



Ai

Adobe

Illustrator CC

Wydanie II

OFICJALNY PODRĘCZNIK

Brian Wood

Helion

Tytuł oryginału: Adobe Illustrator CC Classroom in a Book (2018 release)

Tłumaczenie: Piotr Cieślak z wykorzystaniem fragmentów książki „Adobe Illustrator CC/CC PL. Oficjalny podręcznik” w tłumaczeniu Joanny Zatorskiej

ISBN: 978-83-283-4767-0

Authorized translation from the English language edition, entitled: ADOBE ILLUSTRATOR CC CLASSROOM IN A BOOK (2018 RELEASE), First Edition; ISBN 0134852494; by Brian Wood; published by Pearson Education, Inc, publishing as Adobe Press.
Copyright © 2018 Adobe

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc.
Polish language edition published by HELION S.A. Copyright © 2019.

Adobe, the Adobe logo, Acrobat, Classroom in a Book, Flash, Illustrator, InDesign, Dreamweaver, Photoshop, Adobe Muse, PostScript, and PostScript 3 are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries. Adobe product screenshots reprinted with permission from Adobe Systems Incorporated. Apple, Safari, Mac, macOS, and Macintosh are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. Microsoft, Windows, Windows XP, Windows 7, and Windows 8 are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Wacom and Intuos are trademarks of Wacom Company Ltd.

PANTONE®, myPANTONE™ and other Pantone LLC properties are trademarks or registered trademarks of Pantone LLC in the United States and other countries. All rights reserved. NVIDIA is a trademark and/or registered trademark of NVIDIA Corporation in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Helion SA dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Helion SA nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Pliki z przykładami omawianymi w książce można znaleźć pod adresem:
<ftp://ftp.helion.pl/przyklady/ilcco2.zip>

Drogi Czytelniku!
Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres
<http://helion.pl/user/opinie/ilcco2>
Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	1
Seria Oficjalny podręcznik	1
Wymagania wstępne	1
Instalowanie programu	2
Fonty użyte w ćwiczeniach.....	2
Pobieranie plików do ćwiczeń.....	2
Przywracanie ustawień domyślnych.....	2
Aby usunąć lub zachować bieżące ustawienia w programie Illustrator	3
Aby odtworzyć zapisane wcześniej ustawienia po ukończeniu wszystkich ćwiczeń	4
Dodatkowe źródła informacji	5
Autoryzowane centra szkoleniowe firmy Adobe	5
CO NOWEGO W PROGRAMIE ILLUSTRATOR CC (WYDANIE 2018)?	6
Nowy panel Properties (Właściwości)	6
Narzędzie Puppet Warp (Wypaczenie marionetkowe).....	7
Usprawnienia w obsłudze obszarów roboczych.....	7
Zmienne kroje pisma	7
Usprawnienia dotyczące eksportowania.....	8
Dodawanie i udostępnianie zasobów tekstowych za pomocą bibliotek Creative Cloud.....	8
Inne ulepszenia.....	9
SZYBKI KURS ZAPOZNAWCZY	
Z PROGRAMEM ADOBE ILLUSTRATOR CC (WYDANIE 2018)	10
 Zaczynamy.....	12
Tworzenie nowego dokumentu.....	12
Rysowanie kształtu	13
Edytowanie kształtów	14
Stosowanie i edytowanie kolorów.....	15

Edytowanie obrysów	16
Praca z warstwami	16
Przekształcanie ilustracji	17
Tworzenie przejść	19
Rysowanie narzędziem Pencil (Ołówek)	20
Tworzenie kształtów za pomocą narzędzia Shape Builder (Generator kształtów)	22
Umieszczanie obrazu rastrowego w Illustratorze	23
Zastosowanie funkcji Image Trace (Obrys obrazu)	24
Tworzenie i edytowanie gradientów	25
Edycja tekstu	26
Wyrównywanie ilustracji	29
Zastosowanie pędzli	29
Zastosowanie symboli	30
Zastosowanie efektów	31

1 NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE O PRZESTRZENI ROBOCZEJ 32



Wprowadzenie do programu Illustrator	34
Uruchamianie programu Illustrator i otwieranie pliku	35
Obsługa przestrzeni roboczej programu	36
Obsługa panelu Tools (Narzędzia)	37
Obsługa panelu Properties (Właściwości)	40
Praca z panelami	42
Dokowanie paneli	43
Przełączanie przestrzeni roboczych	45
Zapisywanie przestrzeni roboczej	46
Obsługa menu paneli i menu kontekstowych	47
Zmienianie widoku ilustracji	49
Zastosowanie poleceń z menu View (Widok)	49
Korzystanie z narzędzia Zoom (Lupka)	50
Przewijanie dokumentu	52
Oglądanie projektu	53
Obsługa obszarów roboczych	55
Korzystanie z panelu Artboards (Obszary robocze)	57
Rozmieszczanie dokumentów	58
Wyszukiwanie zasobów dotyczących programu Illustrator	60

2 TECHNIKI ZAZNACZANIA ILUSTRACJI 62



Zaczynamy	64
Zaznaczanie obiektów	65
Obsługa narzędzia Selection (Zaznaczanie)	65
Narzędzie Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie)	67
Zaznaczanie przy użyciu ramki zaznaczenia	68
Ukrywanie i blokowanie obiektów	70
Zaznaczanie podobnych obiektów	71
Zaznaczanie obiektów w trybie Outline (Kontur)	72
Wyrównywanie obiektów	73
Wyrównywanie obiektów względem siebie	73
Wyrównywanie do obiektu kluczowego	74
Wyrównywanie punktów węzłowych	74
Rozmieszczanie obiektów	75
Wyrównywanie obiektów względem obszaru roboczego	76
Zastosowanie grup	78
Grupowanie elementów	78
Edytowanie grupy w trybie izolacji	79
Tworzenie grupy zagnieżdżonej	80
Rozmieszczanie obiektów	81
Zmiana rozmieszczenia obiektów	81
Zaznaczanie obiektów znajdujących się pod spodem	81

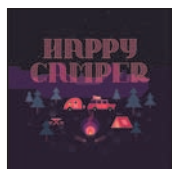
3 TWORZENIE ILUSTRACJI DO POCZTÓWKI Z WYKORZYSTANIEM KSZTAŁTÓW 84



Zaczynamy	86
Tworzenie nowego dokumentu	86
Tworzenie i edytowanie prostych kształtów	88
Rysowanie i edycja prostokątów	88
Zaokrąglanie rogów	89
Zastosowanie narzędzia Rounded Rectangle (Prostokąt zaokrąglony)	92
Tworzenie i edytowanie elips	94
Zmiana szerokości i wyrównania obrysów	95
Tworzenie i edycja koła	96
Tworzenie wieloboków	97
Edytowanie wielokątów	98
Tworzenie gwiazd	100
Rysowanie linii	101

Obsługa narzędzia Shaper	103
Rysowanie kształtów narzędziem Shaper	103
Wycinanie i łączenie kształtów za pomocą narzędzia Shaper	104
Tworzenie kształtów przy użyciu polecenia Image Trace (Obrys obrazu) ..	106
Tryby rysowania	108
Zastosowanie trybu Draw Inside (Rysuj wewnątrz)	109
Zastosowanie trybu Draw Behind (Rysuj z tyłu)	111
Ostatnie poprawki	112

4 EDYCJA ORAZ ŁĄCZENIE KSZTAŁTÓW I ŚCIEŻEK 114



Zaczynamy	116
Edytowanie ścieżek i kształtów	117
Cięcie za pomocą narzędzia Scissors (Nożyczki)	117
Łączenie ścieżek	119
Cięcie narzędziem Knife (Nóż)	120
Zamiana konturów na obiekty	123
Zastosowanie narzędzia Eraser (Gumka)	124
Tworzenie ścieżki złożonej	127
Łączenie i edycja obiektów	129
Obsługa narzędzia Shape Builder (Generator kształtów)	129
Łączenie obiektów za pomocą filtrów ścieżek	131
Budowanie przyczepy	134
Zmiana kształtu ścieżki	134
Zastosowanie narzędzia Width (Szerokość)	135
Wykańczanie ilustracji	137

5 PRZEKSZTAŁCANIE ILUSTRACJI 140



Zaczynamy	142
Zastosowanie obszarów roboczych	143
Dodawanie nowych obszarów roboczych w dokumencie	143
Edytowanie obszarów roboczych	144
Wyrównywanie obszarów roboczych	146
Zmiana nazw obszarów roboczych	147
Zmiana kolejności obszarów roboczych	148
Zastosowanie miarek i linii pomocniczych	149
Tworzenie linii pomocniczych	150
Edytowanie początku miarki	151
Przekształcanie obiektów	153
Zastosowanie obwiedni	153

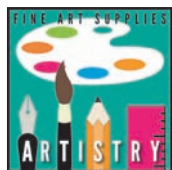
Rozmieszczanie obiektów za pomocą panelu Properties (Właściwości)	154
Skalowanie obiektów	154
Odbijanie obiektów	156
Obracanie obiektów	158
Zniekształcanie grafiki przy użyciu efektów	160
Przekształcania z wykorzystaniem narzędzia Free Transform (Przekształcanie swobodne)	161
Pochylanie obiektów	163
Zastosowanie narzędzia Puppet Warp (Zniekształcenie marionetkowe)	164

6 TWORZENIE ILUSTRACJI PRZY UŻYCIU NARZĘDZI DO RYSOWANIA 168



Zaczynamy	170
Zapoznanie z narzędziem Pen (Pióro)	171
Zaznaczanie ścieżek	172
Rysowanie linii prostych za pomocą narzędzia Pen (Pióro)	174
Tworzenie linii krzywych	175
Tworzenie krzywej za pomocą narzędzia Pen (Pióro)	177
Rysowanie serii linii krzywych za pomocą narzędzia Pen (Pióro) ...	178
Przekształcanie punktów gładkich w narożne	179
Łączenie linii krzywych i prostych	181
Tworzenie grafiki za pomocą narzędzia Pen (Pióro)	183
Rysowanie filizanki	184
Rysowanie za pomocą narzędzia Curvature (Krzywizna)	188
Edytowanie krzywych	190
Odbijanie kształtu łożeczki	190
Zaokrąglanie punktów narożnych	191
Edytowanie ścieżek i punktów	191
Usuwanie i dodawanie punktów węzłowych	193
Przekształcanie punktów gładkich i narożnych	194
Korzystanie z narzędzia Anchor Point (Punkt kontrolny)	195
Tworzenie linii przerywanej	196
Dodawanie strzałek	197
Rysowanie narzędziem Pencil (Ołówek)	198
Odręczne tworzenie ścieżek za pomocą narzędzia Pencil (Ołówek)	198
Rysowanie linii prostych za pomocą narzędzia Pencil (Ołówek) ...	199
Łączenie za pomocą narzędzia Join (Połączenie)	201

7 WYKORZYSTANIE KOLORU DO UATRAKCYJNIENIA ILUSTRACJI 204



Zaczynamy	206
Tryby koloru	207
Stosowanie kolorów	208
Stosowanie gotowego koloru	208
Tworzenie koloru niestandardowego	209
Zapisywanie koloru w próbce	210
Tworzenie kopii próbki	211
Edytowanie próbki globalnej	212
Edytowanie próbki niebędącej próbką globalną	214
Wykorzystanie próbnika kolorów do utworzenia koloru	216
Zastosowanie bibliotek próbek programu Illustrator	217
Tworzenie koloru dodatkowego	217
Tworzenie i zapisywanie tint kolorów	219
Konwersja kolorów	220
Kopiowanie atrybutów wyglądu	220
Tworzenie grup kolorów	221
Panel Color Guide (Wzornik kolorów) jako źródło inspiracji	222
Edytowanie grupy kolorów za pomocą okna dialogowego	
Edit Colors (Edytuj kolory)	224
Edytowanie kolorystyki obiektów	227
Przydzielanie kolorów do ilustracji	229
Zastosowanie funkcji Live Paint (Aktywne malowanie)	232
Tworzenie grupy aktywnego malowania	233
Malowanie za pomocą narzędzia Live Paint Bucket	
(Aktywne wiadro z farbą)	234
Modyfikowanie grupy aktywnego malowania	235

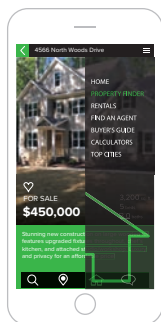
8 UMIESZCZANIE TEKSTU NA PLAKACIE 238



Zaczynamy	240
Dodawanie tekstu do plakatu	241
Dodawanie tekstu ozdobnego	241
Tworzenie tekstu akapitowego	242
Automatyczna zmiana rozmiaru	243
Przekształcenia między tekstem akapitowym a ozdobnym	244
Importowanie zwykłego pliku tekstowego	245
Tworzenie wątków	246
Formatowanie tekstu	248

Zmiana rodziny fontów i stylu.....	248
Zmiana rozmiaru tekstu	252
Zmiana koloru tekstu	253
Zmiana innych właściwości tekstu	253
Zmiana właściwości akapitu	255
Edycja tekstu za pomocą narzędzia Touch Type (Tekst dotykowy)....	256
Zmiana rozmiaru i kształtu obiektów tekstowych	258
Tworzenie łamów tekstu	259
Zmiana kształtu obiektów tekstowych	259
Tworzenie i zastosowanie stylów tekstowych	260
Tworzenie i zastosowanie stylu akapitowego	260
Edycja stylu akapitowego.....	262
Tworzenie i zastosowanie stylu znakowego.....	262
Edycja stylu znakowego	264
Próbkowanie właściwości tekstu	264
Oblewanie obiektu tekstem.....	265
Deformowanie tekstu.....	266
Deformowanie tekstu przy użyciu obwiedni.....	266
Edytowanie obwiedni	267
Praca z tekstem na ścieżkach.....	268
Umieszczanie tekstu na ścieżkach.....	268
Umieszczanie tekstu na ścieżkach zamkniętych.....	270
Przekształcanie tekstu w kontury.....	271
Kończenie ilustracji.....	272

9 PORZĄDKOWANIE GRAFIKI Z UŻYCIEM WARSTW 274



Zaczynamy.....	276
Omówienie warstw.....	277
Tworzenie warstw i podwarstw	278
Tworzenie nowych warstw.....	278
Tworzenie podwarstw	280
Edytowanie warstw i obiektów	281
Znajdowanie warstw	281
Przenoszenie zawartości między warstwami.....	282
Wyświetlanie warstw	284
Zmiana kolejności warstw	286
Scalanie warstw	288
Powielanie zawartości warstw	289

Wklejanie warstw.....	291
Zmiana kolejności warstw	293
Dodawanie atrybutów wyglądu do warstw	294
Tworzenie masek przycinających.....	295

10 GRADIENTY, PRZEJŚCIA I WZORKI 298



Zaczynamy	300
Informacje o gradientach	301
Zastosowanie gradientów liniowych w wypełnieniach	301
Edytowanie gradientu	302
Zapisywanie gradientu	303
Dostosowywanie wypełnienia gradientowego	304
Dodawanie gradientu liniowego do obrysu	306
Edycja gradientu obrysu	306
Zastosowanie gradientu promienistego w ilustracji	308
Zmiana kolorystyki gradientu promienistego.....	309
Korygowanie ustawień gradientu promienistego	310
Dodawanie gradientów do wielu obiektów jednocześnie	311
Tworzenie przezroczystych gradientów	312
Tworzenie przejść między obiektami	314
Tworzenie przejść z określoną liczbą kroków	314
Modyfikowanie przejścia	315
Tworzenie płynnych przejść kolorystycznych	317
Wypełnianie obiektów wzorkami.....	319
Zastosowanie gotowych wzorków	319
Tworzenie niestandardowego wzorku.....	320
Stosowanie wzorków	323
Edytowanie wzorków	323

11 WYKORZYSTANIE PĘDZLI DO UTWORZENIA PLAKATU 326



Zaczynamy	328
Pędzle w praktyce	329
Zastosowanie pędzli kaligraficznych.....	329
Stosowanie pędzla kaligraficznego w ilustracji.....	329
Rysowanie narzędziem Paintbrush (Pędzel).....	331
Edytowanie ścieżek narzędziem Paintbrush (Pędzel)	332
Edycja pędzla	333
Usuwanie obrysu w postaci pędzla.....	334

Zastosowanie pędzli artystycznych.....	335
Stosowanie istniejącego pędzla artystycznego	335
Tworzenie pędzla artystycznego na podstawie obrazu rastrowego	336
Edycja pędzla artystycznego	338
Pędzle z włosia	339
Zmiana opcji pędzla z włosia.....	339
Malowanie pędzlem z włosia.....	340
Zastosowanie pędzli ze wzorkiem.....	342
Tworzenie pędzla ze wzorkiem.....	344
Malowanie pędzlem ze wzorkiem	346
Edycja pędzla ze wzorkiem	346
Obsługa narzędzia Blob Brush (Kropla)	348
Rysowanie narzędziem Blob Brush (Kropla).....	348
Łączenie ścieżek narzędziem Blob Brush (Kropla)	350
Edytowanie obiektów przy użyciu narzędzia Eraser (Gumka)	351

12 KREATYWNE WYKORZYSTANIE EFEKTÓW I STYLÓW GRAFICZNYCH 354



Zaczynamy	356
Korzystanie z panelu Appearance (Wygląd).....	358
Edytowanie atrybutów wyglądu	359
Tworzenie dodatkowego obrysu i wypełnienia	361
Dodawanie kolejnego obrysu i wypełnienia dla tekstu	363
Zmiana kolejności atrybutów wyglądu	365
Obsługa efektów dynamicznych	366
Dodawanie efektu.....	366
Edytowanie efektu.....	368
Zmiana wyglądu tekstu przy użyciu efektu Warp (Wypaczenie) ...	369
Edytowanie tekstu z przypisanym efektem Warp (Wypaczenie). ...	370
Stosowanie efektu Offset Path (Przesunięcie ścieżki)	371
Dodawanie efektu programu Photoshop	372
Zastosowanie stylów graficznych.....	373
Stosowanie istniejących stylów graficznych	374
Tworzenie i stosowanie stylu graficznego	375
Aktualizowanie stylu graficznego	376
Zastosowanie stylu graficznego do zmodyfikowania warstwy	378
Skalowanie obrysów i efektów	379

13 TWORZENIE GRAFIKI NADRUKU NA KOSZULCE 382



Zaczynamy	384
Praca z symbolami	385
Obsługa bibliotek symboli programu Illustrator	385
Edytowanie symbolu	387
Symbole dynamiczne	388
Tworzenie symboli	389
Powielanie symboli	391
Zastępowanie symboli	392
Przerywanie połączenia z symbolem	393
Obsługa Bibliotek Creative Cloud	395
Dodawanie zasobów do Bibliotek Creative Cloud	395
Korzystanie z zasobów biblioteki	397
Uaktualnianie zasobu biblioteki	399

14 ŁĄCZENIE PROJEKTÓW ILLUSTRATORA CC Z INNYMI PROGRAMAMI FIRMY ADOBE 402



Zaczynamy	404
Łączenie elementów graficznych	405
Importowanie obrazów z programu Adobe Photoshop	406
Importowanie obrazu	406
Przekształcanie obrazu umieszczonego w dokumencie	407
Kadrowanie zdjęcia	408
Osadzanie obrazu programu Photoshop z użyciem opcji Show Import Options (Pokaż opcje importu)	410
Importowanie kilku obrazów jednocześnie	412
Maskowanie obrazu	414
Tworzenie maski przycinającej	414
Edycja maski	415
Maskowanie obiektu za pomocą obiektu tekstowego	417
Tworzenie masek przezroczystości	418
Edycja maski przezroczystości	420
Praca z obrazami dołączonymi	422
Znajdowanie informacji o połączeniu	422
Osadzanie i cofanie osadzenia obrazów	423
Zastąpienie połączonego obrazu innym	424
Tworzenie pakietu na podstawie pliku	425
Tworzenie dokumentu PDF	426

15	EKSPORTOWANIE MATERIAŁÓW	428
	Zaczynamy	430
	Tworzenie ilustracji z dokładnością co do piksela	431
	Wyrównywanie nowej ilustracji do siatki pikseli	431
	Wyrównywanie istniejących obiektów do siatki pikseli	433
	Eksportowanie obszarów roboczych i zasobów	435
	Eksportowanie obszarów roboczych	435
	Eksportowanie zasobów	437
	Tworzenie kodu CSS na podstawie projektu	440
	Konfigurowanie projektu na potrzeby tworzenia kodu CSS	440
	Style znakowe i kod CSS	444
	Style graficzne i kod CSS	446
	Kopiowanie stylu CSS	447
	Eksportowanie CSS	449
	SKOROWIDZ	452

1 NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE O PRZESTRZENI ROBOCZEJ

Tematyka lekcji

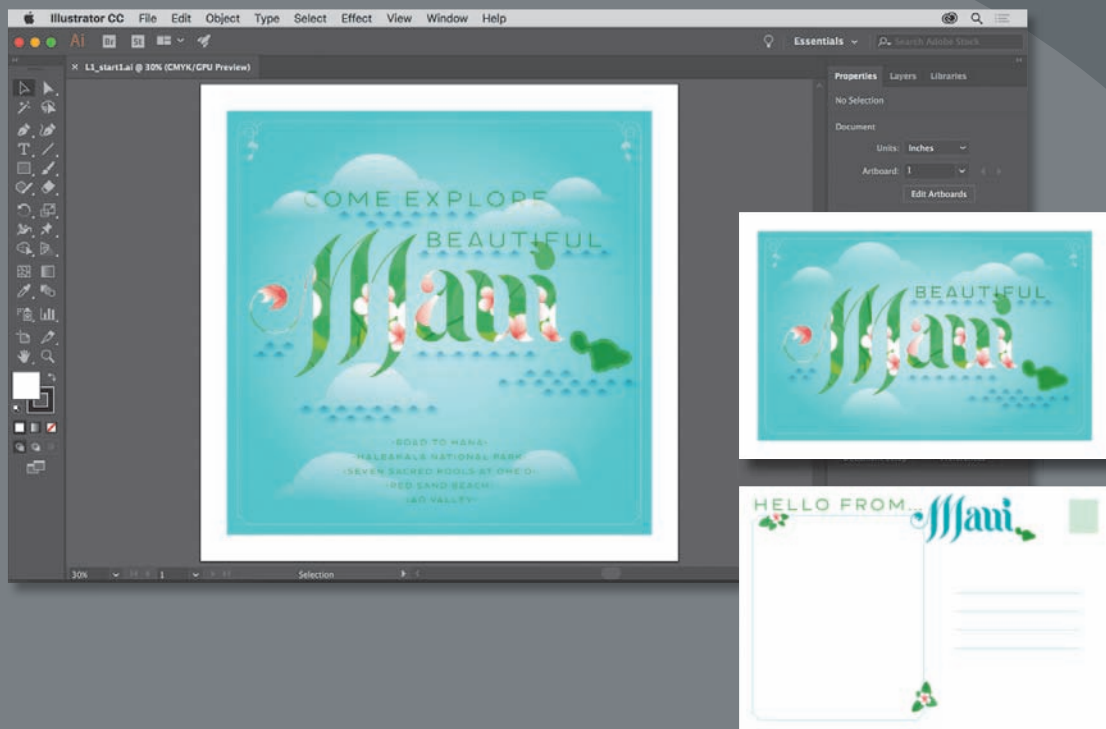
W tej lekcji zapoznasz się z przestrzenią roboczą i opanujesz następujące umiejętności:

- Otwieranie plików programu Adobe Illustrator CC.
- Praca z panelem *Tools* (*Narzędzia*).
- Obsługa paneli.
- Zerowanie i zapisywanie obszaru roboczego.
- Powiększanie i zmniejszanie podglądu projektu.
- Zarządzanie wieloma obszarami roboczymi i dokumentami.
- Praca z grupami dokumentów.
- Znajdowanie zasobów dotyczących korzystania z programu Illustrator.



Wykonanie ćwiczeń opisanych w tej lekcji powinno zająć około 45 minut.

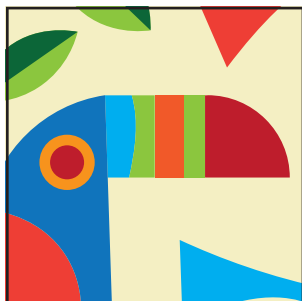
Aby wykonać prezentowane tu ćwiczenia, należy pobrać z serwera wydawnictwa materiały dotyczące tej lekcji.



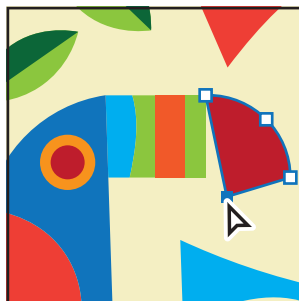
Aby móc w pełni wykorzystać wszystkie możliwości rysowania, malowania i edycji oferowane przez program Adobe Illustrator CC, musisz się oswoić z obsługą przestrzeni roboczej tej aplikacji. Przestrzeń robocza składa się z paska aplikacji, pasków menu, panelu *Tools* (*Narzędzia*), panelu *Properties* (*Właściwości*), okna dokumentu oraz innych paneli domyślnych.

Wprowadzenie do programu Illustrator

Program Illustrator służy głównie do tworzenia i edycji grafiki wektorowej (czyli kształtów lub obiektów wektorowych). *Grafika wektorowa* składa się z linii i krzywych zdefiniowanych przez matematyczne obiekty, zwane *wektorami*. Grafikę wektorową można swobodnie przesuwać lub modyfikować bez utraty jakości, ponieważ nie zależy ona od rozdzielczości.



Przykład grafiki wektorowej



Edytowanie grafiki wektorowej

Innymi słowy, po zmianie rozmiaru, wydruku, zapisaniu w pliku PDF czy zaimportowaniu do innej aplikacji przeznaczonej do edycji grafiki wektorowej ilustracja zachowa ostre krawędzie. Dzięki temu grafika wektorowa to najlepszy wybór dla ilustracji takich jak logo, które będą używane w różnych rozmiarach i na różnych nośnikach.

► **Wskazówka:** Szczegółowe informacje na temat grafiki rastrowej zawiera system pomocy programu Illustrator — *Help/Illustrator Help* (Pomoc/ Pomoc programu Illustrator) — pod hasłem *Importing bitmap images* (Importowanie obrazów bitmapowych).

W programie Illustrator możemy też wykorzystywać *obrazy bitmapowe* — zwane w terminologii technicznej *obrazami rastrowymi* — w których widoczny obraz jest reprezentowany przez prostokątną siatkę pikseli. Do każdego piksela przypisane są określona lokalizacja i wartość koloru. Na przykład zdjęcia wykonywane smartfonem są obrazami rastrowymi. Obrazy rastrowe można tworzyć i edytować w programach takich jak Adobe Photoshop®.



Przykład grafiki rastrowej oraz jej fragment w powiększeniu w celu uwidocznienia pikseli

Uruchamianie programu Illustrator i otwieranie pliku

Pierwszą lekcję rozpoczniesz od zapoznania się z Illustratorem. W jej trakcie otworzysz kilka plików graficznych, przed przystąpieniem do lektury powinieneś jednak przywrócić domyślne ustawienia programu Adobe Illustrator CC. Jest to coś, co będziemy robić na początku każdej lekcji w tej książce, aby zyskać pewność, że narzędzia i ustawienia działają dokładnie tak, jak zostało to opisane.

- 1 Aby usunąć lub dezaktywować (przez zmianę jego nazwy) plik ustawień programu Adobe Illustrator CC, zapoznaj się z częścią „Przywracanie ustawień domyślnych” we „Wprowadzeniu” na początku książki.
- 2 Kliknij dwukrotnie ikonę Adobe Illustrator CC, by uruchomić program Adobe Illustrator.

Po uruchomieniu programu Illustrator najprawdopodobniej ujrzysz ekran powitalny, zawierający informacje o zasobach programu oraz inne wskazówki.

- 3 Wyдай polecenie *File/Open* (*Plik/Otwórz*) i zaznacz plik *L1_start1.ai*, znajdujący się w folderze *Lesson01* wewnątrz folderu *Lessons*, umieszczonego na dysku twardym Twojego komputera, po czym kliknij *Open* (*Otwórz*). Plik *L1_start.ai* wykorzystamy do przećwiczenia nawigowania, zmiany powiększenia i analizowania dokumentu Illustratora oraz przestrzeni roboczej.

- 4 Wyдай polecenie *Window/Workspace/Essentials* (*Okno/Przestrzeń robocza/Podstawy*), upewnij się, że ta pozycja w menu jest zaznaczona, a następnie wyдай polecenie *Window/Workspace/Reset Essentials* (*Okno/Przestrzeń robocza/Wyzeruj Podstawy*), aby przywrócić domyślne ustawienia bieżącej przestrzeni roboczej.

Polecenie *Reset Essentials* (*Wyzeruj Podstawy*) gwarantuje odtworzenie domyślnych ustawień całej przestrzeni roboczej, wraz ze wszystkimi narzędziami i panelami.

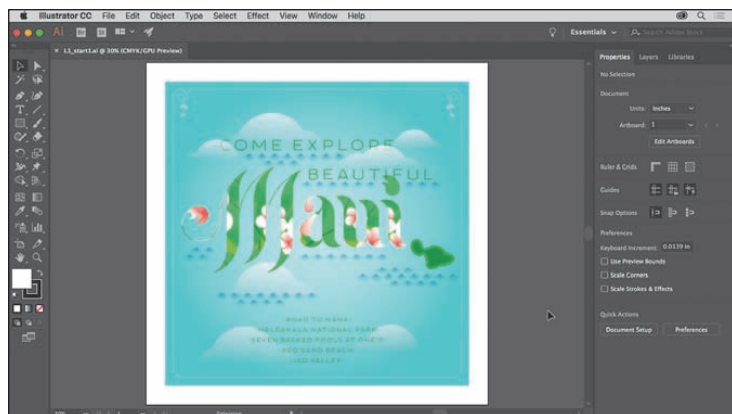
- 5 Wyдай polecenie *View/Fit Artboard in Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*).

Obszar roboczy to obszar zawierający drukowalną ilustrację, będący odpowiednikiem strony w programie Adobe InDesign®. Polecenie to spowoduje, że aktywny obszar roboczy wypełni okno dokumentu. Dzięki temu cały obszar roboczy będzie doskonale widoczny.

Po otwarciu pliku i całkowitym uruchomieniu Illustratora, na ekranie pojawią się menu, pasek aplikacji, panel *Tools* (*Narzędzia*) i inne panele.

● **Uwaga:** Jeśli nie pobrałeś dotychczas materiałów niezbędnych do realizacji poszczególnych ćwiczeń, to zrób to teraz. Więcej informacji na ten temat znajdziesz we „Wprowadzeniu” na początku książki.

● **Uwaga:** Jeśli po otwarciu dokumentu na ekranie pojawi się samouczek programu, możesz go prostu zamknąć. Tak samo możesz postąpić w trakcie każdej kolejnej lekcji.



Obsługa przestrzeni roboczej programu

● **Uwaga:** Zrzuty ekranu pokazane na rysunkach w tej lekcji zostały wykonane w systemie Mac OS i mogą trochę się różnić od tego, co widzisz na ekranie — zwłaszcza, jeśli używasz systemu Windows.

Do przetwarzania i obsługi dokumentów oraz importowanych plików służą rozmaite panele, paski i okna, w które wyposażony jest program Illustrator. Dowolny układ tych elementów interfejsu programu nosi nazwę *przestrzeń robocza*. Po pierwszym uruchomieniu Illustratora automatycznie wczytywana jest domyślna przestrzeń robocza, którą można dowolnie dostosowywać do aktualnych potrzeb. Możesz przygotować kilka takich przestrzeni — jedną na potrzeby edycji projektów, inną zaś do przeglądania gotowych ilustracji. Zapisane przestrzenie robocze można dowolnie przełączać podczas pracy.

Na poniższym rysunku opisane są poszczególne elementy przestrzeni roboczej programu:

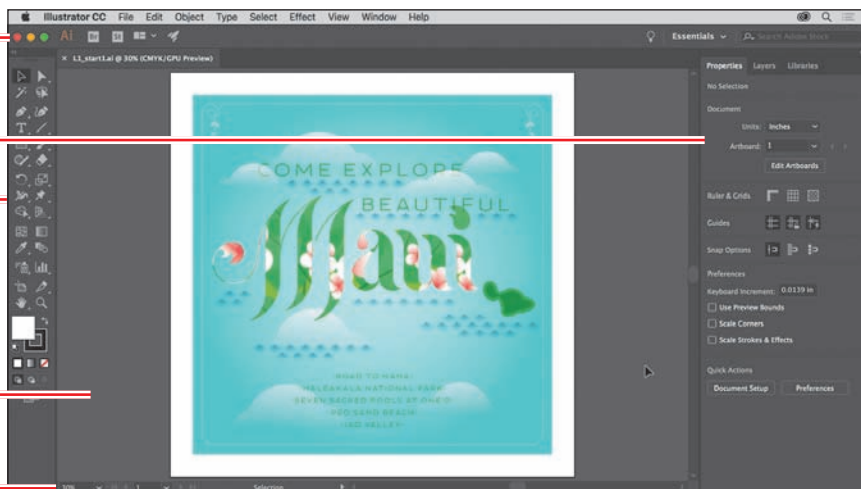
A. Pasek aplikacji

B. Panele

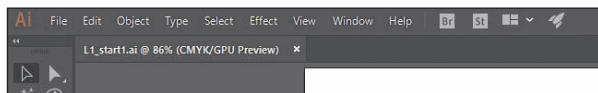
C. Panel Tools (Narzędzia), czyli pasek narzędzi

D. Okno dokumentu

E. Pasek stanu



A **Pasek aplikacji** znajduje się w górnej części okna programu i domyślnie zawiera kontrolki aplikacji, przełącznik dostępnych przestrzeni roboczych oraz wyszukiwarkę. W systemie Windows menu główne programu znajduje się *obok* paska aplikacji — jak na poniższym rysunku.



B **Panele** służą do edytowania i śledzenia zmian zachodzących w projekcie. Część paneli wyświetlona jest domyślnie, lecz wiele z nich trzeba w razie potrzeby otworzyć samemu przy użyciu poleceń zgromadzonych w menu *Window* (*Okno*).

C **Panel Tools (Narzędzia)** zawiera przyciski narzędzi służących do rysowania i edycji obrazów, ilustracji, wybranych elementów projektu oraz wiele innych. Narzędzia są podzielone na tematyczne grupy.

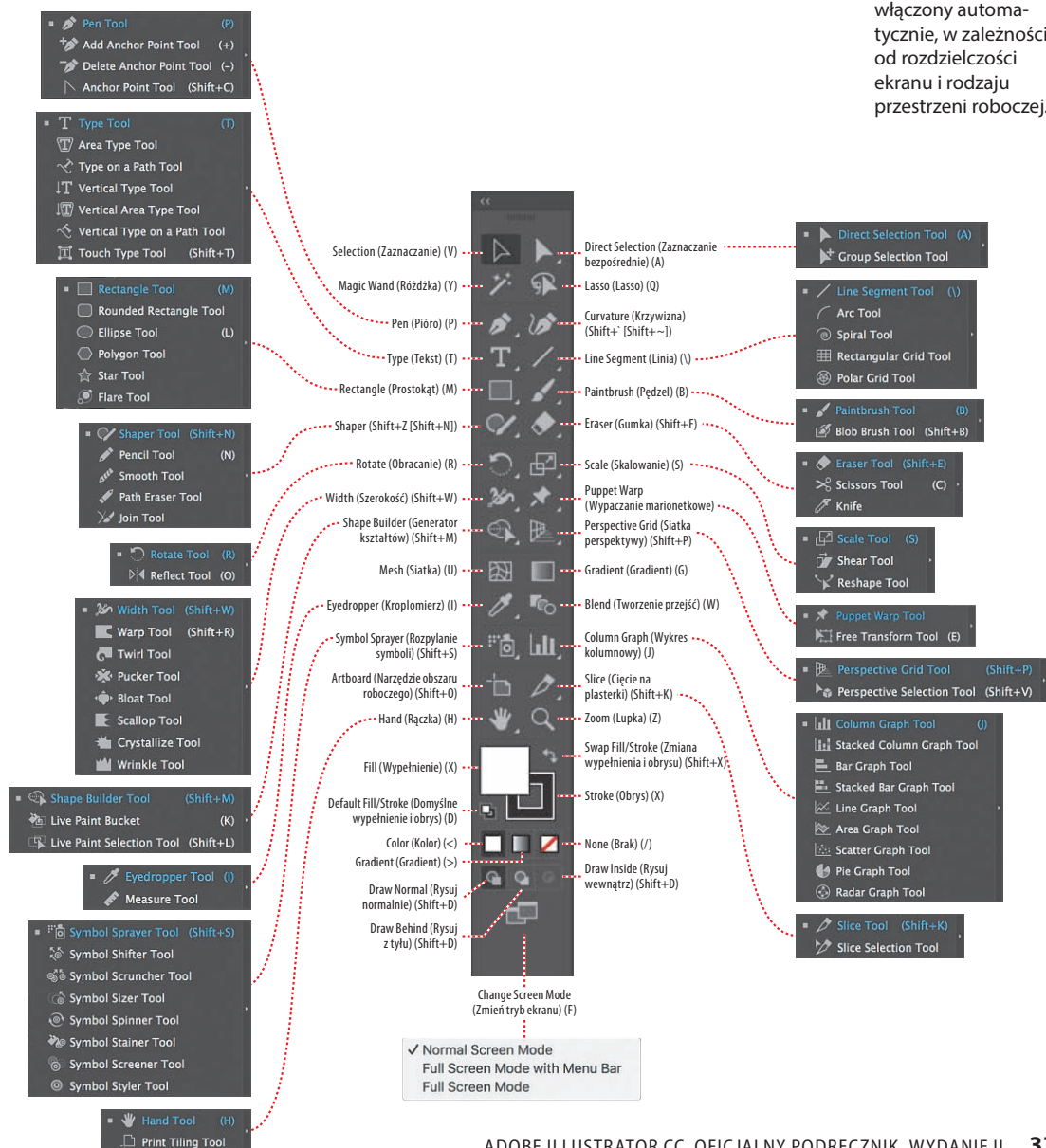
D W **oknie dokumentu** wyświetlany jest edytowany projekt (lub projekty).

E Na **pasku stanu**, który znajduje się w lewym dolnym rogu okna dokumentu, wyświetlane są informacje pomocnicze oraz narzędzia ułatwiające nawigowanie w obrębie projektu i zmianę jego powiększenia.

Obsługa panelu Tools (Narzędzia)

Panel *Tools* (Narzędzia), znajdujący się z lewej strony obszaru roboczego, zawiera narzędzia umożliwiające zaznaczanie obiektów, narzędzia służące do rysowania i malowania, narzędzia do edycji i oglądania ilustracji, próbniki *Fill* (Wypełnienie) i *Stroke* (Obrys), przełączniki trybu rysowania oraz przełączniki trybu ekranu. W kolejnych lekcjach będziesz stopniowo zapoznawał się z każdą z wymienionych funkcji tego ważnego panelu.

Uwaga: W panelu *Tools* (Narzędzia), widocznym na tym rysunku, narzędzia ułożone są w dwóch kolumnach, istnieje jednak możliwość zmiany układu ikon na jednokolumnowy; układ ten może być włączony automatycznie, w zależności od rozdzielczości ekranu i rodzaju przestrzeni roboczej.

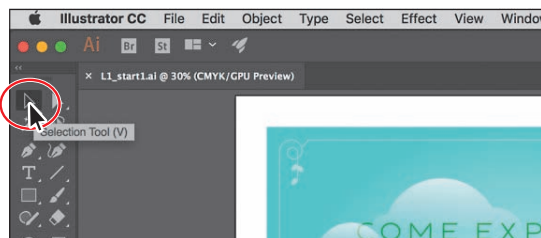


Wskazówka: Istnieje możliwość edycji domyślnych skrótów klawiaturowych dostępnych w programie Illustrator. W tym celu należy skorzystać z polecenia *Edit/Keyboard Shortcuts* (Edycja/Skróty klawiszowe). Więcej informacji na ten temat można znaleźć pod hasłem *Keyboard Shortcuts* (Skróty klawiaturowe) w systemie pomocy programu Illustrator — *Help/Illustrator Help* (Pomoc/Pomoc programu Illustrator).

Wskazówka: Podpowiedzi narzędzi można skonfigurować w oknie dialogowym polecenia *Edit/Preferences/General* (Edycja/Preferencje/Ogólne) w systemie Windows lub *Illustrator CC/Preferences/General* (Illustrator CC/Preferencje/Ogólne) w systemie Mac OS. Należy w tym celu włączyć lub wyłączyć opcję *Show Tool Tips* (Pokaż podpowiedzi).

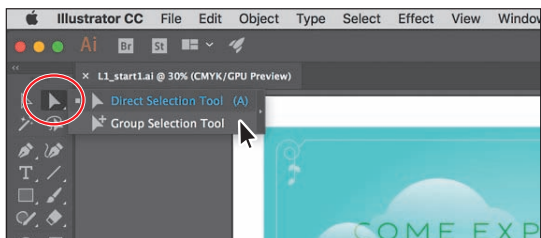
Wskazówka: Ukryte narzędzia można również zaznaczyć, naciskając klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i klikając przycisk widocznego narzędzia w panelu *Tools* (Narzędzia). Każde kliknięcie spowoduje wybranie kolejnego narzędzia z zestawu ukrytych narzędzi.

- 1 Wskaż kursorem myszy przycisk narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) (▸) w panelu *Tools* (Narzędzia). Zauważ, że w okienku podpowiedzi wyświetlona zostanie zarówno nazwa narzędzia (*Selection Tool* [Narzędzie Zaznaczanie]), jak i powiązany z nim skrót klawiaturowy (*V*).

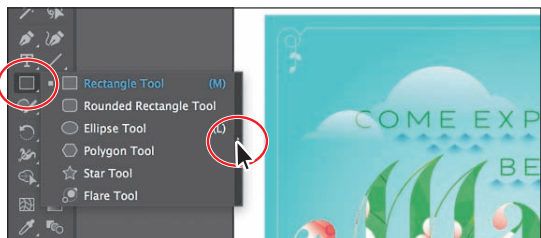


- 2 Przesuń kursor nad przycisk narzędzia *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie) (◄), po czym wciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy — na ekranie pojawią się wówczas dostępne narzędzia zaznaczania. Zwolnij przycisk myszy i kliknij narzędzie *Group Selection* (Zaznaczanie grupowe), aby je włączyć.

W panelu *Tools* (Narzędzia) każdy z przycisków narzędzi, w którego prawym dolnym rogu znajduje się mały trójkąt, skrywa dodatkowe narzędzia, które można włączać w opisany sposób.



- 3 Kliknij przycisk narzędzia *Rectangle* (Prostokąt) (□) i przytrzymaj wciśnięty przycisk myszy, aby wyświetlić więcej narzędzi. Kliknij strzałkę umieszczoną na końcu paska danej grupy narzędzi. W ten sposób oddziolisz pasek tej grupy od panelu *Tools* (Narzędzia), dzięki czemu będziesz miał wygodny dostęp do wszystkich znajdujących się w niej narzędzi.



- 4 Kliknij przycisk zamknięcia (X) w prawym górnym rogu (Windows) lub lewym górnym rogu (Mac OS) na pasku tytułu panelu swobodnego, aby go zamknąć. Narzędzia powrócą do panelu *Tools* (Narzędzia).



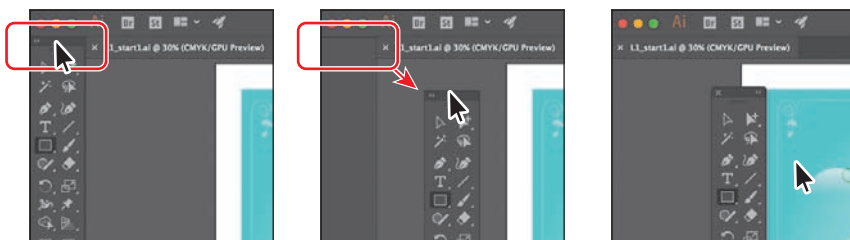
Teraz zajmiemy się zmianą rozmiaru i przenoszeniem panelu *Tools* (Narzędzia). W panelu tym, widocznym na rysunkach zamieszczonych w tej lekcji, narzędzia ułożone są (domyślnie) w dwóch kolumnach. Jak już wcześniej wspomniałem, układ narzędzi może być jednokolumnowy — w zależności od rozdzielczości ekranu i rodzaju przestrzeni roboczej. Jest to normalna sytuacja.

► **Wskazówka:**
Panele swobodne z narzędziami można zwinąć, zadokować w przestrzeni roboczej lub połączyć w grupę z innymi panelami.

- 5 Kliknij podwójną strzałkę w lewym górnym rogu panelu *Tools* (Narzędzia), by zwęzić go do jednej kolumny lub rozszerzyć go z powrotem do dwóch kolumn (w zależności od rozdzielczości ekranu).

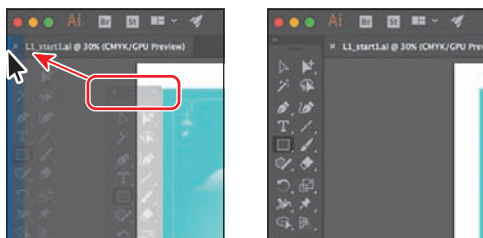


- 6 Ponownie kliknij tę samą strzałkę, aby rozszerzyć (lub zwęzić) panel *Tools* (Narzędzia).
- 7 Aby przenieść panel *Tools* (Narzędzia) i umieścić go w dowolnym miejscu przestrzeni roboczej, należy kliknąć szary pasek tytułu lub podwójną przerywaną linię, która się pod nim znajduje, i przeciągnąć panel w odpowiednie miejsce. Panel *Tools* (Narzędzia) stał się panelem swobodnym.



► **Wskazówka:**
Aby przełączyć się pomiędzy jednokolumnową a dwukolumnową postacią panelu *Tools* (Narzędzia), możesz kliknąć podwójną strzałkę w górnej części panelu lub kliknąć dwukrotnie pasek tytułu w tejże części panelu. Uważaj tylko, żeby nie kliknąć znaku X, bo panel zostanie zamknięty! Jeśli go zamkniesz, wydaj polecenie *Window/Tools/Default* (Okno/Narzędzia/Domyślnie), aby go ponownie otworzyć.

- 8 Aby ponownie zadokować panel *Tools* (Narzędzia) z boku obszaru roboczego, należy kliknąć ciemnoszary pasek znajdujący się na samej górze tego panelu lub kropkowaną linię umieszczoną pod spodem i przeciągnąć go do lewego brzegu okna aplikacji. Gdy kursor znajdzie się w pobliżu krawędzi, po jego lewej stronie pojawi się półprzezroczysta niebieska ramka, zwana *strefą upuszczania*. Wystarczy teraz zwolnić przycisk myszy, a panel *Tools* (Narzędzia) zostanie automatycznie zadokowany po lewej stronie obszaru roboczego.

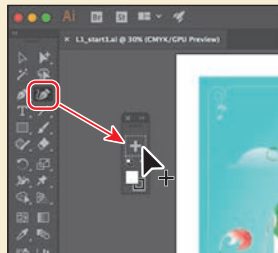


Niestandardowe panele narzędzi

Może się okazać, że przez większość czasu będziesz się posługiwał konkretnym zestawem narzędzi. W programie Illustrator można skomponować własne panele, zawierające najczęściej używane narzędzia.

Własny panel narzędzi można utworzyć, wydając polecenie *Window/Tools/New Tools Panel (Okno/Narzędzia/Nowy panel narzędzi)*. Panel ten zostanie zapisany w programie Illustrator i będzie dostępny w każdym dokumencie otwartym w tym programie. Panele niestandardowe są swobodne, ale można je też zadokować i zapisać w utworzonej przez siebie przestrzeni roboczej.

W dolnej części każdego nowego niestandardowego panelu znajdują się kontrolki wypełnienia i obrysu. Ponadto wszystkie takie panele zawierają przycisk plus (+), nad który można przeciągnąć kopie narzędzi z panelu głównego *Tools (Narzędzia)*. Aby usunąć narzędzie z niestandardowego panelu, należy przeciągnąć je poza obszar tego panelu.

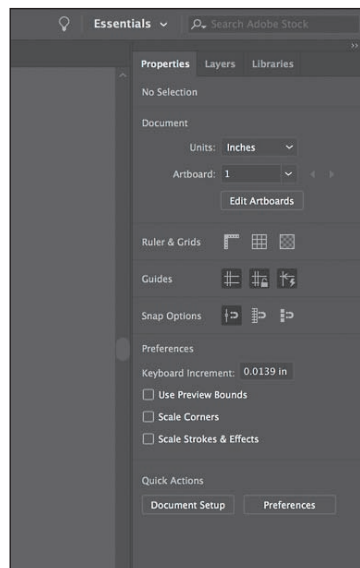


Obsługa panelu Properties (Właściwości)

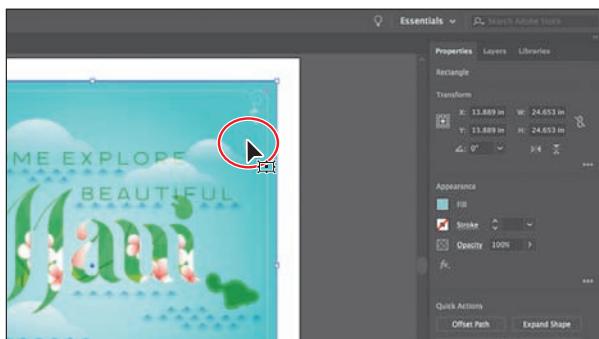
Po pierwszym uruchomieniu programu Illustrator i otwarciu jakiegoś dokumentu po prawej stronie przestrzeni roboczej zobaczysz panel *Properties (Właściwości)*. W panelu tym wyświetlane są właściwości aktywnego dokumentu (jeśli nic nie zostało zaznaczone) bądź właściwości zaznaczonego elementu projektu. Wspomniany panel stanowi zbiór jednych z najczęściej używanych opcji i ustawień, będziesz więc dość często się nim posługiwał.

- 1 Włącz narzędzie *Selection (Zaznaczanie)* (⌘) w panelu *Tools (Narzędzia)*, a następnie przyjrzyj się panelowi *Properties (Właściwości)* po prawej stronie.

W górnej części panelu *Properties (Właściwości)* będzie widniał napis *No Selection (Brak zaznaczenia)*. Jest to pole wskaźnika zaznaczeń, dzięki któremu możesz wygodnie sprawdzić, co obecnie jest zaznaczone (jeśli cokolwiek). Właściwości wyświetlane w panelu *Properties (Właściwości)* przy braku zaznaczenia dotyczą bieżącego dokumentu oraz preferencji działania programu.

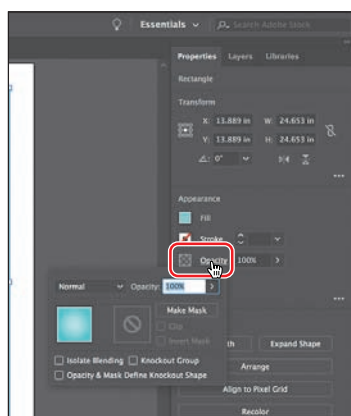


- 2 Ustaw kursor nad niebieskim tłem ilustracji i kliknij, aby ją zaznaczyć.



W panelu *Properties* (Właściwości) powinieneś teraz zobaczyć opcje dotyczące zaznaczonego fragmentu ilustracji. Po zaznaczeniu fragmentu pracy możesz zmienić jego rozmiar, położenie, kolorystykę i wiele innych ustawień. Zaznaczony obiekt jest prostokątem, o czym świadczy napis *Rectangle* (Prostokąt) w prawym górnym rogu panelu.

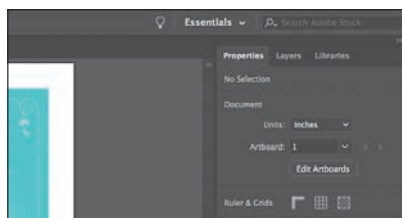
- 3 Kliknij podkreślone słowo *Opacity* (Krycie) w panelu *Properties* (Właściwości), aby otworzyć panel z ustawieniami przezroczystości. Te słowa w panelu *Properties* (Właściwości), które są podkreślone, można kliknąć, aby wyświetlić więcej opcji.



- 4 Naciśnij klawisz *Escape*, aby zamknąć panel z ustawieniami przezroczystości (jeśli będzie to konieczne).

- 5 Wyдай polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie), aby anulować zaznaczenie prostokąta.

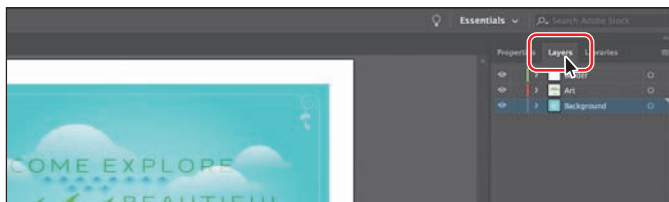
W panelu *Properties* (Właściwości) ponownie pojawią się domyślne ustawienia, wyświetlane w chwili, gdy nic nie jest zaznaczone.



Praca z panelami

Panele ułatwiają dostęp do wielu narzędzi programu Illustrator, a dzięki ich możliwościom modyfikowania realizowanego projektu staje się znacznie prostsze. Wszystkie dostępne w Illustratorze panele są wymienione alfabetycznie w menu *Window* (*Okno*). Poeksperymentujmy teraz z ukrywaniem, zamykaniem i otwieraniem paneli.

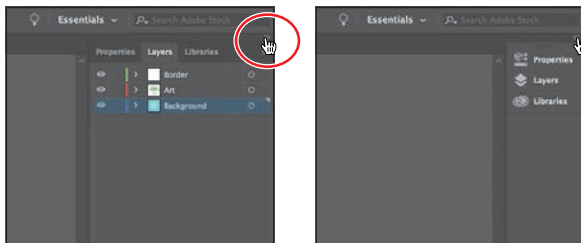
- 1 Kliknij zakładkę panelu *Layers* (*Warstwy*), znajdującą się po prawej stronie zakładki panelu *Properties* (*Właściwości*).



Panelowi *Layers* (*Warstwy*) towarzyszą dwa inne — *Properties* (*Właściwości*) oraz *Libraries* (*Biblioteki*). Należą one do tej samej grupy paneli.

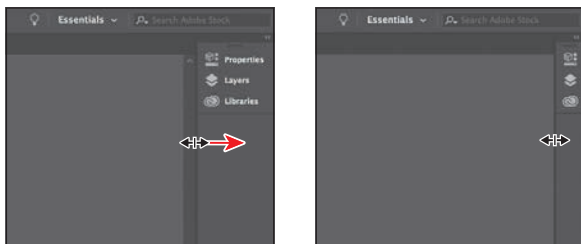
► **Wskazówka:** Aby otworzyć ukryty panel, należy wybrać jego nazwę z menu *Window* (*Okno*). Symbol zaznaczenia po lewej stronie nazwy panelu wskazuje, że panel jest już otwarty i znajduje się na wierzchu swojej grupy paneli. Jeśli z menu *Window* (*Okno*) wybierzesz nazwę zaznaczonego panelu, to zarówno ten panel, jak i jego grupa zostaną zamknięte lub zwinięte.

- 2 Kliknij podwójną strzałkę w górnej części doku, aby zwinać wszystkie te panele.



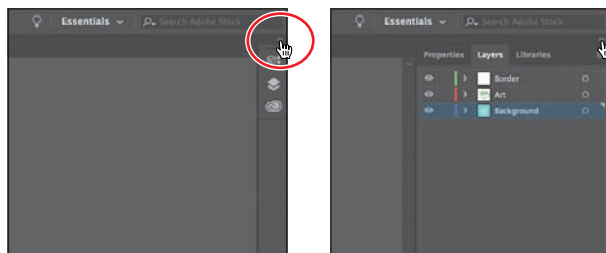
Tą metodą zwijania paneli możesz się posłużyć w celu wygospodarowania większej ilości miejsca do pracy nad dokumentem.

- 3 Przeciągnij lewą krawędź zadokowanych paneli, aż napisy z ich nazwami znikną.



Spowoduje to ukrycie nazw paneli i zwinienie doku do postaci ikon. Aby otworzyć panel zwiniony do postaci ikony, wystarczy kliknąć jego ikonę.

- 4 Ponownie kliknij podwójną strzałkę, aby rozszerzyć panele.



- 5 Wyдай polecenie *Window/Workspace/Reset Essentials* (*Okno/Przestrzeń robocza/Wyzeruj Podstawy*), aby przywrócić domyślne ustawienia bieżącej przestrzeni roboczej.

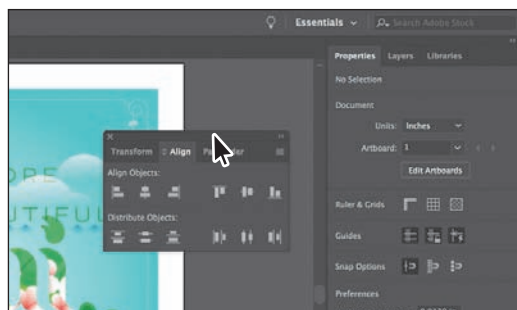
Dokowanie paneli

Panele w programie Illustrator można przemieszczać w obrębie przestrzeni roboczej i porządkować w sposób pasujący do potrzeb. W dalszej części ćwiczenia otworzymy nowy panel i dołączymy go do paneli domyślnych, znajdujących się po prawej stronie obszaru roboczego.

- 1 Kliknij menu *Window* (*Okno*) w górnej części ekranu, aby wyświetlić listę wszystkich paneli dostępnych w Illustratorze. Wybierz polecenie *Align* (*Wyrównaj*) z menu *Window* (*Okno*), aby otworzyć panel *Align* (*Wyrównaj*) oraz inne panele, które są z nim domyślnie zgrupowane.

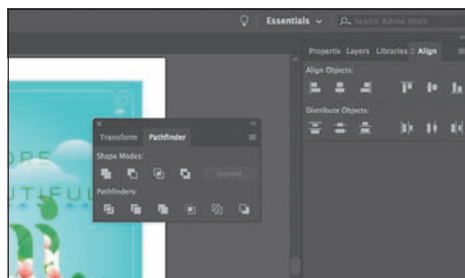
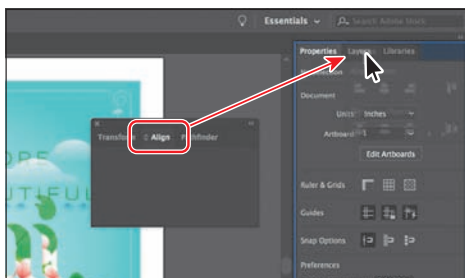
Otwierane panele, które nie należą do domyślnej przestrzeni roboczej, są wyświetlane jako swobodne. To oznacza, że nie są zadokowane i można je przemieszczać. Swobodne panele można zadokować po prawej albo po lewej stronie przestrzeni roboczej.

- 2 Kliknij pasek tytułowy grupy z panelem *Align* (*Wyrównaj*), znajdujący się nad nazwami tych paneli, i przeciągnij całą grupę bliżej paneli zadokowanych po prawej stronie.



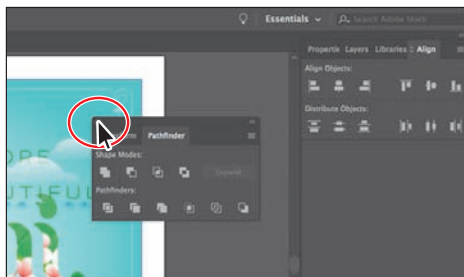
Następne zadanie będzie polegało na zadokowaniu panelu *Align* (*Wyrównaj*) do panelu *Properties* (*Właściwości*).

- 3 Przeciągnij zakładkę panelu *Align* (*Wyrównaj*) z dala od jego grupy, ponad zakładki paneli *Properties* (*Właściwości*), *Layers* (*Warstwy*) i *Libraries* (*Biblioteki*), znajdujące się na samej górze doku z panelami. Gdy wokół całego doku pojawi się niebieskie podświetlenie, zwolnij przycisk myszy, aby zadokować nowy panel.



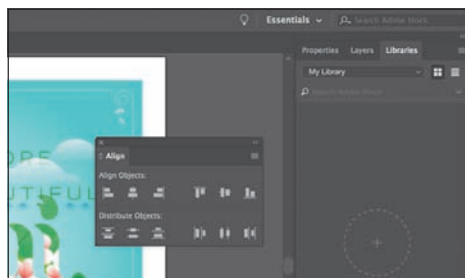
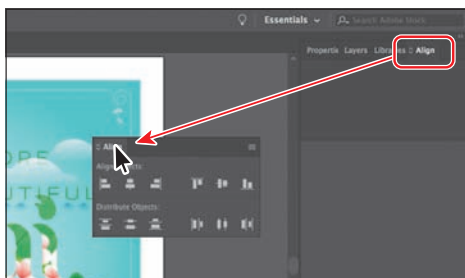
► **Wskazówka:**
Panele możesz też dokować obok siebie po prawej stronie albo po lewej stronie przestrzeni roboczej. To znakomity sposób na oszczędzenie miejsca.

- 4 Kliknij przycisk *X*, znajdujący się w górnej części grupy paneli *Transform* (*Przekształcenia*) i *Pathfinder* (*Filtry ścieżek*), aby zamknąć tę swobodną grupę.



Panele można nie tylko dodawać do doku po prawej stronie, ale też je stamtąd usuwać.

- 5 Przeciągnij panel *Align* (*Wyrównaj*) za jego zakładkę w lewą stronę, z dala od doku. Zwolnij przycisk myszy.



- 6 Kliknij przycisk *X* w górnej części panelu *Align* (*Wyrównaj*), aby ten panel zamknąć.
- 7 Kliknij zakładkę okna panelu *Libraries* (*Biblioteki*), znajdującego się po prawej stronie, aby go otworzyć (jeśli nie jest otwarty).

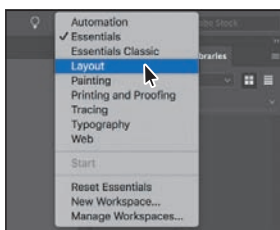
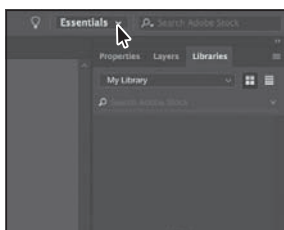
Przełączanie przestrzeni roboczych

Po pierwszym uruchomieniu programu Illustrator wyświetlona zostanie przestrzeń robocza *Essentials (Podstawy)*. Illustrator jest jednak wyposażony w wiele innych predefiniowanych przestrzeni roboczych, które można wykorzystać do realizacji różnych zadań. Twoim zadaniem będzie teraz zmiana przestrzeni roboczej na inną, wybraną z gotowych. Przy okazji poznasz kilka nowych paneli.

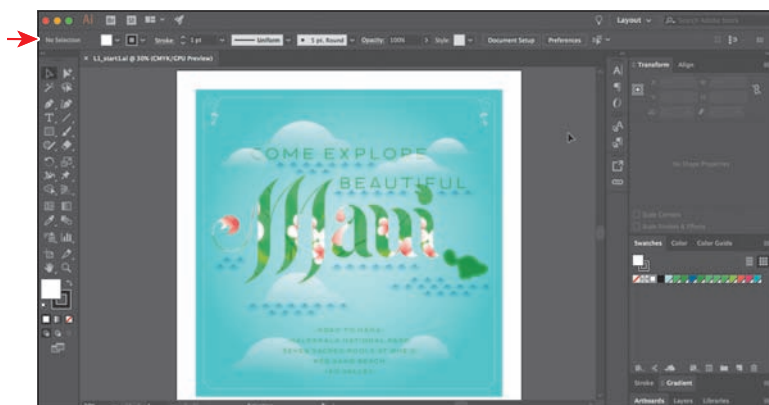
- 1 Kliknij przełącznik przestrzeni roboczych na pasku aplikacji nad zadokowanymi panelami, aby zmienić bieżącą przestrzeń roboczą.

Na liście zobaczysz wiele przestrzeni roboczych. Każda ma określone zadanie i każda powoduje otwarcie konkretnych paneli oraz zaaranżowanie miejsca w sposób najbardziej sprzyjający realizacji tego zadania.

- 2 Z przełącznika przestrzeni roboczych wybierz opcję *Layout (Układ)*, aby zmienić bieżącą przestrzeń roboczą.



Zwróć uwagę na kilka zmian, jakie zaszły w przestrzeni roboczej. Jedną z największych jest zadokowanie panelu *Control (Sterowanie)* na górze aplikacji, tuż nad oknem dokumentu (na poniższym rysunku panel ten został oznaczony strzałką). Podobnie jak panel *Properties (Właściwości)*, panel *Control (Sterowanie)* umożliwia szybki dostęp do opcji, poleceń oraz innych paneli związanych z bieżącym zaznaczeniem.



Zwróć też uwagę na ikony zwiniętych paneli po prawej stronie przestrzeni roboczej. W przestrzeniach takich jak *Essentials (Podstawy)* możesz tworzyć grupy paneli ustawione jeden nad drugim. Dzięki temu da się pomieścić na ekranie znacznie więcej paneli.

► Wskazówka:

Naciśnij klawisz *Tab*, aby na przemian ukryć i wyświetlić panele. Aby jednocześnie ukryć albo pokazać wszystkie panele z wyjątkiem panelu *Tools (Narzędzia)*, użyj skrótu *Shift+Tab*.

- 3 Z przełącznika przestrzeni roboczych znajdującego się nad zadokowanymi panelami wybierz opcję *Essentials (Podstawy)*, aby przywrócić przestrzeń roboczą *Essentials (Podstawy)*.
- 4 Wybierz polecenie *Reset Essentials (Wyzeruj Podstawy)* z przełącznika przestrzeni roboczych na pasku aplikacji.

Po powrocie do poprzedniej przestrzeni roboczej przywracane są też dokonane w niej uprzednio zmiany, takie jak otwarcie panelu *Libraries (Biblioteki)*. Aby całkowicie wyzerować ustawienia przestrzeni roboczej — takiej jak *Essentials (Podstawy)* — należy wydać stosowne polecenie.

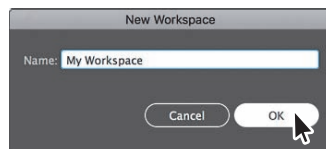
Zapisywanie przestrzeni roboczej

► **Uwaga:** W celu usunięcia zapisanej przestrzeni roboczej wydaj polecenie *Window/Workspace/Manage Workspaces (Okno/Przestrzeń robocza/Zarządzanie przestrzeniami roboczymi)*. Zaznacz nazwę przestrzeni, którą zamierzasz usunąć, i kliknij przycisk *Delete Workspace (Usuń przestrzeń roboczą)*.

► **Wskazówka:** W celu zmodyfikowania zapisanej przestrzeni roboczej wczytaj ją, ułóż panele w pożądanym sposób, po czym wydaj polecenie *Window/Workspace/New Workspace (Okno/Przestrzeń robocza/Nowa przestrzeń robocza)*. W oknie dialogowym *New Workspace (Nowa przestrzeń robocza)* nadaj przestrzeni roboczej pierwotną nazwę. Gdy na ekranie pojawi się okno dialogowe z pytaniem o chęć nadpisania istniejącej przestrzeni, kliknij przycisk *OK*.

Jak dotąd w tej lekcji nauczyłeś się zerować przestrzeń roboczą oraz wybierać inną. Możesz też jednak skonfigurować panele w sposób, który Ci odpowiada, i zapisać tak utworzoną przestrzeń. Kolejne ćwiczenie polega na zadokowaniu nowego panelu i utworzeniu własnej przestrzeni roboczej.

- 1 Wydaj polecenie *Window/Artboards (Okno/Obszary robocze)*, aby otworzyć grupę z panelem *Artboards (Obszary robocze)*.
- 2 Przeciągnij panel *Artboards (Obszary robocze)* za jego zakładkę ponad zakładkę panelu *Properties (Właściwości)*, znajdującego się w doku w prawej górnej części ekranu. Gdy wokół całego doku pojawi się niebieskie podświetlenie, zwolnij przycisk myszy, aby zadokować panel *Artboards (Obszary robocze)*.
- 3 Kliknij przycisk *X* w górnej części swobodnego panelu *Asset Export (Eksport zasobów)*, aby ten panel zamknąć.
- 4 Wydaj polecenie *Window/Workspace/New Workspace (Okno/Przestrzeń robocza/Nowa przestrzeń robocza)*. W polu *Name (Nazwa)* okna dialogowego *New Workspace (Nowa przestrzeń robocza)* wpisz nazwę *My Workspace* i kliknij przycisk *OK*.



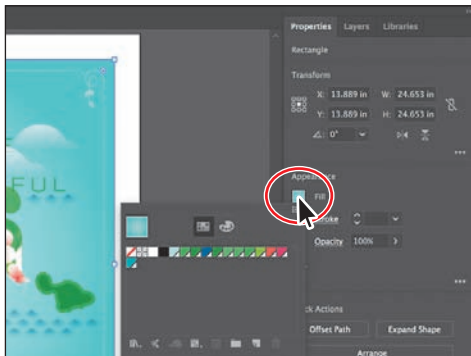
Nie ma żadnych ograniczeń dotyczących nazwy przestrzeni roboczej. Przestrzeń robocza „My Workspace” została zapisana w programie Illustrator. Będziesz mógł z niej korzystać, dopóki jej nie usuniesz.

- 5 Wydaj polecenie *Window/Workspace/Essentials (Okno/Przestrzeń robocza/Podstawy)*.
 - 6 Wydaj polecenie *Window/Workspace/Reset Essentials (Okno/Przestrzeń robocza/Wyzeruj Podstawy)*.
- Zauważ, że panele wróciły na swoje domyślne miejsca.
- 7 Wydaj polecenie *Window/Workspace/My Workspace (Okno/Przestrzeń robocza/My Workspace)*. Za pomocą menu *Window/Workspace (Okno/Przestrzeń robocza)* możesz włączyć przestrzeń, której chcesz użyć, lecz przed przystąpieniem do kolejnego etapu ćwiczeń przywróć przestrzeń *Essentials (Podstawy)*.

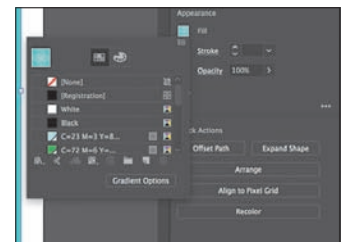
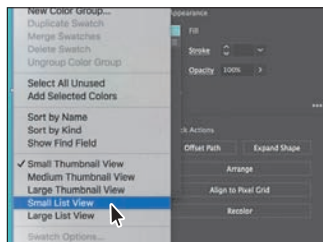
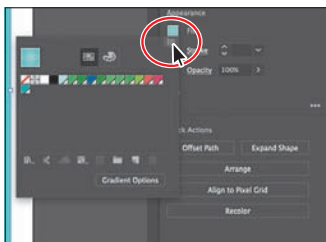
Obsługa menu paneli i menu kontekstowych

Większość paneli w Illustratorze jest wyposażona w menu z dodatkowymi opcjami. Aby otworzyć to menu, należy kliknąć ikonę (☰ lub ☷) znajdującą się w prawym górnym rogu panelu. Te dodatkowe opcje mogą dotyczyć zmiany sposobu wyświetlania panelu, dodawania lub modyfikowania jego zawartości i innych ustawień. W tym ćwiczeniu zmienisz sposób wyświetlania panelu *Swatches* (Próbki) przy użyciu dostępnego w nim menu.

- 1 Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) (⬮) za pomocą panelu *Tools* (Narzędzia) po lewej stronie okna, a następnie — tak jak poprzednio — kliknij niebieski kształt w tle ilustracji.
- 2 Kliknij pole *Fill* (Wypełnienie) znajdujące się po lewej stronie napisu *Fill* (Wypełnienie) w panelu *Properties* (Właściwości).



- 3 W panelu, który się wówczas pojawi, upewnij się, że zaznaczona jest opcja *Swatches* (Próbki) (☷). Kliknij ikonę menu panelu (☰), znajdującą się w jego prawym górnym rogu, i z tego menu wybierz polecenie *Small List View* (Mała lista).



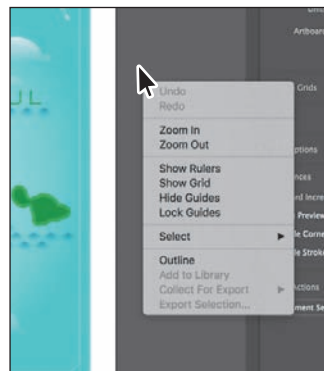
W panelu pojawi się wtedy lista nazw próbek wraz z ich miniaturami. Ponieważ opcje znajdujące się w menu panelu dotyczą tylko tego panelu, zmianie uległ jedynie wygląd panelu *Swatches* (Próbki).

- 4 Ponownie kliknij ikonę menu (☰) w tym panelu i wybierz z menu opcję *Small Thumbnail View* (Małe miniaturki), aby przywrócić pierwotny sposób wyświetlania próbek.

Oprócz menu paneli dostępne są też menu kontekstowe zawierające polecenia związane z bieżącym narzędziem, zaznaczeniem lub panelem. Polecenia znajdujące się w menu kontekstowym są na ogół dostępne także w innych miejscach przestrzeni roboczej, ale posługiwanie się tym menu może zaoszczędzić Ci trochę czasu.

- 5 Wybierz polecenie *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*).
- 6 Wskaż kursorem myszy ciemnoszary obszar otaczający biały obszar roboczy. Następnie kliknij prawym przyciskiem myszy, aby wyświetlić menu kontekstowe z powiązаныmi z tym miejscem opcjami.

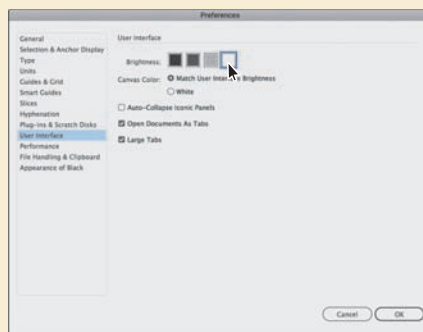
Menu kontekstowe, które zobaczysz u siebie, może zawierać różne polecenia, w zależności od tego, co wskazałeś kursorem myszy.



Dopasowanie jasności interfejsu użytkownika

Podobnie jak Adobe InDesign czy Adobe Photoshop, Illustrator umożliwia dopasowanie jasności interfejsu użytkownika. Jest to parametr preferencji, który pozwala na wybór jednego z czterech predefiniowanych poziomów jasności.

Aby dostosować jasność interfejsu użytkownika, należy wydać polecenie *Edit/Preferencje/User Interface* (*Edycja/Preferencje/Interfejs użytkownika*) w systemie Windows lub *Illustrator CC/Preferencje/User Interface* (*Illustrator CC/Preferencje/Interfejs użytkownika*) w systemie Mac OS.



Zmienianie widoku ilustracji

Na pewnym etapie pracy z danym projektem zapewne będziesz potrzebował zmiany powiększenia wybranego fragmentu tego projektu oraz będziesz chciał się przemieszczać między obszarami roboczymi. Powiększenie widoku ilustracji można zmieniać w bardzo szerokim zakresie — od 3,13% do 64 000%. Jego wartość jest wyświetlona na pasku tytułowym (lub zakładce dokumentu), obok nazwy pliku oraz w polu znajdującym się w lewym dolnym rogu okna dokumentu.

W Illustratorze możemy zmieniać powiększenie na wiele sposobów — w kolejnych ćwiczeniach poznasz kilka najczęściej stosowanych metod.

Zastosowanie poleceń z menu View (Widok)

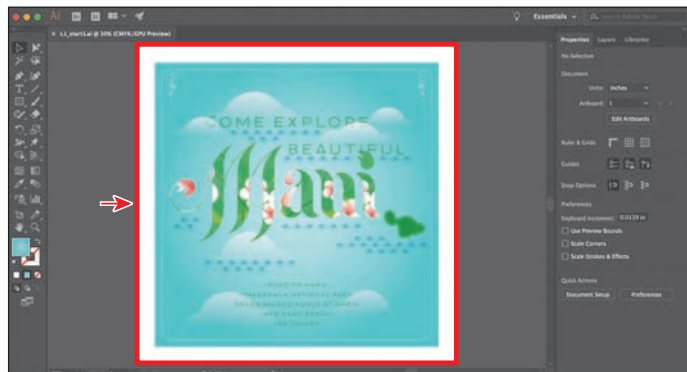
Aby powiększyć lub zmniejszyć widok ilustracji za pomocą poleceń menu *View* (*Widok*), można wykonać jedną z następujących czynności:

- wybrać polecenie *View/Zoom In* (*Widok/Powiększ*), aby powiększyć obraz ilustracji;
- wybrać polecenie *View/Zoom Out* (*Widok/Zmniejsz*), aby pomniejszyć obraz.

Za każdym razem, gdy wybierzesz jedno z poleceń służących do zmiany powiększenia, sposób wyświetlania ilustracji zostanie zmieniony zgodnie z kolejną wartością z listy predefiniowanych poziomów powiększenia. Predefiniowane poziomy powiększenia można obejrzeć w menu wyświetlanym po kliknięciu przycisku ze strzałką skierowaną w dół, w lewym dolnym rogu okna dokumentu. Przycisk ten znajduje się tuż obok pola zawierającego bieżący poziom powiększenia. Jeśli zaznaczony został jakiś fragment ilustracji, to wydanie polecenia *View/Zoom In* (*Widok/Powiększ*) spowoduje dopasowanie powiększenia do aktualnego zaznaczenia.

W menu *View* (*Widok*) znajdują się też polecenia umożliwiające dopasowanie *aktywnego* obszaru roboczego do wielkości ekranu, zmieszczenie wszystkich obszarów roboczych na ekranie albo wyświetlenie ilustracji w naturalnej wielkości. Aktywny obszar roboczy to ten, który obecnie jest zaznaczony. Obszary robocze odzwierciedlają obszary mogące zawierać obiekty przeznaczone do wydruku (podobne do stron w programie takim jak Adobe InDesign). Na poniższym rysunku obszar roboczy został przeze mnie obrysowany czerwoną ramką.

► **Wskazówka:**
Obraz można też powiększyć za pomocą skrótu *Ctrl++* (Windows) lub *Command++* (Mac OS). W tym celu należy nacisnąć klawisze *Ctrl* i *+* (Windows) lub *Command* i *+* (Mac OS). Obraz można też zmniejszyć za pomocą skrótu *Ctrl+-* (Windows) lub *Command+-* (Mac OS). W tym celu należy nacisnąć klawisze *Ctrl* i *-* (Windows) lub *Command* i *-* (Mac OS).



► **Wskazówka:** Kolejny sposób na dopasowanie obszaru roboczego do rozmiaru okna dokumentu polega na dwukrotnym kliknięciu przycisku narzędzia *Hand* (Rączka) (☞).

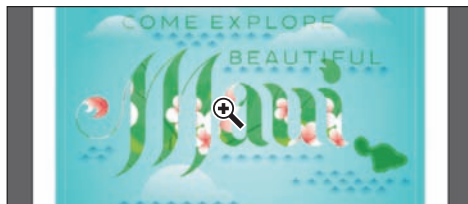
► **Wskazówka:** Inny sposób błyskawicznego wyświetlenia projektu w powiększeniu 100% polega na dwukrotnym kliknięciu przycisku narzędzia *Zoom* (Lupka) (Q).

- 1 Wyдай polecenie *View/Fit Artboard in Window* (Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie).
Wydanie polecenia *View/Fit Artboard in Window* (Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie) lub użycie skrótu klawiaturowego *Ctrl+0* (Command+0 w Mac OS) spowoduje wyśrodkowanie obszaru roboczego w oknie dokumentu.
- 2 Aby wyświetlić ilustrację w jej rzeczywistym rozmiarze, wydaj polecenie *View/Actual Size* (Widok/Naturalna wielkość).
Ilustracja zostanie wyświetlona w powiększeniu wynoszącym 100%. Przy takim powiększeniu to od rzeczywistego rozmiaru ilustracji będzie zależało, jaka jej część będzie widoczna na ekranie.
- 3 Wybierz polecenie *View/Fit Artboard in Window* (Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie), zanim przystąpisz do kolejnego ćwiczenia.

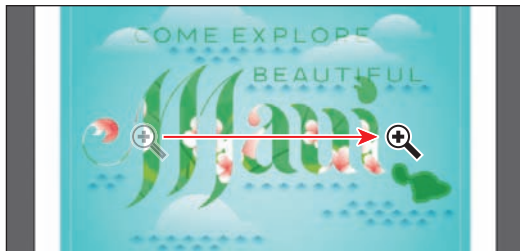
Korzystanie z narzędzia Zoom (Lupka)

Widok ilustracji można powiększać i pomniejszać zgodnie z predefiniowanymi wartościami powiększeń nie tylko za pomocą poleceń znajdujących się w menu *View* (Widok), lecz także przy użyciu narzędzia *Zoom* (Lupka) (Q).

- 1 Kliknij przycisk narzędzia *Zoom* (Lupka) (Q) w panelu *Tools* (Narzędzia), aby je włączyć, a następnie przesun kursor myszy nad okno dokumentu.
Zwróć uwagę, że pośrodku kursora narzędzia *Zoom* (Lupka) pojawi się znak plus (+).
- 2 Umieść kursor narzędzia *Zoom* (Lupka) ponad napisem „Maui” pośrodku obszaru roboczego i kliknij (raz).
Podgląd ilustracji zostanie powiększony. Zauważ, że kliknięte miejsce znajduje się teraz pośrodku okna dokumentu.
- 3 Kliknij napis „Maui” jeszcze dwukrotnie. Widok ponownie został powiększony i wycentrowany w miejscu, w którym kliknąłeś.
- 4 Przy włączonym narzędziu *Zoom* (Lupka) wciśnij i przytrzymaj klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS). Teraz w środku kursora narzędzia *Zoom* (Lupka) pojawi się znak minus (–). Nie zwalniając klawisza *Alt/Option*, kliknij dwukrotnie ilustrację, aby zmniejszyć jej widok.
Narzędzie *Zoom* (Lupka) pozwala też na zmianę powiększenia dokumentu poprzez przeciąganie. Jeśli komputer spełnia wymagania dotyczące wydajności GPU i funkcja ta jest włączona, zmiana powiększenia jest domyślnie animowana. Aby się przekonać, czy Twój komputer spełnia wymagania systemowe tej funkcji, zapoznaj się z ramką „Wydajność GPU” w dalszej części tej lekcji.
- 5 Wyдай polecenie *View/Fit Artboard in Window* (Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie).



- 6 Upewnij się, że narzędzie *Zoom (Lupka)* nadal jest włączone, a następnie kliknij i przeciągnij kursor od lewej strony dokumentu w prawo, aby powiększyć obraz. Przeciągnij w lewo, aby go zmniejszyć.



- 7 Kliknij dwukrotnie przycisk narzędzia *Hand (Rączka)* (☞) w panelu *Tools (Narzędzia)*, żeby zmieścić cały obszar roboczy w oknie dokumentu.

Ponieważ narzędzie *Zoom (Lupka)* jest podczas edytowania rysunku niezmiernie często używane do powiększania i zmniejszania podglądu, Illustrator umożliwia włączanie go przy użyciu skrótu klawiaturowego, bez potrzeby wyłączania narzędzia, z którego aktualnie korzystasz.

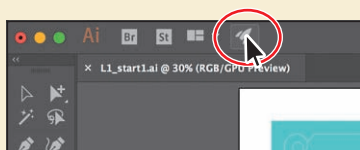
- Aby włączyć narzędzie *Zoom (Lupka)* przy użyciu klawiatury, należy wcisnąć klawisze *Ctrl+spacja* (Windows) lub *Command+spacja* (Mac OS).
- Aby zmniejszyć widok ilustracji, korzystając z klawiatury, wciśnij i przytrzymaj klawisze *Ctrl+Alt+spacja* (Windows) lub *Command+Option+spacja* (Mac OS).

Wydajność GPU

Procesor graficzny (ang. *Graphics Processing Unit*, GPU), znajdujący się w kartach wideo i wchodzący w skład systemu wizualizacji, jest wyspecjalizowanym procesorem, który może szybko wykonywać polecenia w zakresie manipulowania obrazami i ich wyświetlania. Szybsze wykonywanie obliczeń z wykorzystaniem GPU pozwala uzyskać lepszą wydajność aplikacji służących do projektowania, tworzenia animacji i wideo.

Funkcja wydajności GPU w programie Illustrator oferuje tryb podglądu o nazwie *GPU Preview (Podgląd GPU)*, umożliwiający renderowanie ilustracji w tym programie przez procesor graficzny.

Funkcja ta jest dostępna na obsługujących ją komputerach działających pod kontrolą systemu Windows oraz Mac OS. Jest ona domyślnie włączona, a związane z nią opcje można znaleźć w ustawieniach dostępnych za pośrednictwem ikony *GPU Performance (Wydajność GPU)* na pasku aplikacji.



Więcej informacji na temat wydajności GPU można znaleźć na stronie <https://helpx.adobe.com/illustrator/kb/gpu-performance-preview-improvements.html>.

Uwaga: Jeśli komputer *nie spełnia* wymagań wydajności GPU, to podczas przeciągania narzędziem *Zoom (Lupka)* obszar, który chcesz powiększyć, zostanie obrysowany prostokątną przerywaną linią, nazywaną *ramką zaznaczenia*.

Wskazówka: Jeśli ustawisz kursor narzędzia *Zoom (Lupka)* w oknie dokumentu i przez kilka sekund przytrzymasz przycisk myszy, będziesz mógł zmieniać powiększenie w płynny, animowany sposób. Także i ta funkcja zadziała tylko wtedy, gdy system spełnia wymogi wydajności GPU, a sprzętowa obsługa GPU jest włączona.

Uwaga: W niektórych wersjach systemu Mac OS skróty klawiaturowe ułatwiające obsługę narzędzia *Zoom (Lupka)* (⌘) powodują włączenie narzędzi systemowych, takich jak Spotlight czy Finder. Jeśli wolisz użyć tych skrótów do obsługi programu Illustrator, to powinieneś wyłączyć je lub wprowadzić zmiany w ustawieniach systemowych Mac OS-a.

Przewijanie dokumentu

Do przewijania dokumentu służy narzędzie *Hand* (*Rączka*) (☞). Umożliwia ono przesuwanie dokumentu w sposób naśladujący przesuwanie kartki papieru leżącej na biurku. Może to być bardzo przydatna metoda nawigowania w dokumencie zawierającym wiele obszarów roboczych, zwłaszcza oglądanych w powiększeniu. W kolejnym ćwiczeniu poznamy kilka sposobów używania narzędzia *Hand* (*Rączka*).

● **Uwaga:** Podczas wpisywania i edycji tekstu przy użyciu narzędzia *Type* (*Tekst*) (☞) nie da się włączyć narzędzia *Hand* (*Rączka*) (☞) poprzez naciśnięcie spacji. Aby włączyć narzędzie *Hand* (*Rączka*), gdy kursor znajduje się wewnątrz tekstu, wciśnij klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS).

- 1 Kliknij przycisk narzędzia *Hand* (*Rączka*) (☞), znajdujący się w panelu *Tools* (*Narzędzia*), i przeciągnij kursorem w dół w oknie dokumentu. W trakcie przeciągania ilustracja będzie się poruszać wraz z kursorem.

Podobnie jak w przypadku narzędzia powiększenia *Zoom* (*Lupka*) (Q), narzędzie *Hand* (*Rączka*) również można włączyć za pomocą skrótu klawiaturowego, nie rezygnując z aktualnie używanego narzędzia do edycji projektu.

- 2 Włącz dowolne inne narzędzie z panelu *Tools* (*Narzędzia*), oprócz narzędzia *Type* (*Tekst*) (☞), i umieść kursor w oknie dokumentu. Wciśnij i przytrzymaj klawisz spacji, by chwilowo włączyć narzędzie *Hand* (*Rączka*) przy użyciu klawiatury, a następnie przeciągnij jego kursor tak, aby jak najlepiej umieścić ilustrację w oknie.

Dotykowa przestrzeń robocza

W programie Adobe Illustrator CC dostępna jest dotykowa przestrzeń robocza, zaprojektowana specjalnie z myślą o urządzeniach z interfejsem dotykowym, działających pod kontrolą Windows 8 i nowszych wersji tego systemu. Układ dotykowy ma bardziej uporządkowany interfejs, ułatwiający korzystanie z narzędzi i kontrolek przestrzeni roboczej za pomocą rysika lub palca.

Dotykowa przestrzeń robocza umożliwia tworzenie grafik logo, ikon, własnych napisów i czcionek, szablonów interfejsu użytkownika i innych projektów. Przestrzeń ta udostępnia w przestrzeni roboczej programu Illustrator tradycyjne szablony i krzywiki. Kształty te mają postać skalowalnego, przesuwalnego konturu, który można obrysować, tworząc ulepszone krzywe.

Na obsługiwanych przez tę funkcję urządzeniach możemy się w dowolnym momencie przełączyć między przestrzenią dotykową a tradycyjną, która zawiera pełny zestaw narzędzi i kontrolek Illustratora. Więcej informacji na temat pracy na urządzeniach dotykowych w programie Illustrator można znaleźć w systemie pomocy tego programu — *Help/Illustrator Help* (*Pomoc/Pomoc programu Illustrator*).

Korzystając z urządzeń dotykowych (urządzeń obsługiwanych bezpośrednio dotykiem, czyli wyposażonych w ekran dotykowy, lub obsługiwanych pośrednio, czyli za pomocą gładzika w komputerach Mac, touchpadów czy posługując się urządzeniem Wacom Intuos5), możemy też wykorzystywać standardowe gesty dotykowe (szczypanie i przesuwanie):

- Gest szczypania za pomocą dwóch palców (na przykład kciuka i palca wskazującego) umożliwia zmianę powiększenia.
- Umieszczenie dwóch palców na dokumencie i przesuwanie ich razem w jednym kierunku pozwala przesuwać dokument.
- Szybkie przeciągnięcie palcami po powierzchni dotykowej pozwala nawigować między obszarami roboczymi.
- W trybie edycji obszaru roboczego za pomocą dwóch palców można obrócić go o 90°.

Oglądanie projektu

Dowolny dokument jest po otwarciu automatycznie wyświetlany w trybie *Preview* (*Podgląd*), który przedstawia wygląd tego dokumentu na wydruku. Illustrator oferuje inne sposoby przeglądania prac graficznych, na przykład w postaci konturów lub obrazu rastrowego. W kolejnym ćwiczeniu poznasz różne metody przeglądania ilustracji i dowiesz się, jak je najlepiej wykorzystać.

- 1 Wyдай polecenie *View/Fit Artboard in Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*).

Podczas pracy z bardzo rozbudowanymi, skomplikowanymi ilustracjami warto niekiedy zmienić domyślny sposób wyświetlania, zastępując go podglądem konturów (*ścieżek*) obiektów zawartych w projekcie. Dzięki temu podgląd nie będzie musiał być aktualizowany za każdym razem, gdy wprowadzisz kosmetyczną zmianę w wyglądzie jednego z obiektów. Tryb *Outline* (*Kontur*), bo o nim tutaj mowa, może się przydać także podczas zaznaczania obiektów, o czym będziesz mógł się przekonać w trakcie lekcji 2. „Techniki zaznaczania ilustracji”.

- 2 Wyдай polecenie *View/Outline* (*Widok/Kontur*).

Na ekranie wyświetlone zostaną wówczas wyłącznie kontury obiektów. Podgląd ten może się przydać podczas wyszukiwania i zaznaczania obiektów, które są niezbyt dobrze widoczne w trybie *Preview* (*Podgląd*).



► Wskazówka:

Możesz też się przełączać między obydwoma wymienionymi trybami, naciskając *Ctrl+Y* (Windows) lub *Command+Y* (Mac OS).

- 3 W trybie *Outline* (*Kontur*) wydaj polecenie *View/GPU Preview* (*Widok/Podgląd GPU*) lub jeśli nie jest ono dostępne — *View/Preview on CPU* (*Widok/Wyświetl podgląd na CPU*), aby wyświetlić wszystkie atrybuty wyglądu poszczególnych obiektów.

- 4 Wyдай polecenie *View/Overprint Preview* (*Widok/Podgląd nadruku*), aby wyświetlić elementy i kształty przeznaczone do nadrukowania.

Przydaje się ono głównie specjalistom pracującym w branży poligraficznej, którzy muszą mieć możliwość przeanalizowania zależności między poszczególnymi farbami podczas drukowania.

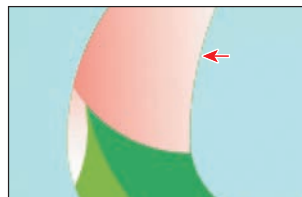


● **Uwaga:** W pewnych okolicznościach zmiana rodzaju podglądu może nie być widoczna na pierwszy rzut oka. Aby się upewnić, że projekt jest wyświetlany w pożądanym sposób, spróbuj powiększyć go lub zmniejszyć przy użyciu poleceń, odpowiednio, *View/Zoom In* (*Widok/Powiększ*) i *View/Zoom Out* (*Widok/Zmniejsz*).

- 5 Wyдай polecenie *View/Fit Artboard in Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*).
- 6 Z listy powiększeń znajdującej się w lewym dolnym rogu okna aplikacji wybierz opcję 400%.

- 7 Wyдай polecenie *View/Pixel Preview (Widok/Podgląd pikseli)*.

Po włączeniu trybu *Pixel Preview (Podgląd pikseli)* podgląd nadruku jest automatycznie wyłączany. Podgląd pikseli można wykorzystać do tego, aby zobaczyć, jak ilustracja będzie wyglądać po rasteryzacji (przekształceniu w obraz zbudowany z pikseli), gdy będzie oglądana na ekranie w przeglądarce WWW. Zwróć uwagę na nierówne krawędzie niektórych elementów ilustracji. Jedna z takich krawędzi została wskazana strzałką na sąsiednim rysunku.



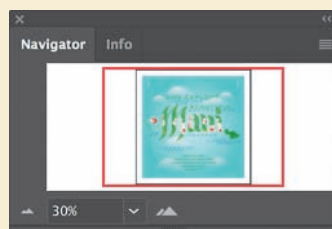
- 8 Wyдай polecenie *View/Pixel Preview (Widok/Podgląd pikseli)*, aby wyłączyć podgląd pikseli.
- 9 Wyдай polecenie *View/Fit Artboard in Window (Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie)*, aby obejrzeć zawartość całego obszaru roboczego w oknie dokumentu. Nie zamykaj jeszcze dokumentu.

Zmiana powiększenia i przesuwanie za pomocą panelu Navigator (Nawigator)

Panel *Navigator (Nawigator)* służy do przewijania dokumentu składającego się z pojedynczego obszaru roboczego lub wielu obszarów roboczych. Rozwiązanie to jest szczególnie wygodne w sytuacji, gdy chcemy widzieć w jednym oknie całą ilustrację, a edytować ją w drugim oknie, w powiększeniu. Panel *Navigator (Nawigator)* można otworzyć, wydając polecenie *Window/Navigator (Okno/Nawigator)*. Jest to tak zwany panel pływający, który można swobodnie przesuwać w obrębie przestrzeni roboczej.

Panel *Navigator (Nawigator)* można wykorzystywać na kilka sposobów:

- Rozmiar czerwonej ramki w panelu *Navigator (Nawigator)* odpowiada obszarowi widocznemu w oknie dokumentu (ang. *proxy view area*).
- Aby zmienić powiększenie ilustracji, wpisz wartość powiększenia lub kliknij jedną z ikon symbolizujących góry.
- Umieść kursor wewnątrz czerwonej ramki w panelu *Navigator (Nawigator)*. Gdy kursor przyjmie kształt dłoni (☞), przeciągnij go, aby przesunąć widok na inne części obszaru roboczego.

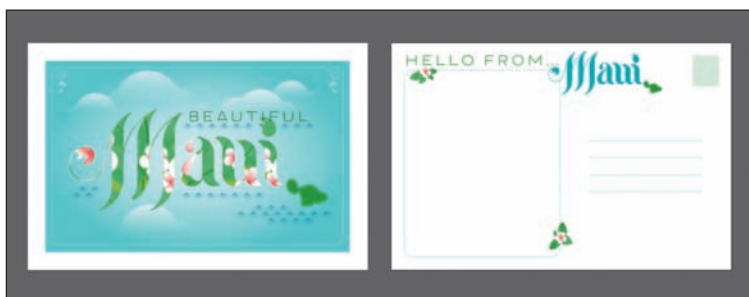


Obsługa obszarów roboczych

Obszar roboczy w programie Adobe Illustrator reprezentuje całą przestrzeń, która może zawierać drukowany obraz (podobnie jak strony w programie Adobe InDesign). Illustrator umożliwia tworzenie wielu różnych obszarów roboczych w obrębie jednego projektu. Obszary te mogą ułatwiać uzyskanie projektu o odpowiednich wymiarach, tworzenie wielostronicowych dokumentów PDF, zbieranie i drukowanie w jednym dokumencie stron w różnym formacie (lub zawierających zupełnie inne ilustracje), tworzenie elementów składowych stron WWW, kadrów kluczowych na potrzeby materiałów wideo albo detali przeznaczonych do późniejszego wykorzystania w programie Adobe® Animate CC lub Adobe After Effects® CC. Dzięki możliwości utworzenia kilku obszarów roboczych możesz bez trudu wymieniać elementy pomiędzy różnymi projektami, tworzyć wielostronicowe dokumenty PDF i drukować kilka stron jednocześnie.

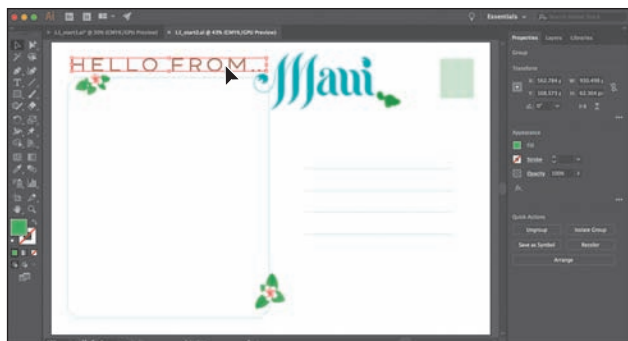
W zależności od rozmiaru obszarów roboczych jeden dokument w programie Illustrator może zawierać do 1000 takich obszarów. Liczbę obszarów roboczych można określić na samym początku, podczas tworzenia dokumentu, lecz nic nie stoi na przeszkodzie, by dodać, usunąć lub edytować je później, w czasie pracy nad projektem. Za chwilę dowiesz się, w jaki sposób skutecznie zarządzać dokumentem zawierającym wiele różnych obszarów roboczych.

- 1 Wyдай polecenie *File/Open* (*Plik/Otwórz*). W oknie dialogowym *Open* (*Otwórz*) przejdź do folderu *Lesson01*, znajdującego się w folderze *Lessons* na dysku twardym komputera, i wybierz plik *L1_start2.ai*. Kliknij *Open* (*Otwórz*), aby otworzyć ten plik.
- 2 Wyдай polecenie *View/Fit All in Window* (*Widok/Zmieść wszystko w oknie*), aby zmieścić wszystkie obszary robocze w oknie dokumentu. Jak zapewne zauważyłeś, w dokumencie znajdują się dwa obszary robocze, zawierające projekt awersu i rewersu pocztówki.



Obszary robocze utworzone w dokumencie mogą być ułożone w dowolny sposób i w dowolnym kierunku; nie ma też żadnych ograniczeń co do ich rozmiaru. Mogą nawet na siebie nachodzić. Przypuśćmy, że zamierzasz zaprojektować czterostronicową broszurę. Każda strona takiej broszury może być umieszczona w oddzielnym obszarze roboczym, a wszystkie obszary będą miały tę samą orientację i wielkość. Można ułożyć je jeden na drugim lub obok siebie — jak tylko uznasz za stosowne.

● **Uwaga:** Więcej informacji o pracy z wieloma obszarami roboczymi znajdziesz w lekcji 5 „Przekształcanie ilustracji”.



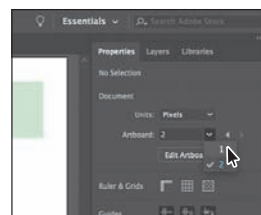
- 3 Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) (☒) na pasku narzędzi i kliknij napis „HELLO FROM” w obszarze roboczym z prawej strony, aby ten napis zaznaczyć.
- 4 Wyдай polecenie *View/Fit Artboard in Window* (Widok/Zmień obszar roboczy w oknie).

Zaznaczenie elementu graficznego powoduje *uaktywnienie* (albo inaczej wybranie) obszaru roboczego, w którym znajduje się zaznaczona grafika. Polecenie *Fit Artboard in Window* (Zmień obszar roboczy w oknie) powoduje dopasowanie wielkości aktywnego obszaru roboczego do rozmiaru okna dokumentu. Numer bieżącego obszaru roboczego wyświetlany jest na liście *Artboard Navigation* (Poruszanie się po obszarze roboczym), znajdującej się w lewym dolnym rogu okna dokumentu. Aktualny obszar roboczy ma numer 2.

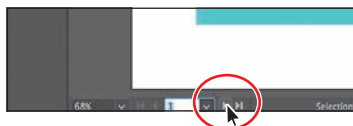


- 5 Wybierz polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie), aby anulować zaznaczenie tekstu.
- 6 Wybierz opcję *1 Artboard 1* z listy *Artboard Navigation* (Poruszanie się po obszarze roboczym) w panelu *Properties* (Właściwości).

Zwróć uwagę na przyciski w postaci strzałek wyświetlone z prawej i z lewej strony listy *Artboard Navigation* (Poruszanie się po obszarze roboczym) w panelu *Properties* (Właściwości). Dzięki nim możesz się szybko przemieszczać między poprzednim (◀) a następnym (▶) obszarem roboczym. Strzałki te, obok kilku innych kontrolerek, są też dostępne na pasku stanu w dolnej części okna dokumentu.



- 7 Kliknij przycisk *Next* (Następny) (▶) na pasku stanu pod dokumentem, aby wyświetlić następny obszar roboczy (*Artboard 2*) w oknie dokumentu.



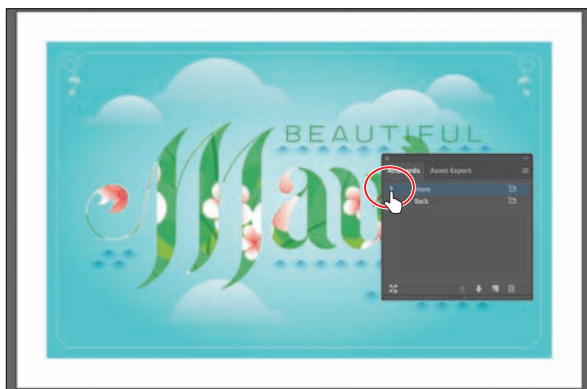
● **Uwaga:** Szczegółowe informacje dotyczące pracy z obszarami roboczymi znajdziesz w lekcji 5 „Przekształcanie ilustracji”.

Lista *Artboard Navigation* (Poruszanie się po obszarze roboczym) oraz przyciski strzałek zawsze są widoczne na pasku stanu pod dokumentem, ale w panelu *Properties* (Właściwości) są wyświetlane tylko wtedy, gdy nie jest włączony tryb edycji obszaru roboczego, aktywne jest narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) i nie został zaznaczony żaden element ilustracji.

Korzystanie z panelu Artboards (Obszary robocze)

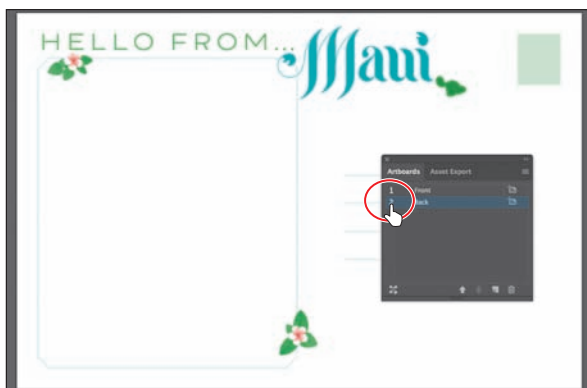
Kolejna metoda przełączania obszarów roboczych polega na wykorzystaniu panelu *Artboards* (*Obszary robocze*). Panel *Artboards* (*Obszary robocze*) zawiera listę wszystkich obszarów roboczych znajdujących się w dokumencie i umożliwia nawigowanie między obszarami roboczymi, zmienianie ich nazw, dodawanie lub usuwanie obszarów roboczych, edytowanie ustawień obszarów roboczych, i nie tylko. W tym ćwiczeniu otworzysz panel *Artboards* (*Obszary robocze*) i zapoznasz się z możliwościami nawigowania w obrębie dokumentu.

- 1 Wyдай polecenie *Window/Artboards* (*Okno/Obszary robocze*), aby wyświetlić panel *Artboards* (*Obszary robocze*).
- 2 Kliknij dwukrotnie numer 1 z lewej strony napisu *Front* w panelu *Artboards* (*Obszary robocze*), aby dopasować rozmiar pierwszego obszaru roboczego *Front* do okna dokumentu.



● **Uwaga:** Dwukrotne kliknięcie nazwy obszaru roboczego w panelu *Artboards* (*Obszary robocze*) pozwala na zmianę jego nazwy. Natomiast kliknięcie ikony (📄) lub (📄) znajdującej się z prawej strony nazwy obszaru roboczego umożliwia edycję ustawień tego obszaru.

- 3 Kliknij dwukrotnie numer 2 z lewej strony napisu *Back* w panelu *Artboards* (*Obszary robocze*), aby wyświetlić drugi obszar roboczy w oknie dokumentu.



Zwróć uwagę na to, że po dwukrotnym kliknięciu numeru obszaru roboczego zostanie on dopasowany do okna dokumentu.

- 4 Kliknij przycisk X, znajdujący się w górnej części grupy z panelem *Artboards* (*Obszary robocze*), aby zamknąć tę grupę.

Rozmieszczanie dokumentów

Niekiedy musimy mieć otwartych jednocześnie kilka dokumentów programu Illustrator. Po otwarciu kilku różnych projektów okna kolejnych dokumentów otwierane są w zakładkach. Okna dokumentów można jednak rozmieszczać na inne sposoby — na przykład ustawić je obok siebie w celu porównania dwóch różnych wersji tego samego projektu bądź przeniesienia różnych detali i obiektów graficznych pomiędzy tymi dokumentami. Dzięki funkcji *Arrange Documents* (*Ułóż dokumenty*) możesz błyskawicznie rozmieścić poszczególne okna na jeden z wielu predefiniowanych sposobów.

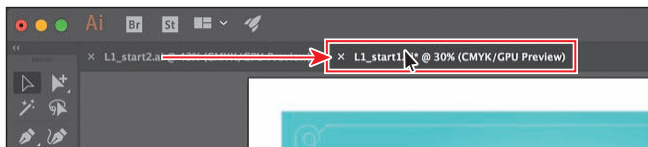
● **Uwaga:** Podczas przeciągania staraj się przesuwać kursor myszy poziomo, w przeciwnym razie możesz przypadkowo odłączyć okno dokumentu od dotychczasowej grupy i utworzyć nową. Jeśli tak się stanie, wydaj polecenie *Window/Arrange/Consolidate All Windows* (*Okno/Ułóż/Konsolidacja wszystkich okien*).

► **Wskazówka:** Aby przełączyć się pomiędzy otwartymi dokumentami, naciśnij *Ctrl+F6* (następny dokument), *Ctrl+Shift+F6* (poprzedni dokument) w systemie Windows lub *Command+~* (następny dokument), *Command+Shift+~* (poprzedni dokument) w systemie Mac OS.

● **Uwaga:** Jeśli posiadasz system Mac OS, to prawidłowe ułożenie okien obok siebie w kolejnym kroku będzie wymagało włączenia ramki aplikacji. W tym celu wydaj polecenie *Window/Application Frame* (*Okno/Ramka aplikacji*).

W programie Illustrator powinny być teraz otwarte dwa projekty: *L1start_1.ai* i *L1start_2.ai*. Każdy z nich opatrzony jest własną zakładką, znajdującą się w górnej części okna dokumentu. Projekty te należą do pewnej grupy okien dokumentów. Grupy tego typu można tworzyć samodzielnie, na przykład w celu podzielenia wielu otwartych projektów na zestawy tematyczne.

- 1 Kliknij zakładkę projektu *L1start_1.ai*, aby wyświetlić ten projekt w oknie dokumentu.
- 2 Kliknij i przeciągnij zakładkę projektu *L1start_1.ai* w prawą stronę, za zakładkę dokumentu *L1start_2.ai*. Zwolnij przycisk myszy, aby sprawdzić nowe ułożenie zakładek.

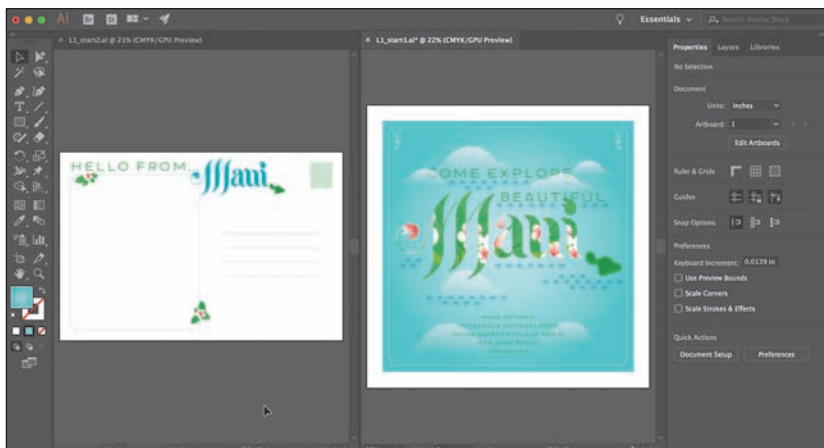


Przeciąganie zakładek dokumentów umożliwia zmianę ich kolejności. Możliwość tę docenią szczególnie ci użytkownicy programu Illustrator, którzy lubią posługiwać się skrótami klawiaturowymi, ułatwiającymi wyświetlanie kolejnego (lub poprzedniego) otwartego dokumentu.

W celu jednoczesnego wyświetlenia obu dokumentów, na przykład po to, by skopiować jakieś elementy graficzne z jednego do drugiego, możesz ułożyć ich okna w taki sposób, by znajdowały się obok siebie (ułożenie sąsiadujące) lub częściowo się nakładały (kaskada). Ułożenie *kaskadowe* można zastosować także w przypadku grup okien. Ułożenie *sąsiadujące* pozwala oglądać kilka okien jednocześnie, w różnych konfiguracjach. Następne zadanie będzie polegało na ułożeniu otwartych dokumentów obok siebie, aby można je było oglądać naraz.

- 3 Wydaj polecenie *Window/Arrange/Tile* (*Okno/Ułóż/Sąsiadujące*). Spowoduje to wyświetlenie obydwu projektów w oknach ułożonych obok siebie.
- 4 Kliknij w oknie dokumentu po lewej stronie, aby je uaktywnić, i wydaj polecenie *View/Fit Artboard in Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*). Tak samo zrób w przypadku okna dokumentu po prawej stronie.

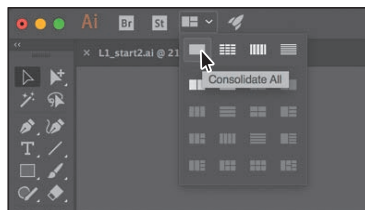
● **Uwaga:** Twoje okna dokumentów mogą zostać ułożone w innej kolejności; to nie szkodzi.



Po ułożeniu okien dokumentów obok siebie możesz przeciągnąć dzielące je krawędzie, aby odsłonić większą albo mniejszą część danego dokumentu. Pomiędzy ułożonymi w taki sposób oknami można też wygodnie przenosić dowolnie wybrane obiekty.

W celu zmiany ułożenia okien możesz przeciągnąć ich zakładki. Znacznie wygodniejsze rozwiązanie polega na zastosowaniu specjalnego okna o nazwie *Arrange Documents* (*Ułóż dokumenty*), które ułatwia układanie okien dokumentów w wielu różnych predefiniowanych konfiguracjach.

- 5 Kliknij przycisk *Arrange Documents* (*Ułóż dokumenty*) (☐), znajdujący się na pasku aplikacji, a następnie kliknij przycisk *Consolidate All* (*Konsoliduj wszystko*) (☐), aby ponownie zgrupować oba dokumenty.



- 6 Kliknij przycisk *Arrange Documents* (*Ułóż dokumenty*) (☐) na pasku aplikacji, aby ponownie otworzyć okno *Arrange Documents* (*Ułóż dokumenty*). Kliknij przycisk *2-Up* (*2 na ekranie*) (☐).
- 7 Jeśli to konieczne, kliknij zakładkę okna *L1_start1.ai*, aby je uaktywnić, a następnie kliknij przycisk z symbolem *X*, znajdujący się po prawej stronie tej zakładki, by zamknąć okno wraz z dokumentem *L1_start1.ai*. Jeżeli na ekranie wyświetlone zostanie okno dialogowe z zapytaniem, czy zapisać dokument, kliknij przycisk *No* (*Nie*) w systemie Windows lub *Don't Save* (*Nie*) w systemie Mac OS.



- 8 Wyдай polecenie *File/Close* (*Plik/Zamknij*), aby zamknąć dokument *L1_start2.ai* bez zapisywania.

Uwaga: W programie Illustrator wszystkie elementy aplikacji są rozmieszczone we wspólnym oknie, co pozwala traktować aplikację jako całość. Przesunięcie lub zmiana rozmiaru ramki aplikacji lub dowolnego jej elementu spowoduje przemieszczenie zawartości okna programu w taki sposób, by poszczególne elementy interfejsu nie nakładały się na siebie. Jeśli posiadasz system Mac OS i wolisz korzystać z tradycyjnego interfejsu, możesz wyłączyć ramkę aplikacji. W tym celu wydaj polecenie *Window/Application Frame* (*Okno/Ramka aplikacji*).

Uwaga: W systemie Windows menu główne programu znajduje się na pasku aplikacji.

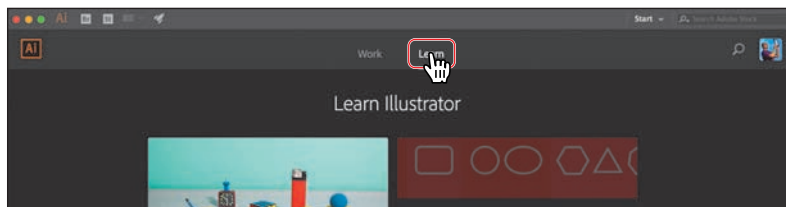
Wskazówka: Aby umieścić obydwa dokumenty w zakładkach tej samej grupy, możesz również wydać polecenie *Window/Arrange/Consolidate All Windows* (*Okno/Ułóż/Konsolidacja wszystkich okien*).

Wyszukiwanie zasobów dotyczących programu Illustrator

► Wskazówka:

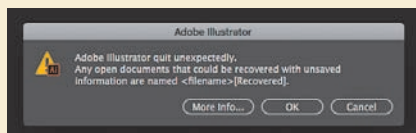
Tuż przed wydaniem tej książki do programu Illustrator został dodany panel *Learn (Nauka)*, który zawiera materiały edukacyjne. Aby go otworzyć, najpierw wczytaj dowolny plik, a potem wybierz polecenie *Window/Learn (Okno/Nauka)* lub kliknij przycisk *Learn (Nauka)* (📖) na pasku aplikacji.

Aby uzyskać dostęp do samouczków programu Illustrator, zamknij wszystkie otwarte pliki i kliknij zakładkę *Learn (Nauka)*, umieszczoną na górze przestrzeni roboczej *Start*. Znajdziesz tam odsyłacze do filmów i poradników poświęconych różnym zagadnieniom związanym z Illustratorem.



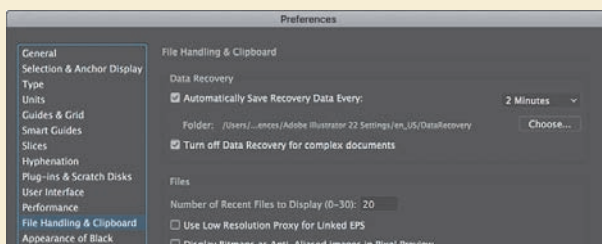
Szczegółowe, aktualizowane na bieżąco wskazówki i informacje na temat paneli, narzędzi i innych funkcji programu Illustrator znajdziesz na stronie internetowej firmy Adobe. Po wydaniu polecenia *Help/Illustrator Help (Pomoc/Pomoc programu Illustrator)* zostaniesz połączony z serwisem *Illustrator Help*, w którym znajdziesz rozbudowany system pomocy i dokumentację programu Illustrator, a także wiele łączy do ciekawych stron internetowych, przeznaczonych dla użytkowników tego programu. Serwis pomocy firmy Adobe skupia aktywnych użytkowników produktów Adobe, członków zespołów pracujących nad produktami Adobe, autorów i ekspertów. Znajdziesz tu najbardziej przydatne i aktualne informacje na temat produktów Adobe.

Odzyskiwanie danych



We właściwościach programu można wyłączyć funkcję odzyskiwania danych, a także zmienić ustawienia dotyczące częstotliwości zapisywania danych odzyskiwania — *Edit/Preferences/File Handling & Clipboard (Edycja/Preferencje/Obsługa pliku i schowek)* w systemie Windows lub *Illustrator CC/Preferences/File Handling & Clipboard (Illustrator CC/Preferencje/Obsługa pliku i schowek)* w systemie Mac OS.

Gdy program Illustrator zostanie ponownie uruchomiony po awarii, masz możliwość odzyskania plików, nad którymi pracowałeś, dzięki czemu nie utracisz efektów wielogodzinnej twórczości. Odzyskane pliki, które zostaną otwarte w programie, otrzymają w nazwie dopisek *[Recovered]* (*[Odzyskany]*).



Pytania

- 1 Opisz dwa sposoby zmieniania widoku dokumentu.
- 2 Podaj metody włączania narzędzi w programie Illustrator.
- 3 W jaki sposób można zapisać położenie paneli i ich widoczność?
- 4 Opisz kilka sposobów przeglądania obszarów roboczych.
- 5 Omów zalety samodzielnego zarządzania układem okien w programie Illustrator.

Odpowiedzi

- 1 Można w tym celu skorzystać z menu *View (Widok)*, by za pomocą dostępnych w nim poleceń powiększyć lub zmniejszyć widok dokumentu albo też dopasować go do rozmiarów ekranu. Można również użyć narzędzia *Zoom (Lupka)* (Q), którego przycisk znajduje się w panelu *Tools (Narzędzia)*. W celu zmiany powiększenia należy kliknąć wskazany fragment obrazu albo rozciągnąć nad dokumentem ramkę zaznaczenia. Powiększenie podglądu ilustracji można zmieniać także za pomocą skrótów klawiaturowych. Ponadto można również użyć panelu *Navigator (Nawigator)*, który pozwala przewijać ilustrację lub zmieniać powiększenie jej widoku bez dokonywania zmian w oknie dokumentu.
- 2 Aby włączyć dowolne narzędzie, należy kliknąć jego przycisk w panelu *Tools (Narzędzia)* lub zastosować odpowiedni skrót klawiaturowy. Na przykład wciśnięcie klawisza *V* pozwala włączyć narzędzie *Selection (Zaznaczenie)* (►). Wybrane narzędzie pozostanie aktywne, dopóki nie zostanie zmienione na inne.
- 3 W celu zapisania położenia paneli i preferencji wyświetlania należy wydać polecenie *Window/Workspace/New Workspace (Okno/Przestrzeń robocza/Nowa przestrzeń robocza)*. W ten sposób można tworzyć niestandardowe przestrzenie robocze i ułatwić sobie znalezienie potrzebnych kontrolek.
- 4 Nawigacja między obszarami roboczymi w programie Illustrator odbywa się poprzez wybranie numeru obszaru roboczego z listy *Artboard Navigation (Poruszanie się po obszarze roboczym)*, znajdującej się w lewej dolnej części okna dokumentu. Jeśli nic nie jest zaznaczone, włączone jest narzędzie *Selection (Zaznaczenie)* i nie jest aktywny tryb edycji obszaru roboczego, to można wybrać numer obszaru roboczego z listy *Artboard Navigation (Poruszanie się po obszarze roboczym)* w panelu *Properties (Właściwości)* lub skorzystać ze znajdujących się w nim przycisków ze strzałkami. Za pomocą analogicznych przycisków w lewym dolnym rogu okna dokumentu możesz przejść do pierwszego, poprzedniego, następnego i ostatniego obszaru roboczego. Obszary robocze można przeglądać także przy użyciu panelu *Artboards (Obszary robocze)* bądź skorzystać z panelu *Navigator (Nawigator)*, aby wyświetlić określony obszar roboczy za pomocą ramki zaznaczenia, którą można swobodnie przeciągać.
- 5 Przy użyciu funkcji *Arrange Documents (Ułóż dokumenty)* można ułożyć okna sąsiadujące co lub kaskadowo, także w grupach (kaskadowe wyświetlanie okien nie zostało omówione w tej lekcji). Funkcja ta może być użyteczna podczas pracy ze złożonymi projektami, wymagającymi porównywania wielu dokumentów programu Illustrator lub przenoszenia pomiędzy nimi elementów graficznych.

SKOROWIDZ

A

Adobe
 Bridge, 405
 Photoshop, 406
akapit
 zmiana właściwości, 255
aktywne malowanie, 233, 235
atrybuty wyglądu, 220, 359, 365

B

biblioteka Typekit, 27
biblioteki
 Creative Cloud, 8, 382, 395
 próbek, 217
blokowanie obiektów, 70

C

CMYK, 207, 226, 303
CSS, Cascading Style Sheets, 440, 451

D

deformowanie tekstu, 266
dokowanie paneli, 43
dokument PDF, 426
dzielenie grafiki, 435

E

edycja, 117
 atrybutów wyglądu, 359
 efektów, 368
 gradientów, 25, 302
 gradientu obrysu, 306
 grupy, 79
 kolorów, 15
 kolorystyki obiektów, 227
 krzywych, 190
 kształtów, 14, 117
 maski, 415
 miarki, 151
 obiektów, 351
 obrysów, 16
 obszarów roboczych, 144
 obwiedni, 267
 pędzla, 333

 artystycznego, 338
 ze wzorkiem, 346
próbki, 214
 próbki globalnej, 212
punktów, 191
stylu
 akapitowego, 262
 znakowego, 264
symboli, 387, 394
ścieżek, 117, 191, 332
tekstu, 26, 370
warstw, 281
wzorków, 323
efekt, 160, 355
 Drop Shadow, Dodaj cień, 31, 360, 366, 378
 Feather, Wtapianie, 366, 372
 Inner Glow, Blask wewnętrzny, 366, 372
 Offset Path, Przesunięcie ścieżki, 371
 Outer Glow, Blask zewnętrzny, 366, 372
 Roughen, Wprowadź nierówność, 381
 Transform, Przekształcenia, 366
 Warp, Wypaczenie, 366, 369, 370
efekty
 dynamiczne, 366
 edytowanie, 368
 Photoshopa, 372, 381
 rastrowe, 366
 wektorowe, 366
eksportowanie, 8
 kodu CSS, 449
 obszarów roboczych, 435
 zasobów, 435, 437, 451
elipsa
 edytowanie, 94

F

folder AppData, 3
font Typekit, 248
fonty zmienne, variable fonts, 7
format PDF, 426
formatowanie tekstu, 248
funkcja
 Arrange Documents, Ułóż dokumenty, 61

Image Trace, Obrys obrazu, 24
Live Paint, Aktywne malowanie, 232,
237

G

GPU, Graphics Processing Unit, 51
gradienty, 25, 301, 325
 dodawanie do obiektów, 311
 dodawanie koloru, 325
 edytowanie, 302
 korygowanie ustawień, 310
 liniowe, 301, 306
 obrysu, 306
 promieniste, 308–310
 przezroczyste, 312
 zmiana kierunku, 325
 zmiana kolorystyki, 309
 znaczniki, 301
grafika
 rastrowa, 34
 wektorowa, 34
grupa przycinania, 110
grupowanie
 elementów, 78
 kolorów, 221
grupy
 edytowanie, 79
 zagnieżdżone, 80
gwiazda, 100

I

ilustracje
 dokładne, 431
 przekształcanie, 17, 140
 stosowanie pędzla
 kaligraficznego, 329
 techniki zaznaczania, 62
 wyrównywanie, 29, 431
 zmienianie widoku, 49
importowanie
 obrazu, 406
 pliku tekstowego, 245
informacje
 o kolorze, 207
 o połączeniu, 422
instalacja, 2
interfejs użytkownika
 dopasowanie jasności, 48

K

kadrowanie zdjęcia, 408
kategoria Print, Drukowanie, 12
kod CSS, 440, 444, 446, 449
kolory, 204
 Adobe, 229
 dodatkowe, 217
 edytowanie, 15
 globalne, 237
 grupy, 221
 konwersja, 220
 niestandardowe, 209
 przydzielanie, 229
 stosowanie, 15
 stosowanie próbnika, 216
 tryby, 207
 zapisywanie, 210
 zapisywanie tint, 219
kontury, 271
konwersja kolorów, 220
kopiowanie
 atrybutów wyglądu, 220
 próbek, 211
 stylu CSS, 447
kroje pisma
 zmiennne, 7
kształty
 aktywne, 113
 edytowanie, 88
 elipsa, 94
 gwiazda, 100
 koło, 96
 linia, 101
 łączenie, 104, 139
 maskowanie obiektu, 418
 narzędzie
 Shape Builder, 22, 129
 Shaper, 103
 odbijanie, 190
 prostokąt, 88
 ścieżka, 134
 tworzenie, 88
 wielobok, 97
 wycinanie, 104
 wyrównanie obrysów, 95
 wyszukiwanie krawędzi obiektów, 106

L

- linie, 101
 - pomocnicze, 149, 150
 - pomocnicze wyrównania, 66
- lista
 - Artboard Navigation, Poruszanie się po obszarze roboczym, 56, 120, 150, 241, 256
 - Blend Mode, Tryb mieszania, 338
 - Color Mode, Tryb kolorów, 207, 431
 - Copies, Kopie, 321
 - Font Size, Ustaw rozmiar czcionki, 256
 - Font Style, Styl czcionki, 262
 - Pie Start Angle, Kąt początkowy wykresu kołowego, 94
 - Tile Type, Typ płytki, 321

Ł

- łączenie
 - elementów graficznych, 405
 - kształtów, 139
 - linii, 181
 - obiektów, 131
 - projektów, 402
 - ścieżek, 119, 350

M

- maski
 - edycja, 415
 - przezroczystości, 418
 - przycinające, 295, 414
- maskowanie
 - obiektu, 418
 - obrazu, 414
- menu
 - Effect, Efekty, 366
 - Effect/Stylize, Efekty/Stylizacja, 372
 - File/Document Color Mode, Plik/Tryb kolorów dokumentu, 207
 - Harmony Rules, Reguły harmonii, 223
 - kontekstowe, 47
 - paneli, 47
 - Preset, Ustawienie predefiniowane, 145
 - View, Widok, 49
 - Window, Okno, 42
 - Workspace, Przestrzeń robocza, 13
- miarki, 149
 - edytowanie, 151
 - globalne, 167
 - obszaru roboczego, 167

mieszanie kształtów, 317

- model
 - CMYK, 207
 - RGB, 207

N

- narzędzie
 - Anchor Point, Punkt kontrolny, 195
 - Artboard, Narzędzie obszaru roboczego, 145, 146
 - Blend, Tworzenie przejść, 19, 314, 318
 - Blob Brush, Kropla, 348, 349
 - Curvature, Krzywizna, 188, 189
 - Direct Selection, Zaznaczanie bezpośrednie, 38, 67, 90, 118, 173, 388
 - Ellipse, Elipsa, 22, 94
 - Eraser, Gumka, 124, 139, 351
 - Eyedropper, Kropłomierz, 220, 264
 - Free Transform, Przekształcanie swobodne, 161
 - Gradient, 26, 305
 - Hand, Rączka, 51, 134
 - Join, Połączenie, 201, 202
 - Knife, Nóż, 120, 139
 - Line Segment, Linia, 17, 19, 101
 - Live Paint Bucket, Aktywne wiadro z farbą, 233–235
 - Live Shape, Kształt aktywny, 113
 - Magic Wand, Różdżka, 69
 - Paintbrush, Pędzel, 331
 - Pen, Pióro, 171, 183, 203
 - Pencil, Ołówek, 20, 198
 - Polygon, Wielokąt, 98
 - Puppet Warp, Wypaczenie marionetkowe, 7
 - Puppet Warp, Zniekształcenie marionetkowe, 164–167
 - Rectangle, Prostokąt, 13, 22, 38, 88
 - Reflect, Odbijanie, 157, 158, 190
 - Reshape, Przekształcanie, 135
 - Rotate, Obracanie, 18, 158
 - Rounded Rectangle, Prostokąt zaokrąglony, 92, 94
 - Scale, Skalowanie, 134, 155
 - Scissors, Nożyczki, 117, 139
 - Selection, Zaznaczanie, 20, 24, 38, 65, 83
 - Shape Builder, Generator kształtów, 22, 129, 233
 - Shaper, 20, 103, 113
 - Smooth, Gładzik, 332

Star, Gwiazda, 100
Symbol Scruncher, Zbliżanie symboli, 394
Symbol Sprayer, Rozpylanie symboli, 394
Touch Type, Tekst dotykowy, 256, 257, 273
Type, Tekst, 26, 52, 241
Width, Szerokość, 135
Zoom, Lupka, 50

O

obiekt

bez nazwy, 451
kluczowy, 74
tekstowy, 242, 252
 zmiana rozmiaru, 258
 zmiana kształtu, 258
z konturu, 123

obiekty

blokowanie, 70
edytowanie, 351
edytowanie kolorystyki, 227
łączenie, 131
oblewanie tekstem, 265
obracanie, 158
odbijanie, 156
pochylenie, 163
przekształcanie, 153
rozmieszczanie, 75, 81, 154
skalowanie, 154
ukrywanie, 70
wypełnianie wzorkami, 319
wyrównywanie, 73
wyrównywanie względem obszaru roboczego, 76
zaznaczanie, 65, 81
zaznaczanie w trybie Outline, 72

obracanie obiektów, 158

obrazy

dołączane, 422
osadzanie, 423
rastrowe, 23, 34
zastępowanie, 424

obrysy, 16, 95, 361

usuwanie, 341
w postaci pociągnięcia pędzla, 334

obsługa

Bibliotek Creative Cloud, 395
obszarów roboczych, 36, 55

obszar tekstowy, 242

obszary robocze, 32, 36, 55, 143

dotykowe, 52
edytowanie, 144
eksportowanie, 435
Essentials, Podstawy, 45
nawigacja, 61
przełączanie, 45
wyrównywanie, 146
zapisywanie, 46
zmiana

 kolejności, 148
 nazw, 147
 rozmiaru, 167
 ułożenia, 149

obwiednie, 66, 153, 266

 edytowanie, 267

odbijanie

 kształtu, 190
 obiektów, 156

odręczny napis, 24

odsyłacz

 Advanced Options, Opcje
 zaawansowane, 87
 More Settings, Więcej ustawień, 87

odzyskiwanie danych, 60

okno dialogowe

 Art Brush Options, Opcje pędzla artystycznego, 337
 Artboard Options, Opcje obszaru roboczego, 147
 Blend Options, Opcje przejść, 19, 315, 318
 Bristle Brush Options, Opcje pędzla z włosia, 339
 Calligraphic Brush Options, Opcje pędzla kaligraficznego, 333
 Color Picker, Próbnik kolorów, 208, 216
 CSS Export Options, Opcje eksportu formatu CSS, 449
 Document Setup, Ustawienia dokumentu, 87
 Drop Shadow, Dodaj cień, 31, 367
 Edit Colors, Edytuj kolory, 224
 Export for Screens, Eksportuj dla ekranów, 439
 Filter Gallery, Galeria filtrów, 372
 Graphic Style Options, Opcje stylu graficznego, 375
 Illustrator Options, Opcje programu
 Illustrator, 13, 64

- okno dialogowe
 - Layer Options, Opcje palety Warstwy, 279, 280
 - Missing Fonts, Brakujące czcionki, 276, 357, 404
 - Move, Przesuwanie, 18
 - New Brush, Nowy pędzel, 337, 344
 - New Document, Nowy dokument, 9, 12, 86
 - New Swatch, Nowa próbka, 210
 - Paintbrush Tool Options, Opcje narzędzia Pędzel, 333
 - Paragraph Style Options, Opcje stylu akapitowego, 262
 - Pattern Brush Options, Opcje pędzla wzorka, 344
 - Pencil Tool Options, Opcje narzędzia Ołówek, 198
 - Photoshop Import Options, Opcje importu w programie Photoshop, 410, 411
 - Place, Umieść, 406, 412
 - Recolor Artwork, Ponowne kolorowanie kompozycji, 227, 228, 237
 - Reflect, Odbij, 98, 102
 - Save Selection, Zapisz zaznaczenie, 72
 - Shear, Ścinanie, 163
 - Stroke Options, Opcje obrysu, 343
 - Swatch Options, Opcje próbki, 15, 212, 221
 - Symbol Options, Opcje symbolu, 30, 388, 390
 - Text Import Options, Opcje importu tekstu, 246
 - Unembed, Cofnij osadzenie, 423
 - Warp Options, Opcje wypaczenia, 369, 370
 - Width Point Edit, Edycja punktu szerokości, 136
- opcja
 - Adjust Adjoining Width Points, Dostosuj sąsiadujące punkty szerokości, 137
 - Align to Artboard, Wyrównaj do obszaru roboczego, 29
 - Arc, Łuk, 369
 - Artistic_Calligraphic, Artystyczne_Kaligrafia, 331
 - Color Mixer, Mikser kolorów, 31, 209
 - Constrain Width And Height Proportions, Zachowaj proporcje szerokości i wysokości, 155, 419
 - Create Report, Utwórz raport, 425
 - Full Document, Pełny dokument, 436
 - Global, Ogólny, 210
 - Grid, Siatka, 321
 - Horizontal, Pozioma, 98
 - Ignore White, Ignoruj biel, 24
 - Keep selected, Zachowaj zaznaczone, 198
 - Layout, Układ, 45
 - Link, Połącz, 23, 406, 407
 - Link Corner Radius Values, Połącz wartości promienia narożnika, 90
 - Low Fidelity Photo, Zdjęcie niskiej jakości, 107
 - Mode, Tryb, 31
 - Multiply, Mnożenie, 338
 - Opacity, Krycie, 31
 - Paste Remembers Layers, Wklejanie pamięta warstwy, 292
 - Path/Offset Path, Ścieżki/Przesunięcie ścieżki, 371
 - Preview, Podgląd, 15, 18, 31, 156
 - Rasterize Unsupported Art, Rasteryzuj nieobsługiwaną grafikę, 450
 - Relink linked files to document, Połącz ponownie pliki z dokumentem, 425
 - Reset Essentials, Wyzeruj Podstawy, 328
 - Rounding, Zaokrąglenie, 90
 - Scale Corners, Skalowanie narożników, 324
 - Scale Strokes & Effects, Skaluj obrysy i efekty, 157, 167, 324
 - Show Bristle Brushes, Pokaż Pędzle z włosia, 339
 - Show Gradient Swatches, Pokaż próbki gradientów, 304
 - Show Import Options, Pokaż opcje importu, 246, 410, 412
 - Show Mesh, Pokaż siatkę, 165
 - Show Pattern Brushes, Pokaż pędzle wzorka, 343
 - Side Tile, Płytką boczną, 345
 - Size Tile to Art, Ustaw płytkę do kompozycji, 322
 - Small List View, Mała lista, 386
 - Small Thumbnail View, Małe miniaturki, 47
 - Snap to Pixel, Przyciągaj do pikseli, 431
 - Stroke Weight, Grubość obrysu, 359

- Swatches, Próbki, 79
- Transform Object, Przekształcanie obiektów, 324
- Transform Pattern Only, Przekształcaj tylko wzorek, 324
- Transform Patterns, Przekształcanie wzorów, 324
- View/Smart Guides, Widok/Inteligentne linie pomocnicze, 66
- View/Snap to Pixel, Widok/Przyciągaj do pikseli, 431
- X Offset, X Przesunięcie, 31
- osadzanie obrazu, 410, 423

P

pakiety, 425

panel

- Adobe Color Themes, Motywy Adobe Color, 229
- Align, Wyrównaj, 43, 44, 77
- Appearance, Wygląd, 319, 355, 358
- Artboards, Obszary robocze, 46, 57, 147
- Artistic_Calligraphic, Artystyczne_Kaligrafia, 331
- Artistic_Paintbrush, Artystyczne_Pędzel, 335
- Asset Export, Eksport zasobów, 8, 437
- Borders_Lines, Obwódki_Linie, 29
- Brushes, Pędzle, 328
- Character, Typografia, 9, 251, 254
- Character Styles, Style znakowe, 263
- Color, Kolor, 206
- Color Guide, Wzornik kolorów, 208, 222
- Color Mixer, Mikser kolorów, 209, 210
- Control, Sterowanie, 9, 45
- CSS, 441, 442, 448
- CSS Properties, Właściwości
- Gradient, 301
- Graphic Styles, Style graficzne, 373, 375
- Image Trace, Obrys obrazu, 24, 108
- Layers, Warstwy, 16, 42, 276, 278
- Libraries, Biblioteki, 44, 384, 395–399
- Links, Łączy, 399, 422
- Navigator, Nawigator, 54
- Paragraph, Akapit, 255
- Paragraph Styles, Style akapitowe, 398
- Pathfinder, Filtry ścieżek, 44, 139
- Pattern Options, Opcje wzorka, 321, 322
- Properties, Właściwości, 6, 9, 15, 19, 40
- Stroke, Obrys, 96, 197

- Swatches, Próbki, 15, 47
- Symbols, Symbole, 30, 385, 390
- Tools, Narzędzia, 13, 17, 19, 37, 39
- Transform, Przekształcania, 44, 159
- Transparency, Przezroczystość, 338, 420, 421
- Vonster Pattern Styles, Style wzorków Vonster, 374

panele

- dokowanie, 43
- niestandardowe narzędzi, 40

parametr

- Baseline Shift, Ustaw przesunięcie linii bazowej, 28
- Bend, Wygnij, 369
- H Spacing, Odstęp w poziomie, 322
- Horizontal Scale, Skalowanie w poziomie, 257
- Leading, Ustaw interlinię, 254
- Location, Położenie, 307
- Opacity, Krycie, 358
- Size, Rozmiar, 126
- Space After Paragraph, Odstęp po akapicie, 256
- Vertical, Pionowo, 268
- Bend, Wygnij, 267
- Fidelity, Dokładność, 198

pasek

- aplikacji, 36
- stanu, 37

pędzle, 29, 327, 329

- artystyczne, 335
- edycja, 338
- z obrazu, 336
- edycja, 333
- kaligraficzne, 329
- z włosia, 339–342
- ze wzorkiem, 342, 344, 346
- edycja, 346
- malowanie, 346
- tworzenie, 344

plakaty

- umieszczanie tekstu, 238
- wykorzystanie pędzli, 326

plik ustawień programu, 3

pliki tekstowe, 245

podwarstwy, 278, 280

pole

- Fill, Wypełnienie, 21, 22, 99
- Font Family, Ustaw rodzinę czcionek, 27, 28, 251

- pole
 - Font Size, Ustaw rozmiar czcionki, 252
 - Search Typekit, 250
 - Spacing, Odstęp, 345
 - Stroke, Obrys, 102, 220
- polecenie
 - Align, Wyrównaj, 43
 - Bring to Front, Przesuń na wierzch, 96
 - Crop Image, Kadruj obraz, 409
 - Disable Opacity Mask, Wyłącz maskę kryjącą, 420
 - Distort & Transform/Pucker & Bloat, Zniekształcenie i przekształcenie/Wklęsnięcie i wybrzuszenie, 160
 - Distort & Transform/Twist, Zniekształcenie i przekształcenie/Skręcenie, 161
 - Duplicate Swatch, Powiel próbkę, 211
 - Edit/ Edycja/
 - Copy, Kopiuuj, 21
 - Edit Colors/Convert to CMYK, Edytuj kolory/ Konwertuj na CMYK, 220
 - Edit Colors/Recolor Artwork, Edytuj kolory/Zmień kolory kompozycji, 229
 - Paste, Wklej, 21
 - Paste in Front, Wklej na wierzch, 91, 272
 - Paste in Place, Wklej w miejscu, 272
 - Preferences/Selection & Anchor Display, Preferencje/Zaznaczanie i wyświetlanie punktów kontrolnych, 9, 172
 - Undo Align, Cofnij wyrównanie, 74, 76
 - Undo Art Stroke, Cofnij Obrys artystyczny, 336
 - Undo Ellipse, Cofnij Elipsa, 110
 - Undo Link Threaded Text, Cofnij Połącz tekst powątkowany, 247
 - Undo Move, Cofnij Przesunięcie, 70
 - Undo Pen, Cofnij Pióro, 172
 - Undo Scale, Cofnij skalowanie, 242
 - Undo Width Point Change, Cofnij Zmiana punktu szerokości, 136
 - Effect/ Efekty/
 - Apply Drop Shadow, Zastosuj Dodaj cień, 368
 - Apply Twist, Zastosuj Skręcenie, 161
 - Style/Drop Shadow, Stylizacja/ Dodaj cień, 367
 - Export for Screens, Eksportuj dla ekranów, 435
 - File/ Plik/
 - Export Selection, Eksportuj zaznaczenie, 437
 - Export/Export for Screens, Eksportuj/Eksportuj dla ekranów, 435
 - New, Nowy, 12
 - Open, Otwórz, 12, 35
 - Place, Umieść, 23
 - Save As, Zapisz jako, 13
 - Fit Artboard in Window, Zmieść obszar roboczy w oknie, 74
 - Help/Illustrator Help, Pomoc/Pomoc programu Illustrator, 60
 - Illustrator CC/Preferences/Selection & Anchor Display, Illustrator CC/Preferencje/Zaznaczanie i wyświetlanie punktów kontrolnych, 9, 192
 - Image Trace, Obrys obrazu, 106
 - Join, Złącz, 119, 203
 - Make Clipping Mask, Utwórz maskę przycinania, 417
 - Merge Selected, Połącz zaznaczone, 288, 296
 - Object/ Obiekt/
 - Arrange/Bring to Front, Ułóż/ Przesuń na wierzch, 81, 128, 164, 266
 - Arrange/Send to Back, Ułóż/Przesuń do tyłu, 286
 - Arrange/Send to Back, Ułóż/Przesuń na spód, 417
 - Blend/Blend Options, Stwórz przejście/Opcje przejść, 315
 - Blend/Make, Stwórz przejście/ Utwórz, 317
 - Blend/Replace Spine, Stwórz przejście/Zastąp grzbiet, 316
 - Clipping Mask/Release, Maska przycinania/Usuń, 110
 - Compound Path/Make, Ścieżka złożona/Utwórz, 128
 - Group, Grupuj, 21, 31, 80
 - Hide/Selection, Ukryj/Zaznaczenie, 23, 71, 83

Image Trace/Expand, Obrys obrazu/
Rozwiń, 113

Live Paint/Make, Aktywne
malowanie/Utwórz, 233

Live Paint/Merge, Aktywne
malowanie/Scal, 235

Lock/Selection, Zablokuj/
Zaznaczenie, 70

Make Pixel Perfect, Ulepsz według
pikseli, 434

Path/Join, Ścieżki/Złącz, 9, 119

Path/Outline Stroke, Ścieżki/
Kontury obrysu, 102, 124

Path/Simplify Ścieżki/Uproszczenie,
124

Show All, Pokaż wszystko, 110, 324

Text Wrap/Make, Oblewanie
tekstem, 265

Transform/Reflect, Przekształć/
Odbij, 102

Transform/Rotate, Przekształć/
Obróć, 197

Transform/Transform Again,
Przekształć/ Przekształć
ponownie, 18

Unlock All, Odblokuj wszystko, 29,
70, 319

Reset Essentials, Wyzeruj Podstawy, 35

Select/ Zaznacz/
All, Wszystko, 29

All on Active Artboard, Wszystko
w aktywnym obszarze roboczym,
91, 112

Deselect, Usuń zaznaczenie, 18, 41,
48, 69, 72, 74

Same, Jednakowe, 71

Same/Symbol Instance, Jednakowe/
Przykład symbolu, 31

Same/Stroke Color, Jednakowe/
Kolor obrysu, 72

Scarf, Scarf, 73, 75

Show AllLayers, Pokaż wszystkie
warstwy, 287

Small List View, Mała lista, 47

Stylize/Drop Shadow, Stylizacja/Dodaj
cień, 31

Type/ Tekst/
Area Type Options, Opcje tekstu
akapitowego, 259

Change Case/Upper Case, /Zmień
wielkość/Wielkie litery, 269

Create Outlines, Zamień na krzywe,
272

Fill With Placeholder Text, Wypełnij
tekstem zastępczym, 245

Insert Special Character/Symbols/
Bullet, Wstaw znak specjalny/
Symbole/Punktor, 241

Type on a Path/Type on a Path
Options, Tekst na ścieżce/Opcje
tekstu na ścieżce, 269

View/ Widok/
Actual Size, Naturalna wielkość, 50

Fit All in Window, Zmieść wszystko
w oknie, 55, 64, 68

Fit Artboard in Window, Zmieść
obszar roboczy w oknie, 12, 23, 35,
50, 143

GPU Preview, Podgląd GPU, 53, 81,
101, 316

Hide Bounding Box, Ukryj
obwiednię, 153

Hide Edges, Ukryj krawędzie, 155

Hide Gradient Annotator, Ukryj
oznaczenie gradientu, 304, 312

Outline, Kontur, 53, 72, 284, 315, 416

Overprint Preview, Podgląd
nadruku, 53

Pixel Preview, Podgląd pikseli, 54

Preview on CPU, Wyświetl podgląd
na CPU, 284

Rulers/Show Rulers, Miarki/Pokaż
miarki, 150

Show Bounding Box, Pokaż
obwiednię, 153

Show Grid, Pokaż siatkę, 93

Show Text Threads, Pokaż wątki
tekstu, 247

Smart Guides, Inteligentne linie
pomocnicze, 67, 89, 97, 134

Snap to Pixel, Przyciągaj do pikseli, 432

Steam, Steam, 201

Zoom, 126

Zoom In, Powiększ, 17, 49, 314

Zoom Out, Zmniejsz, 49, 134, 177

Window/ Okno/
Align, Wyrównaj, 77

Arrange/Tile, Ułóż/Śasiadująco, 58

Artboards, Obszary robocze, 46, 57,
147

- polecenie
 - Brush Libraries/Borders/Borders_
 - Lines, Biblioteki pędzli/Obwódki/Obwódki_Linie, 29
 - Brushes, Pędzle, 329
 - Color, Kolor, 209
 - Color Themes, Motywy Adobe Color, 229
 - CSS Properties, Właściwości CSS, 441
 - Gradient, Gradient, 301, 302
 - Graphic Styles, Style graficzne, 373, 374, 417
 - Layers, Warstwy, 16
 - Libraries, Biblioteki, 395
 - Links, Łączy, 422
 - Pattern Options, Opcje wzoru, 321
 - Swatches, Próbkki, 215
 - Symbols, Symbole, 30, 385, 386
 - Transform, Przekształcenia, 407
 - Transparency, Przezroczystość, 320, 419
 - Type/Character, Tekst/Typografia, 251, 257
 - Type/Paragraph, Tekst/Akapit, 255
 - Type/Paragraph Styles, Tekst/Style akapitowe, 260
 - Workspace/Essentials, Przestrzeń robocza/Podstawy, 13, 35, 46, 64
 - Workspace/New Workspace, Przestrzeń robocza/Nowa przestrzeń robocza, 46, 61
 - Workspace/Reset Essentials, Przestrzeń robocza/Wyzeruj Podstawy, 13, 43, 142, 170, 357
 - Workspace/Reset Essentials, Przestrzeń robocza/Wyzeruj Podstawy, 46
- procesor graficzny, 51
- program
 - Adobe Bridge, 405
 - Adobe Photoshop, 406
- próbka
 - PANTONE, 218
 - Pompadour, 319
- próbki
 - edytowanie, 212, 214
 - tworzenie kopii, 211
 - globalne, 212
- próbnik
 - Fill, Wypełnienie, 183
 - kolorów, 216
 - Stroke, Obrys, 183
- przejścia, 19
 - barw, 325
 - kolorystyczne, 317
 - liczba kroków, 314
 - między obiektami, 314
 - modyfikowanie, 315
- przekształcanie
 - gładkiego punktu węzłowego, 203
 - ilustracji, 17, 140
 - Move, Przesuń, 18
 - obiektu, 153
 - obrazu, 407
 - punktów gładkich, 179
 - tekstu, 244
 - w kontury, 271
 - w krzywe, 273
- przełączanie przestrzeni roboczych, 45
- przestrzeń robocza, *Patrz* obszary robocze
- przewijanie dokumentu, 52
- przycisk
 - Add Fonts from Typekit, Dodaj czcionki, 27, 249
 - Add New Effect, Dodaj nowy efekt, 381
 - Add New Fill, Dodaj nowe wypełnienie, 319, 363, 364
 - Add New Stroke, Dodaj nowy obrys, 362
 - Align Stroke to Center, Wyrównaj obrys do środka, 362
 - Align Stroke to Inside, Wyrównaj obrys do wewnątrz, 96
 - Align to Selection, Wyrównaj do zaznaczenia, 29, 290
 - Apply Typekit Filter, Zastosuj filtr Typekit, 250
 - Arrange, Ułóż, 31, 96
 - Arrange Documents, Ułóż dokumenty, 59
 - Brush Libraries Menu, Menu Biblioteki pędzli, 331
 - Change All, Zastap wszystko, 277
 - Choose, Wybierz, 436, 439
 - Clear Filter, Wyczyść filtr, 251
 - Close, Zamknij, 357, 404
 - Consolidate All, Konsoliduj wszystko, 59
 - Convert Selected Anchor Points to Corner, Konwertuj zaznaczone punkty kontrolne do narożnych, 194
 - Copy, Kopiuć, 18, 98

Copy Selected Style, Kopiuj zaznaczony styl, 447
 Create New Layer, Utwórz nową warstwę, 17, 278
 Create New Style, Utwórz nowy styl, 263
 Crop Image, Kadruj obraz, 409
 Display Color Bars, Wyświetl paski koloru, 228
 Draw Inside, Rysuj wewnątrz, 340
 Draw Normal, Rysuj normalnie, 110, 341
 Edit Artboards, Edytuj obszary robocze, 143, 146
 Edit Symbol, Edytuj symbol, 387
 Effect, Wybierz efekt, 31, 160
 Exit, Zakończ, 146
 Expand, Rozwiń, 24, 113
 Export Artboard, Eksportuj obszar roboczy, 436
 Export Selected CSS, Eksportuj wybrane pliki CSS, 449
 Extend Arrow Tip Beyond End of Path, Rozszerzanie grotu, 197
 Flip Along Horizontal Axis, Odbij wzdłuż osi poziomej, 21, 138, 387, 408
 Generate CSS, Generuj CSS, 447, 448
 Get Colors From Selected Art, Pobierz kolory z zaznaczonej kompozycji, 228
 Gradient Options, Opcje gradientu, 25
 Group, Grupuj, 20, 78, 101, 112
 Hide Color Group Storage, Ukryj obszar grupy kolorów, 227, 230
 Horizontal Align Center, Wyrównanie do środka w poziomie, 29, 77
 Horizontal Align Right, Wyrównanie do prawej w poziomie, 194
 Horizontal Distribute Space, Poziome rozmieszczenie odstępów, 76
 Image Trace, Obrys obrazu, 24, 107, 113
 Image Trace Panel, Otwórz panel Obrys obrazu, 107
 Isolate Group, Izoluj grupę, 110
 Justify With Last Line Aligned Right, Justowanie z ostatnim wierszem wyrównanym w prawo, 255
 Link Harmony Colors, Połącz kolory harmonii, 228
 Locate Object, Ustal położenie obiektu, 285, 414
 Make Mask, Utwórz maskę, 419
 Make Sides Equal, Wyrównaj krawędzie, 99
 Make/Release Clipping Mask, Utwórz/Usuń Maskę przycinania, 296, 352
 More Options, Więcej opcji, 28, 75, 256
 New Artboard, Nowy obszar roboczy, 144
 New Color Group, Nowa grupa kolorów, 221
 New Swatch, Nowa próbka, 213, 217
 New Symbol, Nowy symbol, 30, 390
 Options of Selected Object, Opcje zaznaczonego obiektu, 343
 Perspective Distort, Zniekształcenie perspektywy, 162
 Place, Umieść, 23
 Rearrange All, Ułóż ponownie wszystkie, 149
 Recolor, Ponowne kolorowanie, 229
 Recolor Artwork, Ponowne kolorowanie, 227
 Relink, Łącz ponownie, 424
 Replace Symbol, Zastąp symbol, 392
 Reverse Gradient, Odwróć gradient, 313
 Save Changes To Color Group, Zapisz zmiany w grupie kolorów, 226
 Save Color Group To Swatch Panel, Zapisz grupę kolorów w panelu próbki, 223
 Select All Pins, Zaznacz wszystkie punkty, 165
 Set Base Color To The Current Color, Ustaw kolor bazowy jako kolor bieżący, 222, 224
 Show Color Group Storage, Pokaż obszar grupy kolorów, 229, 232
 Show Filters, 249
 Show Package, Pokaż pakiet, 425
 Superscript, Indeks górny, 254
 Swatches, Próbki, 21, 25
 Sync Fonts, Synchr. czcionki, 357
 Unembed, Cofnij osadzenie, 423
 Unite, Połącz, 132
 Unlink Harmony Colors, Rozłącz kolory harmonii, 225
 Update Link, Uaktualnij łącze, 400
 Vertical Align Bottom, Wyrównanie do dołu w pionie, 73
 Vertical Align Center, Wyrównanie do środka w pionie, 146
 Vertical Align Top, Wyrównanie do góry w pionie, 75
 Warp Options, Opcje wypaczenia, 268

punkt początkowy miarki, 167

punkty

gładkie, 175, 179, 194

kierunkowe, 180

narożne, 175, 179, 194

węzłowe, 74, 172, 193

R

ramka

tekstu, 242, 243

zaznaczenia, 66, 68

RGB, 207

rodzaje narożników, 345

rozmieszczanie

dokumentów, 58

obiektów, 75, 81

rysowanie

elipsy, 94

filiżanki, 184

gwiazdy, 100

koła, 96

kształtu, 13

linii, 101

krzywych, 175

prostych, 174, 199

przerywanej, 196

narzędzie

Blob Brush, 348

Paintbrush, 331

Shaper, 103

odręcznych ścieżek, 20

prostokątów, 88

serii linii krzywych, 178

tryby, 108

wieloboków, 97

S

sekcja

Assets/Fonts, Zasoby/Czcionki, 276, 356

Bleed, Spad, 87

Character, Typografia, 27, 28, 252

Color Groups, Grupy kolorów, 225

Distortion, Zniekształcenie, 267, 369

Export Type, Typ eksportu, 390

Formats, Formaty, 436

Preset Details, Szczegóły ustawień domyślnych, 12

Puppet Warp, Zawinięcie marionetkowe, 165

Quick Actions, Szybkie operacje, 24

Scale, Skalowanie, 324

Transform, Przekształcenia, 94

siatka, 93

pikseli, 431, 433

wyrównanie obiektów, 451, 433

skalowanie

efektów, 379

obiektów, 154

obrysów, 379

stosowanie kolorów, 15

strzałki, 197

style

akapitowe, 260

edycja, 262

CSS, 440, 447

graficzne, 373, 446

aktualizowanie, 376

modyfikowanie tekstu, 376

modyfikowanie warstwy, 378

stosowanie, 375

tworzenie, 375

tekstowe, 248, 260

znakowe, 262, 273, 444

edycja, 264

suwak Adjust Brightness, Dopasuj

jasność, 225

suwaki CMYK, 231

symbole, 30, 385

dynamiczne, 388, 401

edytowanie, 387

narzędzia do edytowania, 394

powielanie, 391

przerywanie połączenia, 393

tworzenie, 389

warstwy, 393

zastępowanie, 392

Ś

ścieżka przycinania, 110

ścieżki

edytowanie, 117, 191, 332

łączenie, 119, 350

przekształcanie w kontury, 139

składniki, 176

umieszczanie tekstu, 268, 270

zaznaczanie, 172

złożone, 127

zmiana kształtu, 134

T

tekst, 239

akapitowy, 242, 244

deformowanie, 266

dodawanie obrysu i wypełnienia, 363

dotykowy, 256

edycja, 26

efekt Warp, Wypaczenie, 369, 370

fonty, 248

formatowanie, 248

hinting, 271

na ścieżkach zamkniętych, 270

nadmiarowy, 273

oblewanie obiektu, 265

ozdobny, 241, 244

próbkowanie właściwości, 264

przekształcanie w kontury, 271

przekształcenia, 244

tworzenie łamów, 259

umieszczanie na ścieżce, 268

użycie obwiedni, 266

wątki, 246, 273

zmiana

koloru, 253

rozmiaru, 252

stylu, 248

właściwości, 253

tinta, 219, 237

tryb

Outline, 72, 284, 315

Pixel Preview, 54, 431

tryby

koloru, 207

kształtowania, 132, 139

rysowania, 108

Draw Behind, Rysuj z tyłu, 108, 111

Draw Inside, Rysuj wewnątrz, 109

Draw Normal, Rysuj normalnie, 108

tworzenie

dokumentu PDF, 426

gradientów, 25

kodu CSS, 440

kształtów, 22

masek

przezroczystości, 418

przycinających, 295, 414

nowego dokumentu, 12, 86

obrysu, 361

pakietu, 425

pędzla artystycznego, 336

plam, 348

podwarstw, 280

przejąć, 19, 314

stylu graficznego, 375

symboli, 389

warstw, 278

wypełnienia, 361

U

uchwyty kierunkowe, 176

ukrywanie obiektów, 70

ustawienia domyślne, 2

usuwanie obrysu, 334, 341

W

warstwy, 16, 275, 277

atrybuty wyglądu, 294

edytowanie, 281

powielanie zawartości, 289

przenoszenie zawartości, 282

scalanie, 288

symbolu, 393

tworzenie, 278

wklejanie, 291

wyświetlanie, 284

zmiana kolejności, 286, 293, 297

znajdowanie, 281

wątki tekstu, 246, 273

widżet punktu środkowego, center point

widget, 89

wypełnienie, 361

gradientowe, 301, 304, 325

wyrównywanie

do obiektu kluczowego, 74

ilustracji, 29, 431

obiektów, 73, 76, 433

obrysów, 95

punktów węzłowych, 74

wyszukiwanie

krawędzi obiektów, 106

zasobów, 60

wyświetlanie warstw, 284

wzorki, 319

edytowanie, 323

niestandardowe, 320

stosowanie, 323

Z

- zachowywanie ustawień, 3
- zakładka Learn, Nauka, 60
- zamiana konturów na obiekty, 123
- zaokrąglanie punktów narożnych, 14, 89, 191
- zapisywanie koloru, 210
- zasoby
 - tekstowe, 8
 - biblioteczne, 401
- zaznaczanie
 - ilustracji, 62
 - obiektów, 65, 81
 - obiektów w trybie Outline, 72
 - podobnych obiektów, 71
 - ścieżek, 172
- zdjęcie
 - kadrowanie, 408
- zmiana
 - kierunku gradientu, 325
 - kolejności
 - atrybutów wyglądu, 365
 - obszarów roboczych, 148
 - warstw, 286, 293
- koloru
 - tekstu, 253
 - gradientu promienistego, 309
- kształtu
 - obiektów tekstowych, 258
 - ścieżki, 134
- nazw obszarów roboczych, 147
- opcji pędzla z włosia, 339
- rozmiaru
 - obiektu tekstowego, 258
 - obszaru roboczego, 167
 - ramki tekstu, 243
 - tekstu, 252
- ułożenia obszarów roboczych, 149
- właściwości
 - akapitu, 255
 - tekstu, 253
 - gradientu, 301

PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY HELION —



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

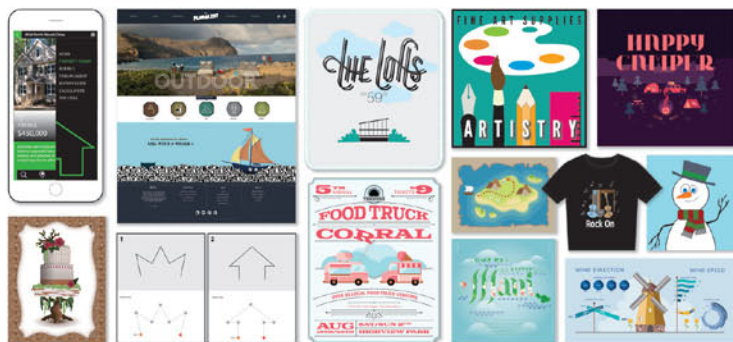
<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA
Helion

Adobe Illustrator CC

OFICJALNY PODRĘCZNIK

Wydanie II



Illustrator — najlepsze narzędzie dla grafika!

Adobe Illustrator CC jest flagową aplikacją Adobe służącą do tworzenia grafiki wektorowej. Umożliwia tworzenie logo, ikon, rysunków, typografii i ilustracji na potrzeby materiałów drukowanych, stron WWW, aplikacji interaktywnych czy wideo. Stale rośnie liczba artystów i zawodowców, dla których Illustrator jest podstawowym narzędziem pracy. Początki pracy z tym programem bywają trudne, ze względu na jego złożoność oraz mnogość funkcji i narzędzi. Poświęć wolny czas i naucz się, jak wykorzystywać najlepsze możliwości Illustratora!

Ta książka należy do serii *Oficjalny podręcznik*, którą uważa się za najlepszy materiał szkoleniowy na rynku. To nieoceniona pomoc dla osób uczących się obsługi programu, jak i dla chcących się zapoznać z nowościami w wersji CC 2018. Wyjaśniono tu poszczególne funkcje programu, zaprezentowano szereg użytecznych wskazówek i mnóstwo przydatnych technik. Dzięki ćwiczeniom i udostępnionym materiałom łatwiej utrwalisz wiedzę. W ten sposób książka umożliwia zarówno zdobycie solidnych podstaw, jak i opanowanie zaawansowanych funkcji oprogramowania.

W tym podręczniku znajdziesz:

- rozpoczęcie pracy z Illustratorem
- zasady i techniki edycji obrazu
- nowe narzędzia Illustratora, takie jak *Puppet Warp* czy biblioteki *Creative Cloud*
- korzystanie z efektów i stylów graficznych
- praca z tekstem i kolorami
- łączenie projektów Illustratora z innymi aplikacjami Adobe

Brian Wood — to doświadczony projektant stron internetowych. Jest również certyfikowanym instruktorem Adobe takich aplikacji jak Acrobat 9 Pro, Illustrator CS4, Dreamweaver CS4, InDesign CS3 i Photoshop CS3. Napisał sporo cenionych podręczników i opracował szereg autorskich filmów szkoleniowych.

Prowadzi bardzo popularny wideoblog BrianWoodTips.com

Helion
helion.pl
HELION SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
helion@helion.pl
INFORMATYKA W NAJLEPSZYM WYDANIU

Sprawdź nasze szkolenia!

SZKOLENIA
AKADEMIA IT & BUSINESS
WWW.SZKOLENIA.HELION.PL

KOD KORZYŚCI
Slegnij po więcej! ▶



ISBN 978-83-283-4767-0



9 788328 347670

Cena: 79,00 zł

