

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 CS3/CS3 PL. Ćwiczenia praktyczne

Autor: Aleksandra Tomaszewska-Adamarek

ISBN: 978-83-246-1587-2

Format: A5, stron: 168



Zdobądź praktyczną wiedzę, jak tworzyć profesjonalną grafikę!

- Jak pracować na warstwach?
- Jak nakładać atrybuty i efekty?
- Jak definiować zaawansowane opcje projektu?

Adobe Illustrator CS3 to jeden z najpopularniejszych programów do tworzenia grafiki wektorowej przygotowywanej do druku, dla potrzeb internetu, urządzeń mobilnych i animacji. Program obsługuje zaawansowane funkcje edytorskie (m.in. eksplorowanie różnych odcieni); posiada też inne narzędzia znacznie upraszczające pracę (takie jak na przykład Live Trace do szybkiego konwertowania obrazków na opis wektorowy czy Adobe Bridge ułatwiające przeglądanie plików graficznych) oraz w pełni modyfikowalny interfejs użytkownika.

Lektura książki „Adobe Illustrator CS3/CS3 PL. Ćwiczenia praktyczne” z pewnością pozwoli Ci zdobyć przydatne umiejętności obsługi programu, który oferuje ogromne możliwości grafikom i projektantom. Z tego podręcznika dowiesz się, jak korzystać z narzędzia Pióro oraz jak tworzyć i utrzymywać warstwy. Poznasz metody pracy z kolorami i gradientami. Nauczysz się Illustratora od podstaw i będziesz mógł bez strachu poruszać się w świecie grafiki komputerowej, a także tworzyć własne, oryginalne projekty.

- Podstawy obsługi programu
- Definiowanie parametrów rysunku
- Nawigacja wewnątrz dokumentu
- Zaznaczanie i rysowanie
- Transformacja obiektów
- Narzędzie Pióro
- Kolory i tekst
- Warstwy i symbole

Niezbędna wiedza dla wszystkich ambitnych grafików, rozpoczynających pracę z Illustratorem CS3!



Spis treści

	Jak miło Cię poznać	5
Rozdział 1.	Podstawy obsługi programu	7
	Otwieranie i zamykanie pliku	8
	Tworzenie nowego pliku	11
	Zapisywanie pliku	12
	Nawigacja wewnątrz dokumentu	16
	Korzystanie z pomocy	23
Rozdział 2.	Zaznaczanie, rysowanie i transformacja	27
	Rysowanie	32
	Transformacja obiektów	37
Rozdział 3.	Narzędzie Pen (Pióro)	51
Rozdział 4.	Kolory	69
Rozdział 5.	Tekst	95
Rozdział 6.	Warstwy	115
Rozdział 7.	Symbole	131
Rozdział 8.	Pędzle, atrybuty, style i efekty	145
	Pędzle artystyczne — Art	145
	Pędzle wzorku — Pattern	149
	Atrybuty wyglądu	159



Zaznaczanie, rysowanie i transformacja



Każda operacja na obiekcie wchodzącym w skład obrazu musi zaczynać się od jego zaznaczenia. Gdy zmieniasz kolor, rozmiar, dodajesz efekt lub nowe atrybuty do obiektu, musisz zacząć od zaznaczenia tego obiektu. W tym rozdziale będziesz ćwiczyć wykorzystanie narzędzi wchodzących w skład grupy *Selection* (Zaznaczanie).

ĆWICZENIE

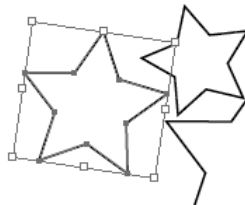
2.1 Korzystanie z narzędzia Selection (Zaznaczanie)

1. Wybierz z palety narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) — rysunek 2.1. Nakieruj kursor myszy na obiekt, ale nie klikaj. Zwróć uwagę, że gdy najeżdżasz kursorem na obiekt, który możesz zaznaczyć, zmienia się jego ikona. Kliknij obiekt, który chcesz zaznaczyć, a wokół niego pojawi się ramka wyposażona w osiem uchwytów (rysunek 2.2).



Rysunek 2.1. Ikona narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) na pasku narzędzi

Rysunek 2.2.
Zaznaczony
obiekt jest
wyróżniony ramką
wyposażoną
w osiem uchwytów



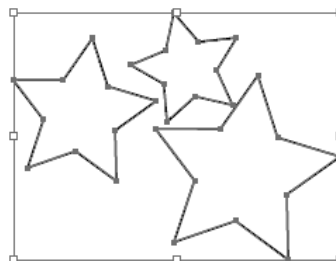
2. Korzystając z narzędzia *Selection* (Zaznaczanie), kliknij inny obiekt na obrazie, a przekonasz się, że zaznaczenie pierwszego obiektu zniknie, a wybrany będzie jedynie ten kliknięty jako drugi (rysunek 2.3).

Rysunek 2.3.
Gdy klikniesz
kolejny obiekt,
prostokąt
zaznaczenia
będzie wskazywał
właśnie jego



3. Możesz dodać do zaznaczenia kolejne obiekty, przytrzymując podczas klikania wciśnięty klawisz *Shift* (rysunek 2.4).

Rysunek 2.4.
Jeśli podczas
zaznaczania
kolejnych obiektów
przytrzymasz
wciśnięty klawisz
Shift, będą one
dodawane
do zaznaczenia



4. Przesuń dwa obiekty, wciskając przycisk myszy i przeciągając je w nowe miejsce. Obiekty będą przesuwane razem, ponieważ oba są zaznaczone.
5. Usuń zaznaczenie obiektów, klikając pusty obszar obrazu. Możesz uzyskać ten sam efekt, wybierając z menu polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie).

Ć W I C Z E N I E

2.2 Korzystanie z narzędzia Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie)

1. Wybierz z paska narzędzi narzędzie *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie). Przejdź jego kursorem nad różnymi punktami obiektów. Gdy kursor narzędzia *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie) znajdzie się nad punktem zakotwiczenia obiektu lub ścieżki, pojawi się obok niego mały pusty kwadracik. Kliknij punkt zakotwiczenia obiektu i przeciągnij go. Zauważ, że wybrany punkt jest wypełniony, co sygnalizuje, że został zaznaczony. Pozostałe punkty zakotwiczenia są natomiast puste w środku, ponieważ nie zostały wybrane (rysunek 2.5).

Rysunek 2.5.
Punkt
zakotwiczenia
gwiazdy na jej
wierzchołku jest
wypełniony,
co oznacza,
że został wybrany



2. Kliknij i przeciągnij wybrany punkt. W ten sposób możesz zmienić kształt obiektu. Zaznaczenie zniknie z pierwszego punktu, a pojawi się nad drugim klikniętym. Uzyskasz dzięki temu możliwość edytowania indywidualnie również innych punktów.

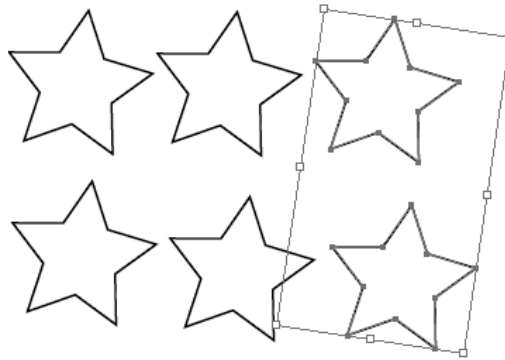
Ć W I C Z E N I E

2.3 Zaznaczanie przez przeciągnięcie wskaźnika myszy

Czasem najprostszym sposobem zaznaczania jest rozciągnięcie prostokąta zaznaczania wokół obiektów, które chcesz zaznaczyć.

1. Z paska narzędzi wybierz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) i ustaw kursor myszy obok pierwszego obiektu, który chcesz zaznaczyć. Wciśnij przycisk myszy i rozciągnij prostokąt zaznaczenia, aby objąć wszystkie obiekty, które mają zostać zaznaczone (rysunek 2.6).

Rysunek 2.6.
Za pomocą
prostokąta
zaznaczenia
możesz
zaznaczyć kilka
sąsiadujących
ze sobą obiektów



2. Możesz rozciągnąć prostokąt zaznaczenia, tak aby objąć nim dodatkowe obiekty, które mają zostać zaznaczone.
3. Aby usunąć zaznaczenie, wybierz z menu polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie) lub kliknij w miejscu, w którym nie ma żadnych obiektów.

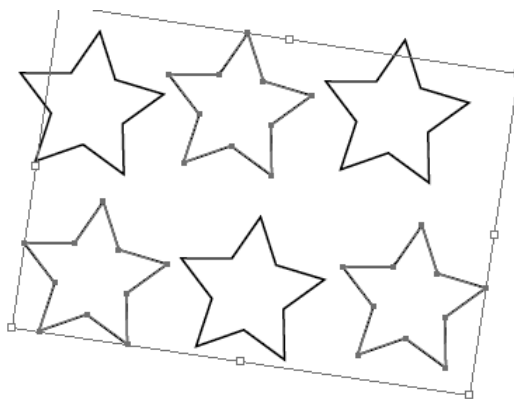
Ć W I C Z E N I E

2.4 Grupowanie obiektów

Możesz połączyć kilka obiektów w grupę (zgrupować je), przez co będą traktowane jako jedna całość. Dzięki temu będziesz mógł je przesuwając lub poddawać transformacji bez zmieniania ich atrybutów i położenia względem siebie.

1. Wybierz z paska narzędzi narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) i rozciągnij prostokąt zaznaczania wokół obiektów, które mają zostać zgrupowane.
2. Wybierz z menu polecenie *Object/Group* (Obiekt/Grupuj), by zgrupować obiekty, a następnie usuń zaznaczenie, wybierając z menu polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie).
3. Korzystając z narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) kliknij pierwszy obiekt, który został zgrupowany. Jak widzisz, zaznaczone są teraz wszystkie obiekty wchodzące w skład grupy (rysunek 2.7).

Rysunek 2.7.
Kliknięcie jednego
ze zgrupowanych
obiektów powoduje
zaznaczenie
wszystkich
elementów
wchodzących
w skład danej
grupy



ĆWICZENIE

2.5 Dołączanie obiektów do grupy

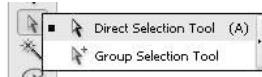
Grupy mogą być łączone z innymi obiektami lub grupami.

1. Za pomocą narzędzia *Selection* (*Zaznaczanie*) zaznacz grupę obiektów, a następnie trzymając wciśnięty klawisz *Shift*, kliknij kolejny obiekt, który ma zostać do niej dodany.
2. Wybierz z menu polecenie *Object/Group* (*Obiekt/Grupuj*). Prostokąt zaznaczenia rozszerzy się na nowy obiekt.

ĆWICZENIE

2.6 Zaznaczanie pojedynczych obiektów wchodzących w skład grupy

1. Wybierz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) i kliknij którykolwiek ze zgrupowanych obiektów. Cała grupa zostanie zaznaczona.
2. Kliknij w pustym obszarze obrazu, poza zaznaczeniem.
3. Ustaw kursor na narzędziu *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*), po czym wciśnij i przytrzymaj klawisz myszy. Przeciągnij teraz kursor w prawo, by z paska, który się rozwinął, wybrać narzędzie *Group Selection* (*Zaznaczanie grupowe*) — rysunek 2.8.

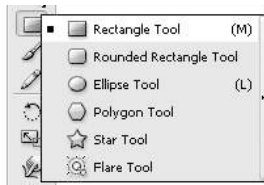


Rysunek 2.8. Ikona narzędzia *Group Selection* (Zaznaczanie grupowe) znajduje się na pasku narzędzi, w grupie *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie)

4. Kliknij pierwszy obiekt wchodzący w skład grupy. Tylko on zostanie aktywowany. Jeśli klikniesz go jeszcze raz, aktywowana zostanie cała grupa.

Rysowanie

Narzędzia służące do rysowania kształtów są zebrane na pasku narzędzi, w grupie *Rectangle* (*Prostokąt*) — rysunek 2.9.



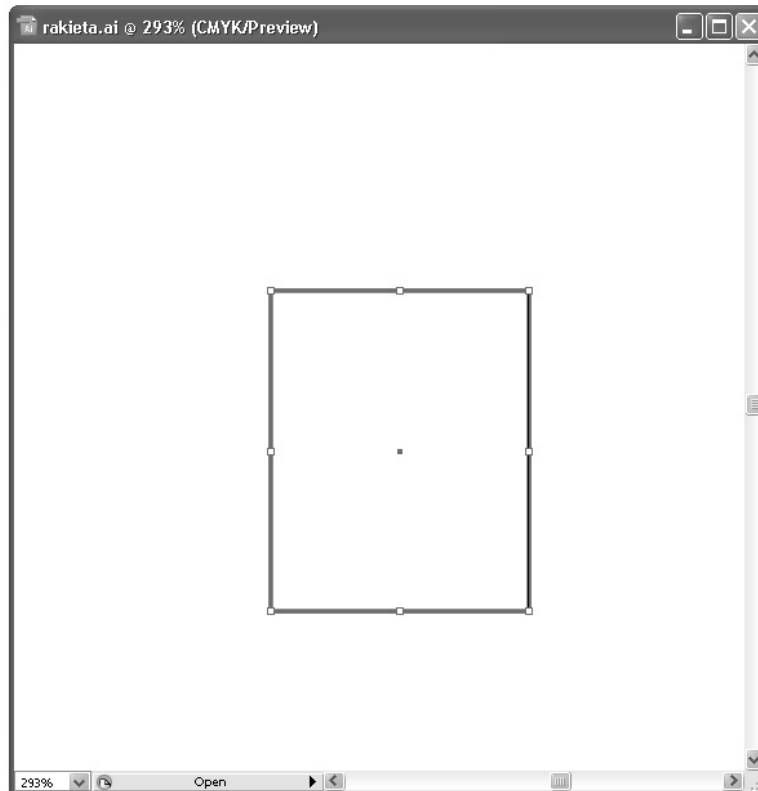
Rysunek 2.9. Grupa *Rectangle* (*Prostokąt*) zawiera narzędzia umożliwiające rysowanie różnych kształtów

W programie Adobe Illustrator zmieniając atrybuty obrysu, możesz zmieniać grubość i kolor jego linii. Obrys to charakterystyka konturu obiektu. Domyślne ustawienia tworzą obiekty z białym wypełnieniem i czarnym obrysem.

Ć W I C Z E N I E

2.7 Tworzenie rysunku z obiektów podstawowych

1. Wybierz narzędzie *Rectangle* (*Prostokąt*) i narysuj prostokąt, który będzie tworzył trzon rakiety kosmicznej (rysunek 2.10). Po zwolnieniu przycisku myszy prostokąt zostanie automatycznie zaznaczony i uwidoczni się jego środek. Wszystkie obiekty



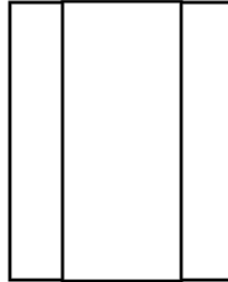
Rysunek 2.10. Pierwszy narysowany prostokąt będzie tworzył trzon rakiety kosmicznej

stworzone za pomocą narzędzi kształtu mają punkt centralny, który możesz przeciągać, aby wyrównać obiekt do innych elementów obrazu.

2. Nadal korzystając z narzędzia *Rectangle* (*Prostokąt*), umieść wskaźnik myszy nad centralnym punktem prostokąta. Trzymaj wciśnięty klawisz *Alt* i rozciągnij nowy prostokąt, zaczynając od centralnego punktu starego prostokąta. Spowoduje to powstanie wewnątrz niego drugiego, mniejszego prostokąta. Zwolnij przycisk myszy i klawisz *Alt*, gdy nowy prostokąt będzie miał taką samą wysokość jak pierwszy (rysunek 2.11).

Rysunek 2.11.

Wewnątrz
pierwszego
prostokąta
narysowany został
drugi, którego
środek znajduje
się w tym samym
miejscu, co środek
pierwszego obiektu

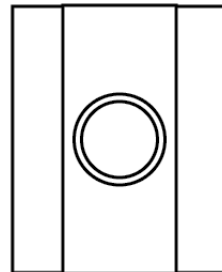


Dzięki wciśnięciu klawisza *Alt* w czasie przeciągania kursora narzędzia możesz narysować obiekt, zaczynając od jego centralnego punktu, a nie od lewego górnego rogu.

3. Zaznacz wewnętrzny prostokąt, aby widoczny był jego środek, a następnie wybierz narzędzie *Ellipse (Elipsa)*. Wciśnij i przytrzymaj klawisze *Alt* i *Shift* i narysuj okrąg, zaczynając od środka prostokąta. Następnie narysuj kolejny okrąg, nieco mniejszy, wewnątrz pierwszego (rysunek 2.12).

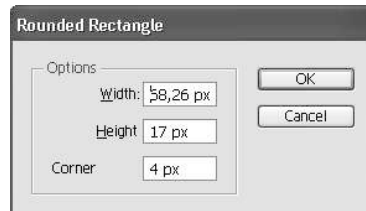
Rysunek 2.12.

Umieszczone
współśrodkowo
okręgi tworzą
okno rakiety
kosmicznej



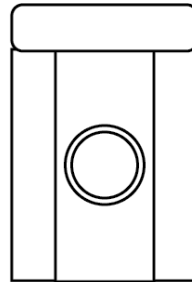
4. Zamiast rysować kształt, rozciągając go kursorem myszy, możesz kliknąć w wybranym miejscu powierzchnię obrazu i otworzyć okno dialogowe opcji rysowanego kształtu. Wybierz narzędzie *Rounded Rectangle (Zaokrąglony prostokąt)* i kliknij w wybranym miejscu obrazu, by otworzyć okno dialogowe *Rounded Rectangle (Zaokrąglony prostokąt)* — rysunek 2.13. Wpisz w polu *Width (Szerokość)* wartość odpowiadającą szerokości zewnętrznego prostokąta, a w polu *Height (Wysokość)* wartość odpowiadającą jej czwartej części. Określ również stopień zaokrąglenia wierzchołków.

Rysunek 2.13.
*Okno dialogowe
Rounded
Rectangle
(Zaokrąglony
prostokąt)*



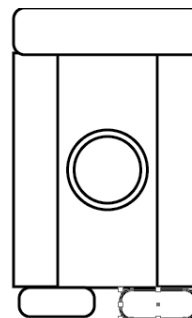
5. Kliknij przycisk *OK*, a utworzony w ten sposób prostokąt umieść na obrazie tak, aby przylegał do górnej części prostokąta tworzącego trzon rakiety (rysunek 2.14).

Rysunek 2.14.
*Zaokrąglony
prostokąt przylega
dolną krawędzią
do trzonu rakiety*



6. Nadal korzystając z narzędzia *Rounded Rectangle* (Zaokrąglony prostokąt), narysuj teraz w dolnej części rakiety wyloty dysz. Najpierw utwórz jeden zaokrąglony prostokąt, a następnie wciśnij klawisz *Alt*. Umieść kursor nad środkiem zaokrąglonego prostokąta i wciskając lewy przycisk myszy, przeciągnij obiekt w nowe położenie. Uzyskasz w ten sposób idealną kopię pierwszego prostokąta (rysunek 2.15).

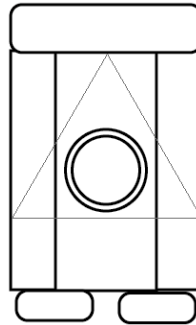
Rysunek 2.15.
*Dysze rakiety
tworzą dwa
identyczne
zaokrąglone
prostokąty*



7. Pozostaje narysować wierzchołek rakiety, do czego posłużysz się narzędziem *Polygon* (*Wielobok*). Wybierz narzędzie *Polygon* (*Wielobok*) i umieść kursor nad centralnym punktem prostokąta tworzącego trzon rakiety.
8. Żeby narysować wielobok, zacznij przeciągać kursor myszy, ale nie zwalniaj go. Wciśnij trzykrotnie klawisz strzałki w dół, aby zredukować liczbę boków wieloboku, zmieniając go w trójkąt (rysunek 2.16). Następnie obróć trójkąt tak, aby skierować go wierzchołkiem w górę. Zanim ostatecznie zwolnisz przycisk myszy, wciśnij spację i przeciągnij trójkąt do góry, aby umieścić go na wierzchołku rakiety.

Rysunek 2.16.

*Naciskanie
klawiszy strzałek
w dół i w górę
podczas
rysowania
wieloboku
powoduje
zmniejszanie
i zwiększanie
liczby jego boków*

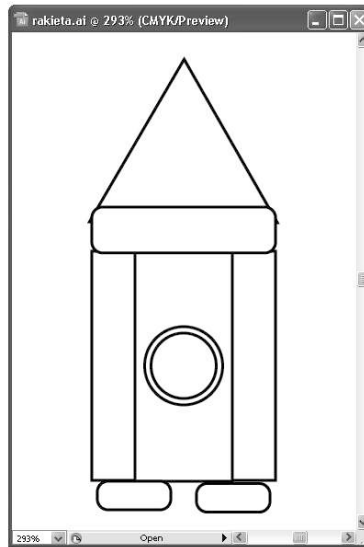


9. Wybierz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) i kliknij prawym przyciskiem myszy narysowany obiekt. Z menu kontekstowego wybierz polecenie *Arrange/Send to Back* (*Ułóż/Przesuń na spód*). Rysunek rakiety jest gotowy (rysunek 2.17).

Możesz kontrolować kształty wieloboków, spiral i gwiazdek, wciskając podczas ich rysowania odpowiednie klawisze. Rysując te obiekty można stosować następujące sposoby pozwalające na modyfikowanie ich kształtów:

- ❑ Aby zmienić liczbę boków wieloboku, ramion gwiazdy lub segmentów spirali, należy podczas rysowania wciskać klawisz strzałki w dół (zmniejszenie liczby) lub strzałki w górę (zwiększenie liczby). Narzędzie pamięta ustawienia ostatniego narysowanego kształtu.
- ❑ W celu obrócenia kształtu wystarczy zakreślić kursorem myszy odpowiedni łuk.

Rysunek 2.17.
Gotowy rysunek
rakiety składający
się z prostych
obiektów



- ❑ Aby skierować figurę bokiem lub wierzchołkiem do góry, należy trzymać wciśnięty klawisz *Shift*.
- ❑ Żeby przesuwać obiekt w trakcie rysowania go, należy podczas przeciągania wciskać spację.

Transformacja obiektów

Skalowanie obiektów polega na ich powiększaniu lub pomniejszaniu w poziomie oraz w pionie względem przyjętego punktu odniesienia. Jeśli nie ustalisz punktu odniesienia, obiekty będą skalowane względem swoich środków.

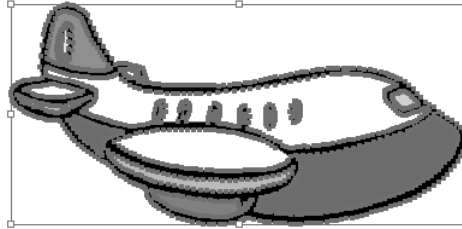
ĆWICZENIE

2.8 Transformacja obiektu

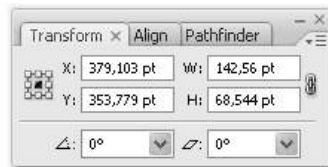
1. Wybierz z paska narzędzi narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) i zaznacz obiekt, który chcesz poddać skalowaniu (rysunek 2.18).

Rysunek 2.18.

Zaznaczony
obiekt jest
otoczony
obwiednią
z zaznaczonymi
punktami
skalowania



- Wybierz z menu polecenie *Window/Transform* (*Okno/Transformacje*), aby wyświetlić paletę *Transform* (*Transformacje*) — rysunek 2.19. Paleta *Transform* (*Transformacje*) zawiera niewielką siatkę kwadratów określanych jako punkty odniesienia, które reprezentują poszczególne punkty obwiedni zaznaczonego obszaru.



Rysunek 2.19. Paleta *Transform* (*Transformacje*) zawiera siatkę kwadratów reprezentujących poszczególne punkty obwiedni zaznaczonego obszaru

- Kliknij punkt odniesienia w lewym dolnym rogu siatki, aby ustawić punkt odniesienia skalowania. Kliknij ikonę ogniw łańcucha znajdującą się po prawej stronie palety, by włączyć blokowanie zapewniające zachowanie stałych proporcji podczas skalowania. Dzięki temu stosunek wysokości do szerokości pozostanie przez cały czas niezmienny.
- Wybierz narzędzie *Scale* (*Skalowanie*) — rysunek 2.20 — i kliknij punkt, względem którego obiekt ma być skalowany. Jeśli podczas kliknięcia przytrzymasz wciśnięty klawisz *Alt*, na ekranie pojawi się okno dialogowe *Scale* (*Skalowanie*).

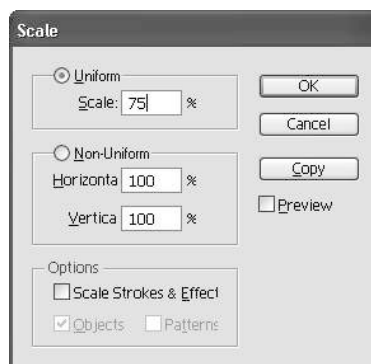
Rysunek 2.20.

Ikona narzędzia
Scale (*Skalowanie*)
na paletce narzędzi



5. W oknie dialogowym *Scale (Skalowanie)* — rysunek 2.21 — w polu o tej samej nazwie wpisz wartość 75% i kliknij przycisk *OK*. Pozwoli to na zmniejszenie rozmiaru obiektu o 25%.

Rysunek 2.21.
Okno dialogowe
Scale (Skalowanie)
pojawia się, jeśli
po wybraniu
narzędzia *Scale*
(*Skalowanie*)
przytrzymasz
wciśnięty klawisz
Alt i klikniesz
lewym przyciskiem
myszy



Rotacja obiektów to obracanie ich wokół określonego punktu. Można w tym celu wykorzystać obwiednię obiektu poddawanego rotacji, umieszczając wskaźnik myszy w jej zewnętrznym rogu. Po pojawieniu się wskaźnika rotacji należy kliknąć i przeciągnąć kursor myszy, aby obrócić obiekt wokół jego punktu centralnego.

Możesz również dokonać rotacji obiektu wokół wybranego punktu odniesienia i o określony kąt. Służy do tego celu paleta *Transform (Transformacje)*, którą poznałeś już w poprzednim ćwiczeniu.

Ć W I C Z E N I E

2.9 Obracanie obiektu

W tym ćwiczeniu obrócisz dowolny obiekt o 35% wokół wybranego punktu odniesienia. W tym celu:

1. Zaznacz obiekt, który chcesz obrócić, i wybierz z palety narzędzi narzędzie *Rotate (Obrót)* — rysunek 2.22.

Rysunek 2.22.
Ikona narzędzia
Rotate (Obrót) na
palecie narzędzi



2. Rozpocznij przeciąganie zaznaczonego obiektu. Ruch ten jest ograniczony do obrotów wokół punktu odniesienia (rysunek 2.23). Kontynuuj przeciąganie, dopóki obiekt nie powróci do swojej początkowej pozycji, a następnie zwolnij przycisk myszy. Możesz również cofnąć wprowadzone zmiany, wybierając z menu polecenie *Edit/Undo Rotate* (*Edycja/Cofnij obrót*).

Rysunek 2.23.

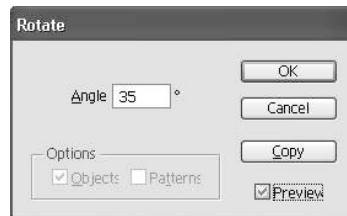
Jeśli przeciągasz obiekt, korzystając z narzędzia *Rotate* (*Obrót*), jest on obracany wokół punktu odniesienia



3. Wciśnij klawisz *Alt* i kliknij lewym przyciskiem myszy punkt, wokół którego ma być wykonany obrót.
4. Na ekranie pojawi się okno dialogowe *Rotate* (*Obrót*) — rysunek 2.24. Zaznacz pole wyboru *Preview* (*Podgląd*), wprowadź wartość 35 w polu tekstowym *Angle* (*Kąt*) i kliknij przycisk *OK*. Obiekt zostanie obrócony o kąt 35 stopni wokół wskazanego punktu (rysunek 2.25).

Rysunek 2.24.

Okno dialogowe *Rotate* (*Obrót*)



Rysunek 2.25.

Obiekt został obrócony o określony kąt względem wskazanego punktu



Odbijanie obiektów polega na ich symetrycznym odwzorowaniu względ niewidocznej pionowej lub poziomej osi. Kopiowanie obiektu podczas odbicia pozwala na utworzenie jego odbicia lustrzanego. Podobnie jak w przypadku skalowania i rotacji, podczas odbijania możesz wyznaczyć punkt, względem którego obiekt zostanie odbity. Możesz również domyślnie odbijać względem centralnego punktu obiektu.

Ć W I C Z E N I E

2.10 Korzystanie z narzędzia Reflect (Odbicie)

W tym ćwiczeniu wykorzystasz narzędzie *Reflect (Odbicie)* do utworzenia lustrzanego odbicia obiektu. W tym celu:

1. Zaznacz obiekt, na którym chcesz zastosować odbicie, korzystając z narzędzia *Selection (Zaznaczanie)*, a następnie z palety narzędzi wybierz narzędzie *Reflect (Odbicie)*. Jest ono zagnieżdżone razem z narzędziem *Rotate (Obrót)* — rysunek 2.26.

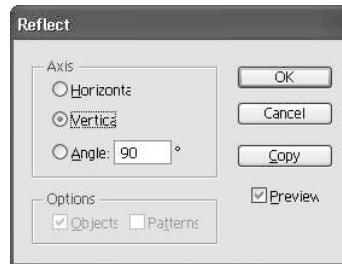


Rysunek 2.26. Narzędzie *Reflect (Odbicie)* jest na palecie narzędzi zagnieżdżone z narzędziem *Rotate (Obrót)*

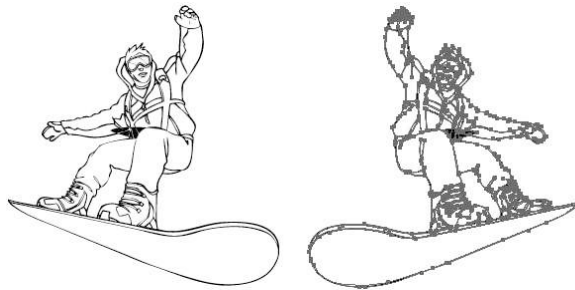
2. Przytrzymaj wciśnięty klawisz *Alt* i kliknij punkt, względem którego chcesz utworzyć odbicie. Na ekranie pojawi się okno dialogowe *Reflect (Odbicie)*.
3. Upewnij się, że w oknie dialogowym *Reflect (Odbicie)* zaznaczona jest opcja *Vertical (Pionowo)*, a w polu tekstowym *Angle (Kąt)* znajduje się wartość 90 stopni (rysunek 2.27). Następnie kliknij przycisk *Copy (Kopiuj)*. Zaznaczony obiekt zostanie skopiowany, a następnie umieszczony jako odbicie lustrzane pierwotnie zaznaczonego obiektu (rysunek 2.28).

Narzędzia i filtry programu Adobe Illustrator umożliwiają zniekształcanie obiektów na różne sposoby. W kolejnym ćwiczeniu dowiesz się, jak z gwiazdy utworzyć kwiat, stosując narzędzia do zniekształcania obiektów.

Rysunek 2.27.
Okno dialogowe
Reflect (Odbicie)



Rysunek 2.28.
Utworzona
została kopia
obiektu, która
następnie została
odbita względem
osi pionowej

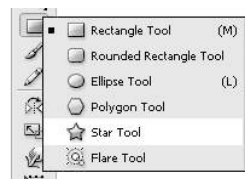


ĆWICZENIE

2.11 Tworzenie rysunku z użyciem różnego rodzaju transformacji

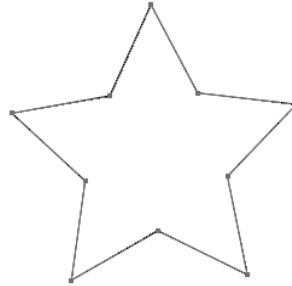
1. Wybierz z palety narzędzie *Star (Gwiazda)* zgrupowane z narzędziem *Rectangle (Prostokąt)* — rysunek 2.29.

Rysunek 2.29.
Grupa narzędzi
ukrytych pod
ikoną narzędzia
Rectangle
(Prostokąt)

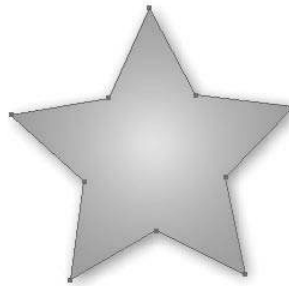


2. Przeciągnij narzędzie, aby narysować pięcioramienną gwiazdę o szerokości 200 punktów (rysunek 2.30).
3. Zaznacz gwiazdę i w polu wypełnienia na palecie *Control (Sterowanie)* wybierz jedną z dostępnych próbek. Pozostaw wartość obrysu *None (Brak)* — rysunek 2.31.

Rysunek 2.30.
*Pięcioramienna
gwiazda
narysowana
za pomocą
narzędzia Star
(Gwiazda)*

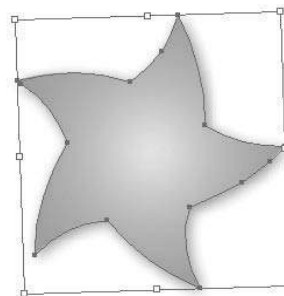
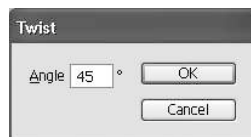


Rysunek 2.31.
*W stosunku
do gwiazdy
zastosowano
wypełnienie
gradientowe
bez obrysu*



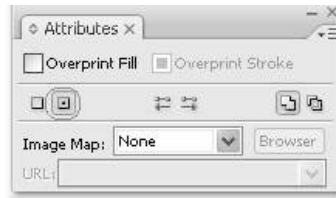
- Wybierz z menu polecenie *Filter/Distort/Twist* (*Filtr/Zniekształć/Skręcenie*) i w oknie dialogowym, które się pojawi, wpisz wartość 45 stopni (rysunek 2.32), a następnie kliknij przycisk *OK*.

Rysunek 2.32.
*Okno dialogowe
Twist (Skręcenie)
oraz efekt
zastosowania
tego filtra*



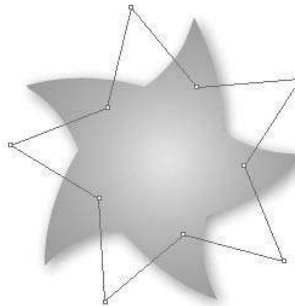
- Zaznacz gwiazdę i wybierz z menu polecenie *Window/Attributes* (*Okno/Atrybuty*), aby wyświetlić paletę *Attributes* (*Atrybuty*). Następnie kliknij przycisk *Show Center* (*Pokaż środek*), aby wyświetlić punkt centralny gwiazdy (rysunek 2.33).

Rysunek 2.33.
Okno Attributes
(Atrybuty)



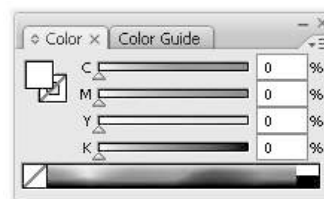
6. Wybierz narzędzie *Star* (*Gwiazda*) i przeciągnij wskaźnik do punktu centralnego, aby narysować drugą gwiazdę o takiej samej średnicy, znajdującą się dokładnie nad punktem centralnym pierwszej (rysunek 2.34).

Rysunek 2.34.
Druga gwiazda
została
narysowana
dokładnie
nad punktem
centralnym
pierwszej



7. Wypełnij gwiazdę dowolnym kolorem, wybierając z menu polecenie *Window/Color* (*Okno/Kolor*) i wskazując odpowiedni kolor na palecie (rysunek 2.35).

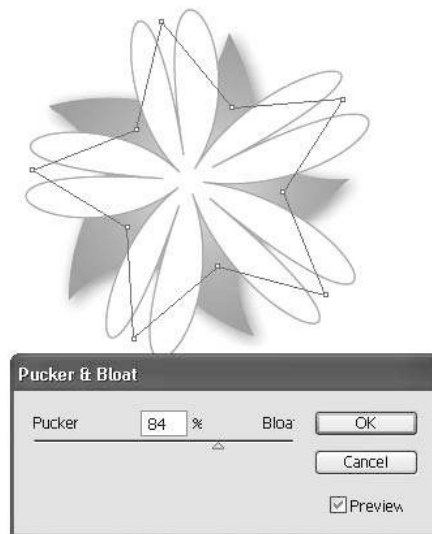
Rysunek 2.35.
Paleta Color
(Kolor) pozwala
wybrać kolor
wypełnienia
i obrysu obiektu



8. Wybierz kolor obrysu drugiej gwiazdy, klikając pole *Stroke* (*Obrys*) na palecie *Color* (*Kolor*).
9. Wybierz z menu polecenie *Effect/Distort & Transform/Pucker & Bloat* (*Efekty/Zniekształcenie i transformacja/Wklęsły i wybrzuszony*). W oknie dialogowym *Pucker & Bloat* (*Wklęsły*

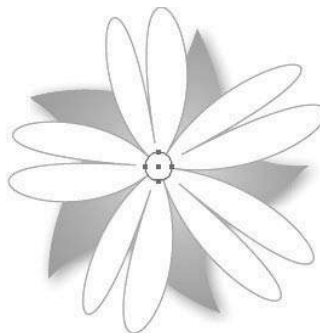
i wybrzuszony) zaznacz pole wyboru *Preview* (Podgląd) i przeciągnij suwak, aby zmniejszyć gwiazdę według własnego uznania (rysunek 2.36).

Rysunek 2.36.
Okno dialogowe
Pucker & Bloat
(Wklęsły
i wybrzuszony)
oraz efekt użycia
tego filtra



10. Z palety narzędzi wybierz narzędzie *Ellipse* (Elipsa) znajdujące się w grupie narzędzi *Rectangle* (Prostokąt).
11. Wciśnij klawisz *Alt*, umieść wskaźnik narzędzia nad punktem centralnym obu gwiazd i narysuj owal (rysunek 2.37).

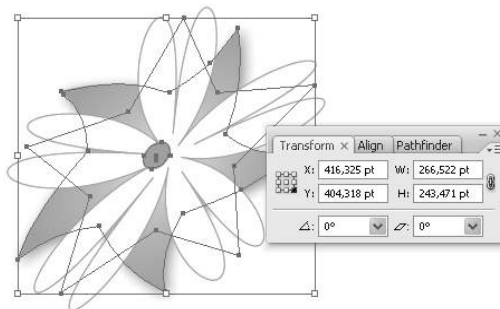
Rysunek 2.37.
W centralnym
punkcie gwiazd
został
umieszczony
owal, który będzie
tworzył środek
rysowanego
kwiatu



12. Wypełnij owal dowolnym kolorem, korzystając z palety *Color* (Kolor).

13. Wybierz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) i klikaj, trzymając wciśnięty klawisz *Shift*, aby zaznaczyć trzy elementy tworzące kwiat. Następnie wybierz z menu polecenie *Object/Group* (*Obiekt/Grupuj*), aby zgrupować zaznaczone obiekty.
14. Na palecie *Transform* (*Transformacja*) wpisz wartość 10 stopni w polu tekstowym *Shear* (*Pochylenie*) i naciśnij klawisz *Enter* (rysunek 2.38).

Rysunek 2.38.
Kwiat został
pochylony przez
wprowadzenie
wartości 10
w polu *Shear*
(*Pochylenie*)
palety *Transform*
(*Transformacja*)



Free Transform (*Przekształcanie swobodne*) jest narzędziem wielozadaniowym, które umożliwia skalowanie, pochylenie, odbijanie, obracanie i zmianę perspektywy zaznaczonych obiektów.

Ć W I C Z E N I E

2.12 Korzystanie z narzędzia *Free Transform* (*Przekształcanie swobodne*)

1. Z palety narzędzi wybierz *Selection* (*Zaznaczanie*) i kliknij obiekt, który chcesz poddać przekształcaniu.
2. Aby zniekształcić obiekt, wybierz z palety narzędzie *Free Transform* (*Przekształcanie swobodne*) — rysunek 2.39 — zaznacz prawy dolny róg obwiedni obiektu i nie puszczając lewego przycisku myszy, rozpocznij przeciąganie. Następnie przytrzymaj wciśnięty klawisz *Ctrl* i powoli przeciągnij wskaźnik w stronę przeciwnego rogu obiektu (rysunek 2.40).



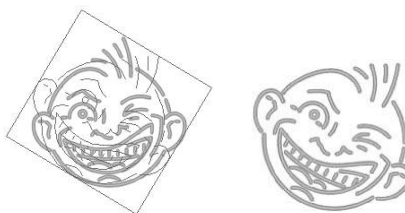
Rysunek 2.39. Ikona narzędzia *Free Transform* (*Przekształcanie swobodne*) na pasku narzędzi



Rysunek 2.40. Narzędzie *Free Transform* (*Przekształcanie swobodne*) pozwala w prosty sposób przekształcić zaznaczony obiekt, przeciągając jeden z rogów jego obwiedni

3. Aby obrócić zaznaczony obiekt, przesunąć wskaźnik narzędzia *Free Transform* (*Przekształcanie swobodne*) minimalnie poniżej prawego rogu obwiedni obiektu, dopóki nie pojawi się wskaźnik rotacji, a następnie przeciągnij go, aby obrócić obiekt (rysunek 2.41).

Rysunek 2.41.
Chwytając za jeden z rogów obwiedni, możesz obrócić zaznaczony obiekt o dowolny kąt



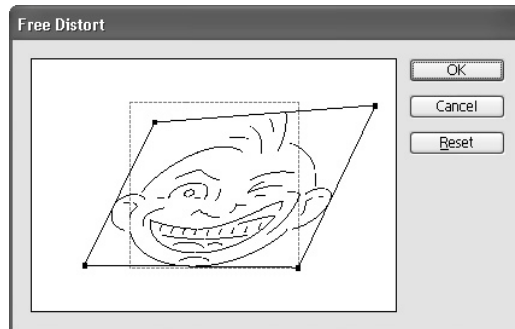
Funkcja *Free Distort* (*Zniekształcanie swobodne*) umożliwia zniekształcenie zaznaczonego obszaru poprzez przesuwanie dowolnego z jego narożników. Może być stosowana jako filtr permanentnie zmieniający obiekt lub jako efekt umożliwiający odwrócenie zmiany.

Ć W I C Z E N I E

2.13 Korzystanie z narzędzia *Free Distort* (*Zniekształcanie swobodne*)

1. Z palety narzędzi wybierz *Selection* (*Zaznaczanie*) i zaznacz obiekt, który chcesz poddać zniekształcaniu.
2. Wybierz z menu polecenie *Filter/Distort/Free Distort* (*Filtr/Zniekształć/Zniekształcanie swobodne*).
3. Przeciągnij jeden lub więcej uchwytów, aby zniekształcić zaznaczony obiekt, a następnie kliknij przycisk *OK* (rysunek 2.42).

Rysunek 2.42.
Okno *Free Distort*
(Zniekształcanie
swobodne)
pozwała
na dowolne
zniekształcanie
zaznaczonego
obiektu



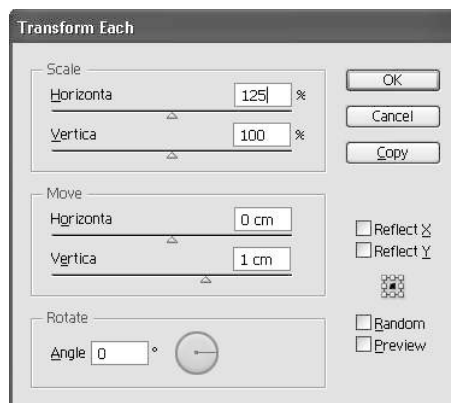
ĆWICZENIE

2.14 Stosowanie transformacji na kilku obiektach równocześnie

Możesz równocześnie poddać transformacji kilka obiektów. Posłuż się do tego celu funkcją *Transform Each* (*Przekształć każdy*) dostępną w menu *Object* (*Obiekt*).

1. Wybierz z menu polecenie *Select/All* (*Zaznacz/Wszystko*), aby zaznaczyć wszystkie obiekty znajdujące się na rysunku.
2. Następnie wybierz z menu polecenie *Object/Transform/Transform Each* (*Obiekt/Transformacje/Transformuj każdy*). Na ekranie pojawi się okno dialogowe *Transform Each* (*Transformuj każdy*) — rysunek 2.43.

Rysunek 2.43.
Okno dialogowe
Transform Each
(*Transformuj*
każdy)



3. Opcje *Move* (*Przesuń*) w oknie dialogowym *Transform Each* (*Transformuj każdy*) umożliwiają przesuwanie obiektów w określonym lub losowym kierunku. Przesuń zaznaczone obiekty o jeden centymetr w dół w stosunku do stanu początkowego. W tym celu wpisz w polu *Vertica* (*Pionowo*) w sekcji *Move* (*Przesuń*) wartość 1.
 4. Aby poddać obiekty skalowaniu o 25% w osi poziomej, wpisz w polu *Horizonta* (*Poziomo*) wartość 125%.
 5. Kliknij przycisk *OK*.
- 