте**.
4. Коснитесь на полотне области, которую нужно запомнить как текстуру. В окне **Свойства кисти** отобразится выбранная текстура и цвет.

**Примечание.** При определении формы текстуры приложение SketchBook ориентируется на текущий размер **нестандартной** кисти. Если форма не поместилась полностью, измените размер **нестандартной кисти** и задайте форму еще раз.



## Изменение кисти с текстурой


Кисть с текстурой можно изменять различными способами, например можно выполнить сброс параметров, открыть свойства и изменить настройки, изменить свойства штриха или назначить текстуре постоянный цвет.

- **Изменение свойств кисти с текстурой** — изменение атрибутов кисти с текстурой.
- **Изменение текстуры** — изменение типа штриха, создаваемого кистью с текстурой.
- **Выбор цвета для кисти с текстурой определенной формы** — выбор другого цвета для кисти с текстурой.
- **Настройка параметров штрихов нестандартной кисти** — настройка для нестандартной кисти таких параметров, как скругление, поворот, интервал, края кисти, случайный поворот и случайный выбор интервала.
- **Настройка скругления и поворота штрихов** — управление формой штрихов с помощью регуляторов **Скругление** и **Поворот** в окне **Свойства кисти**.
- **Настройка интервала между штрихами** — управление расстоянием между штрихами с помощью регулятора **Интервал** в окне **Свойства кисти**.
- **Замена значка нестандартной кисти:** в окне **Определение нестандартных кистей** выберите в списке **Значок** нужный вариант (см. раздел [Создание собственных значков для кистей](#)).
- **Настройка краев кисти** — обычно края кисти определяются типом выбранной кисти. Данный параметр изменяют для получения определенных эффектов.
  - **Мягкие края** создают эффект рисования пером (например, аэрограф).
  - **Сплошные края** используются для рисования резких границ с незначительными подтеками, например маркеры и шариковые ручки.
  - **Резкие края** очень четкие. Например, линии на высококачественной бумаге, нарисованные пером для каллиграфии, или линии в программных продуктах для изготовления чертежей.
- **Определение нестандартной кисти** — выбор нового имени для нестандартного ластика или кисти (см. раздел [Переименование кисти с текстурой](#)) и изменение значка, отображаемого в развернутой области в нижней части окна **Свойства кисти** (см. раздел [Создание собственных значков для кистей](#)).

**Примечание.** Названия и значки стандартных кистей изменять нельзя.

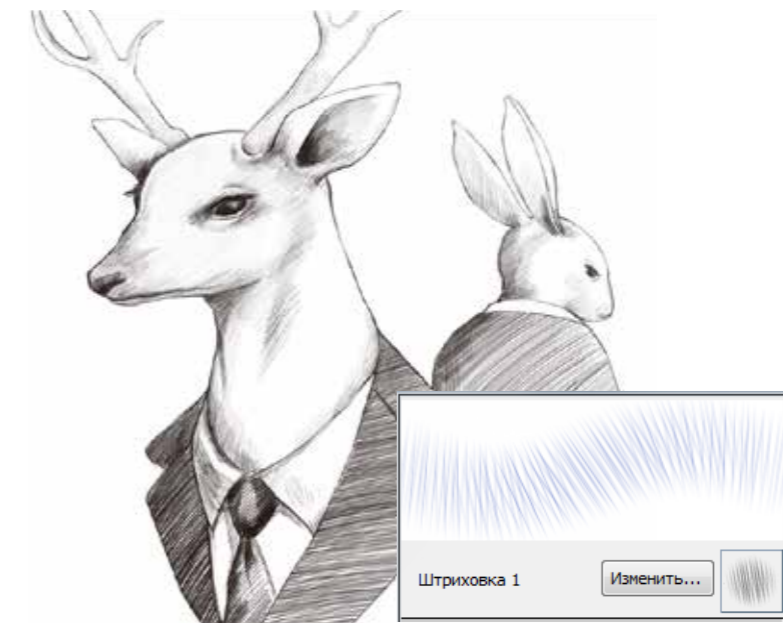
**Совет.** Если при использовании кисти с текстурой окно **Свойства кисти** не закрывать, вы сможете быстро изменять нужные настройки и параметры текстуры.

## Переименование кисти с текстурой

1. Выберите в библиотеке кистей нужную кисть с текстурой.
2. Нажмите кнопку .
3. В окне **Свойства кисти** нажмите кнопку **Изменить**.
4. Переименуйте кисть.
5. Нажмите кнопку **ОК**.

## Сохранение кисти с текстурой

Чтобы сохранить кисть, в нижней части окна **Свойства кисти** нажмите кнопку **Сохранить**.





## Элемент случайности

Настройка случайного выбора таких параметров, как цвет, размер и прозрачность, позволяет быстро наносить различные варианты штрихов. При этом пользователю не нужно отрываться от работы, чтобы открыть окно **Свойства кисти** или **Редактор цветов**, чтобы изменить соответствующие значения.


Элементы управления случайным выбором цвета

Одной и той же кистью можно быстро наносить штрихи разного цвета. Чтобы добиться этого, для активного цвета нужно настроить параметры оттенка, насыщенности и яркости.

1. [Создайте нестандартную кисть или](#) выберите одну из набора **Традиционные, Текстура, Форма** или **Разбрызгивание**.
2. Нажмите кнопку , чтобы открыть окно **Свойства кисти**.
3. В разделе **Цвет кисти**:
  - перетащите регулятор **Случайный выбор оттенка**, чтобы определить для штрихов диапазон оттенков;
  - перетащите регулятор **Случайный выбор насыщенности**, чтобы определить для штрихов диапазон насыщенности;
  - перетащите регулятор **Случайный выбор яркости**, чтобы определить для штрихов диапазон яркости.
4. Нажмите кнопку **Сохранить**.

Изменение размера и прозрачности кисти случайным образом

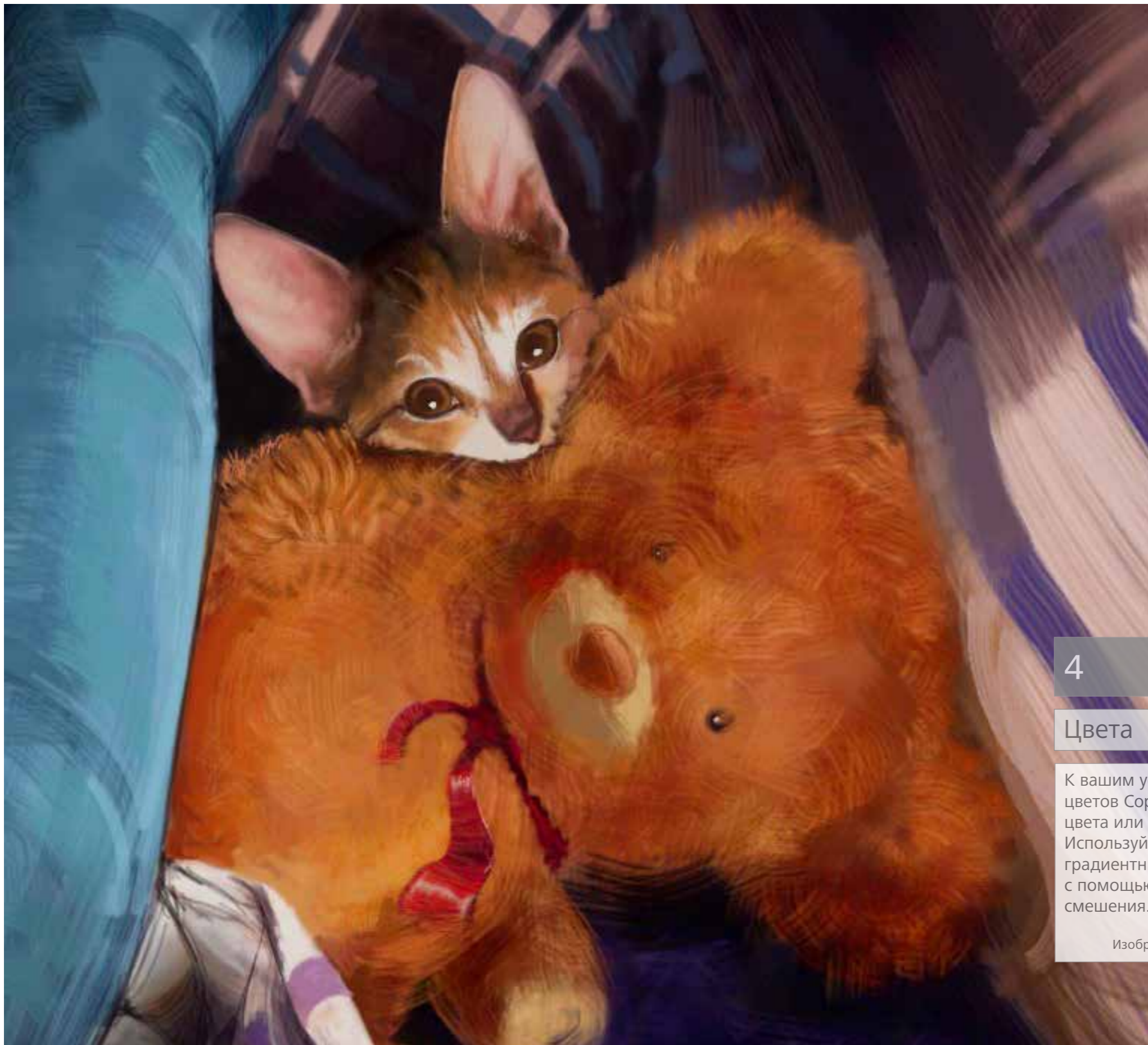
Одной и той же кистью можно быстро наносить штрихи разного размера и прозрачности. Чтобы добиться этого, для кисти нужно настроить параметры прозрачности и размера.

1. [Создайте нестандартную кисть или](#) выберите одну из набора **Традиционные, Текстура, Форма** или **Разбрызгивание**.
2. Нажмите кнопку , чтобы открыть окно **Свойства кисти**.
3. В разделе **Радиус и непрозрачность кисти** перетащите регулятор Случайный выбор непрозрачности или Случайный выбор размера, чтобы настроить для кисти диапазон прозрачности или размера соответственно.
4. Нажмите кнопку **Сохранить**.

Изменение поворота и интервала случайным образом

Одной и той же кистью можно быстро наносить штрихи с разными значениями интервала и поворота. Чтобы добиться этого, для штриха нужно настроить параметры поворота и интервала.

1. [Создайте нестандартную кисть](#) или выберите одну из набора **Традиционные, Текстура, Форма** или **Разбрызгивание**.
2. Нажмите кнопку , чтобы открыть окно **Свойства кисти**.
3. В разделе **Расширенные свойства кисти**:
  - перетащите регулятор **Случайный выбор поворота**, чтобы настроить диапазон поворотов кисти;
  - перетащите регулятор **Случайный выбор интервала**, чтобы настроить диапазон интервалов между штрихами.
4. Нажмите кнопку **Сохранить**.



4

## Цвета

К вашим услугам богатейшая коллекция цветов Soris. Создавайте собственные цвета или копируйте их с вашего полотна. Используйте линейные и радиальные градиентные заливки. Смешивайте цвета с помощью кисти Soris для бесцветного смешения.

Изображение предоставил Луис Песо (Luis Peco)

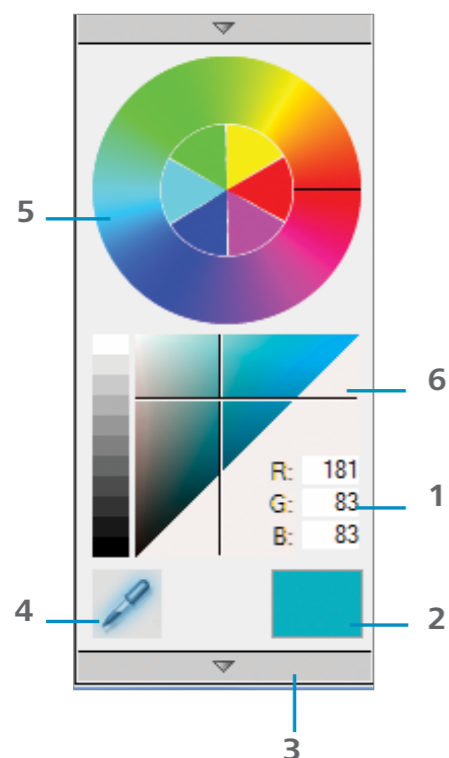
## ЦВЕТОВ



Коснитесь значка  и черкните по одному из цветов.


### Создание пользовательского цвета

Коснитесь **значка текущего цвета**. Откроется **Редактор цветов**, в котором можно создать собственный цвет.

## Редактор цветов (Windows)



Чтобы открыть **Редактор цветов**, коснитесь значка  и черкните по одному из цветов, а затем коснитесь значка . Также можно выбрать **Окно > Редактор цветов**.

**Примечание.** Если выбрать цвет , кисть будет работать на текущем слое как ластик. Для получения дополнительных сведений см. раздел [Использование прозрачного цвета](#).

1. RGB.
2. Образец (текущий цвет).
3. Пользовательская палитра (раскрывающийся список).
4. Пипетка.
5. Цветовой круг.
6. Регулятор.

### Выбор цвета RGB



В окне **Редактор цветов** введите в поля **RGB** нужные числовые значения. В **цветовом круге** отобразится цвет RGB, которому соответствуют введенные значения.

### Отображение и скрытие частей редактора

Чтобы отобразить или скрыть части редактора, коснитесь стрелки в нижней части его окна.

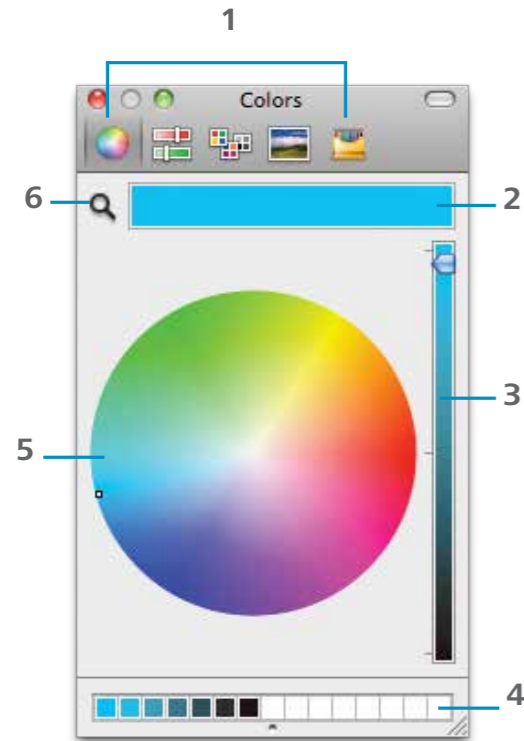
### Выбор цвета на экране



В окне **Редактор цветов** нажмите кнопку  и наведите указатель на цвет. Щелкните указателем  нужный цвет, чтобы выбрать его. Появится образец.



# Редактор цветов (Mac)



1. **Вкладки** (различные способы выбора цвета):
  - Выбор оттенка или насыщенности и значения (свет).
  - Выбор цвета с помощью градиентов цвета, таких как шкала полутонов и значения RGB, CMYK и HSB.
  - Выбор цвета из списка (Apple, от разработчика, карандаши, для интернета) или создание собственного списка цветов.
  - Выбор цвета на спектре оттенков, а также с помощью выбора значений.
  - Выбор из 48 цветов, представленных в виде коробки с карандашами.
2. **Образец** (текущий цвет).
3. **Регулятор**.
4. **Пользовательская палитра**.
5. **Цветовой круг**.
6. **Увеличительное стекло** (средство выбора цвета).

Выбор цвета на экране

Коснитесь значка — указатель изменится на . Наведите указатель на рисунок и щелкните на нем нужный цвет.

Создание пользовательской палитры цветов

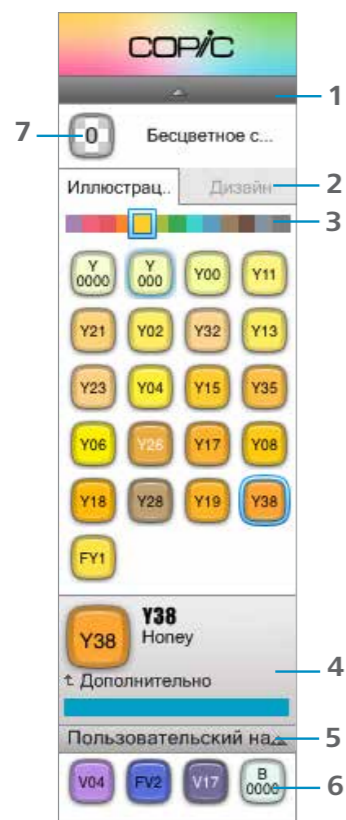
Перетащите цветовую полосу из образца на палитру в нижней части окна **Редактор цветов**.

Сохранение пользовательской палитры цветов

Цвета сохраняются автоматически. При следующем запуске программы SketchBook отобразятся все добавленные на палитру цвета.



# Библиотека цветов Coric



1. **Сворачивание и разворачивание набора цветов.**
2. **Вкладки.**
3. **Набор цветов.**
4. **Текущий и дополнительный цвета.**
5. **Сворачивание и разворачивание пользовательского набора.**
6. **Пользовательский набор.**
7. **Кисть для бесцветного смешения (только для некоторых маркеров Coric)**

## Выбор цвета

Нажмите на панели инструментов кнопку или выберите **Окно > Библиотека Coric**. Откроется окно **Библиотека Coric**.

Переместите регулятор **набора цветов** с помощью колесика мыши или сенсорной полосы планшета Wacom. Пользователи **компьютеров Mac** могут прокручивать страницы цветов двумя пальцами.

**Примечание.** Если вы пользуетесь планшетом Wacom, в окне **Wacom Tablet Properties** (свойства планшета Wacom) для параметра **Touch Strip Function** (функция сенсорной полосы) необходимо выбрать значение **Zoom** (масштабирование) или **Auto Scroll/Zoom** (автоматическая прокрутка и масштабирование).

## Отображение и скрытие частей библиотеки

Чтобы отобразить или скрыть части библиотеки, используйте стрелки в верхней и нижней части окна.

## Кисть Coric для бесцветного смешения

Эта кисть позволяет смешивать цвета, осветлять их путем обесцвечивания до белого, а также разгонять краску по поверхности.



При выборе любого из этих маркеров Coric ( ) в окне Библиотека Coric сверху появляется значок Кисть Coric для бесцветного смешения, выбрав который, можно превратить маркер в кисть для бесцветного смешения.

## Выбор дополнительного цвета

Коснитесь цветовой полоски, чтобы загрузить дополнительный цвет. Коснитесь **дополнительного** цвета под полоской, чтобы выбрать его.

**Примечание.** Дополнительные цвета назначены не всем цветам. При выборе цвета, у которого нет собственного дополнительного цвета, либо отобразятся цвета, наиболее схожие с дополнительным цветом, либо вообще никакой цвет не отобразится.

## Создание пользовательского набора цветов

Перетащите в область **Пользовательский набор** дополнительный цвет или цветовую полоску из **набора цветов**.

# Шайба цветов



**Шайба цветов** — это средство смешивания и создания цветов, а также выбора цвета на полотне.

Если **шайба цветов** не отображается, выберите **Окно > Шайба цветов**.

Коснитесь **шайбы цветов**, чтобы получить доступ к инструментам **Цветовой круг** и **Средство выбора цвета**.



## Создание нового цвета





Жест касания и перетаскивания вправо и влево позволяет быстро изменить насыщенность.

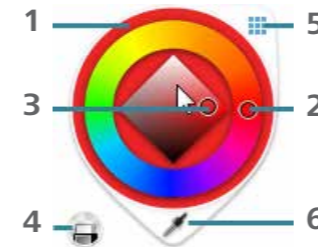


Жест касания и перетаскивания а вверх и вниз позволяет быстро изменить яркость.



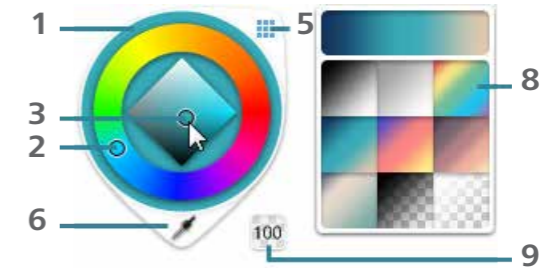
## Доступ к палитре градиентных заливок

Когда выбрана линейная  или радиальная  заливка, становится доступной палитра Градиентная заливка. Коснитесь шайбы цветов, а затем — значка , чтобы открыть палитру Градиентная заливка. Коснитесь значка , чтобы закрыть палитру.



При выборе щетки

1. Цветовой круг
2. Оттенок
3. Насыщенность/яркость
4. Прозрачный цвет
5. Показать/скрыть палитры




При выборе градиентной заливки

6. Средство выбора цвета
7. Цветовая палитра
8. Палитра градиентов
9. Прозрачность

## Преобразование кисти в ластик





В Шайбе цветов коснитесь значка , чтобы присвоить текущей кисти свойства прозрачного цвета и создать пользовательский ластик, с помощью которого можно удалять пиксели на текущем слое.

Чтобы сохранить пользовательский ластик, перетащите образец прозрачного цвета на цветовую палитру. Для получения дополнительных сведений см. раздел Использование прозрачного цвета.

## Использование средства выбора цвета


Найдите нужный цвет на полотне.

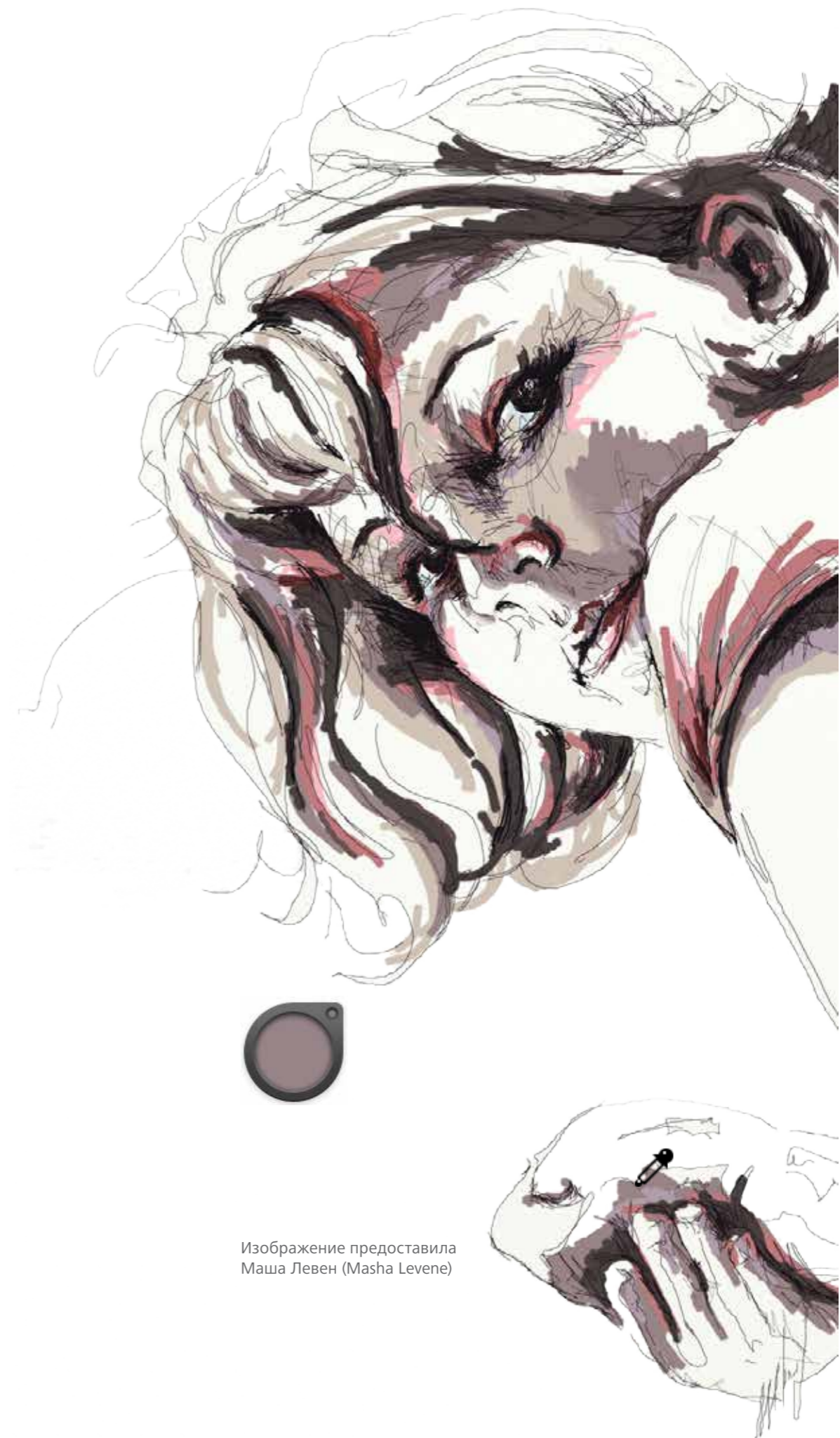
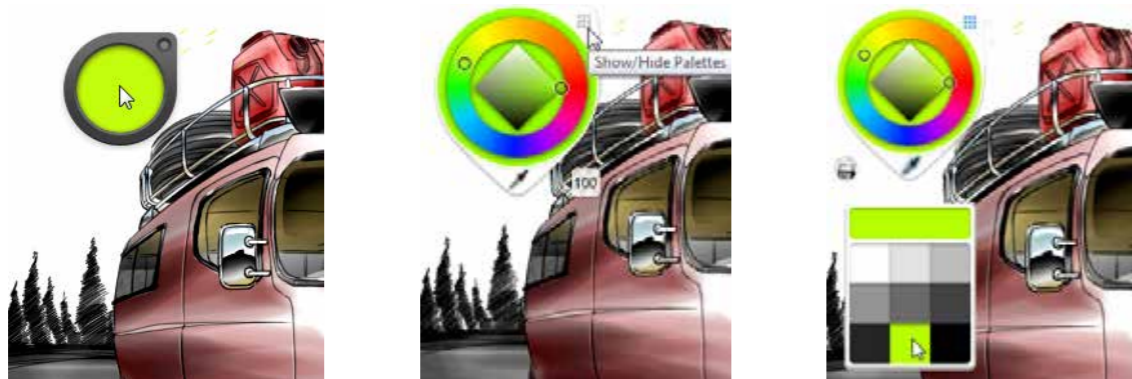
1. Коснитесь центра **шайбы цветов**, чтобы отобразить инструмент **Средство выбора цвета** .
2. Коснитесь значка **Средство выбора цвета** .
3. Перетащите его, остановившись над точкой нужного цвета. Середина инструмента изменится, отображая текущий цвет.
4. Щелкните цвет, который нужно выбрать.



## Использование цветовой палитры

Быстрый выбор цвета на палитре осуществляется следующим образом.

1. Коснитесь центра **шайбы цветов** а коснитесь значка .
2. Выполните одно из следующих действий:
  - Чтобы выбрать цвет одного из образцов, коснитесь нужного образца.
  - Чтобы добавить на палитру новый образец, создайте нужный цвет, воспользовавшись **цветовым кругом**, а затем щелкните новый образец цвета и перетащите его на место любого из представленных на палитре образцов, чтобы его заменить.



Изображение предоставила  
Маша Левен (Masha Levene)

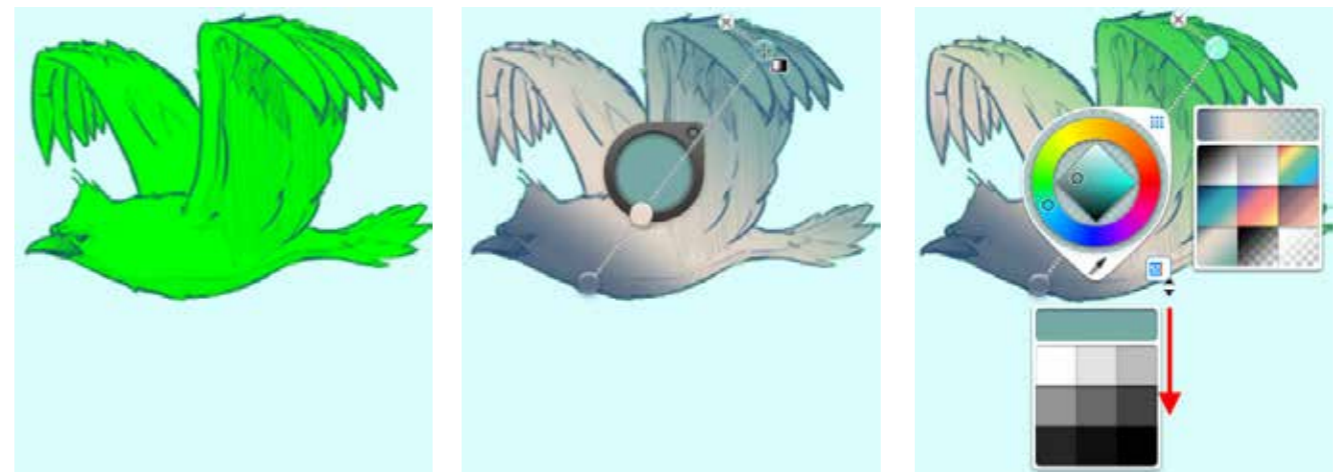
### Использование палитры градиентных заливок

1. Выбрав инструмент **Сплошная заливка**, выберите на панели инструментов **Сплошная заливка** инструмент **Градиентная заливка**.
2. Чтобы выполнить заливку, щелкните на полотне и перетащите указатель.
3. Выполните одно из следующих действий:
  - Чтобы изменить цвет манипулятора, дважды его щелкните и выберите в **цветовом круге** другой цвет.
  - Чтобы выбрать другую градиентную заливку, дважды щелкните манипулятор и выберите на палитре другую заливку.




### Изменение степени непрозрачности цвета

Чтобы изменить степень непрозрачности цвета манипулятора, дважды щелкните его, нажмите кнопку **100** и введите нужное значение.




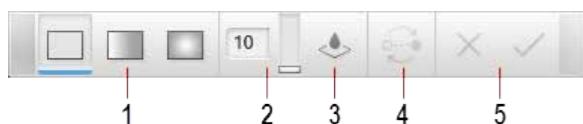
Изображение предоставила Jacques Penna

## Сплошная заливка

Выберите , чтобы окрасить область, занимаемую пикселями одного цвета, или выделенную область.




Если на панели инструментов выбрать инструмент , отобразится панель инструментов **Сплошная заливка** с вариантами заливки и набором инструментов. Посредством этих инструментов можно изменять допуск заливки, применять ее ко всем слоям или только активному слою, а также обращать градиентную заливку.



- 1 Виды заливки.
- 2 Допуск.
- 3 Образцы нескольких слоев.
- 4 Обращение.
- 5 Отмена и ОК.


Выберите один из трех видов **заливки**, чтобы окрасить область, занимаемую пикселями одного цвета, или выделенную область. Сплошная заливка области — это быстрый способ заполнить ее цветом, визуально выделить или создать цветовые переходы, например для создания эффекта металлической поверхности.

-  Сплошная заливка  
Область заполняется одним цветом.




## Градиентная заливка

*Градиентная заливка* состоит из нескольких цветов, которые плавно переходят один в другой. Существуют два вида градиентной заливки: **линейная** и **радиальная**.

-  **Линейная заливка**  
Линейная заливка используется для заполнения области цветом по линейно изменяющемуся цветовому шаблону. Заливка начинается в точке касания (исходная точка) и заканчивается в конце протяжки (конечная точка). Таким образом определяется направление и размер формулы. При этом можно добавлять, перемещать или удалять манипуляторы заливки.



-  **Радиальная заливка**  
Радиальная заливка используется для заполнения области цветом по изменяющемуся цветовому шаблону со сферическими переходами между цветами. Заливка начинается в точке касания (исходная точка) и заканчивается в конце протяжки (конечная точка). При этом можно добавлять, перемещать или удалять манипуляторы заливки.



## Сплошная заливка области

Заливка только активного слоя (☰) или всех видимых слоев (☷) сплошным цветом.



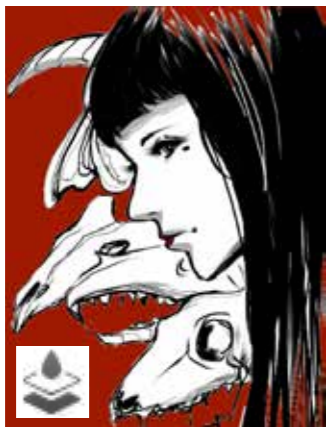
Чтобы подтвердить заливку, нажмите кнопку ✓. Чтобы отменить — кнопку ✕.

### Сплошная заливка активного слоя



На **панели инструментов** коснитесь значка ☰. На панели инструментов ☷ выберите, **Заливка** выберите вид заливки (☐ ☐ ☐), а затем коснитесь области на активном слое, чтобы залить ее. Нажмите кнопку ✓.

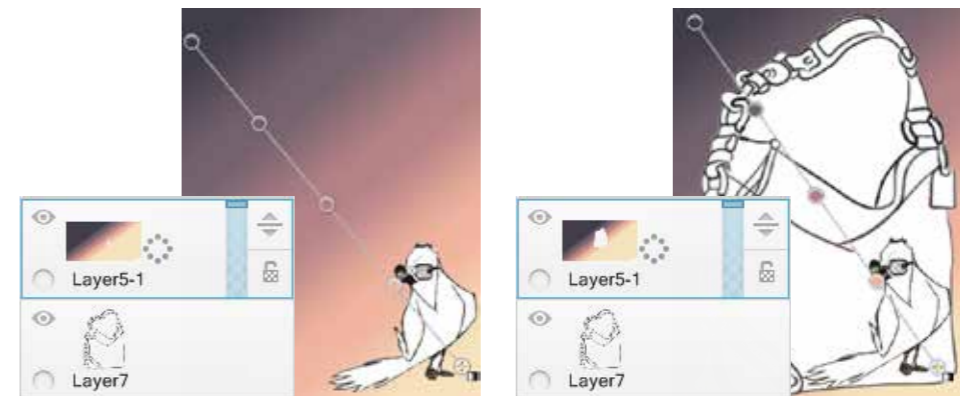
### Сплошная заливка видимых слоев




На панели инструментов **Заливка** коснитесь значка ☷, а затем коснитесь области, которую нужно залить на всех видимых слоях. Нажмите кнопку ✓.

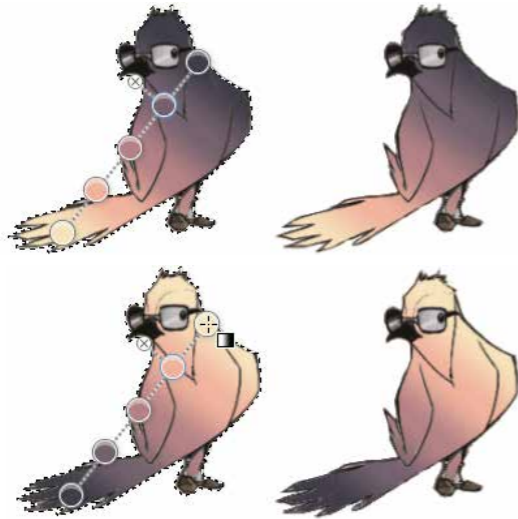
## Градиентная заливка области

1. Создайте область, которую предстоит залить.
2. Коснитесь значка ☰ и на панели инструментов **Заливка** выберите вид заливки: ☐ или ☐.
3. Коснитесь исходной точки заливки и протяните до ее конечной точки.
4. Выполните одно из следующих действий:
  - *Чтобы задать для заливки другие цвета*, коснитесь значка ⦿ того манипулятора заливки, цвет которого нужно изменить, а затем в **редакторе цветов** выберите нужный цвет.
  - *Чтобы изменить положение манипулятора заливки*, коснитесь его и перетащите в нужное место.
  - *Чтобы добавить манипулятор*, коснитесь любой точки соединяющей манипуляторы оси.
  - *Чтобы удалить манипулятор*, коснитесь манипулятора **Удалить** (⊗).
  - *Если нужно изменить допуски заливки*, на панели инструментов "Заливка" перетащите ползунок **Допуск**. При увеличении допуска увеличивается диапазон окрашиваемых пикселей, к которым применяется заливка, а при уменьшении допуска этот диапазон сокращается.



## Обращение направления градиентной заливки

Когда градиентная заливка создана, на панели инструментов **Заливка** можно нажать кнопку  и обратить порядок манипуляторов заливки.



## Изменение свойств сплошной заливки

Изменение допуска заливки определяет диапазон цветовых значений, на которые влияет сплошная заливка, и заполняет пробелы между заливкой и пикселями, образующими ее границу.

При минимальном допуске, **1** выбираются и заполняются только пиксели с таким же значением цвета. При максимальном допуске, **255**, выбираются и заполняются все пиксели, независимо от области.





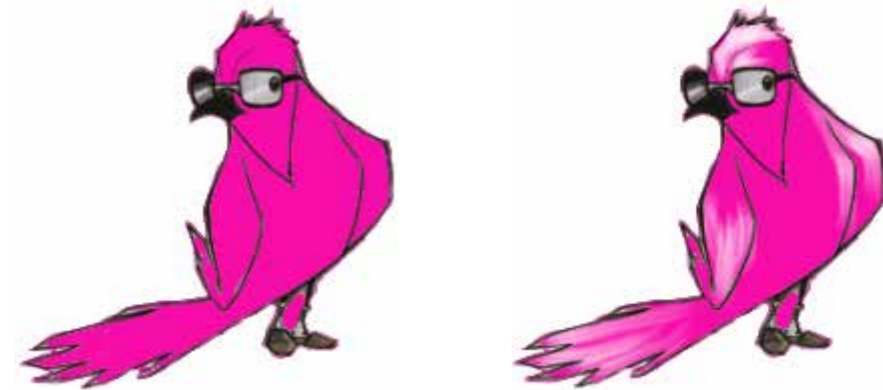
Перетащите ползунок на панели инструментов **Заливка**, чтобы изменить значение допуска для сплошной заливки.



## Использование прозрачного цвета

Прозрачный цвет трансформирует вашу кисть в ластик с характеристикам текущей кисти. Если активная кисть чувствительна к нажиму и создает штрих, который к концу сходит на нет, то и ластик будет повторять эти действия. Используйте его для удаления цветных пикселей на текущем слое.

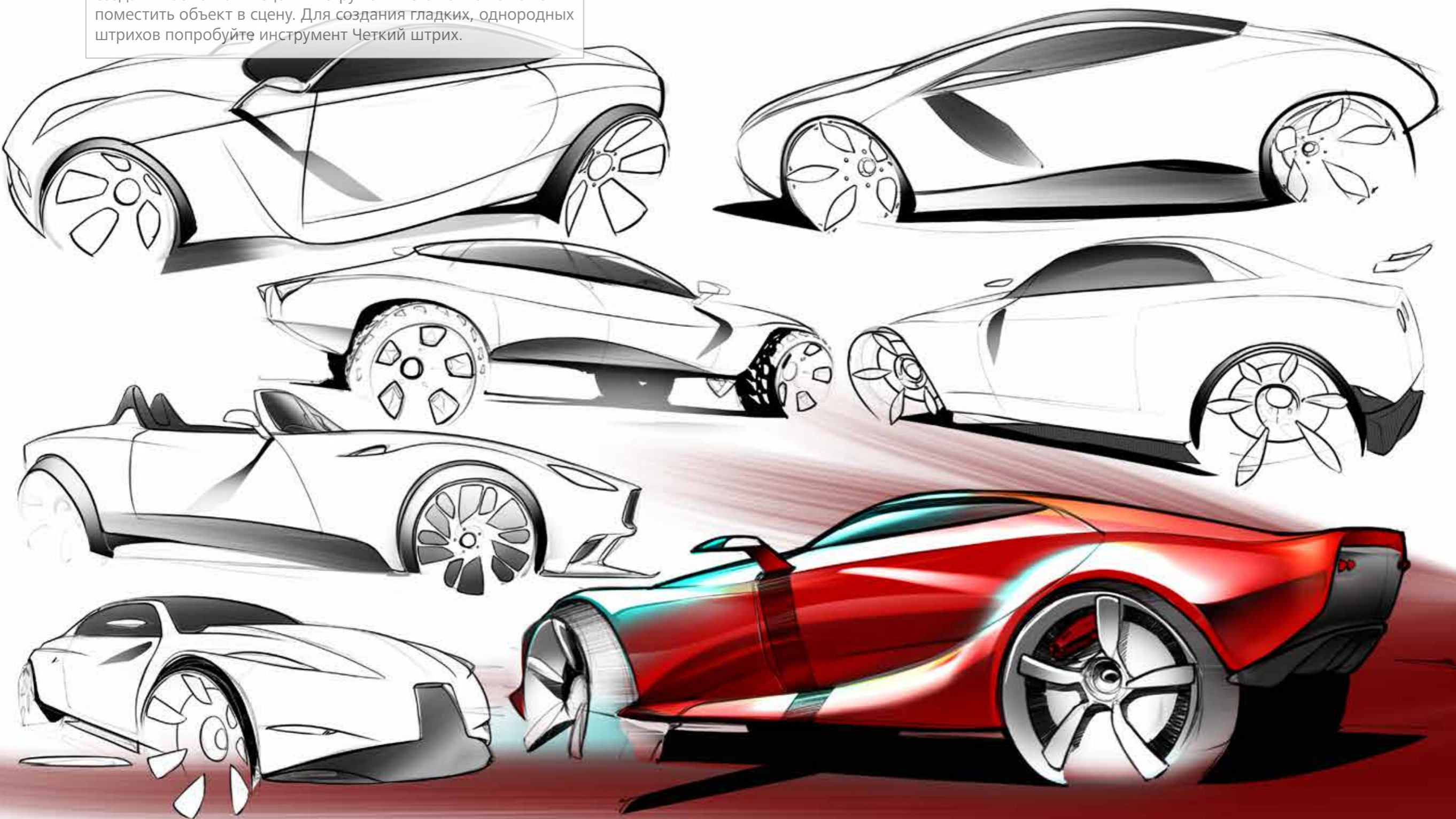
В лагуне выберите значок  и черкните значок , чтобы превратить вашу кисть в ластик. Прозрачный цвет также представлен в Шайбе цветов и может быть сохранен в пользовательской цветовой палитре. Для получения дополнительных сведений см. раздел [Преобразование кисти в ластик](#).



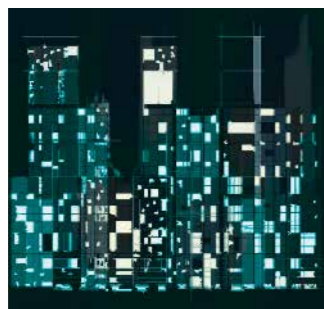


## Инструменты для создания эскизов

Воспользуйтесь нашей коллекцией направляющих, инструментов черчения и построения перспективы для создания объектов и сцен. Инструмент Искажение поможет поместить объект в сцену. Для создания гладких, однородных штрихов попробуйте инструмент Четкий штрих.




## Инструменты стиля черчения




На панели инструментов выберите инструмент **Стиля черчения: Линия, Прямоугольник, Овал, Полилиния, Свободный** или **Четкий штрих**, с помощью которых удобно чертить фигуры и линии.

### Линии


Чтобы начертить линию, коснитесь значка  либо, если она должна быть вертикальной или горизонтальной, сделайте это, удерживая клавишу **Shift**. коснитесь полотна в начальной точке линии и протяните до ее конечной точки.

*Если требуется диагональная линия, см. описание инструмента **Свободный**.*


### Прямоугольники

Чтобы начертить прямоугольник, коснитесь значка , а затем очертите фигуру на полотне жестом касания и перетаскивания.

### Овалы


Чтобы начертить овал или окружность, коснитесь значка , а затем очертите фигуру на полотне жестом касания и перетаскивания.

### Полилинии

Чтобы начертить полилинию, коснитесь значка , а затем касаниями отметьте на полотне каждую точку. Дважды коснитесь последней точки, чтобы сделать линию сплошной.



### Четкий штрих

Для черчения одинаковых и более гладких штрихов коснитесь значка . Инструмент **Четкий штрих** задает смещение штриха относительно указателя мыши, благодаря чему штрих получается более гладким.

Чтобы в процессе черчения изменить степень сглаживания, сделайте следующее.

- Для изменения параметров инструмента выберите команду **Правка > Четкий штрих**. Это изменение отразится на последующих штрихах.
- Для черчения больших гладких кривых увеличьте значение **Четкий штрих**.
- Для черчения маленьких кривых с малыми радиусами изгиба уменьшите значение **Четкий штрих**.

**Примечание.** При увеличении значения **Четкий штрих** меняется время отклика пера. Если при черчении коротких кривых возникают затруднения, можно уменьшить степень сглаживания.











### Свободный

Для возврата в режим свободного штриха, вы выходите из **Четкий штрих** или **Инструменты стиля черчения**.

# Направляющие

На панели инструментов имеется средство SketchBook с набором направляющих и линеек, которые могут быть полезны при черчении. Каждый из них имеет контекстные панели с дополнительными вспомогательными инструментами.


При использовании инструментов **Линейка**, **Эллипс** или **Лекало** отображаются все либо некоторые указанные ниже маркеры. С их помощью можно позиционировать и преобразовывать выбранную направляющую.

- Коснитесь маркера  и перетащите его, чтобы повернуть линейку, используя противоположный маркер как центр вращения. Дважды коснитесь любого наружного маркера , чтобы расположить линейку горизонтально или вертикально.
- Коснитесь маркера  и перетащите его, чтобы переместить линейку.
- Коснитесь маркера  и перетащите его, чтобы повернуть эллипс или лекало вокруг его центра.
- Коснитесь маркера  и перетащите его, чтобы равномерно масштабировать эллипс или лекало во всех направлениях.
- Коснитесь маркера  и перетащите его, чтобы обратить лекало.
- Коснитесь маркера  и перетащите его, чтобы масштабировать эллипс в одном направлении.
- Коснитесь маркера ,  или  для циклического переключения между разными видами лекал.
- Дважды коснитесь любого маркера масштабирования, чтобы превратить эллипс в окружность.


## Отображение и скрытие

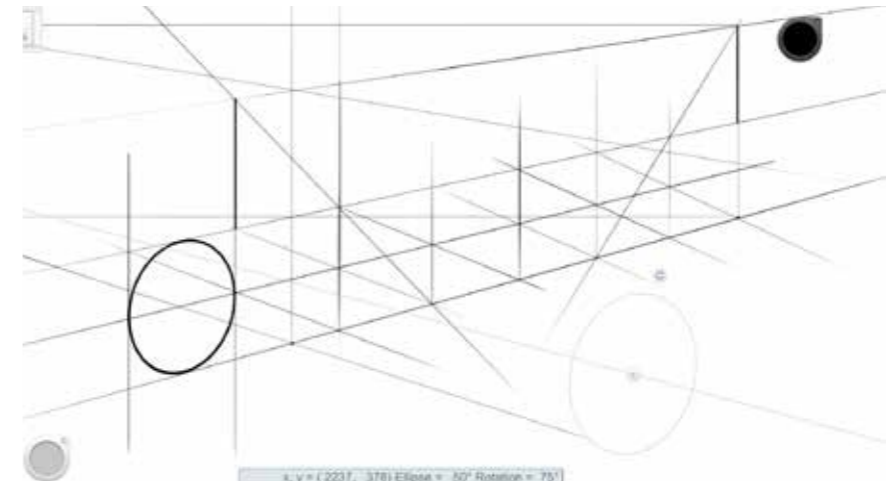
Чтобы скрыть линейку, эллипс или лекало, коснитесь маркера закрытия .


## Линейки

Коснитесь значка  или нажмите клавишу **R**, чтобы воспользоваться прямой линейкой.

## Эллипс


С помощью  можно создавать эллипсы и чертить окружности в перспективе. При вращении эллипса отображается его малая ось, чтобы можно было выровнять его по линиям схода. Внизу экрана отображается подпись с указанием направления и угла поворота эллипса.

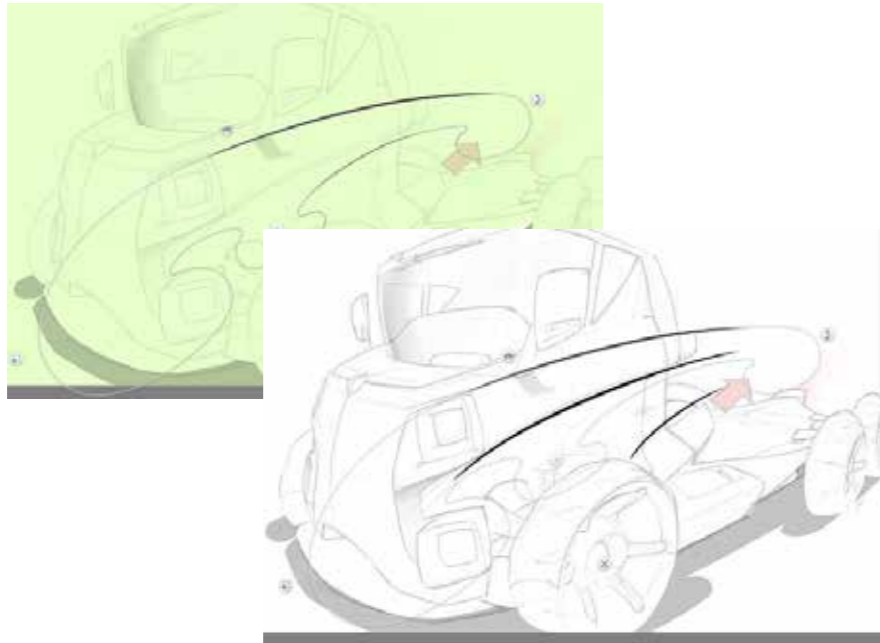


На панели инструментов коснитесь значка  или нажмите клавишу **E**, чтобы воспользоваться инструментом **Эллипс**. Отобразится панель инструментов с ползунком для установки интервала между сегментами по линейке эллипса. Начертите эскиз круговым движением вблизи эллиптической линейки или прямо на ней. Штрих необязательно должен быть совершенным, поскольку он будет автоматически привязан к эллипсу.









## Лекало


На панели инструментов коснитесь значка  или нажмите клавишу **F**, чтобы получить доступ к лекалам, используемым для черчения различных гладких кривых.



Отобразится панель инструментов с набором лекал для выбора, а также и инструмент включения и выключения масштабирования.

- Для включения или выключения масштабирования коснитесь значка .
- Для обращения инструмента коснитесь значка .
- Для закрытия инструмента коснитесь значка .
- Для выбора лекала нужной формы коснитесь значка ,  или .

## Указатели перспективы

Коснитесь значка , чтобы получить доступ к инструментам **Перспектива** и с их помощью рисовать объекты и сцены в перспективе.



Выбирая указатель, обратите внимание на изменение указателя мыши. Он превращается в группу указателей для рисуемых линий. Например,

в режиме **Рыбий глаз** указатель выглядит так:



Для режима **3 точек** указатель имеет следующий вид:





### Инструменты перспективы



При рисовании вам помогут такие инструменты:

- **Привязка/отмена привязки** — когда он включен, штрихи получаются прямыми и ограничены горизонтом или точками схода. Когда он выключен, они имеют свободную форму, без ограничений.
- **Блокировать/разблокировать точки схода** — когда он включен, расположение точек схода фиксировано и переместить их нельзя, когда выключен — можно;
- **Показать/скрыть линию горизонта** — когда он включен, линии горизонта отображаются, когда выключен — нет.

### Перемещение точек схода

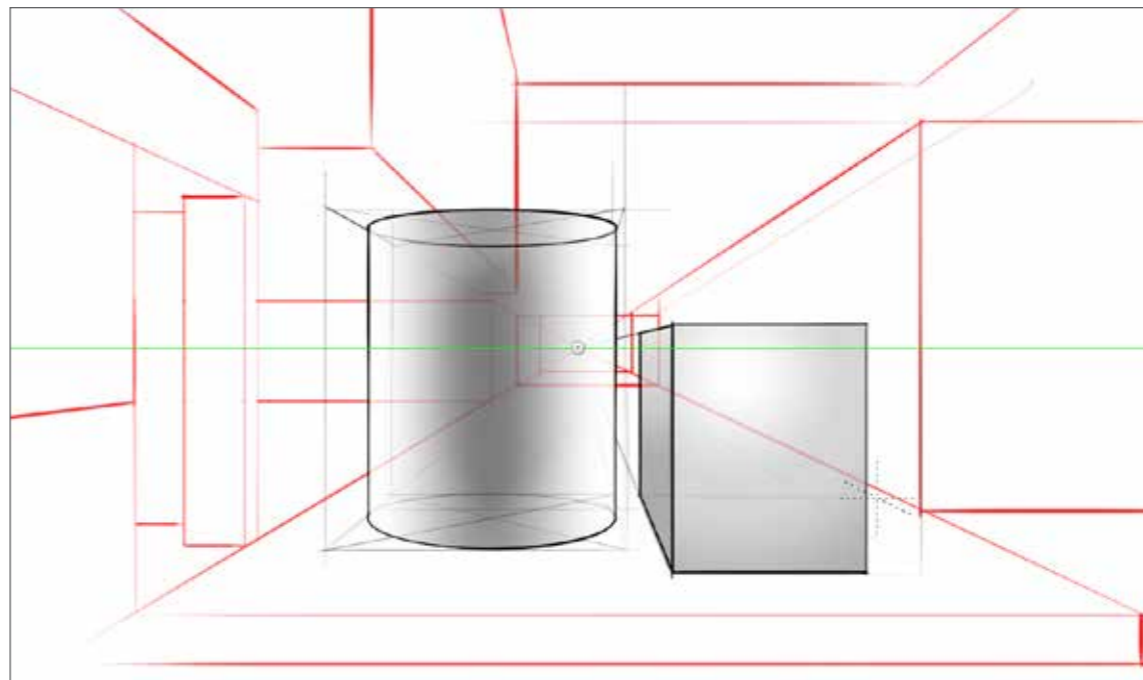
Коснитесь значка  для разблокировки точек схода, а затем путем касания и перетаскивания переместите любую из них, куда требуется. Затем снова коснитесь значка , чтобы разблокировать точки входа.

### Скрытие линии горизонта

Чтобы скрыть линию горизонта, коснитесь значка . Чтобы ее отобразить, коснитесь значка  еще раз.

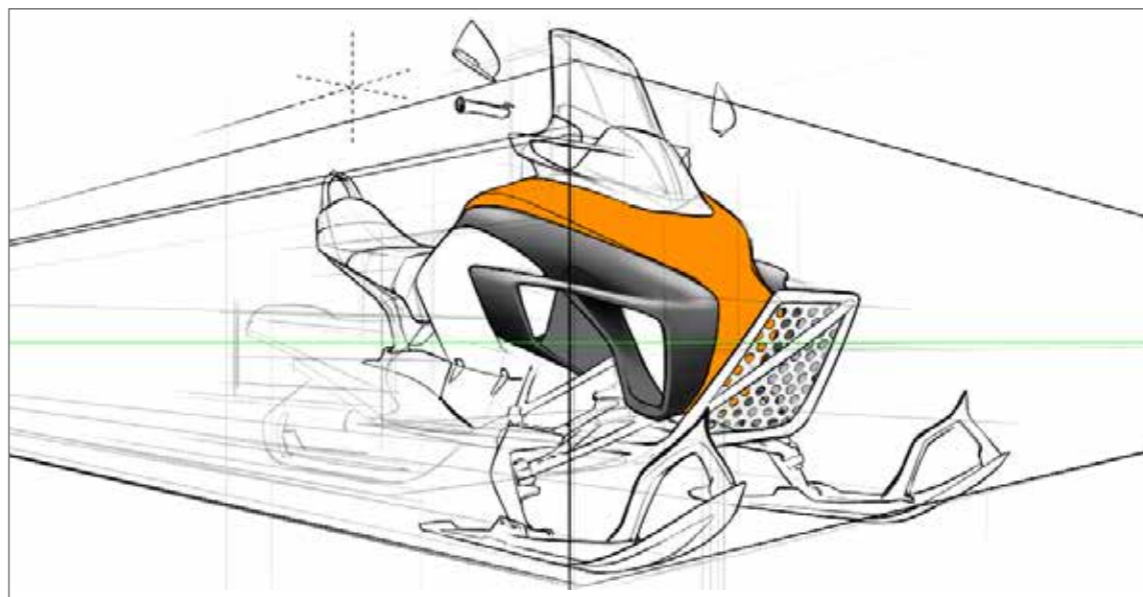
 Режим 1 точки

Создайте изображение с одной точкой схода и линией горизонта. Нарисуйте изображения, выглядящие так, словно вы смотрите на них в упор, например глядите вдоль улицы, железнодорожных путей, вглубь коридора или на здание.



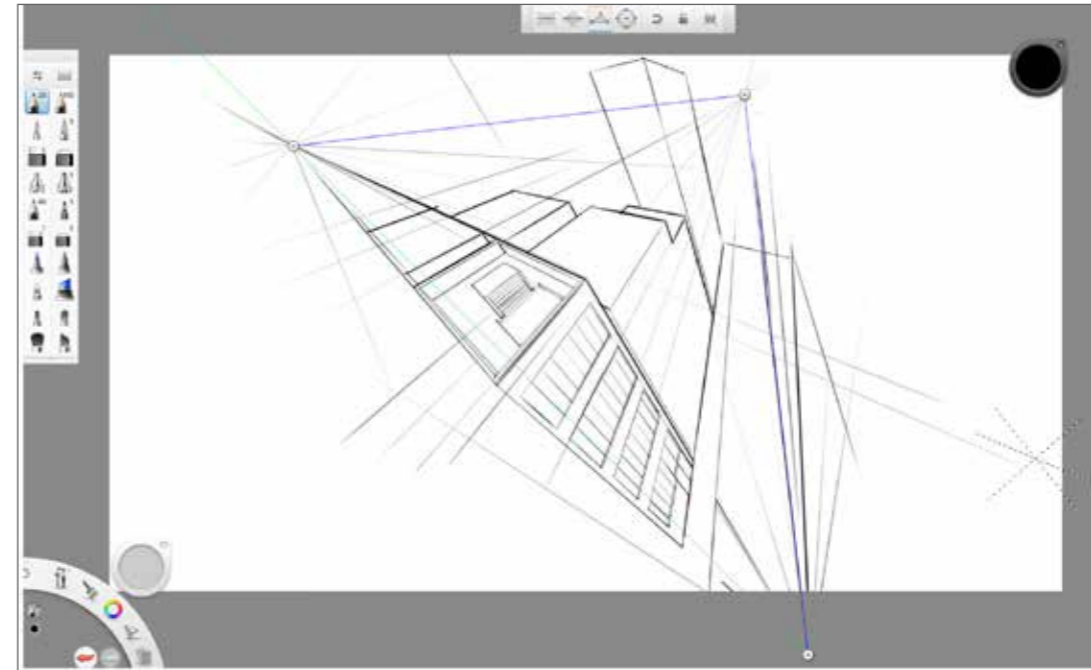
 Режим 2 точек


Создайте изображение с двумя точками схода и линией горизонта. Нарисуйте изображение объекта, повернутого к вам углом, такого как угол здания. Стены будут уходить к точкам схода.



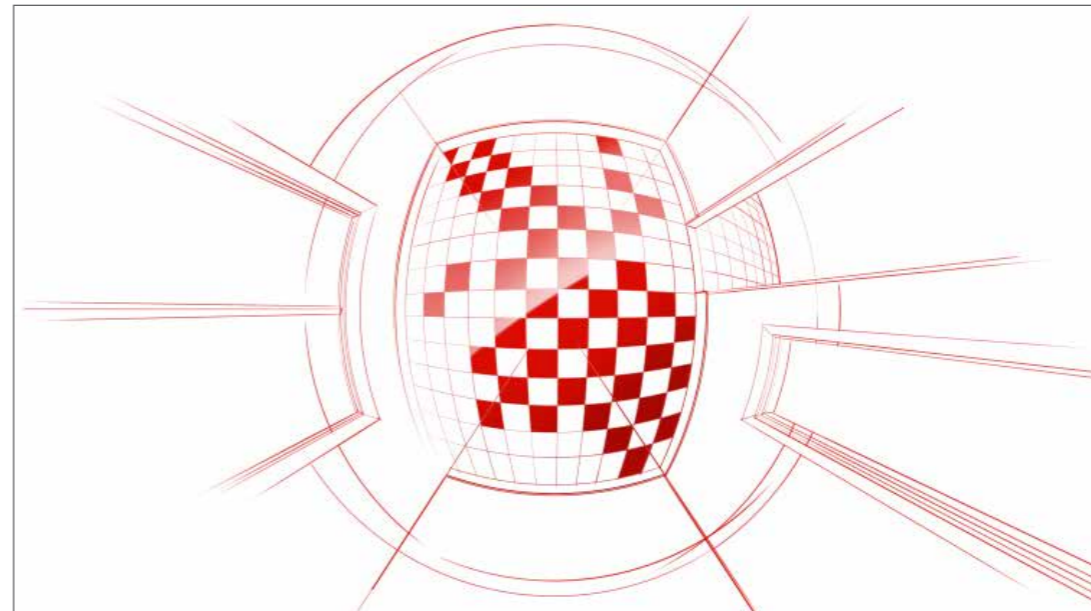
 Режим 3 точек

Создайте изображение с тремя точками схода и линией горизонта. Нарисуйте изображение объекта, на который вы смотрите сверху или снизу.




 Режим "рыбий глаз"

Создайте панорамное или полусферическое изображение с очень широким углом обзора. Рисуйте изображения, отраженные в выпуклом зеркале или наблюдаемые через линзу.



# Симметрия


Если требуется горизонтальная симметрия, коснитесь значка  или нажмите клавишу **Y**. Нарисуйте изображение, расположенное с одной стороны оси. Оно зеркально отобразится на другую сторону.

**Примечание.** Ось симметрии располагается в центре экрана, но ее можно переместить. См. раздел Перемещение линий симметрии.



С помощью инструментов **Симметрия** и **Симметрия** можно нарисовать одну сторону объекта или сцены, а затем зеркально отобразить ее на другую сторону относительно оси симметрии.






Если требуется вертикальная симметрия, коснитесь значка  или нажмите клавишу **X**.



## Инструменты симметрии




При рисовании вам помогут такие инструменты:

-  **Удлиннить/ограничить штриховку по осевой линии** — когда он включен, штрихи могут выходить за линию симметрии, когда выключен — нет;
-  **Блокировать/разблокировать линии симметрии** — когда он включен, расположение линий симметрии фиксировано и переместить их нельзя, когда выключен — можно;
-  **Показать/скрыть линии симметрии** — когда он включен, линии симметрии отображаются, когда выключен — нет.



## Перемещение линий симметрии

Для перемещения линий симметрии коснитесь значка .

## Блокирование и разблокирование линий симметрии

Чтобы разблокировать линии симметрии, коснитесь значка , а затем коснитесь значка  и перетащите его в нужное положение. Еще раз коснитесь значка , чтобы заблокировать линии в новом месте.

## Скрытие линий симметрии

Для скрытия линий симметрии коснитесь значка . Чтобы их отобразить, коснитесь значка  еще раз.



6

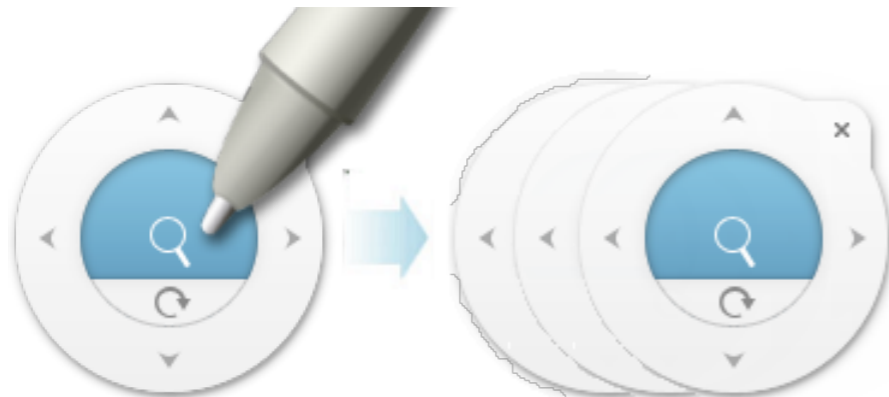
## Изменение представления



Научитесь увеличивать и уменьшать масштаб изображения, перемещаться по полотну, просматривать изображение в реальном размере и масштабировать рисунок по размеру экрана.

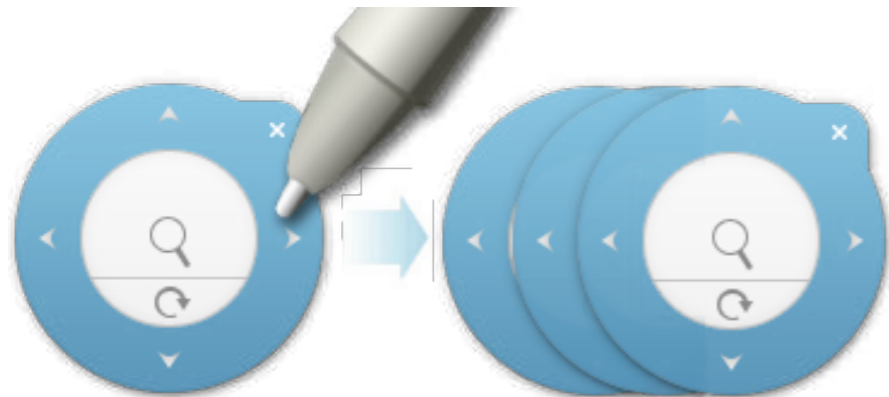




## Масштабирование и перемещение



Коснитесь значка  и черкните в направлении значка  либо нажмите и удерживайте клавишу **Пробел** — отобразится диск.





- Чтобы увеличить или уменьшить масштаб изображения, поместите перо в центр диска и сделайте жест касания и перетаскивания.
- Чтобы переместить набросок на полотне, поместите перо на внешнее кольцо и сделайте жест касания и перетаскивания.



### Масштабирование с помощью сенсорной полосы

Устройства Cintiq и некоторые планшеты имеют специальную сенсорную полосу для масштабирования. Поместите курсор над область, которую требуется масштабировать. Проводя пальцем вверх, вы увеличиваете, а проводя вниз — уменьшаете масштаб изображения.

### Отображение изображения в реальном размере

Чтобы вернуться к реальному пиксельному размеру изображения, коснитесь значка  и черкните в направлении значка  либо нажмите клавиши **Option+Cmd+0 (ноль)** на компьютере Mac или **Alt+Ctrl+0 (ноль)** на Windows.

### Масштабирование изображения по размеру экрана

Чтобы растянуть или сжать изображение, коснитесь значка  и черкните в направлении значка  либо нажмите клавиши **Cmd+0 (ноль)** на компьютере Mac или **Ctrl+0 (ноль)** на Windows.




## Редактирование эскиза

Научитесь выделять и преобразовывать элементы, обрезать и поворачивать полотно, добавлять изображения и изменять их размер, а также выполнять цветовую коррекцию.





## Выделенной области


Чтобы выбрать какой-то фрагмент, нажмите клавишу **L** или коснитесь на панели инструментов значка , а затем указателем выделите нужную область.


## Средства изменения границ выделенной области

Для выделения фрагментов используются два инструмента, которые отличаются своими функциональными возможностями.

-  **выбрать**. После выделения фрагмента с помощью одного из инструментов выбора становятся доступными команды **Заменить Добавить, Удалить, Обратить и Отменить выбор** панели инструментов **Выбор**, позволяющие изменять границы выделенной области.
-  **Быстрое преобразование**. После выделения области появляется шайба **Преобразовать**, с помощью которой можно перемещать, масштабировать и поворачивать границы выделенной области.

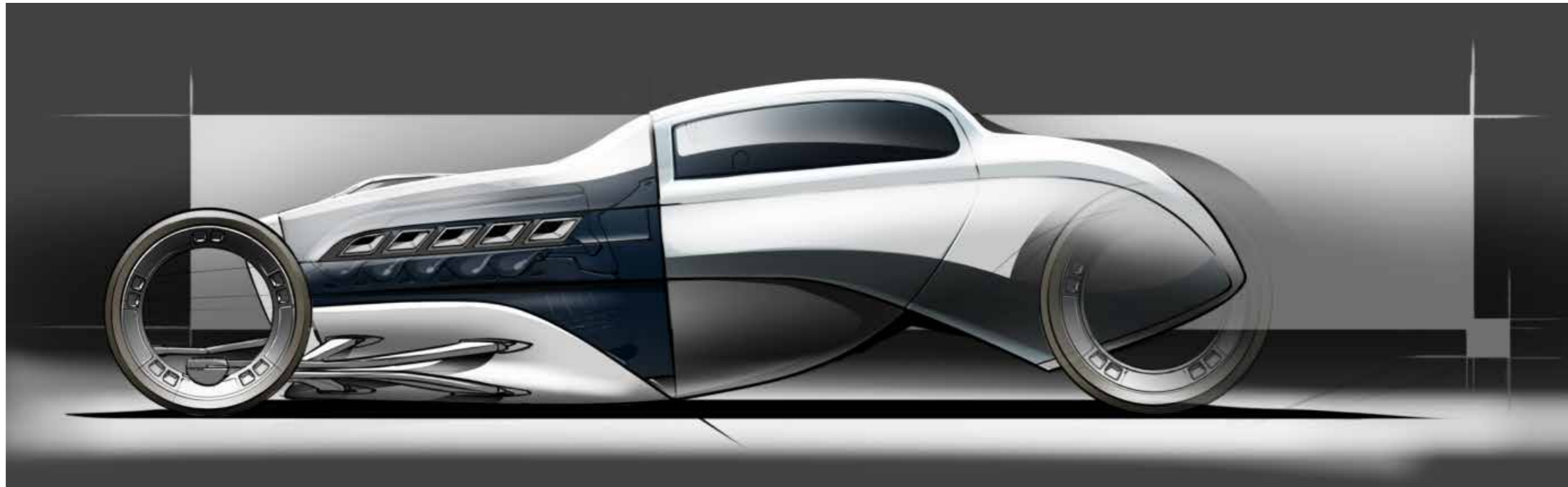
## Выделение области

Чтобы использовать выделенный фрагмент как маску, выполнить его заливку или применить к нему эффект искажения, воспользуйтесь инструментом  **Выбор**.

На панели инструментов коснитесь значка , чтобы получить доступ к набору инструментов **Выбор**.

После выделения фрагмента внесите необходимые изменения, а затем используйте его в качестве маски, а также для раскрашивания, заливки, обрезки или эффекта искажения.

Чтобы выделить все, выберите команду **Правка > Выбрать все** либо нажмите клавиши **Cmd+A** на компьютере Mac или **Ctrl+A** на Windows.















Изображение предоставил Хилбранд Бос (HilbrandBos)


## Инструменты выделения

Для выделения фрагмента можно воспользоваться инструментами **Быстрое преобразование** и **Выбор**. Каждый из них содержит следующие инструменты **выделения**:




-  **Прямоугольник (M)** - Коснитесь значка  на панели инструментов или нажмите клавишу **M**, после чего жестом касания и перетаскивания выделите нужную область.
-  **Овал** - Коснитесь значка  на панели инструментов, после чего коснитесь центра области, которую хотите выделить, и жестом перетаскивания очертите овал выделения.
-  **Лассо (L)** - Коснитесь значка  на панели инструментов или нажмите клавишу **L**, после чего жестом касания и перетаскивания выделите нужную область.
-  **Полилиния** - Коснитесь значка  на панели инструментов, щелчками добавляйте точки полилинии границ выделенной области, а затем щелкните первую точку, чтобы завершить выделение области.
-  **Волшебная палочка** - Коснитесь значка  на панели инструментов, а затем цвета, чтобы выделить все пиксели того же оттенка и цвета. Пользуясь ползунком **Допуск**, можно расширить или сузить выбранный диапазон цветов и оттенков.


### Расширение выделенной области

Пока в режиме выделения вы можете выделить дополнительное содержимое, коснувшись значка  и выделив новые области.

### Удаление содержимого из выделенной области


При активном инструменте выделения можно исключить из выделенной области часть содержимого, коснувшись значка  и отменив выделение фрагментов, которые нужно исключить.

### Обращение выделения


Чтобы выделить содержимое, находящееся вне текущей выделенной области, коснитесь значка  **Обратить**.

## Отмена выделения


Чтобы отменить выделение области:


- коснитесь вне ее,
- нажмите клавиши **Cmd+D** на компьютере Mac или **Ctrl+D** на Windows,
- выберите команду **Правка > Отменить выбор**,
- на любой панели инструментов коснитесь значка .

## Выход из режима выделения

Чтобы выйти из режима выделения, коснитесь значка .


## Выделение и преобразование


Чтобы мгновенно преобразовать выделенный фрагмент, воспользуйтесь инструментом  **Быстрое преобразование**.

На панели инструментов коснитесь значка , чтобы получить доступ к набору инструментов Выбор. После выделения области появляется шайба **Преобразовать**, с помощью которой можно перемещать, масштабировать и поворачивать выделенный фрагмент.



## Искажение


С помощью инструмента  **Искажение** можно перемещать точки рамки, чтобы угол между ее сторонами отличался от 90 градусов и создавалось впечатление перспективы. При этом содержимое автоматически растягивается, отвечая новой форме рамки. Перемещайте манипуляторы, налагая перспективу на содержимое рамки.

**Совет.** Воспользуйтесь инструментом  совместно с перспективными направляющими, чтобы вписать что-либо в сцену.


### Наклон

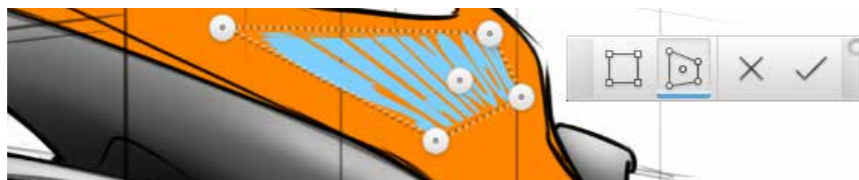
Манипулятор в центре рамки используется для наклона. Коснитесь его и перетащите, чтобы придать рисунку видимость перспективы, изменить его пропорции или изменить действия персонажа.

### Искажение и изображения

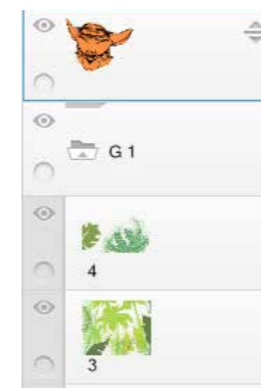
1. На панели инструментов коснитесь значка . Вокруг содержимого появится рамка.




2. Переместите ее точки касанием и перетаскиванием манипуляторов .





### Многослойное искажение





Выберите несколько слоев, используя клавишу **Shift**, а затем коснитесь значка , чтобы применить к ним одно и то же искажение.

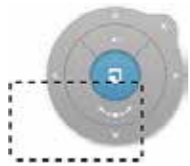
## Копирование наброска

С помощью инструментов **Выбор** выделите все изображение или его часть, после чего создайте дубликат выделенной области с помощью команды **Копировать**.

- Чтобы скопировать все содержимое слоя, выберите команду **Правка > Выбрать все** либо нажмите клавиши **Cmd+A** на компьютере Mac или **Ctrl+A** на Windows.
- Чтобы скопировать содержимое только текущего слоя, выберите инструмент , а затем  либо нажмите клавиши **Cmd+C** на компьютере Mac или **Ctrl+C** на Windows.

Для вставки выберите инструмент , а затем  либо нажмите клавиши **Cmd+V** на компьютере Mac или **Ctrl+V** на Windows.

## Перемещение, поворачивание и масштабирование выделенной области



С помощью диска **Преобразование слоя** можно перемещать, поворачивать и масштабировать содержимое.

Воспользуйтесь инструментами **Выбор** для доступа к диску **Преобразование слоя**.

**Примечание.** Чтобы переместить, повернуть или масштабировать выделенное содержимое всех слоев, сначала нужно выполнить их слияние.



Для перемещения выделенной области активизируйте внешний круг диска — круг перемещения. Коснитесь, а затем перетащите слой по полотну.



Для поворота выделенного содержимого вокруг его центра активизируйте средний круг диска — круг поворота. Коснитесь и перетащите круговым движением в направлении поворота.



Для увеличения или уменьшения размера выделенного содержимого активизируйте внутренний круг диска — круг масштабирования. Коснитесь, а затем перетаскиванием выберите нужный процент изменения размера.




Для непропорционального изменения размера выделенного содержимого активизируйте верхнюю часть внутреннего круга. Коснитесь, а затем выполните перетаскивание в направлении масштабирования.





Изображение предоставил  
Джон Баваро (John Bavaro)



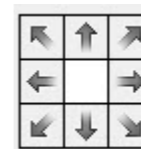
## Обрезка

Используйте инструмент **Обрезка** , чтобы жестом касания и перетаскивания выделить область обрезки. Используйте инструменты **Обрезка** для точного увеличения или уменьшения выделенной области и отмены либо подтверждения операции обрезки. Все содержимое вне выделенной области будет удалено.



- Чтобы увеличить или уменьшить размеры обрезаемой области, измените значения параметров **Ширина обрезки** и **Высота обрезки** на панели инструментов **Обрезка**. Если нужно заблокировать соотношение ширины и высоты, коснитесь значка , а затем измените одно из значений.
- Чтобы отменить выделение обрезки, коснитесь значка X.
- Чтобы обрезать выделенную область, коснитесь значка .

### Обрезка полотна



С помощью команды **Изображение > Размер полотна** можно задать размер полотна в дюймах, сантиметрах или миллиметрах. Коснитесь элемента интерфейса **Привязка**, чтобы указать, как именно следует обрезать полотно, а затем кнопки **ОК**.

W: 685 px H: 762 px





## Поворот полотна

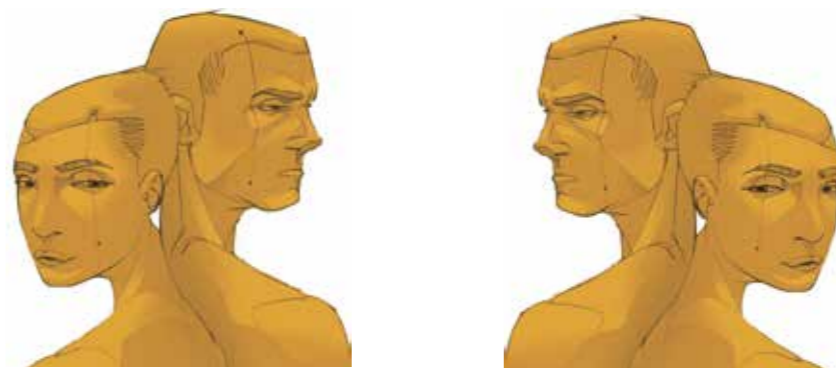
Выбирая **Обратить полотно по вертикали** и **Зеркально отразить полотно**, можно повернуть изображение на 180 градусов.

**Для пользователей активных планшетов**, таких как Cintiq, с шириной экрана в пикселях меньше чем 1024, в настоящее время поддерживается только режим **Альбомный**. Данная панель инструментов создана для устройств с шириной экрана минимум 1024 пикселя.

Обращение или зеркальное отображение полотна  
*Для обращения полотна по вертикали* выберите команду **Изображение > Обратить полотно по вертикали**.



*Для обращения полотна по горизонтали* выберите команду **Изображение > Зеркально отразить полотно**.







Изображение предоставил Дейв Гуэртин (Dave Guertin)

## Добавление изображения

Изображение, например в формате PXD от Pixlr, может быть вставлено в текущий слой или импортировано на новый слой. После добавления изображения появляется **диск преобразования**, позволяющий переместить, повернуть или изменить размер этого изображения.

- Выберите команду **Файл > Добавить изображение**, после чего выберите файл.
- В **Редакторе слоев** щелкните значок , а затем выберите файл.

### Помните следующее.

- *Перед добавлением изображения на новый слой убедитесь, что выбрана настройка **Добавление изображения — импорт на новый слой**.*
- *Перед добавлением изображения на текущий слой, убедитесь, что настройка **Добавление изображения — импорт на новый слой** не выбрана.*
- При добавлении в набросок PXD-изображения SketchBook упрощает файл, не внося никаких видимых изменений.
- После добавления изображения на слой оно становится частью текущего слоя. С этого момента его более нельзя поворачивать, перемещать или изменять его размер отдельно от остального содержимого слоя. Если вам не нравится результат, отмените операцию с помощью кнопки  и повторите попытку.


## Изменение размера изображения

Для изменения размеров изображения в пикселях, его разрешения или размера документа воспользуйтесь командой **Изображение > Размер изображения**. Это изменение непосредственно влияет на объем используемой памяти, учетверяя его при увеличении размера в пикселях вдвое. С учетом требований, связанных с памятью, установлены такие верхние пределы размера изображения 8192x8192 для *64-разрядной версии*.

### Изменение разрешения

Разрешение — это количество пикселей на дюйм, сантиметр или миллиметр. При неизменном размере документа увеличение разрешения повышает качество изображения, но при этом увеличивается объем занимаемой им памяти.

## Масштабирование изображения измененного размера по размеру экрана

Чтобы растянуть или сжать изображение по размеру экрана, черкните в направлении значка  **Вписать в вид** либо нажмите клавиши **Cmd+0 (ноль)** на компьютере Mac или **Ctrl+0 (ноль)** на Windows.

# Цветовая коррекция изображений

Для редактирования изображения пользуйтесь указанными ниже командами **Изображение > Регулировать**.



**Яркость/контрастность** — сделайте цвета более интенсивными. Повысьте контрастность, чтобы сделать цвета богаче; понизьте ее, чтобы размыть их в изображении, поверх которого должен размещаться текст. Повысьте яркость, чтобы выделить детали в темных областях; понизьте ее, чтобы сместить фокус на более яркие элементы изображения, убрав из поля зрения его темные элементы.



**Оттенок/насыщенность** — измените диапазон цветов, увеличьте или уменьшите чистоту или интенсивность цветов. Этот инструмент добавляет или убавляет цвет (оттенок) или изменяет относительное количество цвета (насыщенность) каждого пикселя.



**Цветовой баланс** — удалите нежелательные оттенки, обусловленные чрезмерным количеством света или погодными условиями, по отдельности корректируя голубую, красную, фиолетовую, зеленую, желтую и синюю составляющие цвета каждого пикселя.



**Оттенки серого** — преобразуйте цветное изображение в изображение, в котором присутствуют только черный, белый и различные оттенки серого цвета, путем удаления всего цвета из изображения.



**Обратить** — переключите контрастность изображения. Этот инструмент делает черные элементы белыми, а белые — черными, превращая цвета в противоположные. Он преобразует цветовую информацию каждого пикселя, заменяя его цвет дополнительным.

**Совет.** Можно также использовать смешение слоев, чтобы изменить в изображении цвета, оттенки или эффекты. Дополнительные сведения см. в разделе [Смешение слоев](#).



Изображение предоставил Хилбранд Бос (HilbrandBos)



8

## Сохранение эскиза

Научитесь сохранять файл как с альфа-каналом, так и в различных форматах, а также выбирать место сохранения файлов и экспортировать изображения с разной ориентацией страниц на различные устройства.

Изображение предоставила Сюзан Мурта (Susan Murtaugh)

## Сохранение наброска как файла Adobe® Photoshop®

При сохранении выберите тип файла **Adobe Photoshop PSD на устройстве Mac** или **Adobe Photoshop Files (\*.PSD)** на устройстве Windows.

## Сохранение наброска как PXD-файла

Сохранение изображений в формате PXD для работы с ними в Pixlr. При сохранении изображений с цветным текстом для сохранения его цвета SketchBook преобразует текст в изображение.

Чтобы сохраняемый набросок можно было открывать в Pixlr, выберите **Файл > Сохранить как > Формат файла > Pixlr PXD** на устройстве Mac или **Тип файла > Файлы PXD (\*.pxd)** на устройстве Windows.

## Сохранение наброска как файл

При сохранении в раскрывающемся списке **Тип файла** (Windows) или **Формат файла** (Mac) выберите тип сохраняемого изображения.

**Примечание.** Слои сохраняются только в файлах форматов **TIFF** и **PSD**. При сохранении изображения в файле другого формата оно уплощается. Для открытия **TIFF**-файлов со слоями используйте только Autodesk SketchBook Pro. Открывать их в других программах не рекомендуется, поскольку при этом не гарантируется сохранение слоев.

## Сохранение локальных параметров

Укажите, где следует сохранить проект: локально или в iCloud (**только версия Mac App Store**).

**Если вы пользователь Mac App Store**, используйте **Параметры SketchBook Pro IOS**, чтобы сохранить файл на конкретном устройстве. При сохранении в таком формате меняются размеры изображения и его ориентация в соответствии с выбранным устройством. Сохраняется максимум 6 слоев. Остальные расположенные сверху слои будут объединены.

Для сохранения файла без таких параметров см. раздел *Экспорт*.

### Локальное сохранение

Сохранение проекта на используемом компьютере. В диалоговом окне **Сохранить** или **Сохранить как** перейдите в требуемое расположение на своем компьютере и коснитесь кнопки **Сохранить**. Файлы можно сохранять в любом формате.

### Сохранение в iCloud

**Если вы пользователь Mac App Store**, сохраните проект в iCloud для доступа к нему из любого места, с любых устройств и платформ. Управление файлами iCloud поддерживается только с использованием галереи SketchBook iCloud.

1. Если вы еще не вошли в iCloud, включите системную настройку **iCloud > Документы и данные**.

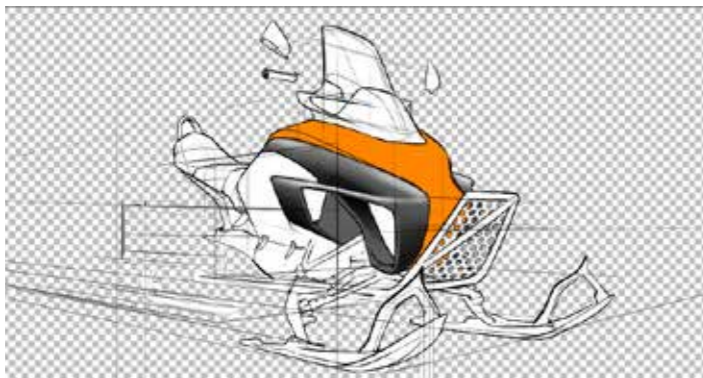
Если вы не можете сохранить в iCloud, в настройках Общие SketchBook установите флажок Включить iCloud для доступа к файлам iCloud и их сохранения в учетной записи iCloud.

2. Выберите команду **Файл > Сохранить**.


**Важно.** Если вы подозреваете, что ваша галерея iCloud полна, рекомендуется сохранить файл локально и переместить его в облако, когда появится свободное пространство.

**Важно.** Если файл открыт на 2 или более устройствах, уведомление об этом не отображается. Последнее сохраняющее файл устройство его перезаписывает этот файл.

## Сохранение с альфа-каналом



При сохранении файла можно сохранить его с альфа-каналом, а также задать формат сохраняемого файла.

1. В **редакторе слоев** на слое **Фон** коснитесь значка , чтобы создать альфа-канал и сделать фон слоя прозрачным.
2. Выберите команду **Файл > Сохранить**. При сохранении изображения с альфа-каналом выберите формат TIFF, PNG или PSD.

## Экспорт

Альбомно-ориентированные изображения SketchBook на устройство

При экспорте многослойного альбомно-ориентированного изображения из SketchBook на iPad или iPhone оно обрезается. iPad совмещает левый нижний угол экспортированного изображения с левым нижним углом исходного. Если исходное многослойное изображение шире экрана iPad или iPhone, выполните одно из таких действий:

- перед экспортом установите для полотен такое же разрешение, как у устройства;
- возьмите изображение из DropBox или iTunes, откройте в любом приложении, способном открывать PSD-файлы, и внесите изменения, необходимые для того, чтобы это изображение соответствовало устройству;
- поверните слои для изменения ориентации изображения, чтобы оно было не длиннее полотна целевого устройства.



Экспорт изображений SketchBook на устройство

При экспорте изображения с 8 слоями из SketchBook на устройство могут отсутствовать слои.

- Для устройства iPad2 действует ограничение в 4 слоя высокого разрешения или 12 обычных слоев. Слои исходного изображения от 5 и выше не загружаются на устройство со слоями высокого разрешения. Отключите полотно высокого разрешения, а затем повторно импортируйте файл.
- На устройстве iPad1 6 слоев, поэтому слои 7 и 8 не загружаются. Перед экспортом для пользователя iPad1 объедините несколько слоев.
- На устройстве iPhone от 3 до 6 слоев, поэтому несколько слоев не загружаются.



## Открытие сохраненного эскиза

Для открытия эскизов различных форматов выберите  и черкните по значку  или нажмите **Cmd+O** для Mac или **Ctrl+O** для Windows.

### Открытие сохраненного эскиза в iCloud

**Пользователи Mac App Store** могут получать доступ к проекту, сохраненному в iCloud, где бы они не находились и на каком устройстве бы не работали.

1. Если вы еще не вошли в iCloud, включите системную настройку **iCloud > Документы и данные**.

Если вы не можете открыть в iCloud, в настройках Общие SketchBook установите флажок Включить iCloud для доступа к файлам iCloud.

2. Выберите команду **Файл > Открыть**.

### Открытие файла PXD

Откройте изображение из Pixlr в программе SketchBook. Если в изображении используется режим смешивания, не поддерживаемый в программе SketchBook, вместо него будет использован режим смешивания **Обычный**. Чтобы открыть изображение из Pixlr в программе SketchBook, выберите **Файл > Открыть**, а затем выберите нужный файл PXD.

### Удаление проекта из галереи SketchBook iCloud

**Пользователям Mac App Store** необходимо выбрать файл и коснуться [X] **Удалить**.





A book like this I'm shown -  
to be filled with peoples writ-  
by others, who have none. —

9

### Использование слоев


Use layers to make changes to an image without modifying the content on other layers. Use multiple layers for drawing complex sketches or to test variations of a design.











Изображение предоставила Рита Флорес (Rita Flores)



# Как использовать слои?



1. Черкните по значку , чтобы открыть **редактор слоев**.
2. Коснитесь середины слоя и удерживайте ее для доступа к инструментам слоя, а затем черкните по одному из приведенных ниже значков:


-  Добавить слой (**Cmd+L** для Mac или **Ctrl+L** для Windows)
-  Удалить слой
-  Переименовать слой
-  Объединить все слои
-  Объединить со слоем ниже (**Cmd+E** для Mac или **Ctrl+E** для Windows)
-  Заблокировать или  разблокировать слой
-  Скрыть или  показать слой
-  Копировать слой

## Выбор слоя

В **редакторе слоев** коснитесь слоя, чтобы выбрать и выделить его. Все действия будут применяться к данному слою, пока не будет выбран другой слой.

## Редактирование слоя

Когда в **редакторе слоев** выбран слой, его можно перемещать, вращать или масштабировать, зеркально отражать или разворачивать его содержимое, использовать средства цветовой коррекции, а также добавлять текст.

**Примечание.** Перемещение, вращение и масштабирование слоя применяется только к выбранному слою. Чтобы перемещать, вращать или масштабировать все полотно, выберите все слои, удерживая нажатой клавишу Shift, а затем коснитесь .






Чтобы переместить, вращать или масштабировать слой, нажмите и удерживайте клавишу **V** и воспользуйтесь шайбой **преобразования**.

Чтобы применить изменения к другому слою, выберите новый слой и повторите свои действия.

Чтобы развернуть или зеркально отразить слой, выберите **Изображение > Развернуть слой по вертикали** или **Зеркально отразить слой**.




## Добавление слоя

Чтобы добавить слой в эскиз, в **редакторе слоев** выполните любое из указанных ниже действий.

- Выберите слой, щелкните значок  и черкните .
- Щелкните значок **+**.
- Щелкните значок  и выберите пункт **Новый слой**.



## Копирование слоя

Чтобы создать копию слоя, выполните любое из указанных ниже действий.

- Выберите слой, щелкните значок  и черкните .
- Щелкните значок  и выберите пункт **Копировать**.




## Очищение слоя

Чтобы очистить слой, выполните любое из указанных ниже действий.

- Выберите **Правка > Очистить**.
- Выберите слой и щелкните значок .
- Щелкните значок  и выберите пункт **Очистить**.


## Переименование слоя

После переименования слоев их становится проще различать. Чтобы переименовать слой, выберите его и выполните любое из указанных ниже действий.

- Щелкните значок  и черкните .
- Щелкните значок  и выберите пункт **Переименовать**.




## Блокирование слоев



Блокирование слоев позволяет быть уверенным, что в слой случайно не будут внесены изменения. При необходимости внесения изменений в заблокированный слой разблокируйте его, а затем внесите необходимые изменения. Блокировка позволяет устанавливать оба состояния. Чтобы заблокировать слой, выберите его и коснитесь значка .

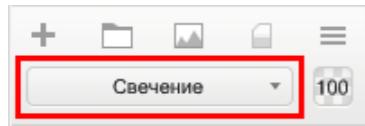
## Удаление слоев

Чтобы удалить слой из **редактора слоев**, выберите слой и выполните любое из указанных ниже действий.

- Щелкните значок  и черкните .
- Щелкните значок  и выберите пункт **Удалить**.



# Смешивание слоев



Когда в **редакторе слоев** выбран слой, касайтесь стрелок для циклического перемещения и выберите способ смешивания слоев.



## Затемнение основы

Увеличение контрастности посредством применения цветов смешанного слоя и основы. Интенсивность тонов в смешанном слое определяет степень изменения цвета:

- более темные цвета создают более интенсивный эффект;
- белые области остаются без изменений.



## Затемнить

Выбор двух слоев (смешанного слоя и основы), сравнение их пикселей и отображение более темного из двух слоев.



## Умножить

Создание общего эффекта затемнения для отображения слоя. Каждый пиксель в слое затемняется на значение, равное или большее, чем значение пикселей в других слоях, которые занимают такое же расположение в стеке слоев. Это напоминает эффект расположения изображения под совмещенными прозрачными участками нескольких фотографий.

**Совет.** Если в верхнем выбранном слое используются тона (цвета, смешанные с белым), в слое проявляется больше цветов. Если в нем используются тени (цвета, смешанные с черным), большинство цветов из нижнего слоя затемняются.



## Линейный затемнитель

Увеличение контрастности посредством применения цветов смешанного слоя и основы. Интенсивность тонов в смешанном слое определяет степень изменения цвета:

- более темные цвета создают более интенсивный эффект;
- белые области остаются без изменений.



## Осветлить

Эффект, противоположный производимому функцией **Затемнить**. Выбор двух слоев (смешанного слоя и основы), сравнение их пикселей и отображение более светлого из двух слоев.



Изображение предоставила Carsten Bradley



### Экран

Создание общего эффекта осветления посредством более мягкого осветления, чем при использовании функции **Добавить**. Каждый пиксель в слое делается более ярким на значение, равное или меньшее, чем значение пикселей в других слоях, которые занимают такое же расположение в стеке слоев. Результат противоположен эффекту, производимому функцией **Умножить**.

**Совет.** Если в верхнем выбранном слое используются тона (цвета, смешанные с белым), большинство цветов нижнего слоя будут затемнены. Если в нем используются тени (цвета, смешанные с черным), проявляется больше цветов из нижнего слоя.



### Осветление основы

Эффект, противоположный производимому функцией **Затемнение**, хотя результаты не всегда противоположные. Повышение контрастности посредством осветления светлых областей, без какого-либо эффекта для более темных.



### Линейный осветлитель (**Добавить**)

Осветление всей композиции, подобное эффекту функции **Экран**, но более выраженное. Каждый пиксель осветляется на значение, равное или меньшее, чем значение пикселей в других слоях, которые занимают такое же расположение в стеке слоев. Функция применяется как линейное вычисление.

**Совет.** Если в верхнем выбранном слое используются тона (цвета, смешанные с белым), большинство цветов нижнего слоя будут затемнены. Если в нем используются тени (цвета, смешанные с черным), проявляется больше цветов из нижнего слоя.



### Свечение

Определение яркости свечения, подобно эффекту звезды на ночном небе. Чем больше значение настройки, тем ярче свечение.

**Совет.** Используйте **кисти свечения** для наложения краски на свечение.



### Мягкое свечение

Смягчение или размытие цвета и интенсивности **свечения**, подобно свету, излучаемому полупрозрачным объектом.



### Наложение

Смешение эффектов функций **Умножить** и **Экран**. Выбор "темных" значений и умножение их и "светлых" значений экранирования из слоя основы. Яркость не изменяется, поэтому изображение более резкое, чем при использовании функции **Мягкий свет**.



### Мягкий свет

Смешение эффектов функций **Затемнить** и **Осветлить**. Выбор "темных" значений и умножение их и "светлых" значений экранирования из слоя основы; однако в данном случае эффект более мягкий и приглушенный, чем при использовании функции **Наложение**.



### Жесткий свет

Эффект, подобный производимому функцией **Наложение**, но более выраженный. Определение цвета пикселя на основании оттенков серого. Пиксели слоя основы с более чем 50% серого экранируются. Пиксели с менее чем 50% серого умножаются.



### Оттенок

Выбор оттенка смешанного слоя с изменением оттенка слоя основы и без изменения уровня яркости или насыщенности.



### Насыщенность

Выбор насыщенности смешанного слоя с изменением насыщенности слоя основы и без изменения уровня яркости или оттенка.



### Сила света

Эффект, противоположный производимому функцией **Цвет**, смешивание яркости с игнорированием информации о цвете.



### Цвет

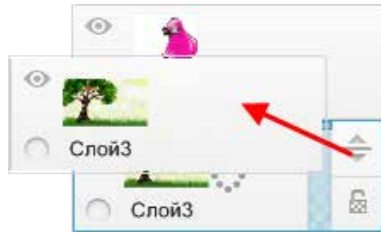
Выбор оттенка смешанного слоя с изменением цвета слоя основы и без изменения силы света.




### Обычный

Удаление цветовой коррекции, применяющейся к слою. Слои отображаются точно так же, как в момент его создания.

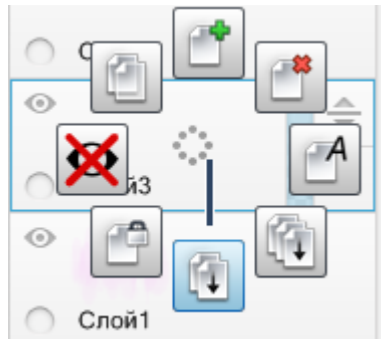
## Упорядочение слоев



Перетаскивайте и перемещайте слои, изменяйте пространственное положение объектов и способ их совмещения для создания общей композиции. Упорядочив слои, их можно совместить, объединяя два слоя или все слои.

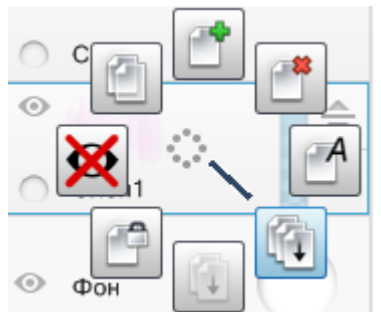
В **редакторе слоев**, нажимайте пером значок , чтобы перетащить слой вверх или вниз. Отпустите перо, чтобы опустить слой в нужное положение.

## Объединение двух слоев



Совместите два слоя. Коснитесь верхнего слоя и черкните, чтобы объединить его с нижним, или нажмите **Cmd+E** для Mac или **Ctrl+E** для Windows.

## Объединение всех слоев



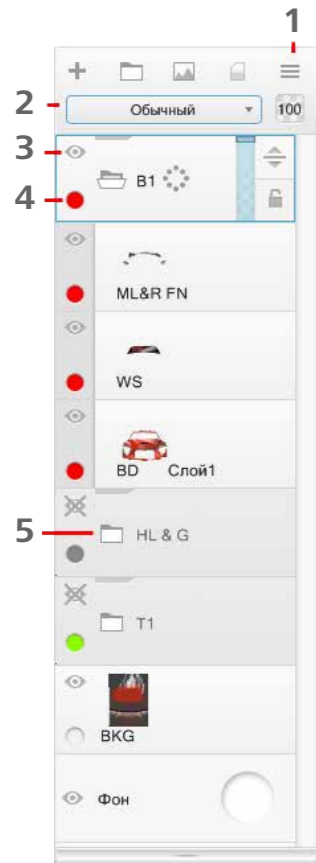
Совместите все слои для создания проекта с одним слоем. Черкните, чтобы объединить слои, включая даже скрытые (которые становятся видимыми) и заблокированные слои.

**Примечание.** Отобразите все слои, которые необходимо объединить. Скрытые слои будут утрачены.



Изображение предоставлено CreatureBox

# Группирование слоев



Используйте группирование для упорядочения слоев. Например, рисуя автомобиль, может быть необходимо сгруппировать слои с шинами и колпаками, создать еще одну группу для слоев кузова, фар, ветрового стекла и т. д., а также последнего слоя для компонентов салона.

1. **Меню слоя**
2. **Смешивание слоев**
3. **Показать/скрыть слой**
4. **Метка цвета**
5. **Свернуть/развернуть группу слоев**

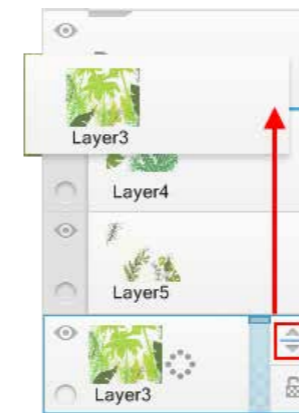
## Создание группы слоев

Есть три способа создания группы слоев в **редакторе слоев**.

- Щелкните **Меню слоя** и выберите пункт **Новая группа**.
- Щелкните значок
- Удерживая нажатой клавишу Shift, выберите слои, которые необходимо сгруппировать, щелкните значок и выберите пункт **Группировать слои**.

Чтобы разгруппировать слои, выберите папку группы, щелкните значок и выберите пункт **Разгруппировать**.

## Добавление слоя в группу



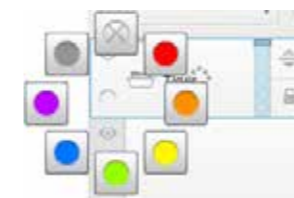
Чтобы добавить слой в группу, щелкните значок этого слоя и перетащите его в папку **Группа** или на слой в группе.

## Отображение/скрытие группы слоев

Чтобы скрыть содержимое группы слоев, коснитесь значка . Коснитесь значка для отображения содержимого.

**Примечание.** Если необходимо отобразить определенное содержимое группы, можно скрыть отдельные слои в ней.

## Назначения цветных слоев или групп слоев

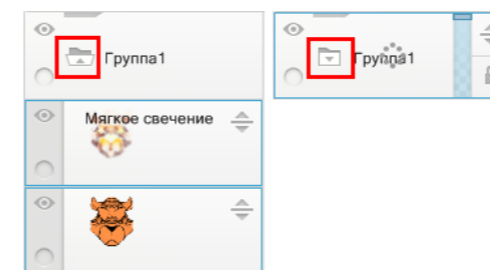


Назначение цвета для слоя позволяет проще отличать один слой или группу слоев от других.

- Чтобы назначить цвет, в **редакторе слоев**, когда выбран слой или группа, коснитесь значка и удерживайте его, а затем выберите нужный цвет.
- Чтобы отменить назначение цвета, выберите

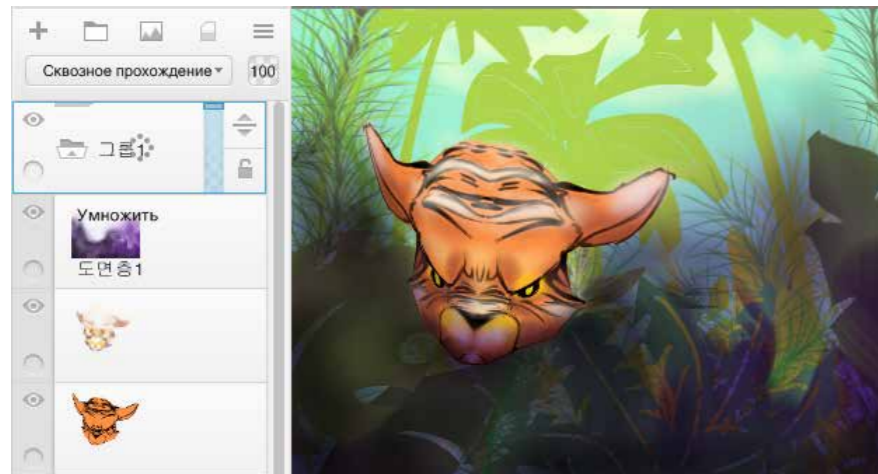
## Сворачивание/разворачивание группы

Чтобы свернуть группу и скрыть ее слои в **редакторе слоев**, коснитесь значка . Когда группа свернута, ее значок изменяется на . Коснитесь его, чтобы развернуть группу и отобразить ее слои.

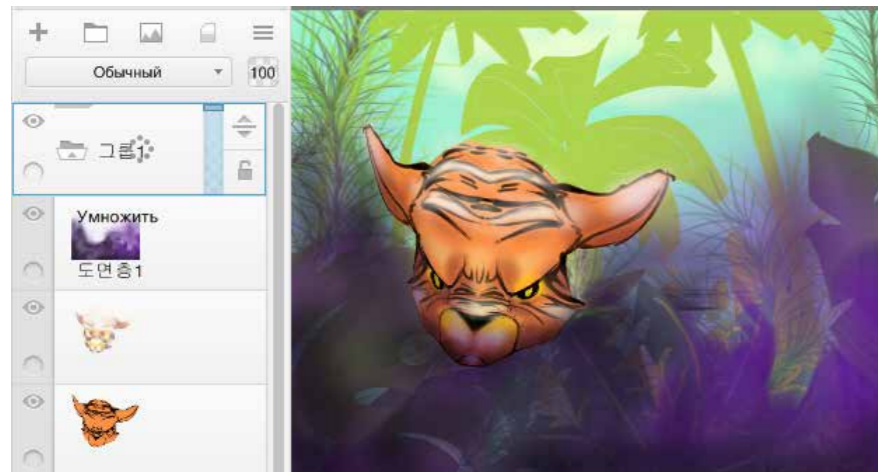


## Смешивание слоев для групп

Когда выбрана группа слоев, значение параметра **Режим смешивания** меняется на **Сквозное прохождение**. Любой режим смешивания, применяемый к слою, будет влиять на все слои под ним, включая те, которые не принадлежат к этой группе. Если для группы выбрано значение **Обычный**, любой режим смешивания, применяемый к слою в такой группе, влияет только на слои в данной группе.



**Группа** с применением настройки *Сквозное прохождение*  
**Слой** с применением настройки *Умножить*



**Группа** с применением настройки *Обычный*  
**Слой** с применением настройки *Умножить*

## Изменение прозрачности слоя

Слой можно смешать с другими слоями при помощи функции прозрачности.



Когда в **редакторе слоев** выбран слой, перетащите регулятор для выбора непрозрачности.

**Примечание.** Если слой невидимый, проверьте, не выбрано ли значение непрозрачности 0%.

**Полная непрозрачность**

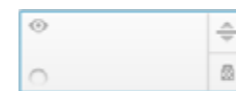




**Средняя непрозрачность**  
**(полупрозрачный)**



**Прозрачный**

## Блокировка / разблокировка прозрачность слоя



Чтобы заблокировать прозрачность слоя, коснитесь значка . Чтобы разблокировать прозрачность, коснитесь значка .





10

Добавление аннотации,  
отправка, печать и презентация

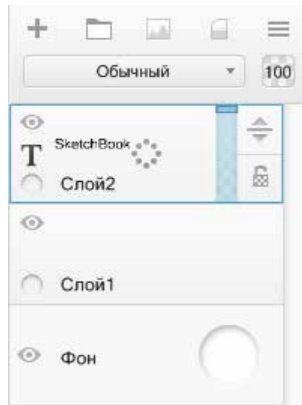
Печатайте изображения и отправляйте их по электронной почте. Добавляйте аннотации к эскизам. Презентуйте эскизы коллегам, клиентам или друзьям.

Изображение предоставила Симон Киршнинг (Simone Kirschning)

## Текст

С помощью функции **Т Текст** можно создавать простые текстовые объекты RTF. Задавайте шрифт, размер, начертание и цвет, выбирайте и размещайте их, изменяйте их прозрачность, а также используйте функцию **Т<sup>1</sup> Редактировать текстовый слой** для их изменения.

### Добавление текста



1. Чтобы добавить текст, на **панели инструментов** коснитесь значка **Т**.
2. Начните ввод в окне **Редактирование текстового слоя**.
3. Используйте встроенные средства редактирования для внесения изменений в текст. Дополнительные сведения см. в разделе *Редактирование текста*.
4. После завершения коснитесь кнопки **ОК**.

### Редактирование текста — для пользователей Mac


Коснувшись кнопки **Шрифт** в окне **Редактирование текстового слоя**, вы получите доступ к указанным ниже средствам редактирования текста.

- **Коллекции.** Управляйте списком шрифтов, которые входят в **Семейство**, и отображайте только нужные шрифты. Создавайте пользовательские коллекции шрифтов. Используйте наборы по умолчанию, чтобы загружать, например, только веселые шрифты или шрифты фиксированной ширины. Загружайте только избранные или недавно использованные шрифты.
- **Семейство.** Выберите шрифт из списка. Если семейство шрифтов отсутствует в списке, измените значение параметра **Коллекции** на **Все шрифты**.
- **Гарнитура.** Выберите гарнитуру: **Уплотненный**, **Уплотненный курсив**, **Уплотненный полужирный** или **Уплотненный полужирный курсив**.
- **Размер.** Выберите размер текста.

Чтобы установить цвет текста, щелкните значок .



## Редактирование текста — для пользователей Windows

1. Если окно **Редактирование слоев текста** не открыто, выберите текстовый слой.
2. Коснитесь значка .
3. Выберите пункт **T<sup>h</sup> Редактировать текстовый слой**, чтобы открыть окно **Редактирование текстового слоя**.

## Изменение прозрачности текста



Непрозрачность текстового слоя можно изменить с помощью регулятора прозрачности слоя. Удерживайте и перетаскивайте регулятор прозрачности, чтобы изменить прозрачность текстового слоя.



## Преобразование текста

Если текст отображается по центру полотна, это значит, что активирован режим **преобразования**. Преобразованием по умолчанию является **перемещение**. Используйте шайбу для выбора другого режима.

- При вращении или масштабировании текста программа SketchBook использует центр текста в качестве точки вращения.
- При масштабировании текста изменяется размер шрифта, благодаря чему качество изображения не меняется.

**Примечание.** Размер шрифта определяет допустимую степень масштабирования шрифта. Шрифт размером 12 невозможно увеличить больше, чем до 24. Шрифт размером 12 невозможно уменьшить больше, чем до 5. Чтобы изменить шрифт на большее значение, вернитесь в окно **Текст** и увеличьте или уменьшите размер шрифта.

## Растрирование текстового слоя

Преобразуйте текст в пиксели, чтобы можно было рисовать краской в том же слое. Слой **Текст** будет преобразован в обычный слой, а его содержимое будет преобразовано в пиксели. К этому новому слою можно применять краску. В **редакторе слоев** черкните **T<sup>h</sup>**.

**Примечание.** Когда текст растрирован, функция **T<sup>h</sup> Редактировать текст** больше не применим.

## Отправка эскиза по электронной почте

**Пользователям Mac App Store** для отправки эскиза по электронной почте необходимо выбрать **Файл > Отправить**.



Изображение предоставил  
Кевин Джентри (Kevin Gentry)

## Поиск и устранение неполадок

**Пользователям Windows** при получении сообщения об ошибке отправки изображения по электронной почте необходимо проверить выполнение следующих условий.

<p>На компьютере настроена учетная запись электронной почты.</p>	<p>Выбор используемого по умолчанию приложения электронной почты в системе Windows</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Откройте панель управления <b>Свойства Интернета (Пуск &gt; Панель управления &gt; Сеть и интернет &gt; Свойства браузера)</b>.</li> <li>Откройте вкладку <b>Программы</b>.</li> <li>В раскрывающемся списке "Электронная почта" выберите приложение электронной почты по умолчанию.</li> </ul>
<p><b>Выбрано приложение электронной почты по умолчанию.</b></p>	
<p>Открыта программа электронной почты.</p>	<p>Некоторые программы электронной почты (например, Microsoft Outlook) должны быть открыты, прежде чем можно будет пользоваться этой функцией.</p>
<p>Программу электронной почты по умолчанию можно запустить извне программы SketchBook.</p>	<p>Попробуйте выполнить следующие действия.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>В меню <b>"Пуск" ОС Windows</b> выберите пункт <b>Выполнить</b>.</li> <li>Введите команду <b>"mailto:"</b>.</li> <li>Нажмите кнопку <b>ОК</b>.</li> </ul> <p>Если окно нового пустого сообщения не отображается, это свидетельствует о проблеме с конфигурацией приложения и/или учетной записи электронной почты.</p>

**Пользователям Mac** при получении сообщения об ошибке отправки изображение по электронной почте необходимо проверить выполнение следующих условий.

- На компьютере настроена учетная запись электронной почты.
- Выбрано приложение электронной почты по умолчанию.
- Программу электронной почты по умолчанию можно запустить извне программы SketchBook.

Если программа электронной почты создает сообщение электронной почты, но не может отправить сообщение, убедитесь в готовности к работе поставщика услуг электронной почты.  
**(Дополнительные сведения см. в документации к программе электронной почты.)**



# 11

## Кинеограф

Вам когда-нибудь доводилось использовать SketchBook, чтобы сделать зарисовку какой-то идеи, добавить к ней аннотации и другие эскизы, пытаясь таким образом передать свою идею? В следующий раз попробуйте создать кинеограф. Разве не здорово отправить другу или коллеге эскиз, который внезапно оживает? Создайте анимацию, или концептуальный прототип.

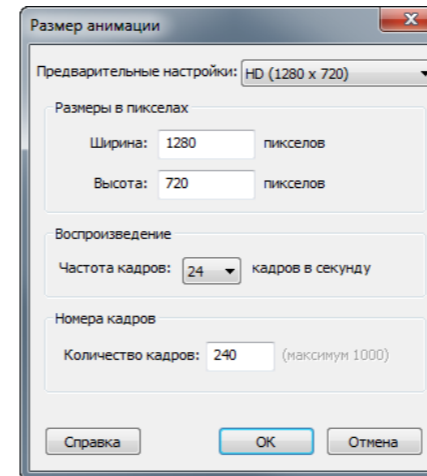
## Создание кинеографа



Выберите **"Файл" > "Создать кинеограф"**, а затем выберите один из следующих параметров, чтобы перейти в **режим анимации**:

- **Новый пустой кинеограф**: создайте новый кинеограф, в котором можно создавать анимированные и статические изображения.
- **Новый кинеограф из последовательности изображений**: импортируйте последовательность изображений из других программ, таких как Maya или 3ds Max, и добавьте их в SketchBook. Импортировать можно сглаженные изображения PNG, JPG и BMP или многослойные изображения PSD.

В открывшемся диалоговом окне **Размер анимации** будут доступны следующие настройки для кинеографа:



### Предварительные настройки.

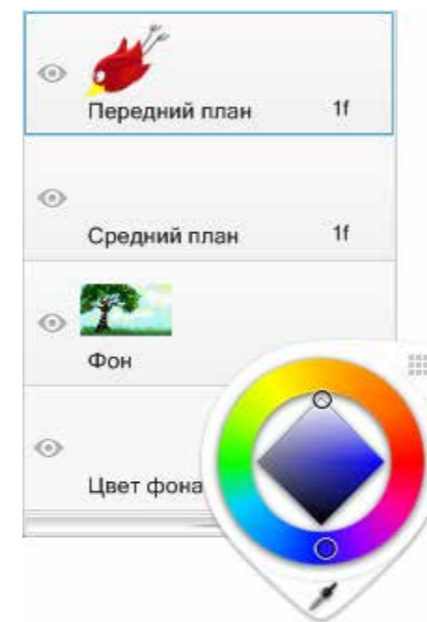
Выбор соотношения сторон в файле. Доступные параметры: NTSC, HD, Full HD и пользовательский.

**Размеры в пикселах.** Когда выбран пользовательский вариант соотношения сторон, здесь можно задать высоту и ширину в пикселах.

**Воспроизведение.** Выбор частоты кадров в секунду.


**Номера кадров.** Определение размера кинеографа (количества кадров).

В **режиме анимации** с помощью временной шкалы можно определять ключевые кадры и прокручивать анимацию. Поскольку это кинеограф, в **редакторе слоев** будет четыре слоя:



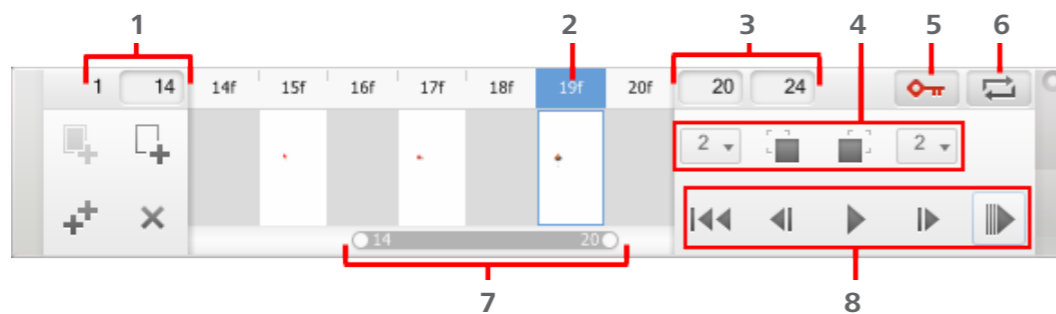
- **Передний план.** На этом слое рисуется анимация.
- **Средний план.** Рисуйте на этом слое дополнительные элементы, которые вы хотите анимировать.
- **Фон.** На этом слое рисуются элементы фона.

**Примечание.** Если изменить слой **Фон** и выбрать ключевой кадр, исходный фон будет утерян.

- **Цвет фона.** Щелкните , чтобы открыть **цветовой круг, цветовую палитру**, и **средство выбора цвета** и выбрать для рисунка цвет фона. Для штрихов следует использовать другие слои.

## Временная шкала

При создании анимации на временной шкале можно добавлять, копировать, перемещать, переупорядочивать и удалять ключевые кадры, прокручивать и проигрывать анимацию, включать и выключать фантомные изображения, задавать количество кадров с фантомными изображениями и указывать диапазон кадров для воспроизведения.

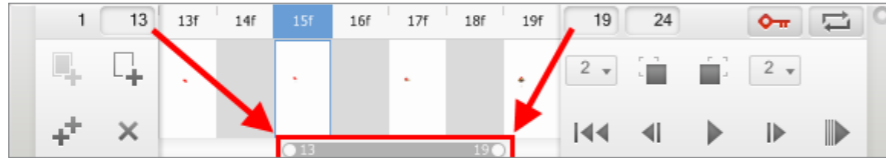


- 1 Начальный кадр Кинеографа/Начальный кадр диапазона воспроизведения.
- 2 Текущий кадр.
- 3 Последний кадр Кинеографа/Последний кадр диапазона воспроизведения.
- 4 Показать/Скрыть фантом предыдущего кадра/ Показать/Скрыть фантом следующего кадра.
- 5 Автоматически создавать ключевые кадры
- 6 Цикл.
- 7 Диапазон воспроизведения.
- 8 Элементы управления воспроизведением.



## Выбор диапазона кадров

С помощью этой функции можно выбрать определенный диапазон кадров и воспроизвести анимацию только в пределах выбранного диапазона.



Выполните одно из следующих действий:

- Щелкните и перетащите маркер начала диапазона в нужное положение. Щелкните и перетащите маркер конца диапазона в нужное положение.
- Введите номера начального и конечного кадров вручную.

## Автоматическое создание ключевых кадров

Нажмите для активации (), затем коснитесь кадра и нарисуйте что-нибудь. Ключевой кадр будет создан автоматически.

## Защелкивание анимации

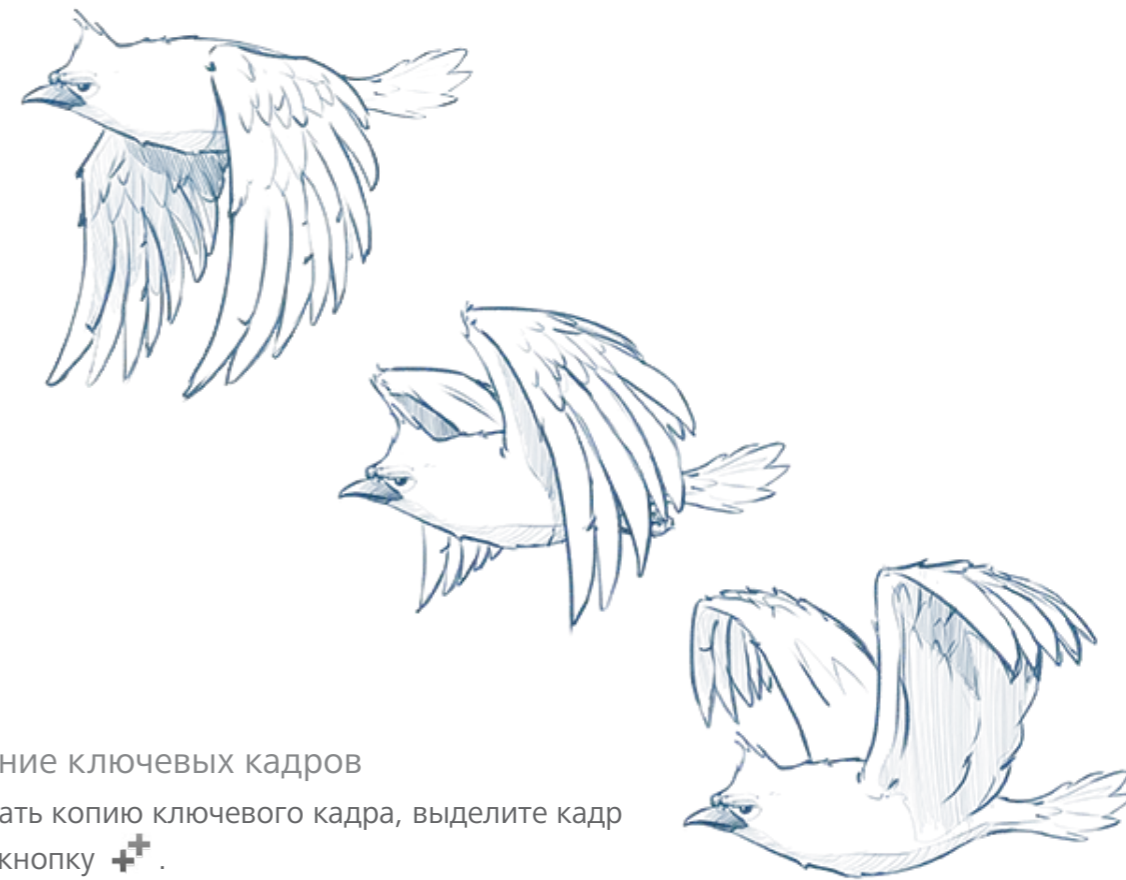
Чтобы зациклить анимацию, последовательно нажмите кнопки и .

## Добавление ключевых кадров

Чтобы добавить ключевой кадр, выделите кадр и нажмите кнопку .

## Вставка пустого кадра

Чтобы добавить кадр перед ключевым кадром и удлинить анимацию, выберите ключевой кадр, за которым последует вставляемый кадр, и нажмите .



## Копирование ключевых кадров

Чтобы создать копию ключевого кадра, выделите кадр и нажмите кнопку .

## Удаление ключевого кадра

Для удаления всего содержимого ключевого кадра выберите кадр и нажмите .

## Удаление ключевых кадров

Чтобы удалить ключевой кадр, выделите кадр и нажмите кнопку .

## Перемещение ключевых кадров на временной шкале

Чтобы переместить ключевой кадр на временной шкале, щелкните его и перетащите в нужное положение. Указатель при этом изменится на .



## Воспроизведение анимации

С помощью элементов управления инструментом **Воспроизведение** можно перейти на начало или в конец анимации, а также к следующему или предыдущему кадру.




## Отображение нескольких ключевых кадров




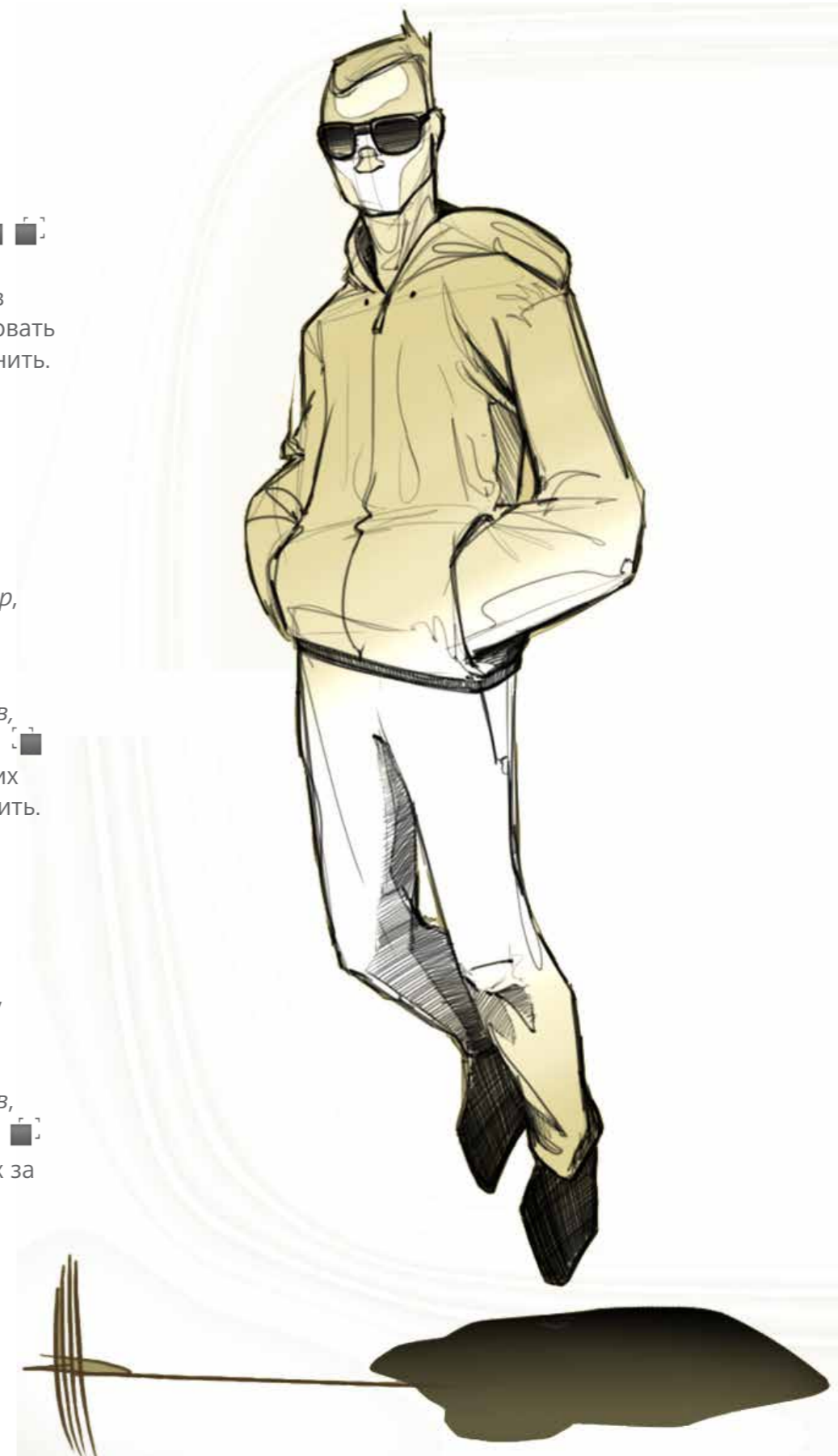
Инструменты для работы с фантомными изображениями   позволяют отобразить несколько ключевых кадров и определить, в каком именно месте следует рисовать элемент сцены и что нужно изменить.

Чтобы увидеть предыдущий кадр, нажмите кнопку .

Чтобы увидеть несколько кадров, щелкните меню рядом с кнопкой  и укажите количество предыдущих кадров, которые следует отобразить.

Чтобы увидеть следующий кадр, нажмите кнопку .

Чтобы увидеть несколько кадров, щелкните меню рядом с кнопкой  и укажите количество следующих за текущим кадров, которые нужно отобразить.



# Импорт кинеографа

Хотите перенести последовательность изображений, созданную в Maya или 3DS Max, в приложение Sketchbook? Используйте команду **"Файл" > "Создать кинеограф" > Создать кинеограф из последовательности изображений**. Импортировать можно плоские изображения PNG, JPG и BMP или многослойные изображения PSD.

*Обратите внимание*, что импортировать можно только 1000 изображений/кадров. Появится сообщение с предложением продолжить операцию. Если выбрать **Импорт**, SketchBook импортирует только первые 1000 изображений/кадров из последовательности.

Кроме того, если размер изображений превышает 1620 x 1080, он будет изменен. Отобразится сообщение с новыми значениями размеров, в котором можно открыть изображения, изменить их размер или отменить операцию.

1. Выберите **"Файл" > "Создать новый кинеограф" > "Создать новый кинеограф из последовательности изображений"**.
2. Выберите все изображения в последовательности. Чтобы включить в кинеограф все изображения, выберите первое изображение в последовательности.

**Примечание.** В качестве начала последовательности, включаемой в кинеограф, можно выбрать любой кадр/изображение.

*Например*, если нужно, чтобы анимация в кинеографе начиналась с 20-го кадра, выберите изображение кадра 20.

3. В меню **Импортировать как** выберите слой **Передний план** или **Средний план**, на который будут импортироваться изображения.

**Примечание.** При импорте последовательности изображений необходимо установить флажок **Последовательность изображений**.

4. Выберите **Открыть**.

**Примечание.** Пользователям App Store для Mac: чтобы импортировать последовательность изображений, см. инструкции в разделе *Импорт нескольких изображений для создания последовательности*.

## Импорт последовательности в существующий кинеограф

Если в существующий кинеограф требуется добавить дополнительные изображения, используйте команду **Добавить изображения в качестве кадров**.

1. Выберите **"Файл" > "Добавить изображения в качестве кадров"**.
2. Убедитесь, что флажок **Последовательность изображений** не установлен. В противном случае вместо добавления изображений в существующий кинеограф будет создан новый кинеограф с этой последовательностью изображений.
3. Выберите место вставки последовательности.
  - Если текущий выбранный кадр является пустым, последовательность импортируется в этот кадр и последующие пустые кадры.
  - Если текущий кадр является ключевым, последовательность импортируется в пустой кадр рядом с ним.
  - Если и текущий, и следующий кадр являются ключевыми, последовательность вставляется между ними.
  - Если в результате импорта последовательности создается кинеограф, содержащий более 1000 кадров, выводится предупреждение, и импортируются не все изображения.
4. Выберите **Импорт**.

Импорт нескольких изображений для создания последовательности

Иногда может потребоваться импортировать изображения, не являющиеся последовательностью и имеющие разный формат файла.

1. Чтобы создать из них кинеограф, выберите **"Файл" > "Создать новый кинеограф" > "Новый кинеограф из последовательности изображений"**.
2. Выберите несколько файлов.
3. Убедитесь, что флажок **Импорт последовательности** не установлен.
4. Выберите **Импорт**.

## Сохранение кинеографа

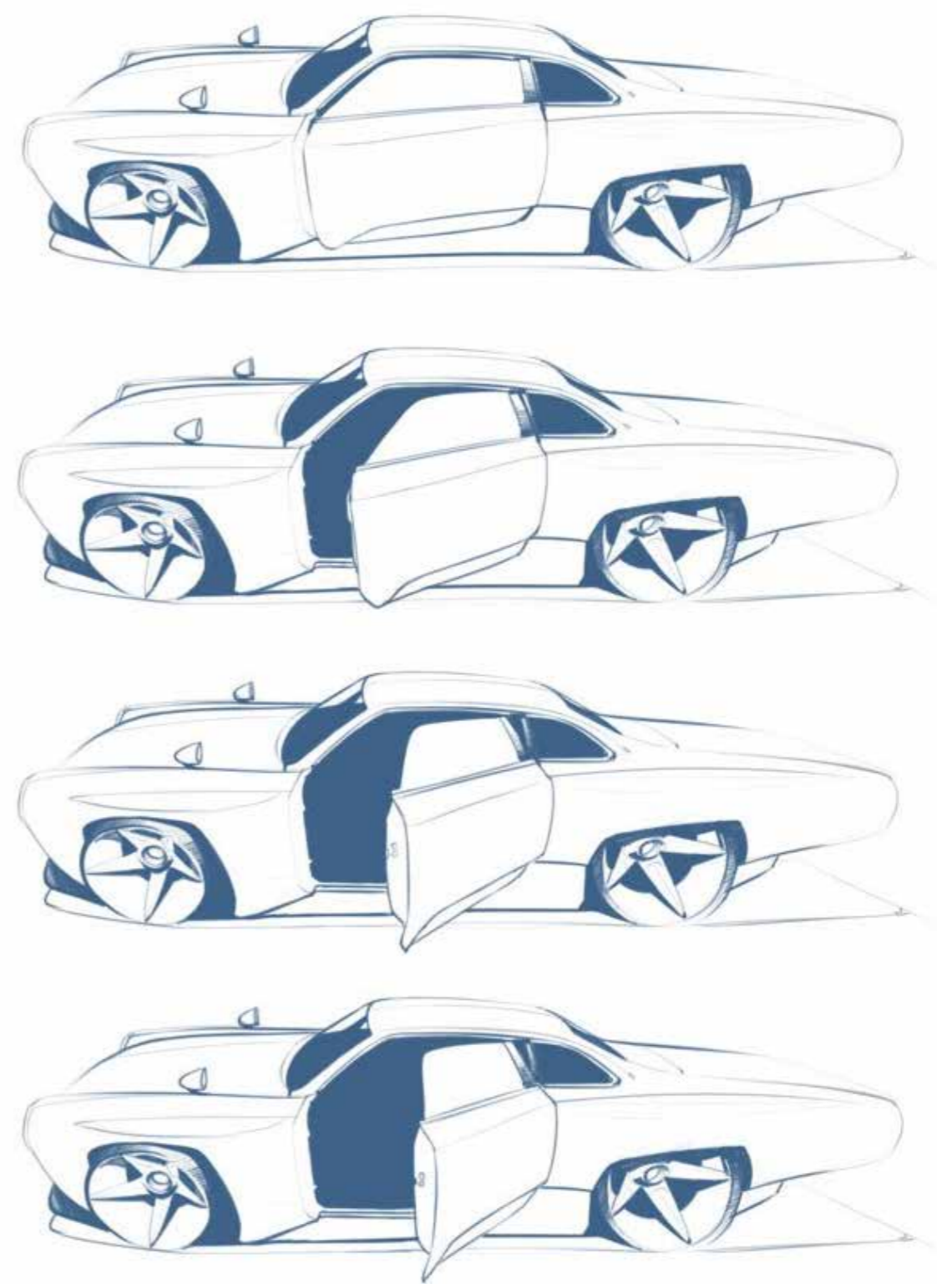
Файл с кинеографической анимацией сохраняется в формате SKBA. Файлы этого формата открываются в программе SketchBook.

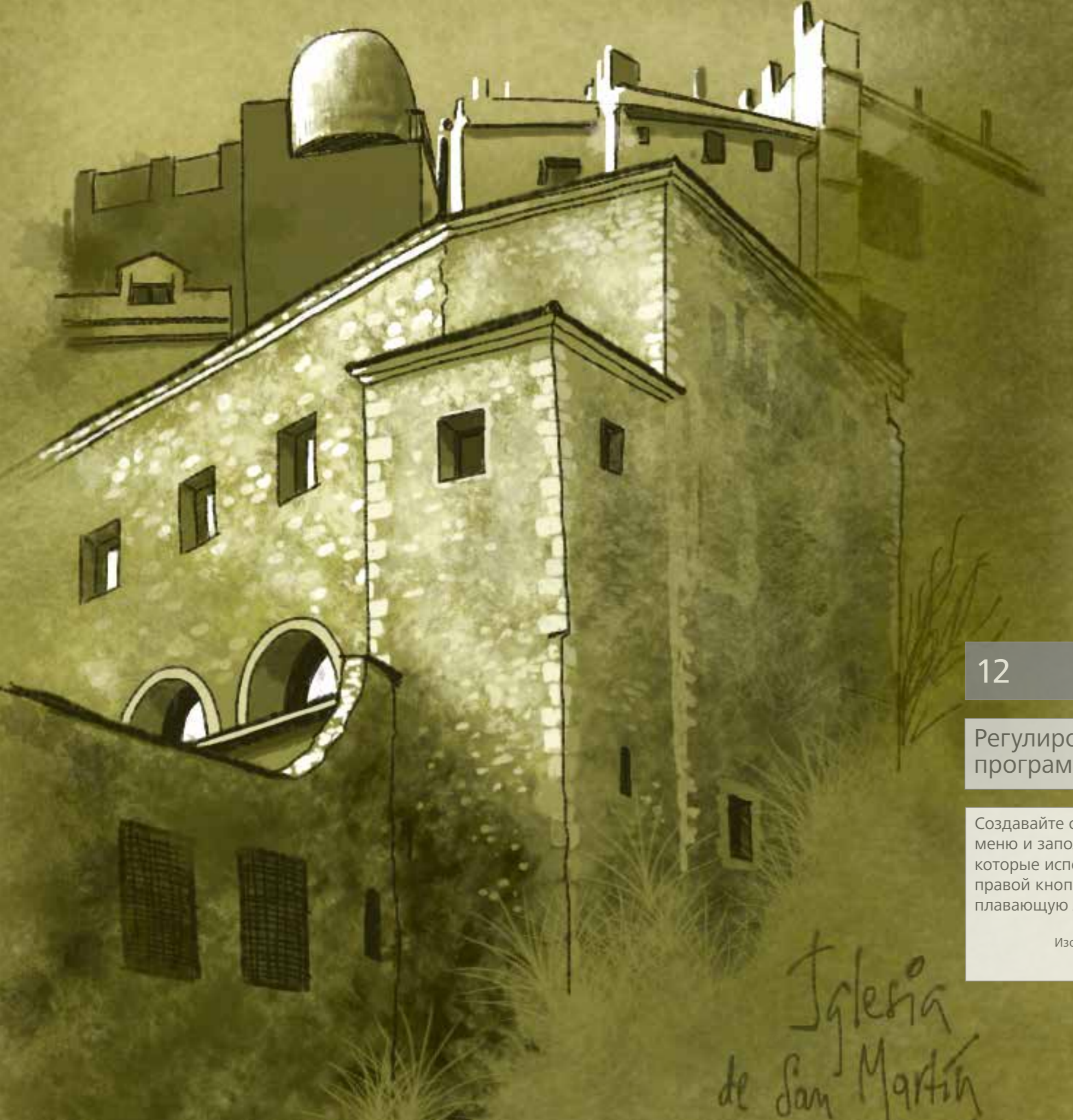
## Экспорт анимации

Существует два варианта экспортирования кинеографа.

- Если вы хотите предоставить доступ к анимации другим пользователям, ее можно экспортировать в формате видеоролика или последовательности изображений. Выберите **"Файл" > "Экспорт кинеографа"**. Экспортировать кинеограф можно как последовательность изображений в формате PNG, PSD, MP4 и WMV или как анимированный файл GIF.

Если нужно предоставить доступ только к одному изображению, выберите **"Файл" > "Экспортировать текущий кадр"**.





12

## Регулировка системных и программных настроек

Создавайте собственные отслеживающие меню и заполняйте лагуну параметрами, которые используются чаще всего. Щелкните правой кнопкой, чтобы открыть виртуальную плавающую лагуну.





Изображение предоставил Хосеандрес Гиярро  
(Joseandrés Guijarro)

## Печать эскиза

Для печати эскизов выберите **Файл > Печать**.

## Пролистывание эскизов

**Недоступно в версии для Mac App Store.** Просмотрите изображения в папке.

- Чтобы перейти к следующему изображению в текущей папке, коснитесь значка , а затем черкните . Изображения отображаются по возрастанию по имени файла. Например, **ДОМ1, ДОМ2, ДОМ3**.
- Чтобы перейти к предыдущему изображению в текущей папке, коснитесь значка , а затем черкните . Изображения отображаются по убыванию по имени файла. Например, **ДОМ3, ДОМ2, ДОМ1**.

**Примечание.** Если изображения размечаются, при переходе к предыдущему или следующему изображению отображается запрос на сохранение изменений. Чтобы сохранить исходное изображение, сохраните размеченное изображение под другим именем файла.

## Презентация изображений

**Недоступно в версии для Mac App Store.** Упорядочьте изображения и определите их порядок, а затем скройте интерфейс, чтобы поместить в фокус изображения.

- **Расположите изображения в нужном порядке для презентации.** Создайте папку с изображениями, которые необходимо включить в презентацию. Переименуйте изображения в папке по алфавиту или числовым значениям в том порядке, в котором их необходимо презентовать.
- **Презентация изображений.** Просмотрите папку, содержащую изображения, которые необходимо презентовать. Откройте первый файл в папке. Чтобы отобразить следующее изображение, коснитесь значка , а затем черкните по значку . Для перелистывания назад коснитесь значка , а затем черкните по значку .
- **Соккрытие интерфейса для увеличения области просмотра.** Чтобы отобразить полноэкранный экран без строки заголовка и инструментов, коснитесь значка , а затем черкните . Чтобы перемещаться назад и вперед между изображениями, используйте клавиши **Page Up** и **Page Down**. Чтобы вновь просмотреть все инструменты, коснитесь значка , а затем черкните .



## Настройка значков лагуны

Изменяйте значки, отображаемые в лагуне, с помощью верхнего раздела **Настроек лагуны**.

## Настройка отслеживающих меню

Настройте отслеживающее меню для значка в лагуне с помощью **Настроек лагуны**, чтобы добавить часто используемые инструменты. После завершения открывайте эти отслеживающие меню, не посещая лагуну, с помощью клавиш диска или левой кнопки мыши.

Положение лагуны	Мышь	Перо
	Сначала нажмите 1, затем щелкните правой кнопкой	Удерживая 1, нажмите пером (щелчок левой кнопкой)
	Сначала нажмите 2, затем щелкните правой кнопкой	Удерживая 2, нажмите пером (щелчок левой кнопкой)
	Сначала нажмите 3, затем щелкните правой кнопкой	Удерживая 3, нажмите пером (щелчок левой кнопкой)
	Сначала нажмите 4, затем щелкните правой кнопкой	Удерживая 4, нажмите пером (щелчок левой кнопкой)
	Сначала нажмите 5, затем щелкните правой кнопкой	Удерживая 5, нажмите пером (щелчок левой кнопкой)
	Сначала нажмите 6, затем щелкните правой кнопкой	Удерживая 6, нажмите пером (щелчок левой кнопкой)

## Сброс настроек

В любой момент можно сбросить настройки до начальных значений.

### Сброс лагуны

Сброс **лагуны** до набора инструментов и отслеживающих меню, установленного по умолчанию изготовителем. Выберите **Правка > Настройки > вкладка Лагуна**, а затем коснитесь **Сброс**.

### Сброс цветовой палитры

Сброс **цветовой палитры** до цветов по умолчанию, установленных изготовителем. Все пользовательские образцы цветов будут удалены.

Выберите **Правка > Настройки > вкладка Настройки по умолчанию**, для пункта **Сброс цветовой палитры** коснитесь **Сброс**.

### Сброс палитры кистей

Сброс всех кистей до их начальных настроек. Все пользовательские кисти будут удалены.

Выберите **Правка > Настройки > вкладка Настройки по умолчанию**, для пункта **Сброс палитры и библиотеки кистей** коснитесь **Сброс**.

### Сброс настроек





Сброс настроек до настроек по умолчанию, установленных изготовителем.

Выберите **Правка > Настройки > вкладка Настройки по умолчанию**, для пункта **Сброс настроек** коснитесь **Сброс**.



## Скрытие или перемещение интерфейса

Используйте эти инструменты, чтобы определять, какие элементы интерфейса будут видимыми.

-  Отображение панели инструментов и лагуны и перемещение их в левый угол полотна.
-  Отображение панели инструментов и лагуны и перемещение их в правый угол полотна.
-  Соккрытие панели инструментов и лагуны.
-  Отображение панели инструментов, но скрытие лагуны.

## Соккрытие или отображение полос прокрутки

Откройте вкладку **Полотно**. Снимите флажок **Отображать полосы прокрутки полотна**.

**Примечание.** Для просмотра частей изображения, которые не отображаются на экране, по-прежнему можно использовать инструменты **масштабирования** и **перемещения**.

## Изменение функций клавиш Page Up и Page Down

На некоторых компьютерах клавиши **Page Up** и **Page Down** по-другому используются для просмотра предыдущих и следующих файлов. Откройте вкладку **Общие**, в разделе **Клавиша Page Up** коснитесь одного из указанных ниже параметров, чтобы задать поведение программы, которое лучше всего подходит для вашей системы.

- Открытие следующего изображения
- Открытие предыдущего изображения

## Изменение максимального количества операций для отмены

Изменение количества операций для отмены вступает в силу только после создания файла и импорта другого файла. Мы рекомендуем перезапустить SketchBook. Откройте вкладку **Общие**. В поле **Макс. кол-во операций для отмены** введите количество операций для отмены. Максимальное значение — 75, но мы рекомендуем выбрать меньшее значение, чтобы обеспечить оптимальное быстродействие и производительность.

## Изменение размера полотна по умолчанию для новых файлов

По умолчанию размер нового изображения соответствует размеру экрана.

- **Использовать ширину и высоту окна.** Установка собственного размера. Введите значения ширины и высоты в имеющиеся поля (выберите единицу измерения: пиксели, дюймы, см или мм).  
**Примечание.** Максимальный размер 8192 x 8192 для 64-разрядной версии.
- **Использовать ширину и высоту окна.** Возврат к стандартному размеру экрана.

## Изменение указателя кисти

В разделе **Настройки** установите тип отображения для курсора кисти.

## Удаление контура кисти

По умолчанию контур кисти отображается для кистей для увеличения резкости, уменьшения резкости, растушевки, для ластика, а также для других кистей с высокой прозрачностью, например аэрографа. Этот контур позволяет видеть размер кисти до начала рисования.

Эту настройку можно отключить в меню **Настройки**.

## Повышение производительности

Некоторые пользователи могут испытывать замедление в работе программы, если установлен флажок **Включить поворот полотна**. Это можно исправить, сняв в меню **Настройки** флажок **Включить поворот полотна**.

**Совет.** Нажимайте клавиши **0** и **9**, чтобы поворачивать полотно влево и вправо соответственно.





## Сочетания клавиш

Используя этот список, просматривайте функции сочетаний клавиш в программе SketchBook.



	Функция	Win	Mac
Анимация	Предыдущий кадр	"," (или "<")	"," (или "<")
Кисть	Регулировать размер	B	B
Обрезка	Нажмите клавишу Shift и перетащите угол, чтобы ограничить масштабирование.	Shift	Shift
Искажение	В режиме искажения нажмите клавишу Shift, чтобы перетащить кромку. Кромку можно переместить только вдоль удлинения.	Shift	Shift
Заливка	Принять результат	Enter	Enter
Слои	Добавление слоя	Ctrl+L	Cmd+L
Меню	Создать	Ctrl+N	Cmd+N
Перспектива	Вызов инструмента "Перспектива"	P	P
Выбор	Вызов выбора с помощью лассо	L	L
Форма	Нажмите клавишу Shift, чтобы получить горизонтальную/вертикальную линию, квадрат или окружность.	Shift	Shift
Симметрия	Вызов симметрии X	X	X
Преобразование слоя		V	V
Пользовательский интерфейс	Скрытие пользовательского интерфейса	T или Tab	T или Tab
	Масштабирование/поворот/перемещение полотна	Пробел	Пробел
	Открыть	Ctrl+O	Cmd+O
	Сохранить	Ctrl+S	Cmd+S
	Сохранить как	Ctrl+Shift+S	Cmd+Shift+S
	Печать	Ctrl+P	Cmd+P
	Выход	Ctrl+Q	Cmd+Q
	Отменить	Ctrl+Z	Cmd+Z
	Повторить	Ctrl+Y	Cmd+Shift+Z
	Вырезать	Ctrl+X	Cmd+X
	Копировать	Ctrl+C	Cmd+C
	Копировать объединение	Ctrl+Shift+C	Cmd+Shift+C
	Вставить	Ctrl+V	Cmd+V
	Выбрать все	Ctrl+A	Cmd+A
	Отменить выбор	Ctrl+D	Cmd+D
	Обратить выделение	Ctrl+Shift+I	Cmd+Shift+I
	Настройки	Ctrl+,	Cmd+,

	Функция	Win	Mac
	Следующий кадр	“.” (или >)	“.” (или >)
	Предыдущий ключевой кадр	Shift+, (или <)	Shift+, (или <)
	Следующий ключевой кадр	Shift+. (или >)	Shift+. (или >)
	Добавить ключевой кадр (на следующем кадре)	Alt+.	Alt+.
	Воспроизвести/остановить	Enter	Enter
	Вызов выбора прямоугольником	M	M
	Нажмите клавишу Shift перед добавлением набора объектов (режим добавления). Нажмите клавишу Shift при добавлении набора объектов (вывод окружности или квадрата).	Shift	Shift
	Нажмите клавишу Alt перед добавлением набора объектов (режим удаления).	Alt	Alt
	Нажмите клавишу Shift после перемещения набора объектов (перемещение по горизонтали или по вертикали).	Shift	Shift
	Клавиша со стрелкой для перемещения пиксела	Клавиша со стрелкой	Клавиша со стрелкой
	Клавиша Esc для выхода из инструмента "Выбор"		
	Щелкните за пределами набора объектов, чтобы отменить текущий выбор.		
	Полилиния: Нажмите клавишу Del для удаления последней точки Дважды щелкните мышью для подтверждения Щелкните начальную точку для подтверждения Нажмите клавишу Enter для подтверждения		
	Вызов инструмента "Обрезка"	C	C
	В режиме "Преобразовать" нажмите клавишу Shift, чтобы перетащить угол и ограничить масштабирование.	Shift	Shift
	Выход из инструмента заливки	Esc	Esc
	Привязка или отмена привязки	D	D
	Вызов симметрии Y	Y	Y
	Линейка	R	R
	Эллипс	E	E
	Лекало	F	F
	Регулировать непрозрачность	O	O
	Регулировать наклон	/	/
	Увеличение размера кисти	]	]
	Уменьшение размера кисти	[	[



	Функция	Win	Mac
	Средство выбора цвета	Alt или I	Alt или I
	Переключение двух кистей	S	S
	Добавить группу	Ctrl+G	Cmd+G
	Объединить со слоем ниже	Ctrl+E	Cmd+E
	Очистить слой	Backspace или Del	Del
	Вписать в вид	Ctrl+0 (ноль)	Cmd+0
	Фактический размер	Ctrl+Alt+0 (ноль)	Cmd+Alt+0
	Повернуть полотно влево	9 (девять)	9 (девять)
	Повернуть полотно вправо	0 (ноль)	0 (ноль)
	Предыдущее изображение/следующее изображение	Page Up/Page Down	Н/д
	Скрыть лагуну	Ctrl+J	Cmd+J
	Включение/отключение строки заголовка	Ctrl+Alt+J	Cmd+Alt+J

