

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Adobe Illustrator CS/CS PL. Oficjalny podręcznik

Autorzy: The official training workbook
from Adobe Systems, Inc.

Tłumaczenie: Sławomir Dzieniszewski, Jacek Smycz
ISBN: 83-7361-522-9

Tytuł oryginału: [Adobe Illustrator CS Classroom in a Book](#)

Format: B5, stron: 464 + 4 strony kolorowej wkładki



Polecane przez firmę Adobe źródło wiedzy o programie Illustrator CS

- Wykorzystaj narzędzia rysunkowe
- Zmodyfikuj atrybuty obiektów
- Zastosuj wypełnienia i kontury
- Przygotuj pracę do druku

Adobe Illustrator to jedna z najpopularniejszych i najbardziej uniwersalnych aplikacji do tworzenia rysunków wektorowych. Wykonane w niej projekty można wykorzystać w publikacjach drukowanych, prezentacjach multimedialnych i na stronach WWW. Rozbudowane narzędzia rysunkowe, liczne efekty specjalne, mechanizmy warstw i masek, precyzyjny system zarządzania kolorami i możliwość eksportu gotowej ilustracji do plików w różnych formatach powodują, że Illustrator jest doskonałym narzędziem dla każdego projektanta i grafika, gwarantującym osiągnięcie doskonałych rezultatów.

„Adobe Illustrator CS. Oficjalny podręcznik” to przygotowany i zatwierdzony przez producenta programu – firmę Adobe – zbiór ćwiczeń ułatwiających poznanie możliwości Illustratora. Dowiesz się, jak konfigurować obszar roboczy, stosować narzędzia rysunkowe, przypisywać atrybuty obiektom, korzystać z efektów specjalnych i przygotowywać pracę pod kątem publikacji w różnych formatach. Możesz być pewny, że wiedza zawarta w podręczniku pochodzi z najlepszego źródła – tajniki Illustratora zdradzą Ci certyfikowani przez Adobe nauczyciele i eksperci.

- Interfejs użytkownika i obszar roboczy
- Sposoby zaznaczania elementów obrazu
- Tworzenie obiektów
- Stosowanie kolorów
- Maski, warstwy i tryby przenikania
- Modyfikowanie atrybutów i układu obiektów
- Narzędzia tekstowe
- Symbole i pędzle
- Efekty specjalne
- Przygotowanie pracy do druku
- Tworzenie publikacji WWW

Poznaj możliwości programu Illustrator CS, korzystając z oficjalnych materiałów szkoleniowych firmy Adobe.

Wydawnictwo Helion
ul. Chopina 6
44-100 Gliwice
tel. (32)230-98-63
e-mail: helion@helion.pl



Spis treści

Zaczynamy.....	11
Seria Oficjalny podręcznik	11
Niezbędna wiedza	11
Instalowanie programu	12
Instalowanie czcionek wykorzystywanych w książkach z serii Oficjalny podręcznik.....	12
Kopiowanie plików z płyty CD dołączonej do książki.....	12
Przywracanie ustawień domyślnych	12
Inne źródła informacji	14
Szybki kurs zapoznawczy z programem Adobe Illustrator.....	15
Zaczynamy	16
Tworzenie prostego tła z użyciem metamorfozy ścieżki.....	17
Tworzenie symbolu	18
Tworzenie maski odcinania	20
Korzystanie z narzędzia wyrównywania	22
Korzystanie z funkcji Pathfinder (Filtr ścieżek)	23
Tworzenie maski odcinania	23
Korzystanie z nowego efektu 3-D	24
Klonowanie kredki	26
Zmienianie koloru kredki	27
Stosowanie efektu przezroczystości	27
Tworzenie kształtu półksiężyca	28
Dodawanie innych efektów	30
Rozdział 1. Zapoznajemy się z obszarem roboczym	33
Zaczynamy	34
Oglądanie ilustracji.....	35
Zmienianie widoku ilustracji	40
Korzystanie z usług online firmy Adobe.....	48
Pytania kontrolne.....	48
Odpowiedzi na pytania	49

Rozdział 2.	Zaznaczanie elementów obrazu	51
	Zaczynamy	52
	Korzystanie z narzędzia wyboru Selection (Zaznaczanie)	52
	Narzędzie Direct Selection (zaznaczanie bezpośrednie)	53
	Eksperymentowanie na własną rękę	60
	Pytania kontrolne	61
	Odpowiedzi na pytania	61
Rozdział 3.	Tworzenie prostych kształtów	63
	Zaczynamy	64
	Ustawianie parametrów dokumentu	64
	Korzystanie z narzędzi kształtów podstawowych	66
	Rysowanie ołówka	66
	Rysowanie papeterii	71
	Rysowanie siatek przy wykorzystaniu narzędzia Rectangular Grid (Siatka prostokątna)	72
	Dekorowanie marginesu papeterii	75
	Rady odnośnie rysowania wieloboków, spiral i gwiazdek	77
	Wypełnianie gotowego logo	78
	Kopiowanie i skalowanie kształtów	80
	Pytania kontrolne	82
	Odpowiedzi na pytania	82
Rozdział 4.	Rysowanie za pomocą narzędzia Pen (Pióro)	85
	Zaczynamy	86
	Tworzenie idealnie zorientowanych linii prostych	88
	Tworzenie krzywych	89
	Kreślenie krzywej	90
	Krzywe i narożne punkty zakotwiczenia	94
	Tworzenie rysunku gruszki	96
	Edytowanie krzywych	105
	Kończymy rysowanie gruszki	107
	Eksperymentowanie na własną rękę	109
	Pytania kontrolne	110
	Odpowiedzi na pytania	110
Rozdział 5.	Malowanie	113
	Zaczynamy	114
	Wypełnianie kolorem	115

	Kolor obrysu	117
	Tworzenie własnych próbek kolorów	119
	Kopiowanie atrybutów malowania	124
	Kopiowanie atrybutów wyglądu	124
	Zwiększanie nasycenia koloru	126
	Wypełnianie gradientem i wzorkiem	127
	Pędzel malujący wzorkami	128
	Pytania kontrolne	130
	Odpowiedzi na pytania	130
Rozdział 6.	Przezroczystość i tryby przenikania.....	133
	Zaczynamy	134
	Zmienianie stopnia krycia w obiekcie	134
	Zmienianie trybów przenikania	135
	Opcja Oddziel mieszanie	136
	Korzystanie z maski kryjącej	138
	Edytowanie maski kryjącej	141
	Eksperymentowanie na własną rękę	143
	Pytania kontrolne	144
	Odpowiedzi na pytania	144
Rozdział 7.	Praca z warstwami.....	145
	Zaczynamy	146
	Tworzenie warstw	148
	Blokowanie warstw	151
	Oglądanie warstw	152
	Wklejanie warstw	154
	Tworzenie masek odcinania	156
	Łączenie warstw	158
	Stosowanie na warstwach atrybutów wyglądu	159
	Eksperymentowanie na własną rękę	162
	Pytania kontrolne	163
	Odpowiedzi na pytania	164
Rozdział 8.	Transformacja obiektów.....	165
	Zaczynamy	166
	Skalowanie obiektów	167
	Obracanie obiektów	170
	Zniekształcanie obiektów	171

	Pochylanie obiektów	174
	Precyzyjne pozycjonowanie obiektów	176
	Odbijanie obiektów	177
	Zmiana perspektywy	178
	Korzystanie z narzędzia Free Transform	179
	Dokonywanie wielu transformacji jednocześnie	181
	Eksperymentowanie na własną rękę	183
	Pytania kontrolne	187
	Odpowiedzi na pytania	188
Rozdział 9.	Praca nad rozmieszczeniem i порядkiem obiektów	191
	Zaczynamy	192
	Tworzenie własnych linii pomocniczych	194
	Tworzenie logo wektorowego	198
	Wykorzystanie opcji przekształcania i odnajdywania ścieżek	199
	Rozmieszczenie i kolejność obiektów	201
	Składanie elementów logo	205
	Eksperymentowanie na własną rękę	205
	Pytania kontrolne	206
	Odpowiedzi na pytania	206
Rozdział 10.	Zastosowanie atrybutów wyglądu, stylów i efektów	207
	Zaczynamy	208
	Zastosowanie atrybutów wyglądu	208
	Kopiowanie, stosowanie i usuwanie stylów i wyglądu	219
	Zapisywanie i drukowanie plików zawierających efekty przezroczystości	221
	Eksport i import ustawień spłaszczania	229
	Eksperymentowanie na własną rękę	229
	Pytania kontrolne	231
	Odpowiedzi na pytania	231
Rozdział 11.	Praca z tekstem	233
	Zaczynamy	234
	Dodawanie do dokumentu tekstu	236
	Próbkowanie tekstu	237
	Zmiana rozmiaru znaków	237
	Zmiana kształtu tekstu przy użyciu formy	238
	Tworzenie kolumn tekstu	241
	Zmiana atrybutów znakowych tekstu	243

	Zmiana atrybutów akapitu	244
	Zapisywanie i wykorzystanie stylów	245
	Zawijanie tekstu wokół elementów graficznych	247
	Pisanie wzdłuż ścieżki	248
	Zamiana tekstu na krzywe	249
	Tworzenie masek tekstowych	251
	Zapisywanie pliku przeznaczonego do dystrybucji elektronicznej	252
	Pytania kontrolne	254
	Odpowiedzi na pytania	254
Rozdział 12.	Ewolucja kształtów i kolorów	257
	Zaczynamy	258
	Tworzenie wypełnienia gradientowego	259
	Dostosowanie kierunku przejścia gradientowego	262
	Dodawanie kolorów do wypełnienia gradientowego	263
	Tworzenie gładkich przejść kolorystycznych	265
	Ewolucja z krokami pośrednimi	267
	Modyfikacja ewolucji	267
	Łączenie ewolucji i wypełnień gradientowych	269
	Eksperymentowanie na własną rękę	271
	Pytania kontrolne	271
	Odpowiedzi na pytania	272
Rozdział 13.	Praca z symbolami	273
	Zaczynamy	274
	Tworzenie symbolu	275
	Korzystanie z narzędzi Symbolism	277
	Edycja symboli	278
	Aktualizacja symbolu	280
	Wykorzystanie palety Symbols (Symbole) jako bazy danych	281
	Odwzorowanie symbolu w ilustracji 3D	282
	Eksperymentowanie na własną rękę	286
	Pytania kontrolne	286
	Odpowiedzi na pytania	287
Rozdział 14.	Praca z pędzlami i gręplowanie	289
	Zastosowanie pędzli w ścieżkach	290
	Zaczynamy	290
	Wykorzystanie pędzli artystycznych — Art	291

	Wykorzystanie pędzli punktowych — Scatter	296
	Dodawanie do ścieżek pędzla punktowego	297
	Zmiana atrybutów koloru pędzla	298
	Wykorzystanie koloru wypełnienia	302
	Wykorzystanie pędzli kaligraficznych — Calligraphic	304
	Wykorzystanie pędzli wzorka — Pattern	305
	Tworzenie pędzli	307
	Zastosowanie efektu Scribble (Gręplowanie)	312
	Eksperymentowanie na własną rękę	315
	Wykorzystanie biblioteki pędzli	316
	Pytania kontrolne	317
	Odpowiedzi na pytania	317
Rozdział 15.	Tworzenie efektów użycia aerografu	319
	Zaczynamy	320
	Ustawienia inteligentnych linii pomocniczych Smart Guides	321
	Nadawanie koloru za pomocą narzędzia Mesh (Siatka)	321
	Dodawanie kolorów do siatki	323
	Wyróżnianie obiektu siatki	325
	Edycja punktów siatki	326
	Odbijanie obiektów siatki	329
	Modyfikacja linii siatki	330
	Przekształcanie siatki	332
	Dodawanie przezroczystości do siatki	334
	Pytania kontrolne	337
	Odpowiedzi na pytania	338
Rozdział 16.	Wykorzystanie efektu 3D	339
	Zaczynamy	340
	Tworzenie logo banera za pomocą efektu Warp	341
	Wykorzystanie pędzli w celach dekoracyjnych	343
	Zamiana ilustracji w symbole	345
	Tworzenie trójwymiarowego walca	346
	Wykorzystanie efektu 3D Extrude (Wyciągnięcie)	347
	Wykorzystanie efektu 3D Rotate (Obrót)	357
	Eksperymentowanie na własną rękę	358
	Pytania kontrolne	359
	Odpowiedzi na pytania	359

Rozdział 17.	Drukowanie ilustracji i tworzenie rozbarwień kolorów	361
	Druk — podstawy.....	362
	Urządzenia drukujące — informacje	363
	Kolor	364
	Zaczynamy	366
	Zarządzanie kolorami.....	366
	Drukowanie czarno-białych próbek.....	367
	Tworzenie wstępnych prób kolorów	367
	Wykorzystanie polecenia Document Info (Info o dokumencie)	368
	Tworzenie rozbarwień kolorów	369
	Praca z ilustracjami dwubarwnymi	376
	Tworzenie zalewek	379
	Tworzenie zalewek za pomocą nadruku.....	381
	Pytania kontrolne.....	384
	Odpowiedzi na pytania	384
Rozdział 18.	Łączenie grafiki Illustratora i obrazków Photoshopa	385
	Łączenie ilustracji	386
	Wektory a grafika rastrowa	386
	Zaczynamy	387
	Umieszczanie pliku Adobe Photoshop w dokumencie Illustratora	388
	Duplikacja umieszczonego obrazka	390
	Dostosowanie koloru w umieszczonym obrazku	392
	Tworzenie masek w obrazkach	393
	Próbkowanie kolorów w umieszczonych obrazkach	396
	Zamiana umieszczonego obrazka	397
	Eksport pliku warstwowego do Photoshopa.....	398
	Eksperymentowanie na własną rękę	400
	Pytania kontrolne.....	400
	Odpowiedzi na pytania	400
Rozdział 19.	Tworzenie publikacji WWW	403
	Format WWW i opcje kompresji.....	404
	Zaczynamy	406
	Tworzenie odcień ilustracji dla stron WWW	408
	Eksport ilustracji o kolorach jednolitych	412
	Eksport ilustracji zawierających kolory ciągłe i gradienty	419

Łączenie odcięć z adresami URL	422
Zapisywanie strony WWW z obrazkami w formie pliku HTML	426
Tworzenie animacji Flasha z symboli	427
Eksperymentowanie na własną rękę w Adobe Photoshop	431
Pytania kontrolne	437
Odpowiedzi na pytania	437
Dodatek A	
Praca z Version Cue	439
Skorowidz	445

6 Przezroczystość i tryby przenikania



Funkcja przezroczystości dostępna w programie Adobe Illustrator daje nam możliwość tworzenia obrazów przekraczających nasze najśmielsze oczekiwania. Korzystając z poleceń dostępnych w palecie Transparency (Przezroczystość), możemy tworzyć specjalne efekty, takie jak wydobywanie kolorów leżących pod spodem, czy tworzenie rozbudowanych efektów przezroczystości i wypełnienia gradientowego.

W tym rozdziale nauczymy się:

- Korzystać z palety przezroczystości *Transparency*.
- Zmieniać stopień krycia kolorem w obiektach przezroczystych.
- Korzystać z trybów przenikania.
- Używać opcji grupowania w efektach przezroczystości.
- Stosować maski kryjące.

Zaczynamy

W programie Adobe Illustrator przezroczystość można dodawać na wiele różnych sposobów. Możemy zmieniać stopień przezroczystości wypełnienia lub obrysu (lub obu elementów) obiektu, grupy obiektów, jak również warstwy rysunku, regulując ją od 100% krycia (całkowita nieprzezroczystość) do 0% krycia (całkowita przezroczystość). Gdy zmniejszamy stopień krycia obiektu, fragment ilustracji leżący pod nim zaczyna prześwitywać przez obiekt.

Korzystając z możliwości oferowanych przez paletę przezroczystości, *Transparency*, możemy również tworzyć specjalne efekty, takie jak wydobywanie kolorów leżących pod spodem lub tworzenie bardziej wyszukanych efektów przezroczystości albo wypełnienia gradientowego. Przezroczystość można stosować na wielu obiektach równocześnie, na grupach obiektów, a nawet na całych warstwach rysunku. W tym rozdziale skoncentrujemy się na możliwościach palety *Transparency* (*Przezroczystość*). Informacje o tym, jak korzystać z przezroczystości w warstwach ilustracji, można znaleźć w rozdziale 7., poświęconym pracy z warstwami, a informacje o sposobach korzystania z palety wyglądu, *Appearance*, w rozdziale 10., omawiającym korzystanie z atrybutów wyglądu, stylów i efektów.

Zmienianie stopnia krycia w obiekcie

Przezroczystość uzyskuje się, definiując za pomocą wartości procentowych z przedziału od 0% do 100% stopień zakrywania lub odsłaniania obiektów leżących pod spodem. Paleta przezroczystości w swojej najprostszej formie oferuje nam możliwość dopasowywania w wybranym obiekcie stopnia krycia obiektów znajdujących się pod nim. Dodatkowe, ukryte opcje pozwalają na zmienianie trybów przenikania i maskowanie efektów tworzonych za pomocą palety przezroczystości.

1. Upewnij się, że narzędzia i palety działają będą dokładnie tak, jak zostało to opisane w tym rozdziale. W tym celu usuń lub zdezaktywuj (przez zmianę nazwy) plik ustawień programu Adobe Illustrator CS. Patrz „Przywracanie ustawień domyślnych” w „Szybkim kursie...” na początku książki.
2. Uruchom program Adobe Illustrator.
3. Wybierz polecenie *File/Open* (*Plik/Otwórz*) i otwórz plik *06_end.ai* znajdujący się w folderze *Rozdział06* wewnątrz folderu *Rozdziały* zlokalizowanego w skopiowanym przez nas na dysk twardy folderze *AICIB*.
4. Jeśli chcesz, pomniejsz gotową ilustrację za pomocą polecenia *View/Zoom Out* (*Widok/Zmniejsz*), dopasuj rozmiar okna i pozostaw je gdzieś z boku na ekranie, by móc spoglądać na nie w czasie dalszej pracy (użyj narzędzia *Hand* (), by przesunąć finalną ilustrację w odpowiednie miejsce okna). Jeśli nie chcesz porównywać go ze swoją pracą, zamknij je poleceniem *File/Close* (*Plik/Zamknij*).



Gotową ilustrację, którą przygotujemy w tym rozdziale, można obejrzeć też na obrazku z kolorowej wkładki.

Teraz otworzymy plik, od którego rozpoczniemy nasze ćwiczenia.

5. Otwórz dokument o nazwie *06_start.ai* znajdujący się w folderze *Rozdział06*. Jeśli paleta *Transparency* (*Przezroczystość*) nie pojawiła się na ekranie, przywołaj ją poleceniem *Window/Transparency* (*Okno/Przezroczystość*).
6. Wybierz polecenie *File/Save As* (*Plik/Zapisz jako...*), by zachować plik pod nową nazwą. Nazwij plik **radio.ai** i z menu *Save In* (*Zapisz w...*) wybierz folder *Rozdział06*. W polu *Type of File Format* (*Zapisz jako typ*) pozostaw domyślny typ pliku Adobe Illustrator® Document i kliknij *Save* (*Zapisz*). W oknie opcji formatu pliku (*Illustrator Options* lub *Illustrator Native Format Options*) pozostaw ustawienia domyślne i kliknij *OK*.
7. Korzystając z narzędzia zaznaczania, *Selection* () , zaznacz pierwszą falę po lewej i w polu tekstowym *Opacity* (*Krycie*) w palecie przezroczystości wpisz **90%**.



Pole tekstowe Opacity (Krycie) pozwoli nam na zmianę stopnia przezroczystości fal

8. Zaznacz drugą (środkową) falę i w polu tekstowym wpisz wartość **80%**.
9. Zaznacz trzecią (prawą) falę i w polu tekstowym wpisz wartość **70%**.



Trzem falam zostały przypisane wartości krycia 90%, 80% i 70%

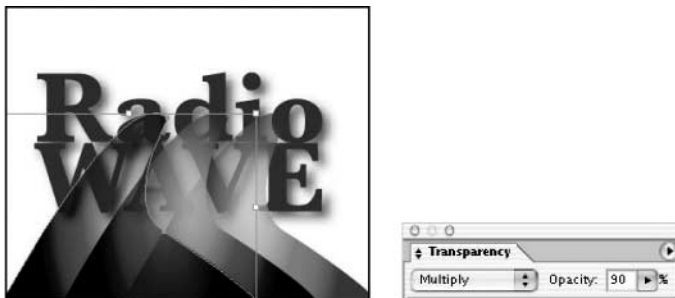
Jak łatwo zauważyć, im bardziej zostanie zmniejszony współczynnik krycia obiektu, tym lepiej widoczny będzie leżący pod nim tekst.

10. Zachowaj ilustrację poleceniem *File/Save* (*Plik/Zapisz*). Jeśli zamierzasz od razu przystąpić do następnego ćwiczenia, pozostaw plik otwarty.

Zmienianie trybów przenikania

Menu rozwijane po lewej stronie okna palety przezroczystości oferuje nam kilka różnych trybów przenikania. Zastosujemy trzy z nich: tryb *Multiply* (*Mnożenie*), tryb *Difference* (*Różnica*) i tryb *Screen* (*Mnożenie odwrotności*). Pełny opis wszystkich trybów przenikania można znaleźć w pomocy online programu.

1. Zaznacz pierwszą falę. Korzystając z menu trybów przenikania, zmień tryb z *Normal* (Zwykły) na **Multiply** (Mnożenie).



Tryb przenikania **Multiply** (Mnożenie) czyni obiekty leżące pod spodem ciemniejszymi

Tryb Multiply (Mnożenie) mnoży kolor obiektu leżącego pod spodem przez kolor obiektu nad nim. Otrzymany kolor jest zawsze ciemniejszy niż wyjściowy. Pomnożenie jakiegokolwiek koloru przez kolor czarny da kolor czarny. Pomnożenie koloru przez kolor biały nie zmieni go. Efekt przypomina trochę rysowanie z wykorzystaniem kilku fluorescencyjnych markerów. Ten tryb przenikania kolorów jest często wykorzystany w rzucanych cieniach.

2. Zaznacz drugą falę i zmień tryb przenikania na **Difference** (Różnica).

Tryb Difference (Różnica) daje efekt zbliżony do sytuacji, gdyby obiekty leżące pod spodem były zarejestrowane na negatywie kolorowego filmu. Filtr ten odejmuje albo kolor znajdujący się na wierzchu od koloru pod spodem, albo kolor pod położony spodem od koloru na wierzchu; w zależności od tego, który ma większą jasność. Jeśli zastosujemy ten efekt, używając koloru białego, odwrócimy kolory pod spodem. Jeśli użyjemy koloru czarnego, kolory się nie zmienią.

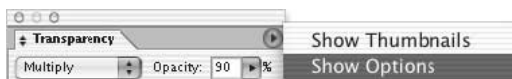
3. Na koniec wybierz trzecią falę i zmień jej tryb przenikania na **Screen** (Mnożenie odwrotności).

Tryb Screen (Mnożenie odwrotności) mnoży odwrotności kolorów na wierzchu i kolorów pod spodem. Uzyskany kolor jest zawsze jaśniejszy niż przedtem. Tryb ten przy zastosowaniu koloru czarnego nie zmienia koloru, a z użyciem koloru białego daje kolor biały. Efekt jest podobny jak podczas rzutowania kilku nałożonych na siebie slajdów.

4. Zachowaj ilustrację poleceniem *File/Save* (Plik/Zapisz).

Opcja Oddziel mieszanie

Isolowanie efektów przenikania (oddzielanie mieszania) to w sumie dość prosty pomysł ułatwiający zarządzanie i organizowanie trybów przenikania w różnych grupach obiektów i warstwach ilustracji. Służąca do tego opcja *Isolate Blending* (Oddziel mieszanie) ukryta jest w głębi palety *Transparency* (Przezroczystość). Aby wyświetlić opcje palety przezroczystości *Transparency*, kliknij strzałkę u góry palety *Transparency* (Przezroczystość), by przywołać menu palety, i wybierz w nim polecenie *Show Options* (Pokaż opcje).



Rozwijanie opcji palety *Transparency* (Przezroczystość) przy wykorzystaniu menu palety

Co daje opcja Knockout Group (Grupa odcinania)?

Opcja Knockout Group (Grupa odcinania) może być przełączana na trzy sposoby i występować jako: aktywna (w polu będzie znak zaznaczenia), wyłączona (pole puste) lub neutralna (w polu będzie obrys).

 Z ustawienia neutralnego należy korzystać w sytuacji, gdy chcemy tak zgrupować obiekty ilustracji, by nie wchodziły w konflikt z zasłanianiem narzucanym przez obejmującą je warstwę lub grupę.

 Z ustawienia aktywującego opcję należy korzystać, gdy nie chcemy, aby przezroczystość ujawniała obiekty leżące niżej.

 Z ustawienia wyłączającego opcję należy korzystać, gdy chcemy, aby obiekty z warstwy lub grupy obiektów przezroczystych nie zasłaniały się nawzajem.



Ustawienie neutralne
opcji Knockout Group
(Grupa odcinania)



Opcja Knockout Group
(Grupa odcinania) aktywna.
Fale nie prześwitują
przez siebie



Opcja Knockout Group
(Grupa odcinania) wyłączona.
Fale prześwitują przez siebie

Gdy zastosujemy na obiekcie któryś z trybów mieszania, jego efekt będzie widoczny na wszystkich obiektach leżących pod warstwą obiektu lub pod grupą obiektów.

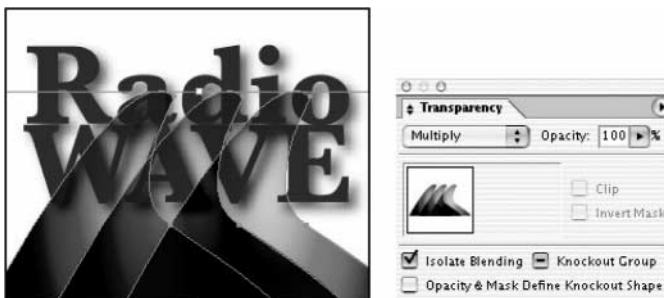
Skorzystanie z opcji *Isolate Blending* (Oddzielne mieszanie na stronie) zmienia działanie trybu mieszania w ten sposób, że objęte nim zostaną tylko elementy leżące w określonej warstwie lub grupie obiektów, natomiast obiekty leżące pod nimi nie zostaną już objęte efektem działania trybu mieszania.



Opcja izolowania przenikania *Isolate Blending* (Oddzielne mieszanie na stronie) ma zastosowanie tylko wtedy, gdy stosowana jest na grupach lub warstwach zawierających przynajmniej jeden obiekt z przypisanym mu trybem mieszania innym niż zwykły (Normal). Opcja ta będzie również działać w przypadku pojedynczych obiektów, w których tryby mieszania inne niż zwykły zostały zastosowane na nakładających się obrysach lub wypełnieniach.

1. Wybierz polecenie *Select/waves* (Zaznacz/waves). Specjalne zaznaczenie *waves* (fale) zostało zachowane przez nas wraz z tą ilustracją, aby ułatwić jednocześnie wybieranie trzech fal. Więcej informacji na temat zachowywania zaznaczeń można znaleźć w rozdziale 2.
2. Wybierz tryb przenikania **Multiply** (Mnożenie). Jak łatwo zauważyć, tryb *Multiply* (Mnożenie) sprawił, że nakładające się na siebie fragmenty fal pociemniały.
3. Wybierz polecenie *Object/Group* (Obiekt/Grupę), by zgrupować kształty fal.

4. W palecie *Transparency* (*Przezroczystość*) zaznacz pole wyboru *Isolate Blending* (*Oddzielne mieszanie na stronie*) służące do izolowania przenikania. Jak łatwo zauważyć, w tym momencie zastosowany efekt przenikania wpływa tylko na fale, natomiast nie ma wpływu na litery pod spodem. Usuń zaznaczenie z pola *Isolate Blending* (*Oddzielne mieszanie*), żeby jeszcze raz porównać oba warianty.
5. Nie usuwając zaznaczenia z fal, zmień tryb mieszania grupy na *Multiply* (*Mnożenie*).



Dzięki opcji *Isolate Blending* (*Oddzielne mieszanie na stronie*) można ograniczyć działanie efektów przenikania do określonej warstwy ilustracji lub grupy obiektów

6. Zapisz plik poleceniem *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

Korzystanie z maski kryjącej

Teraz wzbogacimy trochę efekt przezroczystości, korzystając z maski kryjącej. *Maska kryjąca* (ang. *Opacity mask*) umożliwia nam ustawianie różnych poziomów przezroczystości dla obiektu, wykorzystując w charakterze maski inny element graficzny. W charakterze tym można wykorzystać praktycznie wszystko, co zostało stworzone lub zaprojektowane w Illustratorze; a nawet inne pliki, takie jak obrazy z programu Photoshop.

Funkcja ta na pierwszy rzut oka wydaje się dość złożona, niemniej, gdy raz zrozumiemy ideę jej działania, pozwoli nam ona znacznie wzbogacać nasze ilustracje. Maskę kryjącą można tworzyć, wybierając odpowiednie elementy lub ręcznie edytując maskę już po tym, gdy zostanie stworzona. W niniejszym rozdziale przygotujemy maskę przezroczystości, korzystając z dołączonego obrazu programu Photoshop. Następnie wprowadzimy w niej kilka poprawek.

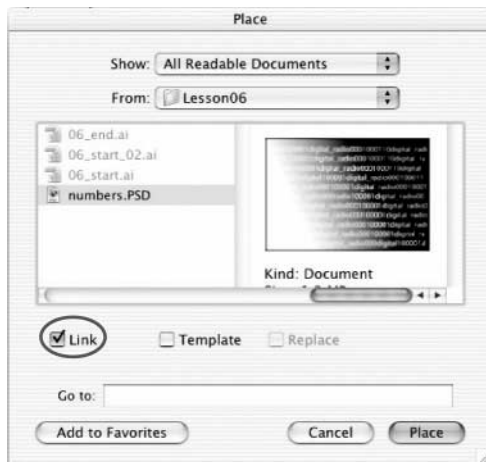
Umieszczanie w ilustracji pliku z programu Photoshop

W tej części rozdziału umieścimy w ilustracji dokument Photoshopa, który wykorzystamy w charakterze maski przezroczystości. Możliwość korzystania z plików programu Photoshop lub innych obrazów umieszczanych w ilustracji otwiera przed nami zupełnie nowe możliwości w projektowaniu grafiki za pomocą Illustratora. Jest to idealny sposób łączenia dwóch aplikacji pozwalający uzyskać naprawdę niesamowite efekty.

1. Nie zamykaj pliku *radio.ai* i wybierz polecenie *File/Place* (*Plik/Umieść...*). Polecenie *Place* (*Umieść...*) służy do umieszczania w ilustracjach programu Adobe Illustrator zewnętrznych obiektów, takich jak na przykład obrazy programu Photoshop czy tekst.
2. Znajdź w folderze *Rozdział06* plik o nazwie *numbers.psd*. Nie klikaj jeszcze przycisku *Place* (*Umieść...*).

3. W lewym dolnym rogu okna dialogowego zaznacz pole *Link* (*Połącz*), o ile już nie jest już zaznaczone, i kliknij przycisk *Place* (*Umieść...*).

Wybraliśmy opcję połączenia obrazu z ilustracją, zamiast osadzania go w ilustracji, żeby zachować możliwość późniejszego edytowania obrazu. Jeśli zdecydujemy się aktualizować w Photoshopie cyfry widoczne na obrazie w pliku *numbers.psd*, to obraz umieszczony w ilustracji z pliku *radio.ai* również zostanie zaktualizowany.



Umieszczanie w ilustracji pliku programu Photoshop w trybie połączenia

Połączenie a osadzanie

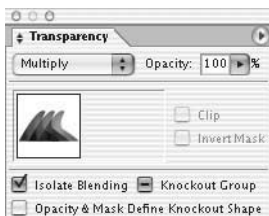
Polecenie *Place* (*Umieść...*) pozwala nam importować pliki do dokumentu *Illustratora* na jeden z dwu możliwych sposobów: tworząc połączenie z plikiem zewnętrznym (przy włączonej opcji *Link* (*Połącz*)) lub osadzając kopię pliku w dokumencie *Illustratora* (przy wyłączonej opcji *Link* (*Połącz*)). Wybór właściwej opcji zależy od tego, w jaki sposób zamierzamy edytować umieszczony w dokumencie obraz:

- Obraz umieszczony w trybie połączenia pozostanie niezależny od reszty dokumentu *Illustratora* i w efekcie otrzymamy mniejszy plik *Illustratora*. Dołączony obraz można modyfikować za pomocą narzędzi przekształcania i efektów, niemniej nie będzie można wtedy modyfikować i edytować jego poszczególnych komponentów. Odpowiednie ustawienia pozwalają decydować, czy dołączony do dokumentu *Illustratora* obraz będzie się zmieniać czy też nie, gdy wprowadzone zostaną zmiany w pliku połączonym poza *Illustratorem*.
- Osadzony obraz jest z kolei kopiowany do dokumentu *Illustratora*, dając w efekcie znacznie większy plik. Jeśli osadzony obraz zawiera wiele komponentów, to będzie można edytować każdy z osobna. Na przykład, jeśli osadzony obraz zawiera obiekty w postaci wektorowej, *Illustrator* przekonwertuje je na ścieżki, które będzie można następnie modyfikować, korzystając z narzędzi i poleceń *Illustratora*. *Illustrator* zachowa również hierarchię obiektów (taką jak grupy i warstwy) z osadzonego obrazu, oczywiście tylko dla pewnych określonych formatów plików.

Paleta Linków (*Połączenia*) pozwala na odnajdywanie, wybieranie, kontrolowanie i aktualizowanie obiektów w dokumencie *Illustratora*, które powiązane są z plikami zewnętrznymi.

Źródło: pomoc online firmy Adobe, rozdział „Placing artwork”

4. Jeśli opcje palety przezroczystości *Transparency* nie są widoczne, przywołaj paletę poleceniem *Window/Transparency* (*Okno/Przezroczystość*). Następnie wciśnij i przytrzymaj przycisk myszy na małym trójkącie w prawym górnym rogu okienka palety, by rozwinąć jej menu, i z menu wybierz polecenie *Show Options* (*Wyświetl opcje*).
5. Z menu *Select* (*Zaznacz*) wybierz opcję *waves*, by aktywować zachowane przez nas zaznaczenie trzech fal. Po lewej stronie palety *Transparency* (*Przezroczystość*) widoczna będzie miniaturka trzech zaznaczonych obiektów.



Miniaturka obiektów, które utworzą maskę kryjącą

6. Wciśnij i przytrzymaj klawisz *Shift* i kliknij na umieszczonym w ilustracji obrazie. Aby utworzyć maskę kryjącą, należy zaznaczyć przynajmniej dwa obiekty lub grupy. Ten obiekt (lub grupa), który będzie się znajdować na wierzchu, zostanie użyty w charakterze maski.
 7. W paletce przezroczystości *Transparency* zajrzyj do menu palety i wybierz opcję *Make Opacity Mask* (*Utwórz maskę kryjącą*). Obraz z programu Photoshop umieszczony w naszej ilustracji stanie się teraz maską kryjącą i pojawi się jako miniaturka w okienku palety przezroczystości.
- Teraz, gdy obraz wykorzystywany jest jako maska, fale znajdujące się pod nim staną się widoczne.



Po zaznaczeniu fal i umieszczonego w ilustracji obrazu wybieramy opcję *Make Opacity Mask* (*Utwórz maskę kryjącą*)



Ostateczny efekt

8. Zachowaj ilustrację poleceniem *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

Przycinanie i inwersja maski kryjącej

W menu palety przezroczystości *Transparency* można znaleźć kilka dodatkowych opcji.

W trakcie własnej pracy z maskami kryjącymi należy pamiętać, że zaznaczona w menu palety *Transparency* (Przezroczystość) opcja *New Opacity Masks are Clipping* (Nowe maski kryjące są odcinające) ustawia czarne tło maski. Dlatego też czarne obiekty, takie jak czarny tekst, wykorzystane do tworzenia maski krycia nie będą widoczne, gdy zostanie wybrana opcja przycinania. Aby obiekty takie były widoczne, należy zmienić ich kolor lub usunąć zaznaczenie z opcji *New Opacity Masks are Clipping* (Nowe maski krycia są odcinające) w menu palety *Transparency* (Przezroczystość).

Definiowanie kształtu zasłaniającego

Skorzystanie z opcji *Opacity & Mask Define Knockout Shape* (Kształt odcinania definiuje maskę kryjącą) pozwala zachować efekt zasłaniania proporcjonalny do stopnia krycia obiektu — w tych obszarach maski, które mają prawie stuprocentowy współczynnik krycia, efekt zasłaniania będzie silny, a na obszarach o mniejszym współczynniku krycia — słabszy.

Edytowanie maski kryjącej

Maska kryjąca działa mniej więcej tak jak maska w programie Adobe Photoshop. Zasada jest dość prosta. Maska nałożona zostaje na wybrany fragment ilustracji, zakrywając ją całkowicie tam, gdzie maska jest nieprzezroczysta, lub pozwalając na większe albo mniejsze prześwitywanie ilustracji w zależności od koloru maski. Kolor biały kryje w 100%, czarny jest całkowicie przezroczysty, różne odcienie szarości dają rozmaity stopień krycia. (Wszystkie kolory konwertowane są w masce na skalę szarości).

Aby lepiej zrozumieć, jak działa omawiany mechanizm, spróbujemy wyedytować utworzoną przez nas maskę.

1. Wybierz miniaturkę maski w okienku palety przezroczystości *Transparency* (tę po prawej). Jak łatwo zauważyć, po kliknięciu miniaturki maski pojawi się jej obramowanie sygnalizujące, że maska jest aktywna. Każdy obiekt, który zostanie utworzony w czasie, gdy zaznaczona jest miniaturka maski, stanie się częścią maski.
2. Usuń zaznaczenie poleceniem *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*), by nie zmienić przypadkiem atrybutów obiektów.
3. Korzystając z pól wypełnienia *Fill* i obrysu *Stroke* dostępnych na pasku narzędzi, zmień kolor wypełnienia na czarny, a kolor obrysu na *None* (*Brak*).



Zmieniamy wypełnienie na czarne,
a obrys zostawiamy bez koloru (*None*)

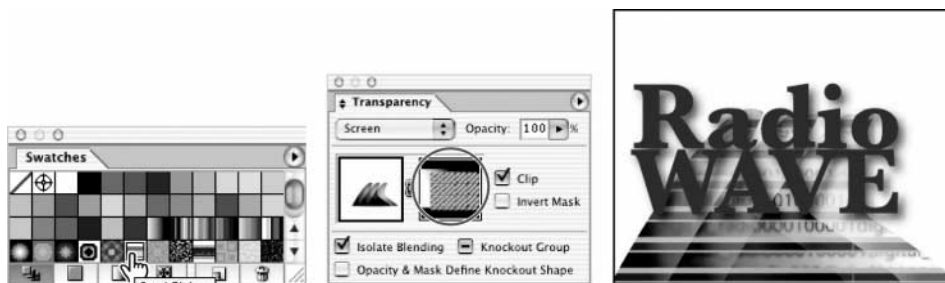
- Wybierz narzędzie *Rectangle* (□) i narysuj prostokąt, przeciągając kursor narzędzia począwszy od lewego górnego rogu logo w kierunku jego prawego dolnego rogu, tak by objąć nim cały przygotowywany obrazek.

Jak łatwo się przekonać, spoglądając na miniaturkę maski kryjącej w okienku palety, utworzenie czarnego prostokąta uczyni fale całkowicie przezroczystymi.



Dodanie do maski kryjącej czarnego prostokąta sprawi, że fale staną się idealnie przezroczyste

- Nie usuwając zaznaczenia z prostokąta dołączonego do maski kryjącej, sprawdź, czy pole wypełnienia *Fill* znajduje się na wierzchu i, klikając, spróbuj wybierać różne próbki kolorów z palety *Swatches* (Próbki), by się przekonać, w jaki sposób będą one wpływać na maskę. Ciemniejsze kolory sprawią, że fale będą bardziej przezroczyste i mniej widoczne, a kolory jaśniejsze uczynią fale mniej przezroczystymi i bardziej widocznymi. Gdy już znudzisz się eksperymentowaniem, wybierz z palety *Swatches* próbkę *Capri Stripes* jako ostateczne wypełnienie prostokąta.

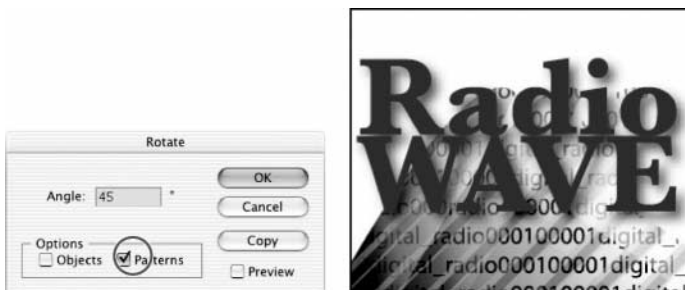


Wybieramy próbkę Capri Stripes Zmiana będzie widoczna w miniaturce maski i na obrazie

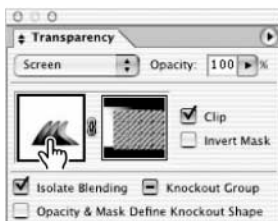
- Upewnij się, że prostokąt maski kryjącej jest nadal zaznaczony i, korzystając z palety przezroczystości *Transparency*, zmień współczynnik krycia w polu *Opacity* na **50%**. W ten sposób użyty wzorek da nam w połączeniu z obrazem liczb bardziej subtelna maskę kryjącą, odsłaniając fale w 50 procentach.

Teraz zmienimy kąt, pod jakim desenh ułożony jest wewnątrz prostokąta.

- Pamiętając o tym, aby prostokąt z miniaturki maski był nadal zaznaczony, kliknij dwukrotnie narzędzie obracania *Rotate* (↻). Będziesz obracać wzorek, a nie cały prostokąt. Dlatego zaznacz opcję *Preview* włączającą podgląd i w polu kąta *Angle* wpisz wartość **45** stopni. U dołu okna dialogowego obracania *Rotate* usuń zaznaczenie z opcji *Objects* (Obiekty), a zaznacz *Patterns* (Wzorki). Kliknij **OK** (patrz pierwszy rysunek na następnej stronie).
- Powróć do oryginalnej ilustracji, klikając lewą miniaturkę w okienku palety *Transparency* (patrz drugi rysunek na następnej stronie).



Zmieniamy kąt nachylenia wzorku, a nie obiektu



By powrócić od oryginalnej ilustracji, kliknij lewą miniaturkę

9. Zachowaj ilustrację poleceniem *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

Na tym zakończyliśmy nasze ćwiczenie. Czytelnik może w tym momencie zamknąć plik lub pracować z nim dalej na własną rękę.



Korzystając z menu palety przezroczystości *Transparency*, można wyłączyć (opcja *Disable Opacity Mask* (Wyłącz maskę kryjącą)) lub całkowicie usunąć maskę kryjącą (opcja *Release Opacity Mask* (Usuń maskę kryjącą)).

Eksperymentowanie na własną rękę

Zrozumienie dostępnej w Illustratorze funkcji przezroczystości otwiera przed nami całkiem nowe możliwości i oferuje zupełnie nowe sposoby tworzenia grafik. Warto na przykład przeprowadzić pewien eksperyment: tworzymy barwny obiekt taki jak prostokąt i umieszczamy na nim obraz; zaznaczamy oba elementy i, korzystając z opcji menu palety *Transparency* (*Przezroczystość*), tworzymy maskę kryjącą poleceniem *Create Opacity Mask* (*Utwórz maskę kryjącą*).

Warto również pobawić się różnymi trybami mieszania, tworząc za ich pomocą iluzje nowych kształtów i kolorów dodawanych do ilustracji.

Tworzenie w Illustratorze obrazu z kolorem dodatkowym

1. Utwórz kształt wystarczająco duży, by zmieścić wybrany obraz z programu Photoshop.
2. Wypełnij kształt dowolnym wybranym kolorem. Szczególnie polecamy tutaj kolory *Pantone*. Wybierz polecenie *Window/Swatch Libraries/Pantone Solid Coated* (*Okno/Biblioteki próbek/PANTONE kryte powlekane*), by wyświetlić paletę próbek kolorów *Pantone* — *Pantone Swatches*.

3. Korzystając z polecenia *File/Place (Plik/Umieść...)*, wybierz dowolny obraz i umieść na kształcie.
4. Z menu palety *Transparency (Przezroczystość)* wybierz polecenie *Make Opacity Mask (Utwórz maskę kryjącą)*, by utworzyć maskę kryjącą.

W efekcie, korzystając z wybranego koloru dodatkowego, otrzymaliśmy obraz wyglądający tak, jakbyśmy oglądali go przez przyciemnione szkło.

Pytania kontrolne

1. Co to takiego tryb mieszania i w jaki sposób się go stosuje?
2. Czy obiekt umieszczony w ilustracji może być modyfikowany za pomocą palety przezroczystości?
3. Czy można usunąć z ilustracji maskę kryjącą?
4. W jaki sposób sprawić, by grupa obiektów nie oddziaływała na elementy ilustracji pod nimi?

Odpowiedzi na pytania

1. Tryby mieszania umożliwiają zmienianie sposobu, w jaki kolory w obiektach oddziałują na lub przenikają się z kolorami obiektów leżących pod nimi. Tryby mieszania można wybierać z menu rozwijanego w lewym górnym rogu palety *Transparency (Przezroczystość)*.
2. Tak. Umieszczony w ilustracji obiekt można modyfikować za pomocą palety *Transparency (Przezroczystość)* tak samo jak obiekty utworzone w programie Adobe Illustrator.
3. Tak. Maskę kryjącą można usunąć z ilustracji, korzystając z opcji *Relase Opacity Mask (Usuń maskę kryjącą)* z menu palety *Transparency (Przezroczystość)*.
4. Jeśli obiekty są zgrupowane, można je odizolować od reszty ilustracji, zaznaczając opcję *Isolate Blending (Oddziel mieszanie)* w palecie przezroczystości *Transparency*.