helion.pl
KSIĘGARNIA INTERNETOWA WYDAWNICTWO

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 CS2/CS2 PL. Oficjalny podręcznik

Autor: Adobe Creative Team
Tłumaczenie: Sławomir Dzieniszewski
ISBN: 83-246-0188-0
Tytuł oryginału: Adobe Illustrator CS2 Classroom in a Book
Format: B5, stron: 480

Polecane przez firmę Adobe źródło wiedzy o programie Illustrator CS 2

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

Adobe Illustrator to jeden z najpopularniejszych i najbardziej uniwersalnych programów dla komputerowych artystów. Stworzone za jego pomocą projekty można wykorzystywać zarówno w publikacjach drukowanych jak i elektronicznych; prezentacjach multimedialnych i witrynach WWW. Bogactwo narzędzi rysunkowych, możliwość stosowania wielu rodzajów efektów specjalnych oraz korzystania z warstw i masek, precyzyjny system zarządzania kolorami pozwalający na doskonałe odwzorowanie barw oraz możliwości zapisania gotowej pracy w plikach różnych formatów to cechy, które powodują, że po Illustratora sięgają projektanci i graficy, oczekujący wysokiego komfortu pracy, ogromnych możliwości i perfekcyjnych rezultatów.

„Adobe Illustrator CS2/CS2 PL. Oficjalny podręcznik" to przygotowany i zatwierdzony przez producenta programu – firmę Adobe – zbiór ćwiczeń, dzięki którym poznasz wszystkie możliwości najnowszej wersji Illustratora. Dowiesz się, jak konfigurować obszar roboczy, zaznaczać elementy, stosować narzędzia rysunkowe, przypisywać i modyfikować atrybuty obiektów, korzystać z warstw, masek i efektów specjalnych. Nauczysz się umieszczać w swojej pracy elementy tekstowe, sprawdzać poprawność pisowni i formatować tekst. Poznasz też metody przygotowywania projektów 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.

Poznaj możliwości programu Illustrator CS2, 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 15
Seria Oficjalny podręcznik 15
Niezbędna wiedza 15
Instalowanie programu 16
Instalowanie czcionek serii Oficjalny podręcznik 16
Kopiowanie plików z płyty CD dołączonej do książki 16
Przywracanie ustawień domyślnych 17
Aby zachować swoje bieżące ustawienia w programie Illustrator 17
Aby odtworzyć zapisane wcześniej ustawienia po zapoznaniu się z treścią rozdziałów 18
Inne źródła informacji 18
Certyfikaty Adobe 19

Nowe opcje Adobe Illustrator CS2
Paleta Control (Sterowanie) 20
Obszary robocze 21
Live Trace (Aktywny obrys) 21
Live Paint (Aktywne malowanie) 22
Ułatwienie importowania obrazów z programu Photoshop 23
Rastry kolorów dodatkowych 24
Obsługa SVG 1.1 24
Regulowanie ścieżek 24
Podkreślanie i przekreślanie tekstu 25

Szybki kurs zapoznawczy z programem Adobe Illustrator
Zaczynamy 27
Tworzenie prostego efektu metamorfozy 29
Umieszczanie obrazów Photoshopa w programie Illustrator 32
Wyrównywanie położenia butów 33
Korzystanie z funkcji Live Trace (Aktywny obrys) 35
Edytowanie tekstu za pomocą palety Control (Sterowanie) 37
Tworzenie konturu tekstu 39

Korzystanie z palety Appearance (Wygląd) 40
Stosowanie efektów 40
Zapisywanie wyglądu jako stylu graficznego 41
Wykorzystanie funkcji Live Paint....43
Stosujemy na tarczy metodę przenikania 44
Tworzenie maski przycinania 45

Rozdział 1 **Zapoznajemy się z obszarem roboczym**
Zaczynamy....47
O obszarze ilustracji....50
Oglądanie ilustracji 51
Praca z ilustracją składaną....52
Korzystanie z narzędzi Illustratora....53
Zmienianie widoku ilustracji 55
Korzystanie z poleceń menu View....55
Korzystanie z narzędzia Zoom (Lupka)....56
Przewijanie dokumentu 58
Korzystanie z palety Navigator (Nawigator) 58
Praca z paletami 60
Paleta Control (Sterowanie) 62
Używanie i zapisywanie obszarów roboczych....62
Korzystanie z menu kontekstowych....63
Korzystanie z pomocy Illustratora 64
Wyświetlanie spisu treści pomocy 64
Odszukiwanie właściwych tematów pomocy
przy wykorzystaniu słów kluczowych, łączy i indeksu....65
Odnajdywanie tematów z pomocą indeksu 66
Korzystanie z usług online firmy Adobe....67
Wizyta w witrynie WWW firmy Adobe 67
Eksperymentowanie na własną rękę 67
Pytania kontrolne 69
Odpowiedzi na pytania 69

Rozdział 2 **Zaznaczanie elementów i rysowanie kształtów**
Zaczynamy....71
Korzystanie z narzędzia Selection (Zaznaczanie)....72
Narzędzie Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie)....73
Zaznaczanie z użyciem prostokąta zaznaczenia 74
Grupowanie elementów 75
Dodawanie elementów do grupy....75
Praktyczny przykład korzystania z narzędzi wyboru 76

Ukrywanie wyborów 79
Zaawansowane techniki zaznaczania 79
Tworzenie prostych kształtów 81
Korzystanie z narzędzi kształtów podstawowych 82
Rysowanie ołówka 82
W jaki sposób działa funkcja inteligentnych linii pomocniczych Smart Guides? 83
Rady odnośnie do rysowania wieloboków, spiral i gwiazdek 89
Eksperymentowanie na własną rękę 89
Pytania kontrolne 90
Odpowiedzi na pytania 90

Rozdział 3 **Transformacja obiektów**
Zaczynamy 93
Skalowanie obiektów 95
Obracanie obiektów 99
Odbijanie obiektów 101
Zniekształcanie obiektów 103
Pochylanie obiektów 106
Precyzyjne pozycjonowanie obiektów 108
Zmiana perspektywy 110
Korzystanie z narzędzia Free Transform 113
Dokonywanie wielu transformacji jednocześnie 115
Konwersja linii prostych na zygzakowate 117
Eksperymentowanie na własną rękę 118
Dynamizacja tekstu 118
Importowanie danych i przetwarzanie wsadowe 122
Pytania kontrolne 126
Odpowiedzi na pytania 126

Rozdział 4 **Rysowanie za pomocą narzędzia Pen (Pióro)**
Zaczynamy 129
Tworzenie idealnie zorientowanych linii prostych 132
Tworzenie krzywych 133
Segmenty ścieżki 135
Kreślenie krzywej 135
Krzywe i narożne punkty zakotwiczenia 139
Tworzenie rysunku gruszki 142
Tworzenie strzały 143
Rozcinanie ścieżki 144

Dodawanie strzałek ... 145
Rysowanie krzywych ... 146
Zaznaczanie krzywej ... 146
Rysowanie liścia ... 147
Rysowanie różnych rodzajów krzywych ... 148
Zmienianie gładkiej krzywej na krzywą z węzłem ostrym i na odwrót ... 149
Rysowanie kształtu gruszki ... 151
Edytowanie krzywych ... 153
Kończymy rysowanie gruszki ... 154
Składanie części rysunku ... 154
Kolorowanie obrazka ... 156
Eksperymentowanie na własną rękę ... 156
Pytania kontrolne ... 157
Odpowiedzi na pytania ... 157

Rozdział 5 **Kolory i malowanie**
Zaczynamy ... 159
Funkcja Live Trace ... 160
Opcje obrysowania ... 162
Funkcja Live Paint ... 163
Edytowanie obszarów Live Paint ... 165
Tryby kolorów ... 167
Kontrolki służące do pracy z kolorami ... 167
Podstawy pracy z kolorami ... 169
Kopiowanie atrybutów ... 171
Dodawanie kolorów dodatkowych ... 172
Dlaczego próbka koloru Pantone wygląda inaczej niż inne próbki? ... 172
Malowanie wypełnień i kresek z pomocą palety Appearance ... 173
Malujemy miasto! ... 174
Tworzenie własnych próbek kolorów ... 174
Wypełnianie gradientem i wzorkiem ... 176
Malowanie wzorkami ... 178
Tworzenie własnych wzorków ... 180
Malowanie naszym wzorkiem ... 182
Edytowanie wzorków ... 184
Używanie pędzli ... 185
Zapisywanie stylu graficznego ... 186
Eksperymentowanie na własną rękę ... 187

Eksperymentowanie z narzędziem Lens Flare 187
Pytania kontrolne 188
Odpowiedzi na pytania 188

Rozdział 6 **Praca z tekstem**
Zaczynamy 191
Importowanie pliku tekstowego 193
Tworzenie kolumn tekstu 194
Do czego służą pozostałe opcje obszaru tekstu? 195
Jak tekst układa się w obszarze tekstu 196
Gdy tekst nie mieści się w obszarze tekstu 198
Kontynuowanie wątku tekstu 198
Co można zrobić z wątkami tekstu 199
Zmienianie rozmiarów obszaru tekstu 200
Zmienianie atrybutów tekstu 201
Czym jest OpenType? 203
Zmiana rozmiaru czcionki 203
Zmienianie koloru czcionki 204
Zmienianie innych atrybutów tekstu 205
Zmienianie atrybutów akapitu 206
Zapisywanie i wykorzystanie stylów 206
Tworzenie stylu akapitu i korzystanie z niego 207
Tworzenie stylu znakowego i korzystanie z niego 207
Próbkowanie tekstu 209
Zawijanie tekstu wokół elementów graficznych 210
Zmiana kształtu tekstu za pomocą
opcji zniekształcania 212
Pisanie tekstów na ścieżkach i kształtach 214
Tworzenie obrysu tekstu 216
Eksperymentowanie na własną rękę 219
Pytania kontrolne 220
Odpowiedzi na pytania 220

Rozdział 7 **Praca z warstwami**
Zaczynamy 223
Korzystanie z warstw 225
Tworzenie warstw 225
Przenoszenie obiektów i warstw 227
Blokowanie warstw 229
Oglądanie warstw 230
Wklejanie warstw 233

Tworzenie masek odcinania ... 236
Łączenie warstw ... 238
Stosowanie na warstwach atrybutów wyglądu ... 239
Łączenie i spłaszczanie elementów ilustracji ... 242
Eksperymentowanie na własną rękę ... 243
Pytania kontrolne ... 244
Odpowiedzi na pytania ... 244

Rozdział 8 **Ewolucja kształtów i kolorów**
Zaczynamy ... 247
Tworzenie wypełnienia gradientowego ... 249
Dostosowanie kierunku przejścia gradientowego ... 253
Dodawanie kolorów do wypełnienia gradientowego ... 254
Tworzenie gładkich przejść kolorystycznych ... 258
Ewolucja z krokami pośrednimi ... 260
Modyfikacja ewolucji ... 261
Łączenie ewolucji i wypełnień gradientowych ... 263
Eksperymentowanie na własną rękę ... 265
Pytania kontrolne ... 266
Odpowiedzi na pytania ... 266

Rozdział 9 **Praca z symbolami**
Zaczynamy ... 269
Tworzenie symbolu ... 270
Dodawanie egzemplarza symbolu ... 272
Egzemplarze symbolu ... 272
Korzystanie z narzędzi Symbolism ... 273
Do czego służą narzędzia Symbolism (Symbolizm)? ... 273
Korzystanie z narzędzi Symbolism ... 274
Edytowanie symboli ... 275
Aktualizacja symbolu ... 276
Wykorzystanie palety Symbols (Symbole) jako bazy danych ... 278
Odwzorowanie symbolu w ilustracji 3D ... 280
Tworzenie symbolu dla ścianki bocznej ... 281
Mapowanie elementów graficznych na obiektach 3D ... 284
Eksperymentowanie na własną rękę ... 285
Pytania kontrolne ... 286
Odpowiedzi na pytania ... 286

Rozdział 10 **Praca z pędzlami i grępłowanie**
Zaczynamy ... 289
Wykorzystanie pędzli artystycznych — Art ... 291
Rysowanie za pomocą narzędzia Paintbrush ... 291
Edycja ścieżek przy użyciu narzędzia Paintbrush ... 293
Wykorzystanie pędzli punktowych — Scatter ... 297
Zmiana opcji pędzla ... 297
Dodawanie do ścieżek pędzla punktowego ... 299
Zmiana atrybutów koloru pędzla ... 300
Zmiana koloru pędzla przy użyciu metody kolorowania Hue Shift (Przesunięcie barwy) ... 301
Zmiana koloru pędzla przy użyciu kolorowania Tints (Tinty) ... 303
Wykorzystanie koloru wypełnienia ... 305
Wykorzystanie pędzli kaligraficznych — Calligraphic ... 308
Wykorzystanie pędzli wzorku — Pattern ... 310
Stosowanie pędzli — wskazówki ... 312
Tworzenie pędzli ... 313
Tworzenie próbek dla pędzla Pattern ... 313
Tworzenie pędzla Pattern z próbek wzorków ... 315
Wykorzystanie pędzla Pattern ... 317
Zastosowanie efektu Scribble (Grępłowanie) ... 319
Eksperymentowanie na własną rękę ... 324
Tworzenie pędzli ... 325
Wykorzystanie biblioteki pędzli ... 325
Pytania kontrolne ... 326
Odpowiedzi na pytania ... 326

Rozdział 11 **Zastosowanie atrybutów wyglądu, stylów i efektów**
Zaczynamy ... 329
Zastosowanie atrybutów wyglądu ... 330
Dodawanie atrybutów wyglądu ... 332
Zmiana porządku atrybutów wyglądu ... 333
Zastosowanie efektów ruchomych ... 335
Edycja efektu ... 336
Wykorzystanie stylów graficznych ... 337
Tworzenie i zapisywanie stylu graficznego ... 338
Zastosowanie stylu graficznego w warstwie ... 339
Zastosowanie istniejących stylów ... 341
Zastosowanie wyglądu w warstwie ... 343
Kopiowanie, stosowanie i usuwanie stylów i wyglądu ... 344

Zapisywanie i drukowanie plików zawierających efekty przezroczystości ... 346
Czym jest rasteryzacja? ... 348
Określenie rozdzielczości filtrów i efektów ruchomych ... 348
Zastosowanie opcji Document Raster Effects Settings ... 349
Wykorzystanie palety Flattener Preview (Podgląd spłaszczenia) ... 350
Przypisywanie opcji spłaszczania ... 354
Zapisywanie pliku zawierającego przezroczystość ... 354
Zapisywanie w formacie EPS ... 355
Drukowanie ilustracji zawierających przezroczystość ... 356
Eksport i import ustawień spłaszczania ... 356
Eksperymentowanie na własną rękę ... 356
Pytania kontrolne ... 358
Odpowiedzi na pytania ... 358

Rozdział 12 Wykorzystanie efektu 3D
Zaczynamy ... 361
Tworzenie logo banera za pomocą efektu Warp ... 362
Tworzenie tekstu logo ... 362
Stylizacja banera i tekstu logo ... 363
Wykorzystanie pędzli w celach dekoracyjnych ... 365
Dekorowanie grafiki z użyciem pędzli ... 365
Zamiana ilustracji w symbole ... 367
Tworzenie trójwymiarowego walca ... 369
Wykorzystanie efektu 3D Extrude (Wyciągnięcie) ... 370
Cap On czy Cap Off? ... 371
Stosowanie symbolu w formie odwzorowanej ilustracji ... 372
Tworzenie obiektu obrotowego ... 374
Zmiana oświetlenia ... 376
Odwzorowanie obrazka pochodzącego z Photoshopa ... 377
Poprawianie oświetlenia ... 379
Czym są Blend Steps (Etapy mieszania)? ... 379
Tworzenie własnych ilustracji obrotowych ... 380
Wykorzystanie efektu 3D Rotate (Obrót) ... 383
Eksperymentowanie na własną rękę ... 385
Pytania kontrolne ... 386
Odpowiedzi na pytania ... 386

Rozdział 13 **Łączenie grafiki Illustratora CS2 i obrazów z programów środowiska Creative Suite**
Łączenie ilustracji ... 389
Grafika wektorowa a grafika rastrowa ... 390
Zaczynamy ... 391
Umieszczanie pliku Adobe Photoshop ... 393
Kompozycje warstw ... 393
Duplikacja umieszczonego obrazka ... 395
Dostosowanie koloru w umieszczonym obrazku ... 397
Tworzenie masek w obrazkach ... 399
Tworzenie ścieżki złożonej i masek kryjących ... 399
Edycja zaimportowanej maski ... 402
Próbkowanie kolorów w umieszczonych obrazkach ... 403
Kopiowanie atrybutów za pomocą narzędzia Eyedropper (Kroplomierz) ... 404
Zamiana umieszczonego obrazka ... 404
Eksport pliku warstwowego do Photoshopa ... 406
Importowanie grafiki z programu Adobe Illustrator do programu InDesign CS2 ... 407
Eksperymentowanie na własną rękę ... 407
Pytania kontrolne ... 408
Odpowiedzi na pytania ... 408

Rozdział 14 **Drukowanie ilustracji i tworzenie rozbarwień kolorów**
Druk — podstawy ... 411
Urządzenia drukujące — informacje ... 413
Siatki półtonalne (rastry) ... 413
Liniatura rastra ... 413
Rozdzielczość urządzenia drukującego ... 414
Kolor ... 415
Model kolorów RGB ... 415
Model kolorów CMYK ... 415
Kolory dodatkowe ... 415
Zaczynamy ... 416
Zarządzanie kolorami ... 416
Ustawianie zarządzania kolorami w aplikacjach Adobe ... 417
Synchronizowanie kolorów za pomocą Adobe Bridge ... 417
Określanie ustawień kolorów z wybranej aplikacji ... 419
Problem brakujących lub niedopasowanych profili kolorów ... 420
Drukowanie czarno–białych próbek ... 421

Tworzenie wstępnych prób kolorów 421
Wykorzystanie polecenia Document Info (Info o dokumencie) 423
Tworzenie rozbarwień kolorów 424
Wybór pliku opisu drukarki 424
Określenie obszaru spadu 427
Rozbarwianie kolorów 429
Opcje trybu wyjścia w programie Illustrator 429
Określanie liniatury rastra 432
Praca z ilustracjami dwubarwnymi 433
Edycja koloru dodatkowego 433
Rozbarwianie kolorów dodatkowych 436
Tworzenie zalewek 437
Zalewki 438
Tworzenie zalewek za pomocą nadruku 439
Pytania kontrolne 443
Odpowiedzi na pytania 443

Rozdział 15 Praca z Adobe Bridge i Version Cue
Zaczynamy 447
Korzystanie z Adobe Bridge 448
Nawigowanie po katalogach i przeglądanie plików 448
Zapisywanie grup plików 449
Praca z Version Cue 450
Tworzenie nowego projektu i dodawanie do niego plików 451
Praca z różnymi wersjami plików 453
Administrowanie przestrzenia roboczą w Version Cue 455
Organizowanie i odnajdywanie plików 456
Eksperymentowanie na własną rękę 458
Pytania kontrolne 459
Odpowiedzi na pytania 459

Skorowidz 461

3 Transformacja obiektów

W tym rozdziale nauczymy się:

- Zaznaczać pojedyncze obiekty, poszczególne ich części oraz grupy obiektów.
- Przesuwać, skalować i obracać obiekty za pomocą różnych metod.
- Odbijać, pochylać i zniekształcać obiekty.
- Regulować perspektywy obiektu.
- Stosować filtry zniekształcające
- Precyzyjnie umiejscawiać obiekt.
- Łatwo i szybko powtarzać transformacje.
- Eksperymentować z różnymi zmiennymi w celu utworzenia kilku wersji projektu.

Zaczynamy

W niniejszym rozdziale przygotujemy logo, przekształcając trzy częściowo już przygotowane pliki. Wykorzystamy je w trzech obrazkach, by przygotować po kolei: nagłówek listu, biznesową kopertę oraz szablon wizytówki. Przed rozpoczęciem pracy przywrócimy domyślne ustawienia programu Adobe Illustrator i otworzymy plik zawierający gotową ilustrację, aby przekonać się, co przygotujemy w tym rozdziale.

1. Aby się upewnić, że narzędzia i palety działają dokładnie tak, jak opisano w tym rozdziale, usuń lub zdezaktywuj (przez zmianę jego nazwy) plik ustawień programu Adobe Illustrator CS2. Patrz „Przywracanie ustawień domyślnych" w sekcji „Zaczynamy" na początku książki.

2. Uruchom program Adobe Illustrator.

3. Wybierz *File/Open* (*Plik/Otwórz*) i otwórz plik *L3comp.ai* znajdujący się w folderze *Rozdzial03* wewnątrz skopiowanego na dysk twardy folderu *Rozdzialy*.

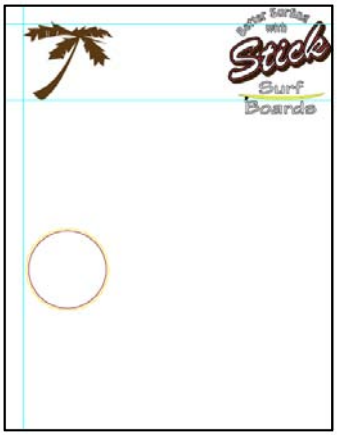
Plik ten zawiera kompozycję zbudowaną z trzech obrazów przygotowywanych w tym rozdziale. Logo Stick Surf Boards znajdujące się w lewym górnym rogu stanowi podstawę dla wszystkich zmodyfikowanych obiektów. Rozmiar logo został zmieniony tak, aby pasował do nagłówka listu, koperty i wizytówki.

Uwaga! *Poszczególne elementy ukończonej ilustracji można znaleźć w plikach L3end1.ai, L3end2.ai i L3end3.ai w folderze Rozdzial03.*

4. Możesz wybrać *View/Zoom Out* (*Widok/Zmniejsz*), aby pomniejszyć ukończoną ilustrację, dostosować rozmiar okna lub zostawić ilustrację bez modyfikacji (aby przesunąć ilustrację w pożądane miejsce, skorzystaj z narzędzia *Hand* (✋). Aby zamknąć ilustrację, wybierz *File/Close* (*Plik/Zamknij*).
Aby rozpocząć pracę, otwórz istniejący plik skonfigurowany dla ilustracji nagłówka.

5. Wybierz *File/Open* (*Plik/Otwórz*) i otwórz plik *L3start1.ai* w folderze *Rozdzial03* znajdującym się w folderze *Rozdzialy*.

Ten plik, od którego rozpoczniemy, został zachowany razem z wyświetlanymi miarkami, dodatkowymi próbkami na palecie *Swatches* (*Próbki*) oraz błękitnymi prowadnicami służącymi do skalowania logo i obiektów nagłówka.



6. Wybierz *File/Save As* (*Plik/Zapisz jako…*), wpisz nazwę **Letterhd.ai** i zaznacz folder *Rozdzial03*. Nie zmieniaj typu formatu pliku ustawionego na *Adobe Illustrator Document* i kliknij *Save* (*Zapisz*). W oknie dialogowym *Illustrator Options* (*Opcje programu Illustrator*) zaakceptuj ustawienia domyślne, klikając *OK*.

Skalowanie obiektów

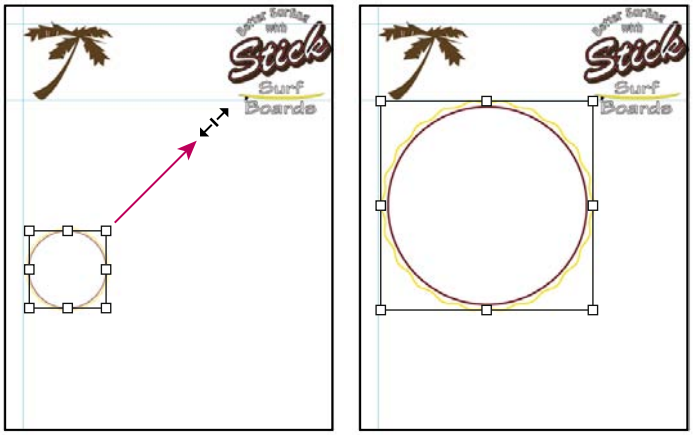
Skalowania obiektów dokonuje się poprzez ich powiększanie lub pomniejszanie w poziomie (wzdłuż osi X) oraz w pionie (wzdłuż osi Y) względem przyjętego przez użytkownika punktu odniesienia. Jeśli nie ustalimy punktu odniesienia, obiekty będą skalowane względem środka każdego z nich. Do skalowania obiektów, które utworzą gotowe logo będziemy używać trzech metod.

Po pierwsze, ustalimy w preferencjach, że chcemy skalować obrysy i efekty, a następnie zmienimy wymiary tła logo, przeciągając jego obwiednię i wyrównując ją do błękitnych prowadnic.

1. Wybierz opcje *Edit/Preferences/General* (*Edycja/Preferencje/Ogólne*) (w systemie Windows) lub *Illustrator/Preferences/General* (w systemie Mac OS) i zaznacz opcję *Scale Strokes & Effects* (*Skalowanie obrysów*). Dzięki temu szerokości obrysów wszystkich obiektów skalowanych w tym rozdziale będą również skalowane automatycznie. Kliknij *OK*.

2. Za pomocą narzędzia zaznaczania, *Selection* ( ), znajdującego się w oknie narzędziowym kliknij obrys koła, aby zaznaczyć grupę obiektów, które tworzą tło logo.

3. Wciskając klawisz *Shift*, kliknij i przeciągnij prawy górny róg obwiedni obiektu aż do poziomej błękitnej prowadnicy. Jeśli obwiednia nie jest widoczna, włącz ją za pomocą opcji *View/Show Bounding Box* (*Widok/Pokaż obwiednię*).

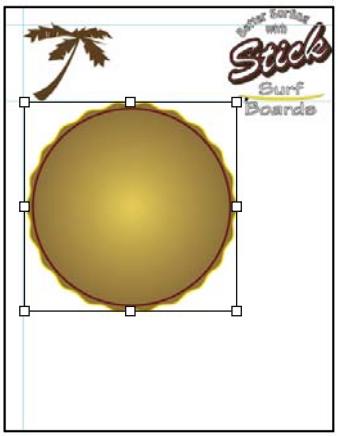


Uwaga! *Wciskanie klawisza Shift gwarantuje nam, że wymiary obiektu będą się zmieniać z zachowaniem wzajemnych proporcji.*

Skorzystamy teraz z palety *Control* (*Sterowanie*), by przejść do palety *Swatches* (*Próbki*), za pomocą której pomalujemy tło logo koncentrycznym wypełnieniem gradientowym. Więcej na temat tworzenia gradientów kolorów można dowiedzieć się w rozdziale 8.

Jeśli paleta *Control* (*Sterowanie*) nie jest widoczna, przywołaj ją za pomocą opcji *View/Workspace/[Default]* (*Widok/Obszar roboczy/[Domyślny]*).

4. Wybierz w palecie *Control* (*Sterowanie*) pole wypełnienia *Fill*, by w ten sposób przejść do palety *Swatches* (*Próbki*). Sprawdź, czy tło logo jest zaznaczone i najedź kursorem na próbki w palecie *Swatches*, by zobaczyć, jak się nazywają. Kliknij próbkę Logo background, by pomalować obiekt odpowiednim wypełnieniem gradientowym. Jeśli próbka ta nie będzie widoczna, przewiń w dół listę próbek widocznych w palecie.



5. Pamiętając, by obiekt logo był nadal zaznaczony, wybierz opcje *Object/Lock/Selection* (*Obiekt/Zablokuj/Zaznaczenie*), by zablokować go i następnie usuń zaznaczenie. Zablokowanie obiektu tła ułatwi nam później zaznaczanie innych obiektów i dodawanie ich do naszego dzieła. Obiekty zablokowane nie mogą być zaznaczane ani edytowane.

Następnie użyjemy prowadnic, by już w nowej warstwie umiejscowić odpowiednio grupę obiektów tekstowych. Potem skorzystamy z palety *Transform* (*Transformacje*), by odpowiednio skalować tekst logo. Określimy między innymi nowe rozmiary tekstu i punkt odniesienia, względem którego tekst będzie skalowany.

6. Jeśli paleta *Layers* (*Warstwy*) nie jest widoczna, przywołaj ją za pomocą opcji *Window/Layers* (*Okno/Warstwy*).

7. Kliknij pole najbardziej na lewo w listwie warstwy Text Guides, by wyświetlić na ekranie warstwę zawierającą prowadnice tekstu. Przewiń listę warstw w dół, jeśli warstwa Text Guides nie jest widoczna.

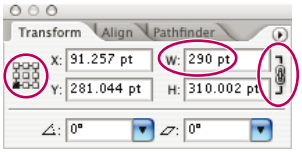
8. Z paska narzędzi wybierz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) i kliknij grubo obrysowany tekst w prawym górnym rogu strony, by zaznaczyć całą grupę obiektów tekstowych.

9. Przeciągnij zgrupowane razem obiekty tekstowe nad tło logo i wyrównaj je w ten sposób, aby lewy dolny róg litery B w słowie Boards (deski) znalazł się w punkcie przecięcia prowadnic.

10. Wybierz *Window/Transform* (*Widok/Transformacje*), aby wyświetlić paletę *Transform* (*Transformacje*).

Paleta *Transform* (*Transformacje*) zawiera niewielką siatkę kwadratów, tak zwanych punktów odniesienia, które reprezentują poszczególne punkty w obwiedni zaznaczonego obszaru.

11. Kliknij punkt odniesienia w lewym dolnym rogu siatki, aby ustawić punkt odniesienia skalowania. Kliknij ikonę ogniw łańcucha po prawej stronie palety, by włączyć blokowanie zapewniające zachowanie podczas skalowania stałych proporcji między wysokością a szerokością. W polu tekstowym szerokości *W* wpisz **290**, a następnie wciśnij *Enter* lub *Return*, aby zwiększyć rozmiary tekstu.



Teraz skorzystamy z prowadnic kolejnej warstwy, by odpowiednio umiejscowić w obszarze logo palmę, którą następnie powiększymy za pomocą narzędzia *Scale* (*Skalowanie*), ustaliwszy uprzednio odpowiedni punkt odniesienia.

12. Kliknij ikonę oka ( ) na lewo od warstwy Text, by tekst stał się niewidoczny. Wyłączenie w ten sposób warstwy tekstu ułatwi nam skalowanie obiektu palmy.

13. Kliknij ikonę oka na lewo od warstwy Text Guides, by ukryć warstwę zawierającą prowadnice ułatwiające wyrównywanie tekstu.

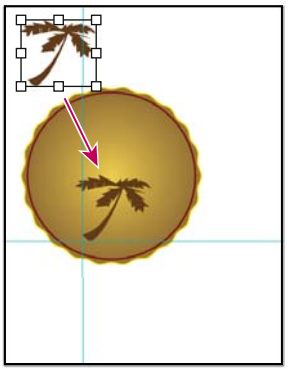
14. Kliknij pole najbardziej na lewo na listwie warstwy Palm Tree Guides, by wyświetlić prowadnice palmy.

15. Wybierz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) i kliknij palmę, by ją zaznaczyć. Przeciągnij palmę w dół i wyrównaj lewy i dolny koniec jej pnia do odpowiednich prowadnic.

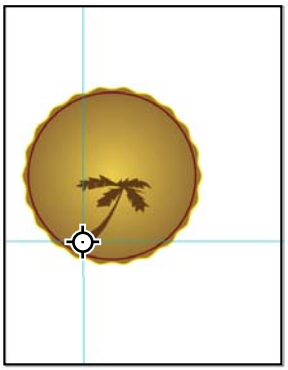
16. Wybierz narzędzie *Scale* (*Skalowanie*) ( ), przytrzymaj *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i kliknij punkt, w którym przecinają się prowadnice palmy.

Kliknięcie punktu przecięcia prowadnic ustawia punkt odniesienia, względem którego będzie skalowana palma. Przytrzymanie *Alt/Option* podczas kliknięcia powoduje wyświetlenie okna dialogowego *Scale* (*Skalowanie*).

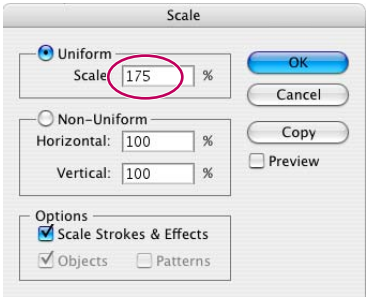
17. W oknie dialogowym *Scale* (*Skalowanie*) wpisz **175%** w polu tekstowym *Scale* (*Skalowanie*) i kliknij *OK*, aby powiększyć palmę o 75%. Nic nie szkodzi, jeśli palma wystaje w tej chwili trochę poza obrazek.



Przesuwamy palmę



Określamy punkt odniesienia



Okno dialogowe skalowania

Obracanie obiektów

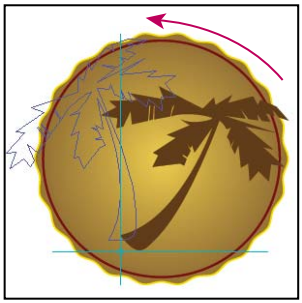
Rotacja obiektów jest dokonywana poprzez obracanie ich wokół określonego punktu. Można to zrobić, stosując wyświetlenie obwiedni obiektu i przesunięcie wskaźnika myszy do zewnętrznego rogu pola. Po pojawieniu się wskaźnika rotacji wystarczy kliknąć i przeciągnąć kursor myszy, aby obrócić obiekt wokół jego punktu centralnego. Aby dokonać obrotu obiektu wokół wybranego punktu odniesienia i o określony kąt, należy skorzystać z palety *Transform* (*Transformacje*).

Obrócimy teraz palmę o 20° wokół wybranego punktu odniesienia, korzystając z narzędzia *Rotate* (*Obrót*).

1. Przy zaznaczonej palmie wybierz narzędzie obrotu, *Rotate* (), z okna narzędzi.

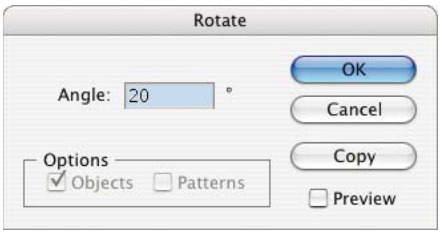
Zauważ, że punkt odniesienia palmy wciąż znajduje się w miejscu przecięcia się jej prowadnic.

2. Rozpocznij przeciąganie zaznaczonej palmy. Ruch ten jest ograniczony do obrotów wokół punktu odniesienia. Kontynuuj przeciąganie, dopóki palma nie powróci do swojej początkowej pozycji w nagłówku, a następnie zwolnij przycisk myszy. Możesz także skorzystać z menu *Edit/Undo Rotate* (*Edycja/Cofnij obrót*).



3. Teraz, przy nadal zaznaczonej palmie, wciśnij i przytrzymaj klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i kliknij punkt przecięcia się prowadnic palmy.

4. W oknie dialogowym *Rotate* (*Obrót*) zaznacz pole wyboru *Preview* (*Podgląd*), a następnie wprowadź wartość **20** w polu tekstowym *Angle* (*Kąt*) i kliknij *OK*, aby w ten sposób obrócić palmę o 20° wokół jej punktu odniesienia.



Uwaga! *Aby obrócić obiekt wokół własnego środka, wystarczy, gdy obiekt jest zaznaczony, kliknąć dwukrotnie narzędzie* Rotate *(Obrót) na pasku narzędzi.*

5. Wybierz *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

Odbijanie obiektów

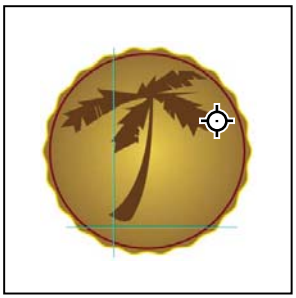
Odbijanie obiektów następuje poprzez ich symetryczne odwzorowanie wzdłuż niewidocznej poziomej lub pionowej osi. Kopiowanie obiektów podczas odbijania tworzy ich odbicia lustrzane. Podobnie jak w przypadku skalowania i rotacji, podczas odbijania można wyznaczyć punkt, względem którego obiekt zostanie odbity, lub domyślnie odbijać względem centralnego punktu obiektu.

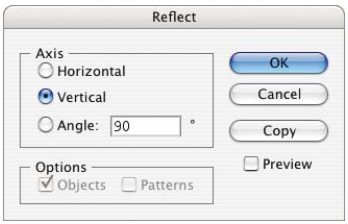
Teraz skorzystamy z narzędzia *Reflect* (*Odbicie*), aby utworzyć lustrzane odbicie palmy, którą obrócimy o 90° względem osi pionowej. Następnie wykonamy odpowiednie skalowanie drzewka i umieścimy je we właściwej pozycji.

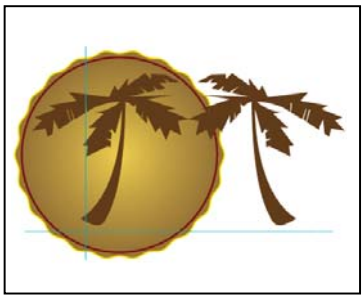
1. Za pomocą narzędzia zaznaczania, *Selection* (), zaznacz palmę.

2. Wybierz narzędzie odbicia, *Reflect* (), zagnieżdżone w oknie narzędzi razem z narzędziem obrotu, *Rotate* (), przytrzymaj klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i kliknij prawą krawędź palmy.

3. W oknie dialogowym *Reflect* (*Odbicie*) upewnij się, że zaznaczona jest opcja *Vertical* (*Pionowo*), a w polu tekstowym *Angle* (*Kąt*) wpisano **90°**. Następnie kliknij *Copy* (*Kopia*) (nie należy klikać *OK*).







4. Kliknij dwukrotnie narzędzie *Scale* (*Skalowanie*) na pasku narzędzi. W polu *Uniform Scale* (*Jednolite skalowanie*) wpisz **70** i kliknij *OK*.

5. Dwukrotnie kliknij narzędzie odbicia, *Reflect* (), zagnieżdżone w oknie narzędzi razem z narzędziem obrotu, *Rotate* (). W oknie dialogowym *Rotate* (*Obrót*), w polu tekstowym *Angle* (*Kąt*) wpisz **–45°** i kliknij *OK*.

Uwaga! *Do odbijania zaznaczonych obiektów możemy wykorzystać także paletę Transform (Transformacje), wybierając z niej opcję Flip Horizontal (Odwróć poziomo) lub Flip Vertical (Odwróć pionowo).*

6. Wybierz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*), a następnie kliknij i przeciągnij pomniejszoną palmę, wyrównując dół jej pnia do prawego brzegu dolnej części pnia większej palmy.

7. Zapisz obraz za pomocą poleceń *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

8. Kliknij ikonę oka () dla warstwy Palm Tree Guides, by ukryć prowadnice palmy, a następnie włącz ponownie warstwę tekstu Text.

9. Wybierz opcje *Object/Unlock All* (*Obiekt/Odblokuj wszystkie*), by odblokować tło naszego logo.

10. Wybierz *Select/All* (*Zaznacz/Wszystko*), by zaznaczyć wszystkie obiekty tworzące logo.

11. Wybierz opcje *Object/Group* (*Obiekt/Grupuj*), by połączyć wszystkie obiekty logo w jedną grupę.

12. Kliknij dwukrotnie narzędzie *Scale* (*Skalowanie*) ( ) na pasku narzędzi i w polu *Uniform Scale* (*Jednolite skalowanie*) wpisz **30**. Kliknij *OK*.

13. Wybierz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) i przeciągnij je w górę, by stykało się z lewą i górną prowadnicą.

14. Kliknij pole najbardziej na lewo na listwie warstwy Address, by uczynić widoczną warstwę adresu.

15. Zapisz obraz poleceniami *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

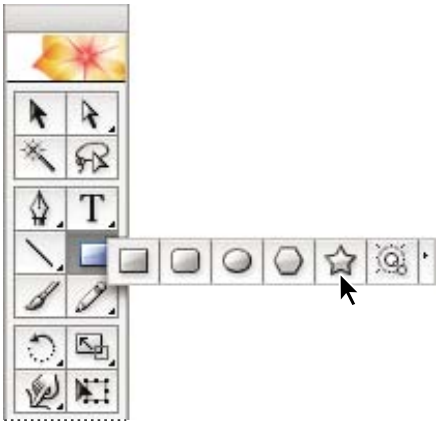
Zniekształcanie obiektów

Różne narzędzia i filtry umożliwiają zniekształcanie oryginalnych kształtów obiektów na różne sposoby. Na przykład falista linia w obiekcie tła logo i w nagłówku została utworzona poprzez zastosowanie filtra zniekształcenia *Zig Zag* (*Zygzak*) na linii prostej.

Teraz utworzymy kwiat. Najpierw na kształcie gwiazdy zastosujemy efekt zawirowania filtr zniekształcenia *Twist* (*Skręcenie…*), a następnie wykorzystamy filtr zniekształcenia *Pucker & Bloat* (*Wklęsły i wybrzuszony…*), aby dokonać transformacji innej, znajdującej się z przodu gwiazdy.

Na początku narysujemy gwiazdę stanowiącą część kwiatu oraz zastosujemy filtr *Twist* (*Skręcenie…*) i paletę *Info*, aby ją zniekształcić.

1. Wybierz narzędzie gwiazdy, *Star* (), znajdujące się w tej samej grupie, co narzędzie prostokąta, *Rectangle* (), oraz ustaw wskaźnik na ilustracji w prawym dolnym rogu listu. Przeciągnij narzędzie, aby narysować gwiazdę pięcioramienną o szerokości mniej więcej 150 punktów.



Uwaga! *Za pomocą poleceń Window/Info (Okno/Info) można przywołać paletę Info, która ułatwi właściwe określenie rozmiarów gwiazdy.*

Narysowana gwiazda będzie mieć atrybuty takie jak uprzednio zaznaczony obiekt (w tym przypadku tło logo).

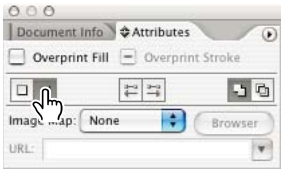
2. Przy zaznaczonej gwieździe wybierz pole wypełnienia w palecie *Control* (*Sterowanie*) i spośród dostępnych próbek wybierz próbkę o nazwie Folwer gradient. Pozostaw wartość obrysu *None* (*Brak*).

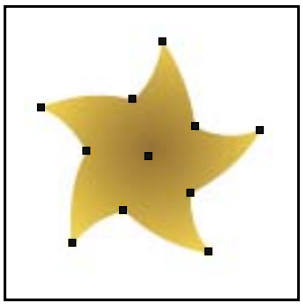
Skręcenie można wykorzystywać na dwa sposoby. Po pierwsze, skorzystanie z niego w formie filtra powoduje stałe zniekształcenie obiektu. Zastosowanie go jako efektu zachowuje oryginalny kształt obiektu i umożliwia usuwanie i edycję efektu w dowolnym momencie za pomocą palety *Appearance* (*Wygląd*). W poniższym ćwiczeniu skorzystamy z obu tych metod. Więcej informacji na temat efektów można znaleźć w rozdziale 10.

3. Wybierz *Filter/Distort/Twist* (*Filtr/Zniekształć/Skręcenie…*).
W oknie dialogowym *Twist* (*Skręcenie…*) wpisz **45°** i kliknij *OK*.

Teraz narysujemy inną gwiazdę — wyśrodkowaną na poprzedniej.

4. Przy zaznaczonej gwieździe wybierz *Window/Attributes* (*Okno/Atrybuty*), aby wyświetlić paletę *Attributes* (*Atrybuty*). Następnie kliknij przycisk *Show Center* (⊡) (*Pokaż środek*), aby wyświetlić punkt centralny gwiazdy.





Wyświetlanie punktu centralnego gwiazdy.

5. Ponownie zaznacz narzędzie *Star* (*Gwiazda*) i przeciągnij wskaźnik od punktu centralnego, aby narysować drugą gwiazdę, mniej więcej tego samego rozmiaru, nad punktem centralnym pierwszej. Przed zwolnieniem przycisku myszy przeciągnij gwiazdę po łuku, aby obrócić ją tak, by jej ramiona znalazły się pomiędzy ramionami gwiazdy znajdującej się pod nią. Nie usuwaj zaznaczenia gwiazdy.

6. Na palecie *Attributes* (*Atrybuty*) kliknij przycisk *Show Center* (⊡), aby wyświetlić punkt centralny drugiej gwiazdy.

7. Wciskając klawisz *Shift*, kliknij pole *Fill* (*Wypełnienie*) na palecie *Control* (*Sterowanie*), by przywołać paletę *Color* (*Kolor*), lub wybierz *Window/Color* (*Okno/Kolor*). Następnie kliknij pole koloru *White* znajdujące się po prawej stronie paska kolorów, aby wypełnić gwiazdę tym kolorem.

Wciskanie klawisza *Shift* podczas klikania pola (*Fill*) (*Wypełnienie*) w palecie *Control* (*Sterowanie*) sprawi, że zamiast domyślnej palety *Swatches* (*Próbki*) przywołamy paletę *Color* (*Color*).

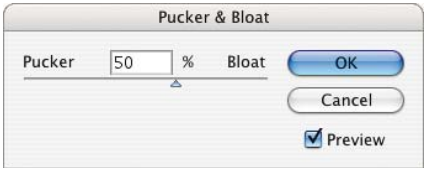
8. Kliknij ponownie pole *Fill* (*Wypełnienie*), by ukryć paletę *Color* (*Kolor*), po czym kliknij je raz jeszcze, by przywołać paletę *Swatches* (*Próbki*). Teraz kliknij pole *Stroke* (*Obrys*), aby zaznaczyć obrys gwiazdy i wybrać kolor na pasku kolorów lub na palecie *Swatches* (*Próbki*) w celu nadania gwieździe obrysu (w przykładzie skorzystaliśmy z próbki koloru karmazynowego, *Crimson*).

9. Przy zaznaczonej białej gwieździe wybierz *Effect/Distort & Transform/Pucker & Bloat* (*Efekty/Zniekształcenie i transformacja/Wklęsły i wybrzuszony…*).

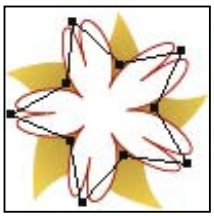
Zastosowanie efektu zachowuje oryginalny kształt i umożliwia usunięcie lub edycję efektu w dowolnym momencie.

10. W oknie dialogowym *Pucker & Bloat* (*Wklęsły i wybrzuszony*) wybierz opcję *Preview* (*Podgląd*) i przeciągnij suwak, aby zniekształcić gwiazdę (w przykładzie wybrano wartość **50%**). Kliknij *OK*.

Narysuj kształt gwiazdy



Zastosuj efekt Pucker & Bloat (Wklęsły i wybrzuszony)



Wynik

11. Nie usuwając zaznaczenia ilustracji, wybierz *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

Pochylanie obiektów

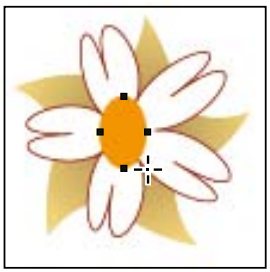
Teraz uzupełnimy kwiat pomarańczowym środkiem, przeskalujemy go i pochylimy. Pochylanie obiektów przechyla ich krawędzie wzdłuż określonej osi, przy zachowaniu równoległości krawędzi, czyniąc obiekt niesymetrycznym.

1. Wybierz narzędzie elipsy, *Ellipse* (), znajdujące się w tej samej grupie co narzędzie gwiazdy, *Star* (), w oknie narzędzi.

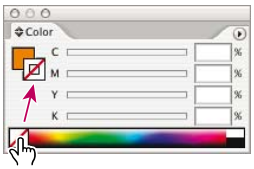
2. Przy zaznaczonych gwiazdach i wyświetlonych ich punktach centralnych naciśnij *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS), umieść wskaźnik narzędzia *Ellipse* (*Elipsa*) nad punktami centralnymi gwiazd i przeciągnij wskaźnik od punktu centralnego, tak aby narysować owal.

3. Kliknij pole *Fill* (*Wypełnienie*) w oknie narzędzi, aby wybrać wypełnienie obiektu.
Na palecie *Swatches* (*Próbki*) kliknij próbkę *Orange* (pomarańczowy), aby wypełnić owal kolorem pomarańczowym.

4. Na palecie *Color* (*Kolor*) przeciągnij ikonę *None* (*Brak*) () i upuść ją w polu *Stroke* (*Obrys*), aby usunąć obrys.



Narysuj owalny kształt i nadaj mu wypełnienie

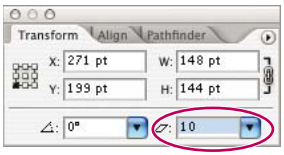


Przeciągnij i upuść przycisk None (Brak) nad polem Stroke (Obrys)

Teraz zgrupujemy elementy kwiatu, a następnie cały kwiat pochylimy.

5. Wybierz narzędzie zaznaczania *Selection* (). Klikaj, przytrzymując klawisz *Shift*, aby zaznaczyć trzy elementy kwiatu, po czym wybierz *Object/Group* (*Obiekt/Grupuj*), aby zgrupować je razem.

6. Na palecie *Transform* (*Transformacje*) wpisz **10°** (10 stopni) w polu tekstowym *Shear* (*Pochylenie*) i naciśnij *Enter* lub *Return*, aby zastosować na kwiecie efekt pochylenia.



Wprowadź kąt pochylenia 10°

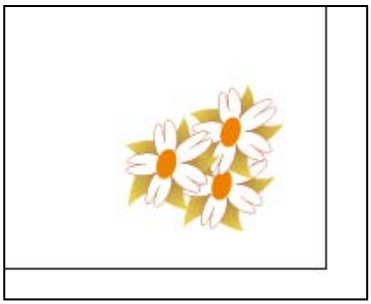
Wynik

7. Wpisz **0.75 in** (ang. *inches* — cale) w polu tekstowym *W* (*Szerokość*) i **0.75 in** w polu tekstowym *H* (*Wysokość*), aby przeskalować kwiat do rozmiarów trzech czwartych cala.

Chociaż domyślną jednostką miary są punkty, po wpisaniu w polu tekstowym słowa *inches* (lub *in*) Illustrator obliczy równoważnik rozmiaru w punktach.

Illustrator potrafi dokonywać konwersji jednostek i przeprowadzać działania matematyczne w dowolnym polu tekstowym akceptującym wartości liczbowe.
Aby automatycznie pomnożyć lub podzielić rozmiar obiektu o daną wartość, wpisz gwiazdkę (*) lub ukośnik(/) i liczbę po danej wartości w polu tekstowym W (Szerokość) lub H (Wysokość) albo też w obu, po czym naciśnij Enter lub Return, aby dokonać przeskalowania obiektu.
Na przykład wpisz /2 po wartościach pól tekstowych W (Szerokość) i H (Wysokość), aby przeskalować obiekt do 50%.

8. Za pomocą narzędzia zaznaczania, *Selection*, przeciągnij kwiat w miejsce obok palmy w prawym dolnym rogu strony. Następnie wciśnij klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS), po czym kliknij i przeciągnij kwiat dwa razy, by utworzyć w rogu strony bukiet złożony z trzech kwiatów.



9. Wybierz *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*), aby usunąć zaznaczenie ilustracji.

10. Wybierz polecenia *View/Guides/Hide* (*Widok/Prowadnice/Ukryj*), by ukryć prowadnice, a następnie wybierz *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

Ilustracja nagłówka listu jest gotowa. Nie zamykaj pliku, aby możliwe było skorzystanie z niego w następnych ćwiczeniach.

Precyzyjne pozycjonowanie obiektów

Paleta *Transform* (*Transformacje*) jest przydatna także podczas przesuwania obiektów w miejsce o dokładnych współrzędnych osi X i Y strony oraz kontrolowania położenia obiektów względem krawędzi.

Informacje na temat tworzenia znaków zaznaczenia na krawędzi można znaleźć w rozdziale „Setting Marks and Bleeds Options” (Znaczniki drukarskie i spady) pomocy programu Illustrator.

Kopertę utworzymy poprzez wklejenie kopii logo do ilustracji koperty, a następnie określenie dokładnych współrzędnych na kopercie, w których powinno się ono znaleźć.

1. Kliknij dwukrotnie narzędzie *Hand* (*Rączka*) (), aby dopasować ilustrację do okna.
2. Za pomocą narzędzia zaznaczania, *Selection* (*Zaznaczanie*) (), kliknij logo, aby je zaznaczyć.
3. Wybierz *Edit/Copy* (*Edycja/Kopiuj*), aby skopiować logo do schowka.

Teraz otworzymy plik startowy ilustracji koperty.

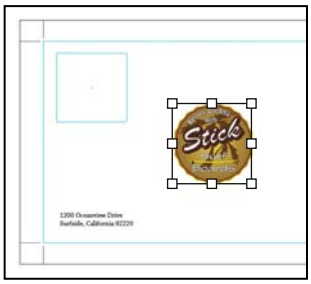
4. Wybierz *File/Open* (*Plik/Otwórz*) i otwórz plik *L3start2.ai* w folderze *Rozdzial03* znajdującym się w folderze *Rozdzialy* na dysku twardym.
5. Wybierz *File/Save As* (*Plik/Zapisz jako*), wpisz nazwę **Envelope.ai** i zaznacz folder *Rozdzial03*. Nie zmieniaj typu formatu pliku ustawionego na *Adobe Illustrator Document* i kliknij *Save* (*Zapisz*). W oknie dialogowym *Illustrator Options* (*Opcje programu Illustrator*) zaakceptuj ustawienia domyślne, klikając *OK*.
6. Wybierz *Edit/Paste* (*Edycja/Wklej*).

Przesuniemy wklejone logo w miejsce oddalone o ćwierć cala (około 0,6 cm) od lewego górnego rogu koperty, określając współrzędne X i Y w odniesieniu do punktu zerowego miarki. Punkt zerowy miarki to miejsce, w którym pojawia się na niej wartość 0. W tym pliku zmieniono punkt zerowy miarki tak, aby znajdował się w lewym górnym rogu koperty, a jej jednostki miary określono jako cale.

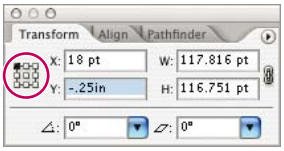
Więcej informacji na ten temat można znaleźć w rozdziale „Using Rulers” (Praca z miarkami) w pomocy programu Illustrator.

7. Na palecie *Transform* (*Transformacje*) kliknij lewy górny punkt, aby zmienić punkt odniesienia, a następnie wpisz **0.25 in** (18 pkt) w polu tekstowym *X* i **–0.25 in** (współrzędna ujemna) w polu tekstowym *Y*. Naciśnij *Enter* lub *Return*, aby zastosować ostatnio wprowadzoną wartość.

Skopiuj logo z nagłówka

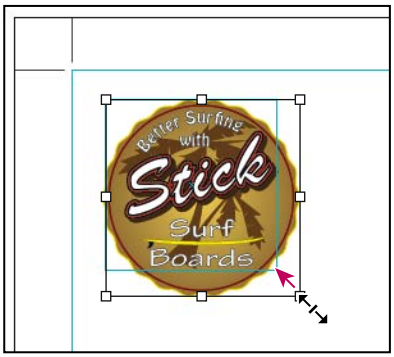


Wklej go na kopercie



Wybierz lewy górny punkt odniesienia i wprowadź współrzędne X i Y

8. Przy zaznaczonym logo wciśnij klawisz *Shift* i przeciągnij prawy dolny róg obwiedni, aby przeskalować logo i dopasować je do błękitnej kwadratowej prowadnicy.



9. Kliknij poza obszarem ilustracji, aby usunąć jej zaznaczenie, a następnie wybierz *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

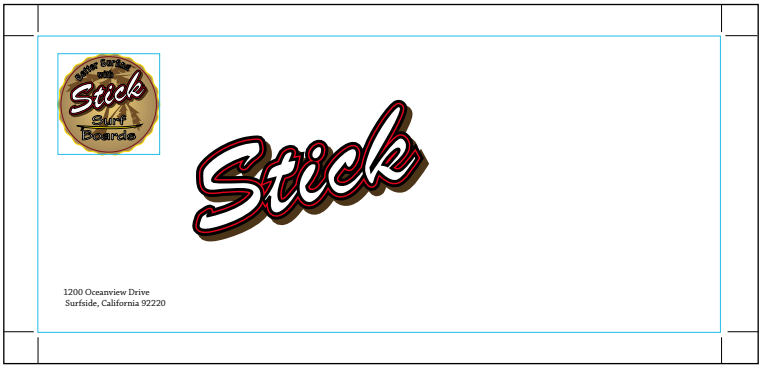
Zmiana perspektywy

Teraz skorzystamy z narzędzia *Free Transform* (*Przekształcanie swobodne*), aby zmienić perspektywę nazwy firmy.

1. Wybierz narzędzie zaznaczania grupowego, *Group Selection* (), i kliknij dwukrotnie nazwę firmy (Stick), by zaznaczyć grupę kształtów, które ją tworzą.

2. Wciśnij i przytrzymaj klawisz *Alt/Option*, po czym, nie zwalniając go, kliknij i przeciągnij nazwę firmy w dół, aby w ten sposób skopiować zaznaczony tekst.

3. Wybierz narzędzie *Scale* (*Skalowanie*), wciśnij klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i kliknij po lewej stronie tekstu, by w ten sposób określić punkt odniesienia dla skalowania oraz otworzyć okno dialogowe skalowania. W polu tekstowym *Uniform Scale* (*Skalowanie jednolite*) wpisz wartość **300**. Kliknij *OK*.



4. Przy nadal zaznaczonym tekście wybierz z paska narzędzi narzędzie przekształcania swobodnego, *Free Transform* ( ).

5. Umieść wskaźnik w kształcie podwójnej strzałki (↔) nad lewym dolnym rogiem obwiedni obiektu i wybierz lewy dolny narożny uchwyt. Kolejna operacja będzie wymagać pewnej zręczności, więc stosuj się ściśle do wskazówek. Kliknij i przeciągnij uchwyt prawego dolnego rogu obwiedni, przytrzymując cały czas klawisze *Shift+Alt+Ctrl* (Windows) lub *Shift+Option+Command* (Mac OS). Powoli przeciągaj wskaźnik w górę, aby zmienić perspektywę obiektu.

Uwaga! *Sztuczka ta się nie uda, jeśli wciśniemy klawisze w tym samym momencie, gdy będziemy klikać, by zaznaczyć obiekt.*

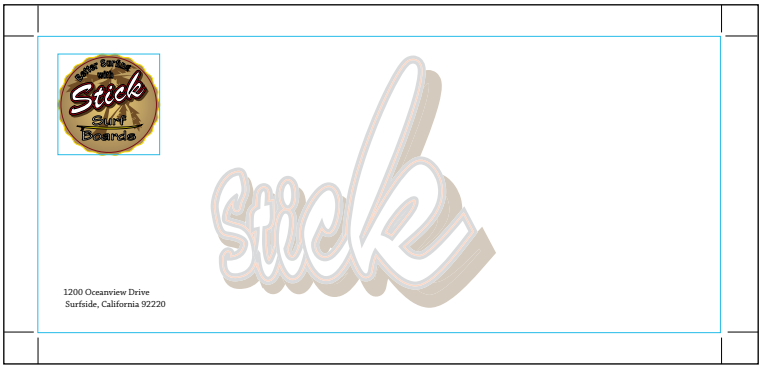
Przytrzymanie klawisza *Shift* podczas przeciągania sprawia, że przeskalowanie obiektu jest proporcjonalne, przytrzymanie *Alt/Option* przeskalowuje obiekt wobec jego punktu centralnego, a przytrzymanie *Ctrl/Command* zniekształca obiekt względem punktu kontrolnego lub uchwytu, który jest przeciągany.

6. Wybierz opcje *Window/Transparency* (*Okno/Przezroczystość*), by otworzyć paletę *Transparency* (*Przezroczystość*) i w polu służącym do definiowania stopnia krycia wpisz wartość **20**, aby tekst delikatnie zlewał się z tłem.

Zmień perspektywę

Zmień stopień przezroczystości

7. Wybierz Select/Deselect (Zaznacz/Usuń zaznaczenie).



8. Wybierz *File/Save* (*Plik/Zapisz*). Można zminimalizować plik i pozostawić go otwartym na pulpicie lub go zamknąć.

Korzystanie z narzędzia Free Transform

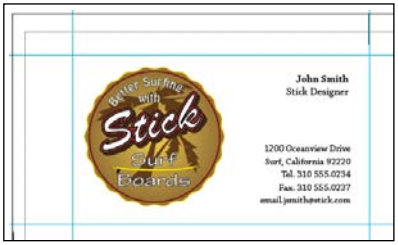
Narzędzie *Free Transform* (*Przekształcanie swobodne*) jest narzędziem wielozadaniowym, które poza umożliwianiem zmiany perspektywy łączy w sobie funkcje skalowania, pochylania, odbijania i obracania.

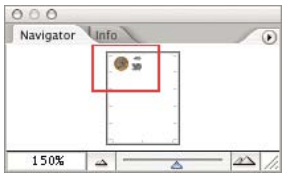
Teraz skorzystamy z narzędzia *Free Transform* (*Przekształcanie swobodne*), aby przekształcić obiekty skopiowane z logo do wizytówki.

1. Wybierz *File/Open* (*Plik/Otwórz…*) i otwórz plik *L3start3.ai* z folderu *Rozdzial03* znajdującego się w folderze *Rozdzialy* skopiowanym na dysk twardy.

2. Wybierz *File/Save As* (*Plik/Zapisz jako…*), wpisz nazwę **Buscards.ai** i zaznacz folder *Rozdzial03*. Nie zmieniaj typu formatu pliku ustawionego na *Adobe Illustrator Document* i kliknij *Save* (*Zapisz*). W oknie dialogowym *Illustrator Options* (*Opcje programu Illustrator*) należy zaakceptować ustawienia domyślne kliknięciem *OK*.

3. Wybierz opcje *Window/Navigator* (*Okno/Nawigator*), aby wyświetlić paletę *Navigator*. Na palecie *Navigator* (*Nawigator*) kilkakrotnie kliknij przycisk powiększania, *Zoom In* (), aby zmienić powiększenie na 200%, a następnie przesuń czerwone pole widoku w lewy górny róg ilustracji.

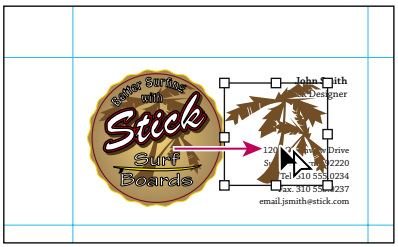




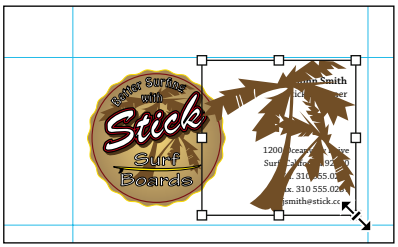
4. Wybierz narzędzie zaznaczania, *Selection* () i kliknij palmy w logo. Następnie przeciągnij wskaźnik, przytrzymując klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS), aby utworzyć kopię obiektu. Umieść nowe palmy po prawej stronie logo.

Teraz skorzystamy z narzędzia *Free Transform* (*Przekształcanie swobodne*), aby przeskalować, zniekształcić i obrócić palmy, a następnie nadać im jaśniejszy kolor.

5. Przy zaznaczonych palmach wybierz z paska narzędzi narzędzie przekształcania swobodnego, *Free Transform* (). Przytrzymując *Shift+Alt* (Windows) lub *Shift+Option* (Mac OS), przeciągnij prawy dolny róg w dół, aby przeskalować obiekt (punktem odniesienia będzie jego środek); powiększysz w ten sposób palmy.



Utwórz kopię palmy

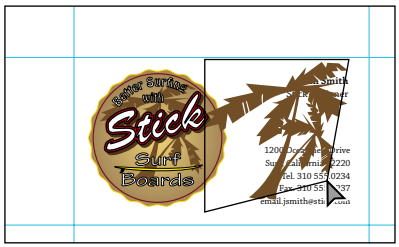


Wykorzystaj narzędzia Free Transform (Przekształcanie swobodne) do przeskalowania obiektu

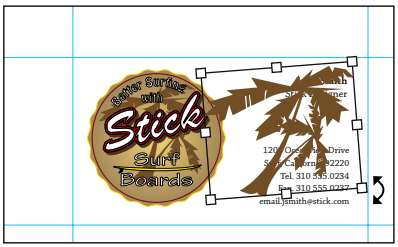
Chociaż możliwe jest przeskalowywanie obiektów za pomocą narzędzia zaznaczania, *Selection*, skalowanie przy użyciu narzędzia *Free Transform* (*Przekształcanie swobodne*) umożliwia wykonywanie innych transformacji bez konieczności zmiany narzędzia.

6. Aby teraz zniekształcić palmy, przy wykorzystaniu narzędzia *Free Transform* (*Przekształcanie swobodne*), zaznacz prawy dolny róg obwiedni obiektu, ale nie puszczaj przycisku myszy. Rozpocznij przeciąganie, a następnie przytrzymaj *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS) i powoli przeciągnij wskaźnik w stronę przeciwległego rogu obiektu.

7. Aby nieco obrócić palmy, przesuń wskaźnik narzędzia *Free Transform* (*Przekształcanie swobodne*) minimalnie poniżej prawego dolnego rogu obwiedni obiektu, dopóki nie pojawi się wskaźnik rotacji, a następnie przeciągnij go, by obrócić obiekt.



Zniekształcanie obiektu za pomocą narzędzia Free Transform (Przekształcanie swobodne)



Obracanie obiektu przy użyciu narzędzia Free Transform (Przekształcanie swobodne)

8. Wybierz narzędzie zaznaczania, *Selection* (), i kliknij palmy , by je zaznaczyć. Następnie wybierz polecenia *Object/Arrange/Send to Back* (*Obiekt/Ułóż/Przesuń na spód*), by przenieść palmy pod tekst.

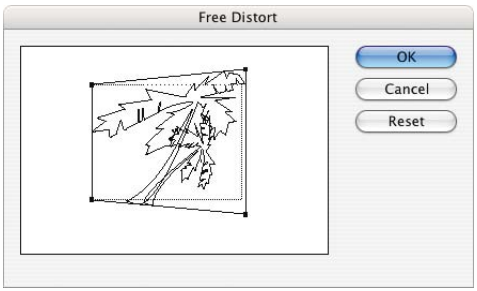
9. Wybierz próbkę koloru *Tan*, by palmy zlały się z tłem wizytówki.

Teraz opiszemy nieco inny sposób zniekształcania obiektów. Funkcja *Free Distort* (*Zniekształcenie swobodne*) umożliwia zniekształcenie zaznaczonego obszaru poprzez przesuwanie dowolnego z jego narożników. Może ona zostać zastosowana jako filtr permanentnie zmieniający obiekt lub jako efekt umożliwiający odwrócenie zmiany.

10. Sprawdź, czy palmy są nadal zaznaczone, i wybierz opcję *Filter/Distort/Free Distort* (*Filtr/ Zniekształć/ Zniekształcanie swobodne…*).

Uwaga! *Wybierz górne polecenie Filter/Distort (Filtr/Zniekształcenie). Dolne polecenie Filter/ Distort (Filtr/Zniekształcenie) działa jedynie w przypadku grafiki rastrowej.*

11. Przeciągnij jeden (lub więcej) uchwytów, aby zniekształcić zaznaczony obiekt, a następnie kliknij *OK*. W tym przykładzie przesunęliśmy prawe uchwyty w pionie.



Podgląd zniekształcenia swobodnego

Wynik

12. Kliknij poza obszarem ilustracji, aby usunąć jej zaznaczenie, i wybierz *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

Dokonywanie wielu transformacji jednocześnie

Teraz utworzymy więcej kopii wizytówki i w kilku prostych krokach zreplikujemy egzemplarze symboli.

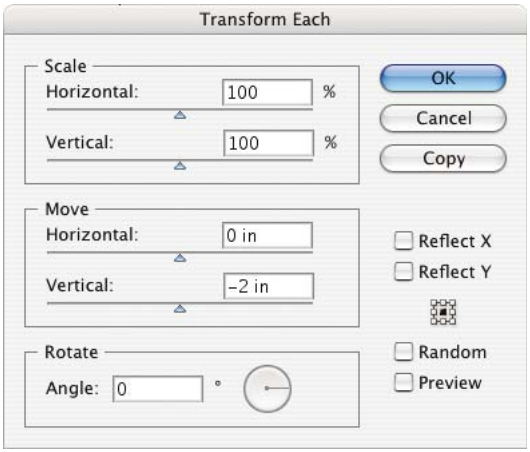
1. Kliknij dwukrotnie narzędzie *Hand* (✋) w oknie narzędzi, aby zmniejszyć ilustrację i dopasować ją do okna.

2. Wybierz *Select/All* (*Zaznacz/Wszytkie*), aby zaznaczyć wszystkie obiekty znajdujące się na wizytówce.

3. Wybierz *Object/Transform/Transform Each* (*Obiekt/Transformacje/Transformuj każdy…*).

Opcje *Move* (*Przesuń*) w oknie dialogowym *Transform Each* (*Transformuj każdy*) umożliwiają przesuwanie obiektów w określonym lub losowym kierunku. Teraz przesuniemy kopię zaznaczonych obiektów dwa cale w dół wobec obiektów oryginalnych.

4. W oknie dialogowym *Transform Each* (*Transformuj każdy*) wpisz **–2 in** w polu tekstowym *Move Vertical* (*Przesuń/Pionowo*), nie zmieniaj innych ustawień i kliknij *Copy* (*Kopiuj*) (nie klikaj *OK*).



Przesuń obiekt w dół o 2 cale i skopiuj go

5. Wybierz *Object/Transform/Transform Again* (*Obiekt/Transformacje/transformuj ponownie*), aby utworzyć trzecią kopię.

Teraz skorzystamy ze skrótu klawiszowego, aby powtórzyć transformacje.

6. Naciśnij dwukrotnie *Ctrl+D* (Windows) lub *Command+D* (Mac OS), aby przeprowadzić transformację jeszcze dwa razy, co da w efekcie pięć wizytówek w kolumnie.

Można zastosować także kilka transformacji, włączając w to skalowanie, przesuwanie, obracanie i odbijanie obiektu. Po zaznaczeniu obiektów należy wybrać Effect/Distort & Transform/Transform (Efekty/Zniekształcenie i transformacja/Transformacje). Wynikowe okno dialogowe wygląda dokładnie tak jak okno dialogowe Transform Each (Transformuj każdy). Transformacja w formie efektu posiada tę zaletę, że można z niej w dowolnym momencie zrezygnować lub ją zmienić.

Teraz skorzystamy z kilku skrótów, aby utworzyć kopię kolumny.

7. Naciśnij *Ctrl+A* (Windows) lub *Command+A* (Mac OS), aby zaznaczyć wszystkie obiekty należące do pięciu wizytówek, po czym kliknij prawym przyciskiem (Windows) lub kliknij z wciśniętym klawiszem *Ctrl* (Mac OS) wewnątrz okna, aby wyświetlić menu skrótów (menu kontekstowe). Z menu wybierz *Transform/Transform Each* (*Transformacje/Transformuj każdy*).

8. Tym razem w oknie dialogowym *Transform Each* (*Transformuj każdy*) wpisz **3.5 in** w polu tekstowym *Move Horizontal* (*Przesuń/Poziomo*) i **0 in** w polu tekstowym *Move Vertical* (*Przesuń/Pionowo*). Nie zmieniaj innych ustawień i kliknij *Copy* (*Kopiuj*) (nie klikaj *OK*).

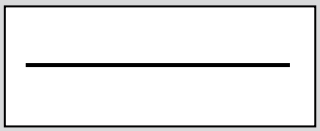
9. Aby wyczyścić okno, tak abyś mógł ujrzeć gotową ilustrację, przytrzymaj *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS) i kliknij poza obszarem ilustracji, aby usunąć jej zaznaczenie. Następnie wybierz *View/Guides/Hide Guides* (*Widok/Linie pomocnicze/Ukryj linie pomocnicze*), aby ukryć błękitne prowadnice, i naciśnij *Tab* celem zamknięcia okna narzędzi i palet.

Naciskanie *Tab* przełącza pomiędzy ukrywaniem i wyświetlaniem okna narzędzi i wszystkich palet. Naciśnięcie *Shift+Tab* naprzemiennie ukrywa i wyświetla jedynie palety.

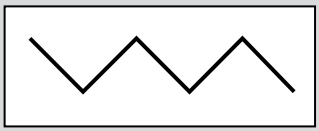
10. Wybierz *File/Save* (*Plik/Zapisz*) i *File/Close* (*Plik/Zamknij*).

Konwersja linii prostych na zygzakowate

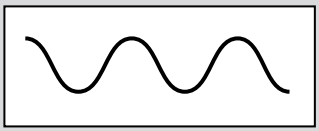
Filtr *Zig Zag* (*Zygzak*) dodaje do istniejącej linii punkty zakotwiczenia (punkty kontrolne), a następnie przesuwa niektóre z nich w lewo (lub w górę), a inne w prawo (lub w dół) od linii. Można określić liczbę tworzonych punktów kontrolnych oraz stopień ich przesunięcia. Można także wybrać, czy mają zostać utworzone punkty gładkie, dające efekt linii falistej, czy też punkty ostre (narożne), dające efekt linii łamanej.



Linia oryginalna



Linia z czterema narożnymi punktami kontrolnymi ostrymi



Linia z czterema gładkimi punktami kontrolnymi

Aby przekształcić linie proste na zygzakowate:

1. Wykonaj jedno z następujących działań:

- Aby zastosować zniekształcenie stałe, skorzystaj z narzędzia zaznaczania, aby zaznaczyć linię przeznaczoną do konwersji. Następnie wybierz *Filter/Distort/ Zig Zag* (*Filtr/Zniekształcenie/Zygzak*).
- Aby zastosować zniekształcenie w formie efektu odwracalnego, zaznacz obiekt lub grupę albo wskaż grupę lub warstwę w palecie warstw *Layers* (więcej informacji na temat wskazywania można znaleźć w rozdziale 7.). Następnie wybierz *Effect/Distort & Transform/Zig Zag* (*Efekty/Zniekształcenie i transformacja/Zygzak*).

2. Wybierz sposób przesuwania punktów: *Relative* (*Relatywny*), oznaczający procentową wartość rozmiaru obiektu, lub *Absolute* (*Absolutny*), oznaczający określoną wartość bezwzględną.

3. W polu *Size* (*Rozmiar*) wpisz pożądany zakres przesunięcia punktów lub odpowiednio przeciągnij suwak.

4. W polu *Ridges per Segment* (*Brzegów na segment*) wpisz pożądaną liczbę punktów zakotwiczenia na odcinek linii lub odpowiednio przeciągnij suwak.

5. Wybierz typ tworzonej linii: *Smooth* (*Gładzik*), aby utworzyć linię falistą, lub *Corner* (*Narożne*) dla linii łamanej.

6. Kliknij *Preview* (*Podgląd*), aby obejrzeć podgląd linii.

7. Kliknij *OK*.

Eksperymentowanie na własną rękę

Możesz dynamicznie aktualizować tekst, dane wykresów, połączone pliki i grafikę oraz zmieniać je przy użyciu pewnych zmiennych. Na przykład możesz utworzyć serię wizytówek, w których zmieniają się poszczególne nazwiska i tytuły, ale wszystkie inne informacje pozostają niezmienne.

Opcja *Variables* (*Zmienne*) umożliwia projektantom tworzenie wysoko formatowanej grafiki w formie szablonów (nosi ona nazwę grafiki opartej na danych), a następnie współpracę z programistami celem kontroli połączeń pomiędzy szablonem i jego zawartością. W bardziej złożonych zastosowaniach możliwe jest, na przykład, utworzenie 500 różnych banerów WWW opartych na tym samym szablonie. W przeszłości konieczne było ręczne wypełnianie szablonu danymi (obrazkami, tekstem itp.). Dzięki grafice opartej na danych możliwe jest wykorzystanie skryptu odwołującego się do bazy danych, co znacznie przyśpiesza tworzenie banerów.

W Illustratorze możesz zmienić dowolny fragment ilustracji w szablon grafiki opartej na danych. Wszystko, co musisz zrobić, to określić, które obiekty w obszarze ilustracji są dynamiczne (możliwa jest ich zmiana), przy zastosowaniu zmiennych. Dodatkowo możliwe jest utworzenie różnych zestawów danych zmiennych ułatwiających podgląd gotowego wygenerowanego szablonu.

Programiści z kolei mogą zakodować zmienne i zestawy danych, które mają się pojawić w obiektach graficznych, wprost w dokumencie XML, a następnie zaimportować te zmienne i zbiory danych do pliku programu Illustrator, dzięki czemu możliwe będzie przygotowanie grafik na podstawie dostarczonych przez nich specyfikacji.

Dynamizacja tekstu

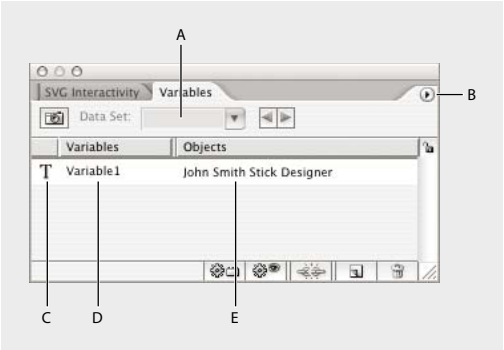
Aby poznać potęgę i przydatność opcji *Variables* (*Zmienne*), możesz skorzystać z poniższej procedury i ilustracji wizytówek przygotowanych w tym rozdziale.

1. Wybierz *File/Open* (*Plik/Otwórz*) i otwórz plik *L3start3.ai* w folderze *Rozdzial03* znajdującym się w folderze *Rozdzialy* skopiowanym na dysk twardy.

2. Wybierz *File/Save As* (*Plik/Zapisz jako…*), wpisz nazwę **Buscard2.ai** i wybierz folder *Rozdzial03*. Nie zmieniaj typu formatu pliku ustawionego na *Adobe Illustrator Document* i kliknij *Save* (*Zapisz*). W oknie dialogowym *Illustrator Options* (*Opcje programu Illustrator*) należy zaakceptować domyślne ustawienia kliknięciem *OK*.

3. Za pomocą narzędzia *Zoom* (*Lupka*) (🔍) powiększ ilustrację wizytówki w lewym górnym rogu.

4. Wybierz *Window/Variables* (*Okno/Zmienne*), aby wyświetlić paletę *Variables* (*Zmienne*).



***A**. Zbiór danych **B**. Menu palety **C**. Typ zmiennej*
***D**. Nazwa zmiennej **E**. Nazwa przypisanego obiektu*

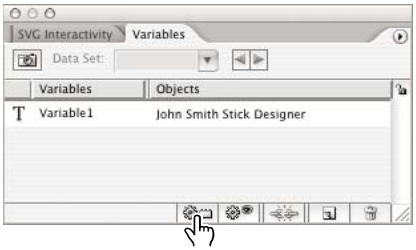
Utworzymy teraz kilka zmiennych tekstowych, aby ułatwić zmianę nazwiska i stanowiska w wizytówkach. Technika ta umożliwia tworzenie serii wizytówek zawierających nazwiska i nazwy stanowisk, które można w prosty sposób modyfikować dla innych pracowników. Można także utworzyć zmienną dla, na przykład, adresu, tak aby możliwa była zmiana adresu różnych filii.

5. Przy użyciu narzędzia zaznaczania, *Selection* (), zaznacz na ilustracji nazwisko i stanowisko *John Smith, Stick Designer*.

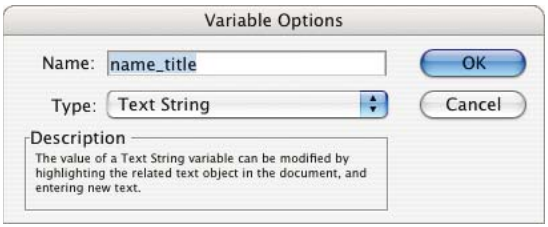
6. W dolnej części palety *Variables* (*Zmienne*) kliknij przycisk *Make Text Dynamic* (*Utwórz dynamiczny tekst*). Na palecie pojawi się nowa zmienna nosząca nazwę *Variable1* (*Zmienna1*).

Po lewej stronie zmiennej pojawi się ikona (T) wskazująca, że jest to ciąg tekstowy. Kolumna *Objects* (*Obiekty*) wymienia obiekt, do którego przypisana jest zmienna — w tym przypadku tekst zaznaczony w punkcie 5.

7. Kliknij dwukrotnie zmienną i w oknie dialogowym *Variable Options* (*Opcje zmiennych*) nadaj jej nazwę **name_title**. Jej typ jest już zdefiniowany jako *Text String* (*Ciąg tekstowy*). Kliknij *OK*.



Przycisk Make Text Dynamic (Utwórz tekst dynamiczny)

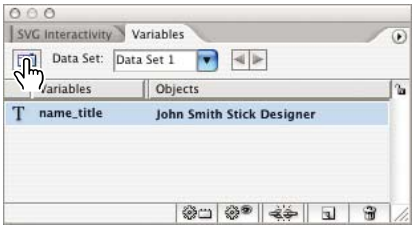


Okno dialogowe Variable Options (Opcje zmiennych)

W Ilustratorze możliwe jest tworzenie czterech typów zmiennych: *Graph Data* (*Dane wykresu*), *Linked File* (*Plik połączony*), *Text String* (*Ciąg tekstowy*) i *Visibility* (*Widoczność*). Typ zmiennej wskazuje, które atrybuty obiektu można zmieniać. Na przykład ze zmiennej *Visibility* (*Widoczność*) można skorzystać do ukazania lub ukrycia obiektu w szablonie. Zmienne *Graph Data* (*Dane wykresu*), *Linked File* (*Plik połączony*) i *Text String* (*Ciąg tekstowy*) dynamizują odpowiednie obiekty, a zmienna *Visibility* (*Widoczność*) dynamizuje widzialność obiektu.

8. Upewnij się, że nadal zaznaczony jest tekst *John Smith, Stick Designer*.

9. Na palecie *Variables* (*Zmienne*) kliknij przycisk *Capture Data Set* (*Przechwyć zestaw danych*) znajdujący się w jej lewym górnym rogu, aby przechwycić dane. W menu rozwijanym *Data Set* (*Zestaw danych*) jako pierwszy element pojawi się *Data Set 1* (*Zestaw danych 1*).



Przycisk Capture Data Set (Przechwyć zestaw danych) i Data Set 1 (Zestaw danych 1) na palecie Variables (Zmienne)

Zbiór danych to zestaw zmiennych i przypisanych do nich wartości. Podczas tworzenia zbioru danych przechwytywany jest fragment danych dynamicznych wyświetlany w danym momencie w ilustracji. Możliwe jest przełączanie się pomiędzy zbiorami danych w celu przesyłania do szablonu różnych informacji.

Teraz przejrzymy tekst i utworzymy nowy zbiór danych.

10. Wybierz narzędzie *Type* (*Tekst*) w oknie narzędzi. Na ilustracji przeciągnij wskaźnik tak, by zaznaczyć tekst *John Smith, n*astępnie w jego miejscu wpisz **Maggie Riley**. Teraz zaznacz tekst *Product Manager* i w jego miejscu wpisz **Sales**, by zastąpić w ten sposób oba wiersze tekstu na wizytówce nowymi atrybutami.

11. Zauważ, że zmienna *Data Set 1* (*Zestaw danych 1*) na palecie *Variables* (*Zmienne*) jest aktualnie wyświetlona kursywą. Kursywa oznacza, że dokonano edycji zmiennej. Możliwa jest modyfikacja zbioru danych po jego utworzeniu, co również teraz nastąpi.

12. Na palecie zmiennych *Variables*, w jej lewym górnym rogu, kliknij przycisk *Capture Data Set* (*Przechwyć zestaw danych*), aby przechwycić informacje. W menu rozwijanym jako aktualna zmienna pojawi się *Data Set 2* (*Zestaw danych 2*).
Tworzenie zmiennych jest procesem dwustopniowym. Po pierwsze należy zdefiniować zmienną, a następnie przypisać ją do atrybutu obiektu, aby uczynić go dynamicznym. Typ obiektu i typ zmiennej określają, które atrybuty obiektu mogą się zmieniać. Do dowolnego obiektu można przypisać zmienną *Visibility* (*Widoczność*), aby zdynamizować stan widoczności obiektu. Jeżeli obiekt to tekst, obraz zawierający łącze lub wykres, możliwa jest także dynamizacja zawartości obiektu.

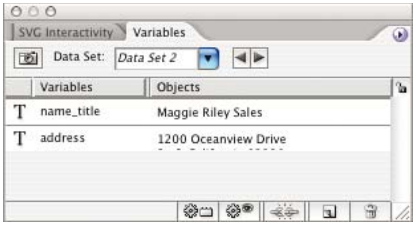
13. Aby utworzyć kolejną zmienną, tym razem dla adresu, kliknij wewnątrz pustego obszaru na palecie *Variables* (*Zmienne*), aby usunąć zaznaczenie uprzednio utworzonej zmiennej. Jeżeli nowo tworzona zmienna powinna pasować typem do zaznaczonego obiektu, upewnij się, że na palecie *Variables* (*Zmienne*) nie wybrano żadnej zmiennej.

14. Skorzystaj z narzędzia zaznaczania, *Selection* (), aby zaznaczyć tekst.

15. Kliknij przycisk *Make Text Dynamic* (*Utwórz dynamiczny tekst*) w dolnej części palety *Variables* (*Zmienne*). Na palecie pojawi się zmienna tekstowa zawierająca pierwszy wiersz adresu. Możesz kliknąć ją dwukrotnie i zmienić jej nazwę (w przykładzie zastosowano nazwę **address**). Kliknij *OK*.

16. Za pomocą narzędzia *Type* (T) skoryguj numer telefonu i adres poczty elektronicznej (w przykładzie to **310.555.5678** i ***mriley@stick.com***).

17. Kliknij przycisk *Capture Data Set* (*Przechwyć zestaw danych*) znajdujący się w lewym górnym rogu palety *Variables* (*Zmienne*), aby przechwycić te dane. Utworzony zostanie *Data Set 3* (*Zestaw danych 3*).



Data Set 3 (Zestaw danych 3)

18. Aby przejrzeć nowo utworzone zmienne, kliknij przycisk *Next Data Set* ( ) (*Następny zestaw danych*) znajdujący się po prawej stronie menu danych *Data Set*, który umożliwia przełączanie się pomiędzy zmiennymi.

Zauważ, że Data Set 2 (Zestaw danych 2) podaje niewłaściwy numer telefonu i adres e-mail dla Maggie Riley. Usuwanie zestawów danych nie jest jednak trudne.

19. Przy zaznaczonym w palecie *Variables* (*Zmienne*) zestawie *Data Set 2* (*Zestaw danych 2*) wybierz z menu palety *Variables* (*Zmienne*) opcję *Delete Data Set* (*Usuń zestaw danych*) i kliknij *Yes* (*Tak*) w ostrzeżeniu.

Możliwe jest utworzenie serii zbiorów danych przeznaczonych dla wizytówek, a następnie skorzystanie z procesu wsadowego celem aktualizacji całości lub części danych takich jak nazwiska i tytuły, adresy filii oraz numery telefonów

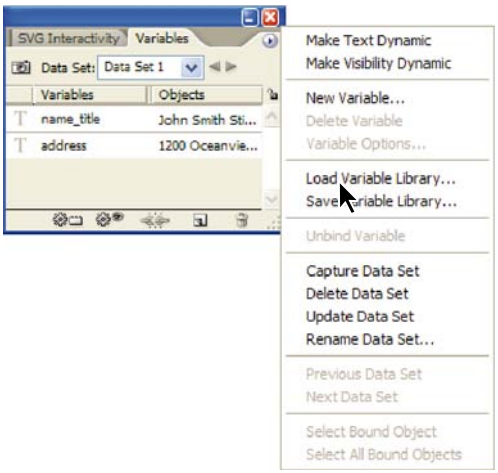
20. Wybierz *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

Importowanie danych i przetwarzanie wsadowe

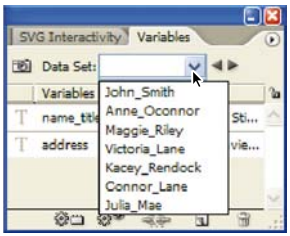
Oprócz zmieniania danych zapisanych w zmiennych osobno dla każdego egzemplarza dzieła możemy także importować pliki z danymi pochodzące z zewnętrznych źródeł i, wykonując przetwarzanie wsadowe zawartych w nich informacji, tworzyć od razu wiele dokumentów Illustratora.

W tej części rozdziału zaimportujemy dodatkowe nazwiska i adresy ludzi z dokumentu XML, utworzymy akcję, by zapisać te pliki jako dokumenty EPS, a następnie wykonamy przetwarzanie wsadowe zaimportowanych danych, by przygotować osobny dokument EPS dla każdego nazwiska w naszej bazie ludzi potrzebujących wizytówek.

1. Nadal pracując z plikiem *Buscards2.ai*, wybierz w menu palety *Variables* (*Zmienne*) opcję *Load Variable Library* (*Wczytaj bibliotekę zmiennych*). Wybierz plik *data.xml* znajdujący się w katalogu *Rozdzialy03* w folderze *Rozdzialy* skopiowanym na dysk twardy i kliknij *Yes* (*Tak*), by zastąpić bieżące zmienne i zestawy danych nowymi.



2. Kliknij w palecie *Variables* (*Zmienne*) rozwijane menu na prawo od napisu *Data Set* (*Zbiór danych*). Pojawi się lista siedmiu różnych zbiorów danych. Wybierz po kolei każdy ze zbiorów danych. Zauważ, że w każdym pojawia się inne nazwisko i adres.



Teraz utworzymy akcję, by zapisać każdą z wizytówek jako osobny dokument *.EPS*. (Więcej informacji na temat akcji można znaleźć w artykule „To use the Actions palette" (Korzystanie z palety Zadania) w pomocy programu Illustrator).

3. Wybierz opcje *Window/Actions* (*Okno/Zadania*), by przywołać paletę *Actions* (*Zadania*).

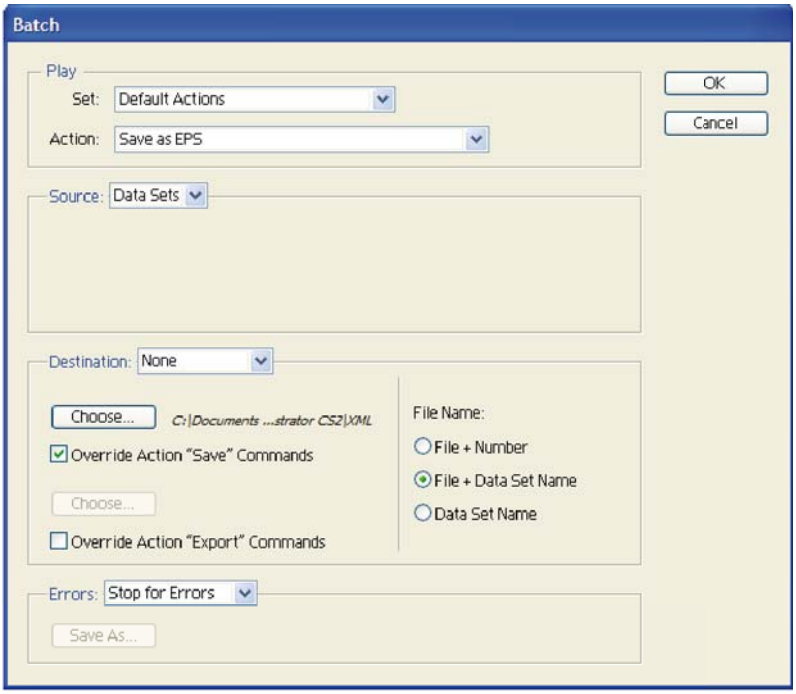
4. W menu palety *Actions* (*Zadania*) wybierz opcję *New Action* (*Nowe zadanie*). W polu *Name* (*Nazwa*) okna dialogowego wpisz **Save as EPS**, pozostałe pola pozostaw bez zmian i kliknij *Record* (*Nagraj*).

5. Wybierz opcje *File/Save As* (*Plik/Zachowaj jako*). Nazwij plik **buscards2.eps**, jako typ pliku wybierz *Illustrator EPS* i zapisz go w katalogu *Rozdzial03*. Kliknij *Save* (*Zapisz*). W oknie dialogowym *EPS Options* (*Opcje EPS*) pozostaw niezmienione ustawienia domyślne i kliknij *OK*.

6. Teraz w palecie *Actions* (*Akcje*) kliknij przycisk *Stop Recording* (*Zatrzymaj nagrywanie*) (■). Właśnie przygotowałeś akcję, która zapisze każdy z plików z danymi dla wizytówek w formacie *.EPS*.

Teraz utworzymy tzw. proces wsadowy, który wykona akcję **Save as EPS** dla każdego z naszych indywidualnych zestawów danych. (Więcej informacji na temat przetwarzania wsadowego można znaleźć w artykule „To play an action on batch files" (Odtwarzanie zadania na wsadach plików) w pomocy programu Illustrator).

7. W menu palety *Actions* (*Zadania*) wybierz opcję *Batch* (*Wsad*), by przywołać okno dialogowe *Batch* (*Wsad*). Z listy *Set* (*Zestaw*) wybierz *Default Actions* (*Zadania domyślne*), a z listy *Action* (*Zadanie*) nazwę **Save as EPS**. W polu *Destination* (*Cel*) wybierz opcję *None* (*Brak*). Zaznacz opcję *Override Action „Save" Commands* (*Przesłoń polecenia zadania „Zapisz"*), a następnie wybierz katalog *Rozdzial03* w folderze *Rozdzialy* na swoim dysku twardym. W opcjach z grupy *File Name* (*Nazwa pliku*) wybierz wariant *File + Data Set Name* (*Plik + Nazwa zestawu danych*). Kliknij *OK*.



8. Aby obejrzeć pliki utworzone przez program Illustrator, wybierz opcje *File/Open* (*Plik/Otwórz*) i wybierz dowolny z plików nazwanych według wzoru *nazwa_wizytówki.eps*, znajdujących się w katalogu *Rozdzial03*.

Podsumowanie

Pytania kontrolne

1. W jaki sposób można zaznaczać pojedyncze obiekty w grupie i manipulować nimi?

2. Jak można zmienić rozmiar obiektu? Wyjaśnij, jak określić punkt, w odniesieniu do którego następuje zmiana rozmiaru obiektu. Jak dokonać proporcjonalnej zmiany rozmiaru grupy obiektów?

3. Jakich transformacji można dokonać przy wykorzystaniu palety *Transform* (*Transformacje*)?

4. Co wskazuje diagram zawierający kwadraty znajdujący się na palecie *Transform* (*Transformacje*) i jak wpływa na wykonywane transformacje?

5. W jaki prosty sposób można zmienić perspektywę? Wymień trzy inne typy transformacji, jakich można wykonać za pomocą narzędzia *Free Transform* (*Przekształcanie swobodne*).

6. W jaki sposób tworzy się zmienną? Wymień niektóre sposoby zastosowania zmiennych w ilustracjach.

Odpowiedzi na pytania

1. W celu zaznaczenia pojedynczych obiektów lub podgrup obiektów wewnątrz grupy oraz ich zmiany bez wpływu na inne elementy grupy można skorzystać z narzędzia zaznaczania grupowego, *Group Selection*.

2. Zmiany rozmiaru obiektu można dokonać na kilka sposobów: poprzez zaznaczenie go i przeciągnięcie uchwytów jego obwiedni lub za pomocą narzędzia *Scale* (*Skalowanie*), palety *Transform* (*Transformacje*) lub opcji *Object/Transform/Scale* (*Obiekt/Transformacje/Skaluj*) w menu, co umożliwia określenie dokładnych rozmiarów. Przeskalowania można dokonać także za pomocą *Effect/Distort & Transform/Transform* (*Efekty/Zniekształcenie i transformacja/Transformacje…*).

Aby określić punkt, względem którego następuje przeskalowanie obiektu, należy wybrać punkt odniesienia w palecie *Transform* (*Transformacje*) lub oknie dialogowym efektu *Transform Effect* (*Efekt transformacji*) albo *Transform Each* (*Transformuj każdy*) bądź też kliknąć na ilustracji przy wykorzystaniu narzędzia *Scale* (*Skalowanie*). Przytrzymanie przycisku *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i przeciągnięcie obwiedni albo podwójne kliknięcie narzędzia skalowania *Scale* zmieni rozmiar zaznaczonego obiektu w odniesieniu do jego punktu centralnego.

Przeciągnięcie uchwytu narożnego obwiedni przy wciśniętym klawiszu *Shift* umożliwia proporcjonalne przeskalowanie obiektu, podobnie jak czyni to określenie jednej wartości skali w oknie dialogowym *Scale* (*Skalowanie*) lub odpowiednich wielokrotności wymiarów w polach tekstowych *Width* (*Szerokość*) i *Height* (*Wysokość*) na palecie *Transform* (*Transformacje*).

3. Z palety *Transform* (*Transformacje*) można skorzystać celem dokonania następujących transformacji:

- przesuwania lub strategicznego rozmieszczania obiektów na ilustracji (poprzez określenie współrzędnych X i Y oraz punktu odniesienia),
- skalowania (poprzez określenie szerokości i wysokości zaznaczonych obiektów),
- rotacji (poprzez określenie kąta obrotu),
- pochylania (poprzez określenie kąta pochylenia),
- odbijania (poprzez pionowe lub poziome odwrócenie zaznaczonych obiektów).

4. Diagram z małych kwadratów znajdujący się na palecie *Transform* (*Transformacje*) wskazuje obwiednię zaznaczonych obiektów. Za pomocą tego diagramu można zaznaczyć punkt odniesienia, według którego obiekty, jako grupa, będą przesuwane, skalowane, obracane, pochylanie lub odbijane.

5. Prostą metodą zmiany perspektywy zaznaczonych obiektów jest wybranie narzędzia przekształcania swobodnego, *Free Transform* (*Swobodna transformacja*), przytrzymanie klawiszy *Shift+Alt+Ctrl* (Windows) lub *Shift+Option+Command* (Mac OS) i przeciągnięcie narożnego uchwytu obwiedni.

Inne typy transformacji, jakich można dokonać za pomocą narzędzia *Free Transform* (*Przekształcanie swobodne*), to zniekształcanie, skalowanie, pochylanie, obracanie i odbijanie.

6. Aby utworzyć zmienną, należy zaznaczyć element ilustracji, a następnie przypisać do tego obiektu zmienną. Typy obiektu i zmiennej określają, które atrybuty obiektu mogą się zmieniać. Do dowolnego obiektu można przypisać zmienną *Visibility* (*Widoczność*), aby zdynamizować jego widoczność. Jeżeli dany obiekt to tekst, obrazek zawierający łącze lub wykres, można zdynamizować także zawartość obiektu.

Wykorzystanie zmiennych stanowi szybką metodę tworzenia wersji ilustracji ukazujących różne iteracje tego samego projektu. Można także skorzystać ze zmiennych celem zautomatyzowania nużących zadań projektowych, takich jak projektowanie i aktualizacja wizytówek setek pracowników. Zmienne mogą zostać zastosowane do aktualizacji tekstu, danych wykresu, połączonych plików oraz ich dynamicznej zmiany na ilustracji.