

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. Oficjalny podręcznik

Autor: Adobe Creative Team

Tłumaczenie: Sławomir Dzieniszewski, Piotr Cieślak

ISBN: 978-83-246-1272-7

Tytuł oryginału: [Adobe Illustrator CS3
Classroom in a Book](#)

Format: B5, stron: 488

Zawiera CD-ROM



Kompletne źródło wiedzy o programie Illustrator CS3

- Jak używać narzędzi?
- Jak modyfikować atrybuty obiektów?
- Jak dodawać do projektu elementy tekstowe?
- Jak korzystać z warstw i masek?

Adobe Illustrator CS3 to najnowsza, usprawniona wersja jednej z najbardziej uniwersalnych aplikacji dla grafików. Możliwości Illustratora pozwalają na przygotowanie profesjonalnych projektów przeznaczonych dla publikacji drukowanych i elektronicznych, witryn WWW i prezentacji multimedialnych. Niezwykle rozbudowane narzędzia rysunkowe, niesamowite efekty specjalne, perfekcyjny system zarządzania kolorami, a także szeroki wachlarz formatów, w jakich można zapisać gotową pracę, sprawiły, że Illustrator doskonale sprawdza się wszędzie tam, gdzie wygodą pracy, precyzją i wydajnością mają istotne znaczenie.

„Adobe Illustrator CS3/CS3 PL. Oficjalny podręcznik” to zbiór ćwiczeń, dzięki którym opanujesz ogromne możliwości tej aplikacji. Każdy z rozdziałów przygotowanych i zatwierdzonych przez certyfikowanych w firmie Adobe nauczycieli i ekspertów opisuje inny aspekt korzystania z Illustratora CS3. Czytając tę książkę, poznasz metody konfigurowania obszaru roboczego, rysowania, zaznaczania elementów i modyfikowania ich. Dowiesz się, jak korzystać z warstw, masek i efektów specjalnych, wzbogacisz projekt graficzny o elementy tekstowe i odpowiednio dobierzesz kolory dla obiektów. Nauczysz się także przygotowywać separacje barwne, wykorzystywać pliki z innych aplikacji firmy Adobe oraz drukować przygotowane prace.

- Nowe narzędzia Illustratora CS3
- Obszar roboczy
- Zaznaczanie elementów
- Korzystanie z narzędzi rysunkowych
- Transformowanie obiektów
- Rysowanie kształtów wektorowych
- Praca z kolorami
- Wprowadzanie i formatowanie tekstu
- Warstwy i maski
- Efekty
- Korzystanie ze stylów
- Przygotowanie pracy do druku

**Wykorzystaj wszystkie możliwości programu Illustrator CS3,
posługując się oficjalnymi materiałami szkoleniowymi firmy Adobe**

Wydawnictwo Helion
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 032 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl



Spis treści

Zaczynamy

Seria Oficjalny podręcznik.....	17
Niezbędna wiedza	17
Instalowanie programu	18
Instalowanie czcionek serii Oficjalny podręcznik ..	18
Kopiowanie plików z płyty CD dołączonej do książki.....	18
Przywracanie ustawień domyślnych	19
Inne źródła informacji.....	21
Certyfikaty Adobe	22

Nowe opcje programu Adobe Illustrator CS3

Usprawnienia w obszarze roboczym	23
Usprawnienia panelu Control (Sterowanie)	24
Startowe profile dokumentu	24
Usprawnienia rysowania	25
Narzędzie Eraser (Gumka)	25
Live Color (Kolor aktywny).....	26
Usprawnienia w warstwach i panelach	26
Narzędzie Obszar kadrowania (Crop)	27
Usprawnienia symboli	27
Usprawniona obsługa tworzenia grafiki do obrazów wideo	28
Obsługa łącz i pól tekstowych Flasha	28

Szybki kurs zapoznawczy z programem Adobe Illustrator



Zaczynamy	31
Efekty palety Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek) ..	34
Praca z grupami kolorów i kolorem aktywnym ...	35
Umieszczanie obrazów Photoshopa w programie Illustrator	36
Korzystanie z funkcji Live Trace (Aktywny obrys)	37
Korzystanie z funkcji Live Paint (Aktywne malowanie)	39
Edytowanie tekstu za pomocą panelu Control (Sterowanie)	40
Tworzenie konturu tekstu	41
Korzystanie z panelu Appearance (Wygląd)	42
Stosowanie efektów	43
Zapisywanie atrybutów obiektu w postaci stylu ..	43
Stosowanie opcji wypaczenia do tekstu	45
Stosujemy metodę przenikania do formy	45
Praca z symbolami	48
Tworzenie maski przycinania	49

1

Zapoznajemy się z obszarem roboczym



Zaczynamy	53
Oglądanie ilustracji	57
Korzystanie z narzędzi Illustratora	59
Panel Control (Sterowanie)	63
Praca z panelami	64
Dostosowywanie przestrzeni roboczej	67
Korzystanie z menu paneli	67
Zmienianie widoku ilustracji	68
Korzystanie z poleceń menu View	68
Korzystanie z narzędzia Zoom (Lupka)	69
Przewijanie dokumentu	71
Korzystanie z panelu Navigator (Nawigator)	71

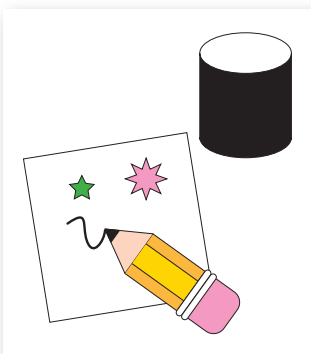
Korzystanie z pomocy Illustratora	73
Wyświetlanie spisu treści pomocy	73
Odszukiwanie właściwych tematów pomocy przy wykorzystaniu słów kluczowych, łączy i indeksu	74
Odnajdywanie tematów z pomocą indeksu	75
Eksperymentowanie na własną rękę	76
Podsumowanie	77

2 Zaznaczanie i wyrównywanie



Zaczynamy	79
Korzystanie z narzędzia Selection (Zaznaczanie) ...	80
Narzędzie Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie)	81
Zaznaczanie za pomocą narzędzia Magic Wand (Różdżka)	84
Grupowanie elementów	84
Praktyczny przykład korzystania z narzędzi wyboru	86
Wyrównywanie obiektów	91
Eksperymentowanie na własną rękę	94
Podsumowanie	95

3 Tworzenie kształtów



Zaczynamy	97
Tworzenie prostych kształtów	98
Korzystanie z narzędzi kształtów podstawowych	100
Rysowanie ołówka	100
Korzystanie z narzędzia Pencil (Ołówek)	106
Rysowanie kubka na ołówki	108
Tworzenie kształtów z użyciem narzędzia Live Trace (Aktywny obrys)	109

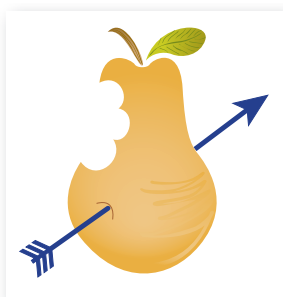
Wskazówki dotyczące rysowania wieloboków, spiral i gwiazdek	113
Eksperymentowanie na własną rękę	113
Podsumowanie	114

4 Transformacja obiektów



Zaczynamy	117
Skalowanie obiektów	119
Odbijanie obiektów	122
Obracanie obiektów	123
Zniekształcanie obiektów	125
Pochylanie obiektów	128
Precyzyjne pozycjonowanie obiektów	130
Zmiana perspektywy	132
Korzystanie z narzędzia Free Transform	134
Dokonywanie wielu transformacji jednocześnie ..	137
Eksperymentowanie na własną rękę	138
Podsumowanie	140

5 Rysowanie za pomocą narzędzia Pen (Pióro)



Zaczynamy	143
Rysowanie linii prostych	146
Tworzenie krzywych	147
Kreślenie krzywej	149
Krzywe i narożne punkty zakotwiczenia	153
Tworzenie rysunku gruszki	156
Tworzenie strzały	157
Rozcinanie ścieżki	158
Dodawanie strzałek	159
Rysowanie krzywych	160
Zaznaczanie krzywej	160
Rysowanie liścia	161

Rysowanie różnych rodzajów krzywych	162
Zamienianie gładkich punktów kontrolnych na punkty narożne	163
Rysowanie kształtu gruszki	165
Edytowanie krzywych	167
Kończymy rysowanie gruszki	168
Składanie części rysunku	168
Kolorowanie obrazka	170
Eksperymentowanie na własną rękę	170
Podsumowanie	171

6

Kolory i malowanie

Zaczynamy	173
Tryby kolorów	174
Kontrolki służące do pracy z kolorami	174
Podstawy pracy z kolorami	177
Kopiowanie atrybutów	178
Malowanie wypełnień i kresek za pomocą panelu Appearance (Wygląd)	179
Tworzenie i zachowywanie własnych próbek kolorów	180
Korzystanie z bibliotek próbek programu Illustrator	181
Tworzenie kolorów dodatkowych	181
Tworzenie grup kolorów	183
Edytowanie kolorów za pomocą narzędzia Live Color (Kolor aktywny)	185
Tworzenie grup kolorów w oknie Live Color (Kolor aktywny)	189
Przydzielanie kolorów elementom naszej ilustracji	190
Wypełnianie gradientem i wzorkiem	195
Malowanie wzorkami	197

Tworzenie własnych wzorków	200
Malowanie naszym wzorkiem	202
Edytowanie wzorków	203
Funkcja Live Paint	204
Edytowanie obszarów Live Paint.....	208
Zapisywanie ilustracji w formacie PDF	211
Eksperymentowanie na własną rękę	211
Podsumowanie	212

7

Praca z tekstem



Zaczynamy	215
Importowanie pliku tekstowego.....	216
Tworzenie kolumn tekstu	218
Jak tekst układa się w obszarze tekstu	220
Gdy tekst nie mieści się w obszarze tekstu	222
Kontynuowanie wątku tekstu	222
Zmienianie rozmiarów obszaru tekstu	224
Zmienianie atrybutów tekstu.....	225
Zmiana rozmiaru czcionki	227
Zmienianie koloru czcionki.....	228
Zmienianie innych atrybutów tekstu.....	229
Zmienianie atrybutów akapitu	229
Zapisywanie i wykorzystanie stylów	230
Tworzenie stylu akapitu i korzystanie z niego ...	230
Tworzenie stylu znakowego i korzystanie z niego	231
Próbkowanie tekstu.....	233
Zawijanie tekstu wokół elementów graficznych ..	234
Zmiana kształtu tekstu za pomocą opcji zniekształcania	235
Pisanie tekstów na ścieżkach i kształtach.....	238

Tworzenie obrysu tekstu	240
Eksperymentowanie na własną rękę	243
Podsumowanie	244

8 Praca z warstwami



Zaczynamy	247
Tworzenie warstw	250
Przenoszenie obiektów i warstw	252
Blokowanie warstw	254
Oglądanie warstw	255
Wklejanie warstw	258
Tworzenie masek przycinania	261
Łączenie warstw	262
Stosowanie na warstwach atrybutów wyglądu ..	263
Eksperymentowanie na własną rękę	268
Podsumowanie	269

9 Płynne przekształcanie obiektów i kolorów



Zaczynamy	273
Tworzenie wypełnienia gradientowego	275
Dostosowanie kierunku przejścia gradientowego	279
Dodawanie kolorów do wypełnienia gradientowego	280
Tworzenie gładkich przejść kolorystycznych ...	285
Przekształcanie etapami	286
Modyfikacja przejść	287
Łączenie przejść i wypełnień gradientowych ...	289
Eksperymentowanie na własną rękę	292
Podsumowanie	293

10

Praca z pędzlami

Zaczynamy	297
Wykorzystanie pędzli artystycznych — Art.....	299
Rysowanie za pomocą narzędzia Paintbrush	299
Edycja ścieżek przy użyciu narzędzia Paintbrush...	301
Wykorzystanie pędzli punktowych — Scatter ...	305
Zmiana opcji pędzla	305
Dodawanie do ścieżek pędzla punktowego	307
Zmiana atrybutów koloru pędzla	308
Zmiana koloru pędzla przy użyciu metody kolorowania Hue Shift (Przesunięcie barwy) ..	309
Zmiana koloru pędzla przy użyciu kolorowania Tints (Tinty)	311
Wykorzystanie koloru wypełnienia	313
Wykorzystanie pędzli kaligraficznych — Calligraphic.....	315
Wykorzystanie pędzli wzorku — Pattern	317
Tworzenie pędzli	320
Tworzenie próbek dla pędzla Pattern	320
Tworzenie pędzla Pattern z próbek wzorków...	322
Wykorzystanie pędzla Pattern	324
Zastosowanie efektu Scribble (Bazgroły)	326
Eksperymentowanie na własną rękę	328
Używanie pędzli	328
Tworzenie pędzli.....	328
Podsumowanie	330

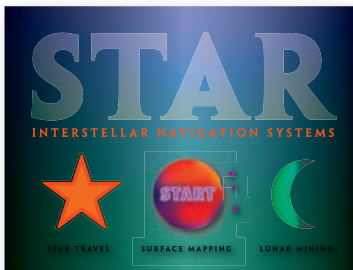
11

Stosowanie efektów

Zaczynamy	333
Zastosowanie efektów dynamicznych	334
Tworzenie logo banera za pomocą efektu z menu Warp (Wypaczenie)	338
Tworzenie tekstu logo.....	338

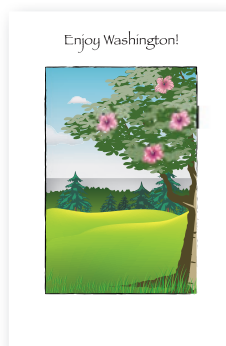
Stylizacja banera i tekstu logo	339
Edycja efektu	340
Tworzenie trójwymiarowego walca	342
Wykorzystanie efektu 3D Extrude (Wyciągnięcie)	343
Stosowanie symbolu w formie odwzorowanej ilustracji	345
Tworzenie obiektu obrotowego	348
Zmiana oświetlenia	349
Odwzorowanie obrazka pochodzącego z programu Photoshop	351
Poprawianie oświetlenia	353
Eksperymentowanie na własną rękę	354
Tworzenie własnych ilustracji obrotowych	354
Podsumowanie	357

12 Zastosowanie atrybutów wyglądu i stylów



Zaczynamy	359
Startowe profile dokumentu	360
Zastosowanie atrybutów wyglądu	361
Dodawanie atrybutów wyglądu	362
Zmiana porządku atrybutów wyglądu	365
Wykorzystanie stylów graficznych	366
Tworzenie i zapisywanie stylu graficznego	367
Zastosowanie stylu graficznego w warstwie ...	368
Zastosowanie istniejących stylów	370
Zastosowanie wyglądu w warstwie	372
Kopiowanie, stosowanie i usuwanie stylów i wyglądu	373
Eksperymentowanie na własną rękę	375
Podsumowanie	377

13 Praca z symbolami



Zaczynamy	379
Praca z symbolami	380
Korzystanie z bibliotek symboli	382
Edytowanie symboli	383
Tworzenie symboli	384
Dodawanie egzemplarza symbolu.....	386
Korzystanie z narzędzi Symbolism (Symbolizm)	387
Edytowanie symboli z wykorzystaniem narzędzi z grupy Symbolism	387
Edytowanie symboli	389
Aktualizacja symbolu	391
Rozdzielanie symboli.....	392
Wykorzystanie panelu Symbols (Symbole) jako bazy danych	394
Odwzorowanie symbolu w ilustracji 3D.....	395
Integrowanie symboli z programem Flash	395
Eksperymentowanie na własną rękę	396
Podsumowanie	397

Łączenie grafiki Illustratora z obrazami utworzonymi w innych programach środowiska Creative Suite

14



Łączenie ilustracji	399
Grafika wektorowa a grafika rastrowa.....	400
Zaczynamy	401
Tworzenie obszaru kadrowania	403
Umieszczanie pliku Adobe Photoshop.....	404
Kompozycje warstw	405
Powielanie umieszczonego obrazka	407
Edycja kolorów w umieszczonym obrazku	408
Tworzenie masek w obrazkach	410
Stosowanie na obrazku maski przycinania	410
Tworzenie ścieżki złożonej i masek kryjących ...	412

Edycja zaimportowanej maski	415
Próbkowanie kolorów z umieszczonych obrazków	416
Zamiana umieszczonego obrazka	418
Eksport pliku warstwowego do Photoshopa	419
Eksperymentowanie na własną rękę	420
Podsumowanie	421

15

Drukowanie ilustracji i tworzenie rozbarwień kolorów

Druk — podstawy	423
Urządzenia drukujące — informacje	425
Raster	425
Liniatura rastra	425
Rozdzielczość urządzenia drukującego	426
Kolor	427
Model kolorów RGB	427
Model kolorów CMYK	427
Kolory dodatkowe	427
Zaczynamy	428
Zarządzanie kolorami	428
Ustawianie zarządzania kolorami w aplikacjach Adobe	429
Określanie ustawień kolorów z wybranej aplikacji	431
Drukowanie czarno-białych próbek	433
Tworzenie wstępnych prób kolorów	433
Polecenie Document Info (Informacje o dokumencie)	435
Tworzenie rozbarwień kolorów	436
Wybór pliku opisu drukarki	436
Określenie obszaru spadu	439
Rozbarwianie kolorów	441
Określanie liniatury rastra	444
Praca z ilustracjami dwubarwnymi	445
Edycja koloru dodatkowego	445

Separowanie kolorów dodatkowych	448
Tworzenie zalewek	449
Tworzenie zalewek za pomocą nadruku	451
Zapisywanie i drukowanie plików zawierających efekty przezroczystości	454
Określenie rozdzielczości filtrów i efektów aktywnych	456
Ustawienia efektów rastrowych	457
Obsługa panelu Flatten Preview (Podgląd spłaszczania)	458
Przypisywanie opcji spłaszczania	461
Zapisywanie pliku zawierającego przezroczystość	462
Zapisywanie w formacie EPS	463
Drukowanie ilustracji zawierających przezroczystość	463
Eksport i import ustawień spłaszczania	464
Zapisywanie dokumentów w formacie Adobe PDF	464
Podsumowanie	466

Skorowidz	469
------------------------	------------

7 Praca z tekstem

W tej lekcji nauczymy się:

- Importować tekst.
- Tworzyć kolumny tekstu.
- Zmieniać atrybuty tekstu.
- Korzystać ze stylów i je zapisywać.
- Próbować tekst.
- Zawijać tekst wokół grafiki.
- Zmieniać kształt tekstu za pomocą narzędzia *Warp* (*Wypaczanie*).
- Tworzyć tekst na ścieżkach i kształtach.
- Tworzyć tekst konturowy.

Zaczynamy

W tej lekcji będziemy pracować na jednym obrazie. Przed rozpoczęciem pracy trzeba jednak przywrócić domyślne ustawienia programu Adobe Illustrator CS3. Następnie otworzymy plik zawierający ukończoną ilustrację przykładową, aby zobaczyć wynik naszej pracy.

1. Aby się upewnić, że narzędzia i panele działają dokładnie tak, jak opisano w tej lekcji, usuń lub zdezaktywuj (przez zmianę jego nazwy) plik ustawień programu Adobe Illustrator CS3. Zobacz „Przywracanie ustawień domyślnych” w lekcji „Zaczynamy” na stronie 19.

2. Uruchom Adobe Illustrator CS3.

***Uwaga!** Czytelnicy, którzy jeszcze nie skopiowali pomocniczych plików związanych z tą lekcją na twardy dysk z folderu Lekcja07, znajdującego się na płycie CD dołączonej do książki Adobe Illustrator CS3/CS3 PL. Oficjalny podręcznik, powinni zajrzeć do objaśniającej to instrukcji „Aby zainstalować pliki dołączone do książki”, którą znaleźć można na stronie 19.*

3. Wyдай polecenie *File/Open* (*Plik/Otwórz*) i otwórz plik *L7end.ai* położony w folderze *Lekcja07* znajdującym się wewnątrz katalogu *Lekcje* na dysku twardym. Jest to plakat reklamowy sieci sklepów obuwniczych Sammy's ShoeWorld i w tej lekcji przygotujemy tekst widoczny na plakacie.

4. Jeśli pojawi się okno dialogowe informujące o problemach z czcionkami, kliknij *Open* (*Otwórz*). Jeśli plik przeznaczony jest do drukowania, konieczne będzie rozwiązanie tych problemów, aby dokument wydrukował się prawidłowo. Możesz pozostawić gotowy plakat, by móc go oglądać w trakcie ćwiczeń lub zamknąć go poleceniem *File/Close* (*Plik/Zamknij*).

 Więcej informacji na temat brakujących czcionek można znaleźć pod hasłem „Wyszukiwanie i zastępowanie czcionek” w Pomocy programu Illustrator.



Gotowy plakat z tekstem reklamowym

5. Wyдай polecenie *File/Open* (*Plik/Otwórz*), w oknie dialogowym *Open* (*Otwórz*) przejdź do folderu *Lekcja07* znajduącego się wewnątrz katalogu *Lekcje* i otwórz plik *L7start.ai*.

Plik ten zawiera już elementy graficzne plakatu. My przygotujemy tylko elementy tekstowe niezbędne do wykończenia projektu.

6. Wyдай polecenie *File/Save As* (*Plik/Zapisz jako*). W oknie dialogowym *Save As* (*Zapisz jako*) nadaj plikowi nazwę **shoe_poster.ai** i wybierz folder *Lekcja07*. Pozostaw domyślny format pliku *Illustrator (*.AI)* i kliknij *Save* (*Zapisz*). W oknie dialogowym *Illustrator Options* (*Opcje programu Illustrator*) nie zmieniaj domyślnych ustawień i kliknij *OK*.

Importowanie pliku tekstowego

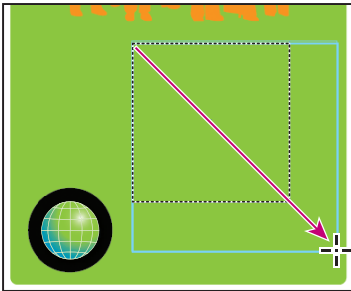
Program Adobe Illustrator CS3 umożliwia importowanie do pliku graficznego plików tekstowych przygotowanych pod innymi aplikacjami. Illustrator obsługuje następujące formaty importowanego tekstu:

- Pliki programu Microsoft Word dla systemów Windows 97, 98, 2000, 2002, 2003 i 2007.
- Pliki programu Microsoft Word dla systemów Mac OS X i 2004.

- Uniwersalny format RTF (ang. *Rich Text Format*).
- Proste pliki tekstowe (ASCII) wraz z kodowaniami ANSI, Unicode, Shift JIS, GB2312, Big 5 (chińskie znaki), kodowanie cyrylicy, GB18030, alfabetu greckiego oraz kodowania dla języków bałtyckich, środkowoeuropejskich i tureckiego.

Można także kopiować i wklejać tekst z innych dokumentów, niemniej podczas wklejania tekstu można utracić formatowanie. Jedną z zalet importowania plików tekstowych zamiast wycinania i wklejania tekstu jest to, że importowany tekst zachowuje oryginalne formatowanie znaków i akapitów. Na przykład tekst zaimportowany z pliku RTF zachowa w Illustratorze swoją czcionkę i styl.

1. Zanim zaimportujesz tekst, utwórz obszar tekstu, wybierając narzędzie *Type (Tekst)* (T) i klikając, a następnie rozciągając obszar od lewego górnego do prawego dolnego rogu prostokąta utworzonego na rysunku przez prowadnice.



Korzystając z narzędzia *Type (Tekst)*, kliknij i przeciągnij kursor od lewego górnego do prawego dolnego rogu

2. Wyдай polecenie *File/Place (Plik/Umieść)*. W oknie dialogowym, które się wówczas otworzy, odszukaj folder *Lekcja07* w katalogu *Lekcje*, wybierz plik o nazwie *L7copy.txt* i kliknij przycisk *Place (Umieść)*.

Czcionki na dysku CD programu Illustrator CS3

Oto lista czcionek i towarzyszącej im dokumentacji, które nie są standardowo instalowane, niemniej można je znaleźć w folderze *Documentation* na płycie DVD programu Illustrator CS3 oraz w pakiecie programu ściąganym z Internetu (jeśli ściągamy program Illustrator CS3 z witryny Adobe Store). Klienci korzystający z wersji próbnej, chcący korzystać z tych dodatkowych elementów, będą musieli za nie zapłacić.

- | | | |
|---------------------------|----------------------|------------------------|
| • Adobe® Caslon® Pro | • Bernhard Modern | • Caflisch Script® Pro |
| • Kozuka Gothic® Std | • Kozuka Mincho® Std | • News Gothic |
| • Wood Type Ornaments Std | • Ryo Display | • Ryo Gothic |
| • Ryo Text | • Adobe Fanson | • Adobe Heiti Std |

Część z wymienionych tu czcionek można znaleźć w programie Illustrator, lecz niektóre z nich nie są domyślnie instalowane. Ci z użytkowników, którym zależy na możliwości korzystania z wszystkich dostępnych czcionek, powinni poświęcić chwilę czasu na zainstalowanie tego dodatkowego zestawu.

3. Okno *Text Import Options (Opcje importu tekstu)* zawiera dodatkowe opcje, które możemy ustawiać przed zaimportowaniem tekstu. Na potrzeby tego przykładu pozostaw ustawienia domyślne i wciśnij **OK**.

Tekst zostanie w tym momencie umieszczony w obszarze tekstu. Nie przejmuj się na razie formatowaniem tekstu, zajmiemy się tym w dalszej części lekcji.

4. Wyдай polecenie *File/Save (Plik/Zapisz)*, ale nie zamykaj pliku.

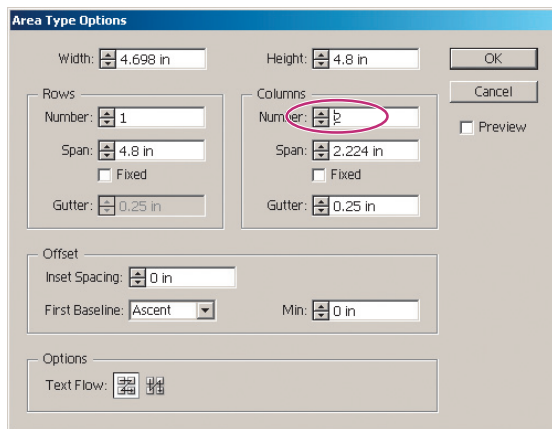
Tworzenie kolumn tekstu

Tekst można łatwo układać w kolumnach i wierszach za pomocą polecenia *Area Type Options (Opcje tekstu akapitowego)*.

1. Jeśli obszar tekstu nie jest zaznaczony, użyj narzędzia *Selection (Zaznaczanie)* () , aby go teraz zaznaczyć.

2. Wybierz *Type/Area Type Options (Tekst/Opcje tekstu akapitowego)*. W oknie dialogowym *Area Type Options (Opcje tekstu akapitowego)* zobaczysz wiele różnych opcji pozwalających określać układ wierszy i układ kolumn tekstu.

3. W tym przykładzie zaznacz pole *Preview (Podgląd)* włączające podgląd formatowania i w sekcji *Columns (Kolumny)* wpisz w polu tekstowym *Number (Liczba)* wartość **2**, aby utworzyć dwie kolumny, po czym kliknij **OK**.



Tworzenie kolumn tekstu. Ostateczny wynik



4. Wyдай polecenie *File/Save (Plik/Zapisz)*. Nie zamykaj dokumentu.

Do czego służą pozostałe opcje obszaru tekstu?

Okno dialogowe *Area Type Options* (Opcje tekstu akapitowego) pozwala na układanie tekstu w wierszach i kolumnach. Oto krótki opis pozostałych opcji:

- **Number** (Liczba) określa liczbę wierszy i kolumn, które obiekt pola tekstu będzie zawierał.
- **Span** (Wymiar) określa indywidualną wysokość każdego wiersza i szerokość każdej kolumny.
- **Fixed** (Stała) określa, jak będą się zmieniać wymiary wierszy i kolumn, gdy zmienimy rozmiary pola tekstu.

Gdy opcja ta zostanie wybrana, szerokość i wysokość nie będą zmieniać się podczas dostosowywania pola tekstowego, zamiast tego zmieniać się będzie ich liczba. Jeśli chcemy, aby rozmiary wierszy i kolumn zmieniały się podczas zmiany rozmiaru pola tekstowego, należy pozostawić tę opcję niezaznaczoną.

Create a statement with your shoes
Nothing makes you look more put together than a new clean pair of polished shoes. Sammy's ShoeWorld can help you make the statement you want by providing to you an enormous

selection of boots, high heels, sneakers, walking and running shoes in wall-high displays that span over a mile. There is no style, no size that we can't provide for you. (Special order the size and size you want at no extra charge.)

Oryginalny układ kolumn

Create a statement with your shoes
Nothing makes you look more put together than a new clean pair of polished shoes. Sammy's ShoeWorld can help you make the statement you want by providing to you an enormous

selection of boots, high heels, sneakers, walking and running shoes in wall-high displays that span over a mile. There is no style, no size that we can't provide for you. (Special order the size and size you want at no extra charge.)

Come and see for yourself, we are not pulling your leg, we just want to fit your leg with an incredible shoe deal! Throw away your old tired shoes. With this sale, there is no reason to run around in

Kolumny rozszerzone z włączoną opcją Fixed (Stała)

Create a statement with your shoes
Nothing makes you look more put together than a new clean pair of polished shoes. Sammy's ShoeWorld can help you make the statement you want by providing to you an enormous selection of boots, high heels, sneakers, walking and running shoes in wall-high displays that span over a mile. There is no style, no size that we can't provide for you.

(Special order the size and size you want at no extra charge.) Come and see for yourself, we are not pulling your leg, we just want to fit your leg with an incredible shoe deal! Throw away your old tired shoes. With this sale, there is no reason to run around in unfashionable and tired shoes. Check out the two for one sale going on from July 17th

Kolumny rozszerzone z włączoną opcją Fixed (Stała)

- **Gutter** (Odstęp) to odstęp pomiędzy wierszami i kolumnami.
- **Inset** (Przesunięcie) określa szerokość marginesów pomiędzy krawędzią pola tekstowego a początkiem tekstu. Margines ten określa się mianem głębokości przesunięcia.
- **First Baseline** (Pierwsza linia bazowa) reguluje wyrównanie pierwszego wiersza tekstu względem góry obiektu.
- **Text Flow** (Przepływ tekstu) umożliwia kontrolę kierunku przepływu tekstu (od lewej do prawej lub do góry i na dół).

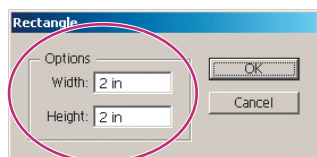
Źródło: Pomoc programu Illustrator.

Jak tekst układa się w obszarze tekstu

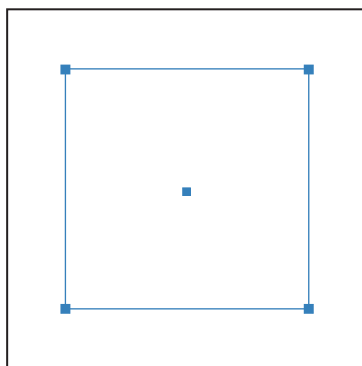
W tej części lekcji plik *shoe_poster.ai* nadal pozostanie otwarty, ale oprócz niego utworzymy nowy, czysty dokument. Celem tego ćwiczenia jest zrozumienie, jakie reguły rządzą układem i przepływem tekstu w programie Adobe Illustrator CS3.

1. Wybierz polecenie *File/New* (*Plik/Nowy*). W oknie *Document Setup* (*Ustawienia dokumentu*) wybierz jako jednostkę opcję *Inches* (*Cale*), a pozostałe ustawienia pozostaw niezmienione. Kliknij *OK*.
2. Utwórz obszar tekstu o sztywnych rozmiarach, używając w tym celu narzędzia *Rectangle* (*Prostokąt*) () i klikając raz na stronie — nie próbuj klikać i przeciągać! Pojawi się okno dialogowe prostokąta *Rectangle*.
3. Wpisz w obu polach szerokości *Width* i wysokości *Height* wartość **2 in** (2 cale, ok. 5 cm). Kliknij *OK*.

Pojawi się prostokąt, który może być w tym momencie wypełniony kolorem, podobnie jak jego obrys. Jednak gdy zmienimy ten prostokąt w obszar tekstu, zarówno wypełnienie, jak i obrys przyjmą wartość *None* (brak wypełnienia).



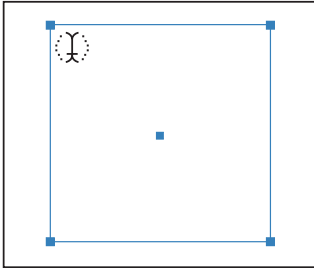
Definiowanie rozmiaru



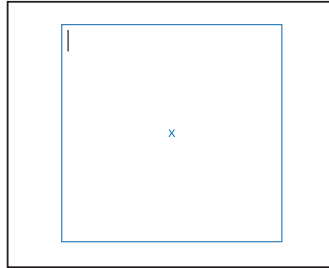
Wynik

Uwaga! Jeśli niechcący przeciągniemy kursor, na obrazie pojawi się w tym momencie mały prostokąt. Można go usunąć za pomocą polecenia *Edit/Undo* (*Edycja/Usuń*) lub skrótu klawiaturowego *Ctrl+Z* (*Windows*) albo *Command+Z* (*Mac OS*). Można go również usunąć za pomocą klawiszy *Delete* lub *Backspace*.

- 4.** Wybierz narzędzie *Type (Tekst)* (T) i najedź nim na krawędź prostokąta. Cursor narzędzia tekst zaokrągli się, wskazując, że gdy klikniemy, wewnątrz kształtu pojawi się cursor umożliwiający wpisywanie tekstu.



Kursor wstawiania tekstu podczas przesuwania nad krawędzią kształtu



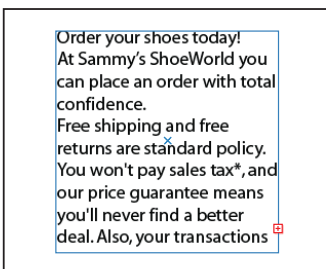
Wynik. Kursor tekstowy znajduje się wewnątrz tekstu, a obrysowi i wypełnieniu przypisano próbkę None (Brak).

Uwaga! Mimo iż w panelu *Tools (Narzędzia)* jest też dostępne ukryte narzędzie *Area Text (Tekst akapitowy)*, nie ma potrzeby przełączania na to narzędzie.

- 5.** Sprawdziwszy, czy kursor wstawiania tekstu w obrębie kształtu jest nadal aktywny, wydaj polecenie *File/Place (Plik/Umieść)* i przejdź do folderu *Lekcja07* wewnątrz katalogu *Lekcje* na dysku twardym. Wybierz plik *order_copy.doc* i kliknij *Place (Umieść)*. Umieszczasz dokument programu Microsoft Word, więc będziesz mieć możliwość określenia paru dodatkowych opcji.

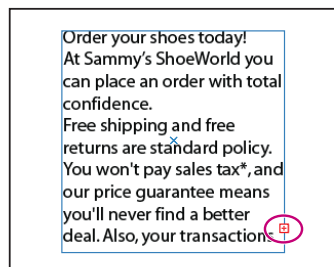
- 6.** W oknie dialogowym *Microsoft Word Options (Opcje Microsoft Word)* pozostaw ustawienia domyślne i kliknij *OK*.

W naszym kwadracie pojawi się tekst. Ze względu na to, że narzędzia do edycji tekstu domyślnie zapamiętują wybrane poprzednio ustawienia, wygląd ramki z tekstem może być nieco inny, niż pokazany na przykładowym rysunku. Nie ma to jednak żadnego wpływu na realizację ćwiczenia.



Gdy tekst nie mieści się w obszarze tekstu

Każdy obiekt obszaru tekstu zawiera port wejściowy i port wyjściowy, które umożliwiają powiązanie obiektu z innymi obiektami lub utworzenie powiązanej kopii obiektu tekstu. Pusty port wskazuje, że cały tekst jest widoczny w obrębie obszaru i obiekt nie jest powiązany z innym ani nie mamy do czynienia z nadmiarowym tekstem. Z kolei czerwony znak plusa (+) w porcie wyjściowym wskazuje, że obiekt zawiera jeszcze dodatkowy tekst. Ten dodatkowy tekst jest nazywany tekstem nadmiarowym (ang. *overflow tekst*) lub po prostu niemieszczącym się.



Warto zauważyć, że ponieważ utworzony obszar tekstu jest za mały, w porcie wyjściowym pojawił się znak plusa.

Istnieją dwa podstawowe problemy radzenia sobie z tekstem, który nie mieści się w obszarze:

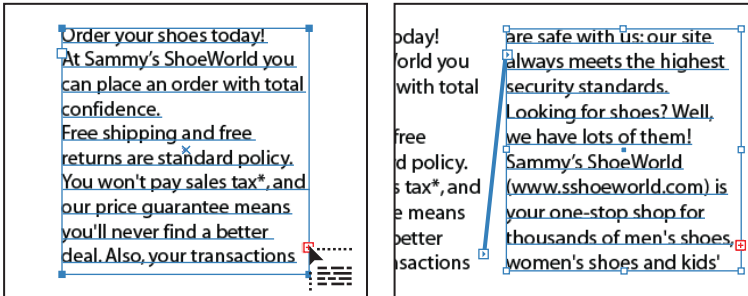
- Kontynuowanie wątku tekstu w nowym obszarze.
- Powiększenie obszaru tekstu.

Kontynuowanie wątku tekstu

Wątek lub połączenie między dwoma obszarami tekstu, sprawiające, że tekst będzie dynamicznie kontynuowany w kolejnym obszarze, tworzy się w następujący sposób:

1. Użyj narzędzia *Selection (Zaznaczanie)* (↩), by zaznaczyć obszar tekstu.
2. Za pomocą narzędzia *Selection (Zaznaczanie)* kliknij port wyjściowy w zaznaczonym obszarze tekstu. Cursor przyjmie w tym momencie kształt sygnalizujący gotowość do wklejania tekstu (⌨).

3. Kliknij i przeciągnij kursor w puste miejsce obszaru ilustracji.



Kliknij port wyjściowy. Kliknij i przeciągnij, by kontynuować wątek w nowym obszarze tekstu



Kliknięcie poza obecnym obszarem tekstu utworzy nowy obiekt tekstu takiego samego rozmiaru i kształtu jak oryginalny.

Uwaga! Inna metoda kontynuowania wątku tekstu między obiektami polega na zaznaczeniu najpierw obiektu obszaru tekstu, potem obiektu (lub obiektów), który chcemy z nim połączyć i wydaniu polecenia *Type/Threaded Text/Create* (*Tekst/Tekst powątkowany/Utwórz*).

Co można zrobić z wątkami tekstu

Możemy rozdzielić wątek tekstu i zdecydować, czy będzie kontynuowany w pierwszym, czy dopiero w następnym obiekcie lub też usunąć wątek, a tekst pozostanie tam, gdzie był.

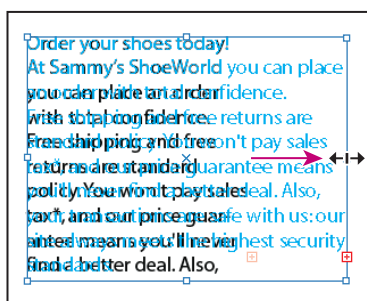
- Aby rozdzielić wątek tekstu między obiekty, należy kliknąć dwukrotnie port albo na początku, albo na końcu wątku. Tekst przepłynie do pierwszego obiektu.
- Aby usunąć obiekt z wątku, należy zaznaczyć obiekt i wybrać polecenie *Type/Threaded Text/Release Selection* (*Tekst/Tekst powątkowany/Usuń zaznaczenie*). Wątek tekstu będzie kontynuowany w następnym obiekcie.
- Aby usunąć wszystkie wątki, należy wydać polecenie *Type/Threaded text/Remove Threading* (*Tekst/Wątek tekstu/Usuń wątki*).

Źródło: Pomoc programu Illustrator.

Zmianianie rozmiarów obszaru tekstu

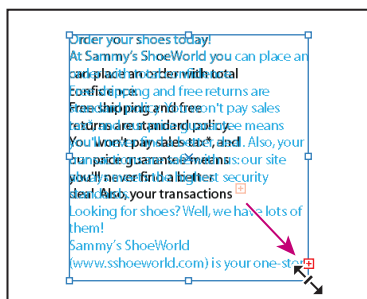
W tym ćwiczeniu nauczymy się, jak zmieniać rozmiar obszaru tekstu, by zrobić miejsce dla dodatkowego tekstu.

1. Jeśli na obrazie są dodatkowe obszary tekstu połączone w jeden wątek, wybierz narzędzie *Selection (Zaznaczanie)* (⬚) i, klikając po kolei poszczególne obszary, usuwaj je, tak by pozostał tylko oryginalny obszar tekstu. Upewnij się, że ikona przepełnienia tekstu jest nadal widoczna.
2. Skorzystaj z narzędzia *Selection (Zaznaczanie)*, by przeciągnąć uchwyt obwiedni obszaru tekstu. Przeciągnij środkowy uchwyt po prawej stronie, aby zmienić poziomy rozmiar obszaru tekstu. Kliknij i przeciągnij uchwyt, by poszerzyć obszar tekstu.



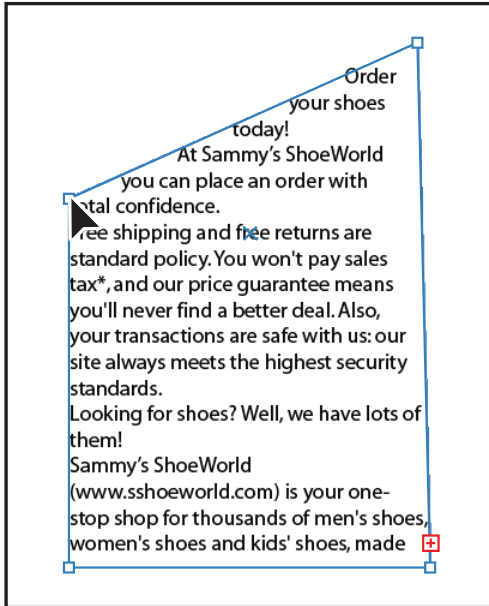
Zmianianie rozmiarów obszaru tekstowego
za pomocą środkowego uchwyty

3. Uchwycić prawy dolny uchwyt i przeciągnij go, aby zobaczyć, jak można zwiększać rozmiar obszaru tekstu jednocześnie w pionie i w poziomie.



Zmianianie rozmiarów obszaru tekstowego
za pomocą narożnego uchwyty

 Korzystając z narzędzia *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie), możemy tworzyć nietypowe kształty obszarów tekstu. Kliknij i przeciągnij krawędź lub róg obszaru tekstu, by zmienić jego kształt. Modyfikacje takie łatwiej wprowadzać, gdy ukryta jest obwiednia obiektu. W tym celu użyj poleceń *View/Hide Bounding Box* (Widok/Ukryj obwiednię).



Modyfikowanie kształtu obszaru tekstowego za pomocą narzędzia *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie) jest najłatwiejsze w widoku *Outline* (Obrysowanie)

4. Na tym zakończymy to ćwiczenie. Wyдай polecenie *File/Close* (Plik/Zamknij), by zamknąć plik. W oknie pytającym, czy na pewno nie chcesz zapisać obrazu, kliknij *No* (Nie). W ten sposób powrócisz do oryginalnego projektu *shoe_poster.ai*.

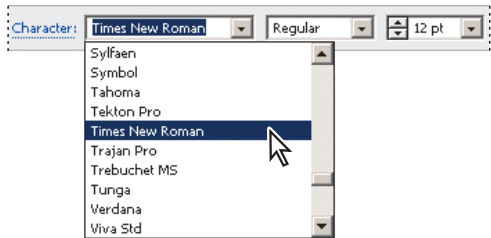
Zmienianie atrybutów tekstu

W tej części lekcji dowiemy się, jak zmieniać atrybuty tekstu takie jak rozmiar, czcionka i styl. Na szczęście w obecnej wersji programu Adobe Illustrator większość atrybutów tekstu możemy łatwo i szybko zmienić w panelu *Control* (Sterowanie).

1. W otwartym dokumencie *shoe_poster.ai* wybierz narzędzie *Type* (Tekst) (T) i kliknij w dowolnym miejscu w jednej z dwóch kolumn tekstu, by wstawić tam kursor tekstu.
2. Następnie wydaj polecenie *Select/All* (Zaznacz/Wszystkie) lub skorzystaj z kombinacji klawiszy *Ctrl+A* (Windows) albo *Command+A* (Mac OS), aby zaznaczyć cały zaimportowany tekst.

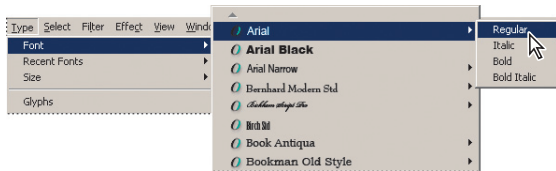
Teraz nauczymy się dwóch różnych metod wybierania czcionki, obie korzystają z panelu *Control* (*Sterowanie*).

3. Zmień czcionkę zaznaczonego tekstu, korzystając z menu *Font* (*Czcionka*) w panelu *Control* (*Sterowanie*). Kliknij strzałkę po prawej stronie menu i przewiń listę czcionek, aż znajdziesz czcionkę Times albo Times New Roman.



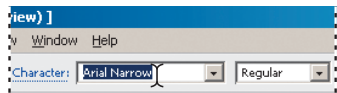
Zmienianie czcionki za pomocą panelu Control (Sterowanie)

4. Sprawdź, czy tekst jest nadal zaznaczony i wybierz z menu polecenia *Type/Font (Tekst/Czcionka)*, by przywołać listę czcionek, w której każda nazwa jest wyświetlana odpowiadającą jej czcionką. Otwarcie tej listy może zająć trochę czasu, ponieważ wyświetlenie czcionek trochę trwa, niemniej gdy już się pojawi, przewiń ją w dół, by odnaleźć czcionkę Arial Regular lub Helvetica.



5. Kolejna metoda wyboru czcionki jest najbardziej dynamicznym sposobem wybierania czcionki. Sprawdź, czy tekst jest nadal zaznaczony i wykonaj następujące czynności:

- Kliknij i przeciągnij kursor nad nazwą czcionki w polu tekstowym *Font (Czcionka)* w panelu *Control (Sterowanie)*.



Zaznaczanie nazwy czcionki w panelu Control (Sterowanie)

- Teraz rozpocznij wpisywanie nazwy **Myriad Pro**, która jest czcionką OpenType. Illustrator odnajdzie na liście odpowiednie czcionki.

6. Style czcionek są specyficzne dla każdej rodziny czcionek. Dlatego, choć możesz mieć w systemie zainstalowaną rodzinę czcionek Myriad Pro, style kursywa (ang. *italic*) i wąska (ang. *condensed*) mogą nie być dostępne dla tej rodziny czcionek. Odpowiednie style czcionek można wybierać w rozwijanym menu *Font Style* (*Styl czcionki*).

Czym jest OpenType?

Jeżeli często przesyłasz pliki pomiędzy różnymi platformami, powinieneś projektować swoje pliki tekstowe przy użyciu formatu *OpenType*.

OpenType to nowy międzyplatformowy format plików czcionek opracowany wspólnie przez Adobe i Microsoft. Firma Adobe przetworzyła na ten format całą bibliotekę Adobe Type Library i oferuje obecnie tysiące czcionek *OpenType*.

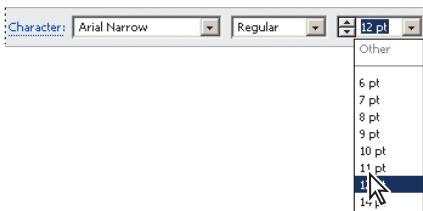
Dwie podstawowe zalety formatu *OpenType* to jego międzyplatformowa zgodność (jeden plik czcionki działa zarówno na komputerach z systemem Windows, jak i na macintoshach) i jego zdolność obsługi znacznie rozszerzonych zestawów znaków i opcji rozplanowania, co umożliwia bogatszą obsługę językową oraz zaawansowaną kontrolę typograficzną.

Czcionki *OpenType* mogą zawierać rozszerzony zestaw znaków i opcje rozplanowania, co umożliwia poszerzoną obsługę językową oraz dokładniejszą kontrolę typograficzną. Czcionki *OpenType* Adobe zawierające rozszerzony zestaw opcji można rozpoznać po słowie *Pro* będącym częścią nazwy czcionki i pojawiającym się w menu czcionek aplikacji. Czcionki *OpenType* można instalować obok czcionek *Postscript Type 1* i *TrueType*, można też równolegle ich używać.

Źródło: Adobe.com/type/opentype

Zmiana rozmiaru czcionki

- 1.** Jeśli tekst nie jest aktywny, użyj narzędzia *Type* (*Tekst*) (**T**), by wstawić kursor do ramki tekstowej, i zaznacz tekst poleceniem *Select/All* (*Zaznacz/Wszystkie*).
- 2.** W panelu *Control* (*Sterowanie*) wybierz jeden ze standardowych rozmiarów czcionek w rozwijanym menu *Font Size* (*Rozmiar czcionki*) lub zaznacz kursorem myszy bieżący rozmiar czcionki w punktach, a następnie wpisz inny. Jeśli rozmiar czcionki jest inny niż 12, wybierz rozmiar **12**.



Zmienianie rozmiaru czcionki za pomocą panelu *Control* (*Sterowanie*)

💡 Na szybsze zmienianie rozmiaru czcionki pozwalają następujące skróty klawiaturowe: *Ctrl+Shift+>* (Windows) lub *Command+Shift+>* (Mac OS), by powiększyć czcionkę, albo *Ctrl+Shift+<* (Windows) lub *Command+Shift+<* (Mac OS), by zmniejszyć czcionkę, za każdym razem o 2 punkty.

Zmienianie koloru czcionki

W tym ćwiczeniu zmienimy kolor czcionki. Można zmieniać zarówno kolor wypełnienia, jak i kolor obrysu zaznaczonego tekstu. W tym przykładzie zmienimy kolor wypełnienia.

1. Kliknij i przeciągnij, by zaznaczyć pierwszy akapit w obszarze tekstu. Możesz też zrobić to, klikając trzykrotnie.

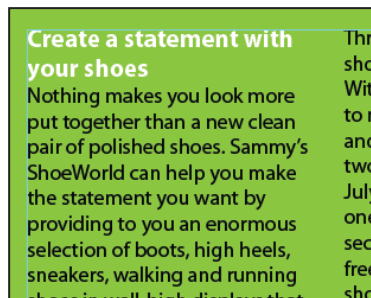
💡 Kliknięcie dwukrotne pozwala zaznaczyć pojedyncze słowo, a kliknięcie trzykrotne — cały akapit. Koniec akapitu wyznaczany jest przez miejsce, gdzie został wciśnięty klawisz *Enter* (Return).

2. Kliknij pole *Fill* (Wypełnienie) w panelu *Control* (Sterowanie). Gdy pojawi się panel *Swatches* (Próbki), wybierz w nim kolor biały (*White*). Tekst zostanie w tym momencie wypełniony kolorem białym.



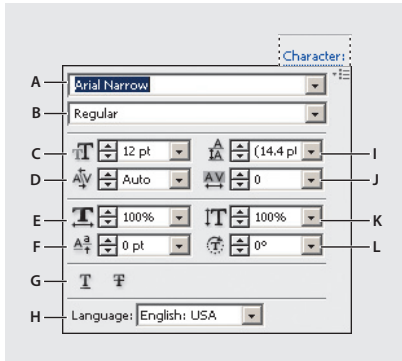
3. Sprawdź, czy pierwszy wiersz tekstu jest nadal zaznaczony, i zmień rozmiar jego czcionki, wybierając w rozwijanym menu *Font Size* (Rozmiar czcionki) w panelu *Control* (Sterowanie) rozmiar **14**.

4. Zmień styl zaznaczonego tekstu, wybierając w rozwijanym menu *Font Style* (Styl czcionki) w panelu *Control* (Sterowanie) styl pogrubienie (*Bold*).



Zmianianie innych atrybutów tekstu

Kliknięcie etykiety *Character* (Typografia) w panelu *Control* (Sterowanie) powoduje wyświetlenie panelu pozwalającego zmieniać inne ciekawe atrybuty tekstu, których nie mieliśmy okazji zmieniać w tym ćwiczeniu.



- A. Ustaw rodzinę czcionek. B. Ustaw styl czcionki
 C. Ustaw rozmiar czcionki. D. Kerning
 E. Skalowanie w poziomie. F. Przesunięcie linii bazowej
 G. Podkreślenie i przekreślenie. H. Język I. Interlinia
 J. Światło między znakami. K. Skalowanie w pionie. L. Obrót

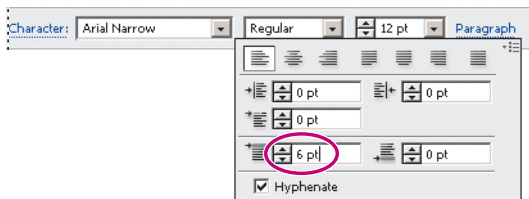
Zmianianie atrybutów akapitu

Podobnie jak zmienialiśmy atrybuty tekstu, można również zmieniać atrybuty akapitu (takie jak wyrównanie i wcięcie), zarówno przed wprowadzeniem nowego tekstu, jak i w dowolnym późniejszym momencie. Jeżeli zaznaczymy kilka ścieżek i kontenerów tekstu, możemy jednocześnie zmienić atrybuty ich wszystkich.

Teraz zwiększymy nieco przestrzeń nad wszystkimi akapitami w kolumnie tekstu.

1. Używając narzędzia *Type* (Tekst) (T), wstaw kursor w dowolnym miejscu tekstu i zaznacz cały tekst za pomocą opcji *Select/All* (Zaznacz/Wszystkie).
2. Kliknij etykietę *Paragraph* (Akapit) w panelu *Control* (Sterowanie), aby wyświetlić panel *Paragraph* (Akapit).

3. Wpisz **6** w polu tekstowym *Space Before Paragraphs* (*Odstęp przed akapitem*) znajdującym się w lewym dolnym rogu. Podczas tworzenia większych pól tekstowych zaleca się określanie przestrzeni nad akapitami zamiast naciskania klawisza *Return*.



Dodaj odstępy przed akapitami

Zapisywanie i wykorzystanie stylów

W programie Illustrator CS3 możemy zapisywać style i później z nich korzystać. Umożliwia to zachowanie spójności tekstu i ułatwia aktualizację jego atrybutów. Po utworzeniu stylu pożądaną zmianę należy wprowadzić jedynie w samym stylu i automatycznie zostanie zaktualizowany cały tekst korzystający z tego stylu.

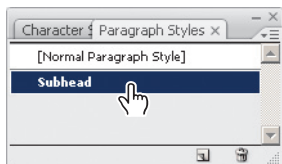
W programie Adobe Illustrator CS3 istnieją dwa typy stylów:

- **Paragraph** (*Akapitowy*) — określa i zmienia atrybuty tekstu i akapitu, i stosuje je do całego akapitu.
- **Character** (*Znakowy*) — określa i zmienia atrybuty jedynie zaznaczonego tekstu.

Tworzenie stylu akapitu i korzystanie z niego

1. Włącz narzędzie *Type* (*Tekst*) (**T**) i wstaw kursor w pierwszym wierszu tekstu. Akapitu nie trzeba zaznaczać, żeby utworzyć dla niego tekst, niemniej kursor wstawiania tekstu powinien znajdować się w wierszu akapitu, potrzebny nam jest bowiem punkt odniesienia, skąd pobierane są atrybuty stylu akapitu, które chcemy zachować.

2. Wydadź polecenie *Window/Type/Paragraph Styles* (*Okno/Tekst/Style akapitowe*), aby otworzyć panel *Paragraph Styles* (*Style akapitowe*). Kliknij ikonę menu tego panelu () i wybierz polecenie *New Paragraph Style* (*Nowy styl akapitowy*).



Menu tego panel umożliwia tworzenie nowych stylów akapitu

3. W oknie dialogowym *New Paragraph Style (Nowy styl akapitowy)* wpisz w polu *Style Name (Nazwa stylu)* nazwę **subhead** (podtytuł) i kliknij OK. W ten sposób atrybuty wykorzystane w tym akapicie zostaną zapisane jako styl akapitu o nazwie *subhead*.
4. Zastosuj nowy styl akapitu na kolejnej partii tekstu, zaznaczając akapit *Throw away your old tired shoes* (Pozbądź się swoich starych, zużytych butów). Następnie w panelu *Paragraph Styles (Style akapitowe)* wybierz styl *subhead*.

Odpowiednie atrybuty tekstu zostaną zastosowane na zaznaczonym tekście.

5. Zaznacz tekst: *We are all over the place!* (Znajdziesz nas wszędzie!) i zastosuj na nim styl *subhead*, wciskając podczas wybierania nazwy stylu w panelu *Paragraph Styles (Style akapitowe)* klawisz **Alt** (Windows) lub **Option** (Mac OS).

Uwaga! Jeśli po prawej stronie nazwy stylu zobaczysz znak plus, to sygnał, że na zaznaczonym tekście został zastosowany jeszcze jakiś inny atrybut niebędący częścią wybranego stylu.

Wciśnięcie i przytrzymanie klawisza Alt (Windows) lub Option (Mac OS) podczas wybierania nazwy stylu spowoduje, że wszystkie dodatkowe atrybuty zostaną usunięte.

Tworzenie stylu znakowego i korzystanie z niego

Style akapitu służą do stosowania atrybutów do całego akapitu tekstu, tymczasem style znakowe można stosować tylko do zaznaczonego tekstu.

1. Używając narzędzia *Type (Tekst) (T)*, zaznacz tekst *Sammy's Shoe World* w pierwszej kolumnie tekstu akapitu.
2. Korzystając z menu *Font Style (Styl czcionki)* w panelu *Control (Sterowanie)*, zmień styl tekstu na pogrubienie (**Bold**).
3. Kliknij pole *Fill (Wypełnienie)* w panelu *Control (Sterowanie)* i w przywołanym w ten sposób panelu *Swatches (Próbki)* wybierz próbkę koloru czerwonego *Red*.



Pogrubiśmy zaznaczony tekst i zmieniliśmy jego kolor na czerwony

Teraz zapiszemy te atrybuty w formie stylu znakowego i zastosujemy go w innych miejscach tego fragmentu tekstu.

4. Wydadz polecenie *Window/Type/Character Styles* (*Okno/Tekst/Style znakowe*).
5. Przytrzymując klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS), kliknij przycisk *Create New Style* (*Utwórz nowy styl*) w dolnej części panelu *Character Styles* (*Style znakowe*). Przytrzymanie *Alt/Option* podczas naciskania przycisku *Create New Style* (*Utwórz nowy styl*) umożliwia nazwanie stylu podczas dodawania go do panelu. Możesz także kliknąć dwukrotnie nazwę stylu, aby ją zmienić.
6. Nadaj stylowi nazwę **Bold** (pogrubiony) i naciśnij *OK*. Styl zachowuje atrybuty zastosowane w zaznaczonym tekście.

Teraz zastosujemy ten styl znakowy w innych fragmentach tekstu.

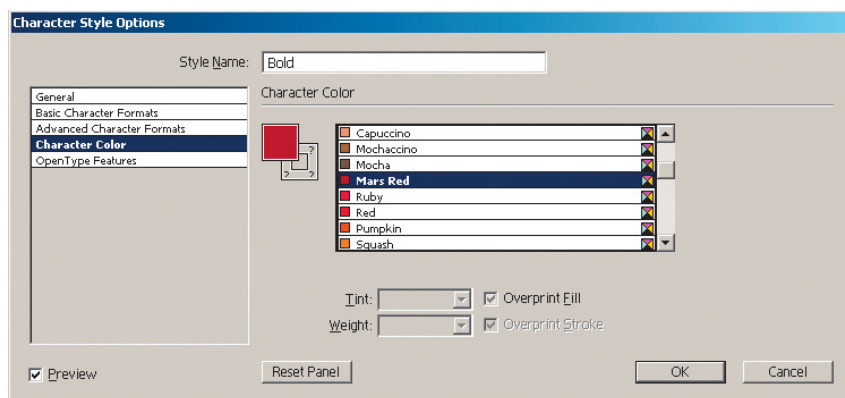
7. Przy nadal zaznaczonym tekście *Sammy's Shoe World* kliknij, przytrzymując klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS), styl **Bold** w panelu *Character Styles* (*Style znakowe*). Kliknięcie z przytrzymaniem *Alt/Option* powoduje usunięcie z tekstu wszystkich atrybutów tekstu niebędących częścią stylu znakowego.

8. Zaznacz tekst *sshoeowrlds.com* i jemu również przypisz styl **Bold**.

9. Wydadz polecenie *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*).

Załóżmy, że zdecydowaliśmy, iż dany kolor nie jest odpowiedni i chcemy go zmienić. Gdy korzystamy ze stylów, wystarczy zmienić tylko kolor stylu, co spowoduje od razu uaktualnienie wszystkich miejsc w tekście, gdzie styl ten został zastosowany.

10. Wyświetl menu panelu *Character Styles* (*Style znakowe*) i wybierz polecenie *Character Style Options* (*Opcje stylu znakowego*). Po lewej stronie okna dialogowego, które się wówczas otworzy, znajduje się lista kategorii związanych z definiowaniem stylu znaków. Po kliknięciu jednej z kategorii po prawej stronie okna wyświetlone zostaną wszystkie zgromadzone w tej kategorii ustawienia.



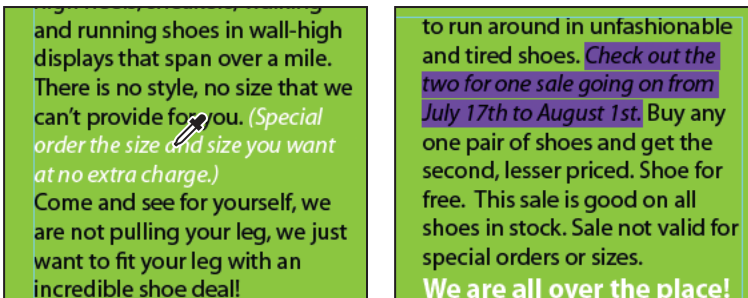
Zaktualizuj style przy użyciu okna dialogowego *Characters Style Options* (*Opcje stylu znakowego*)

11. Na potrzeby tego ćwiczenia wyświetl kategorię *Character Color (Kolor znaków)*. W oknie, które pojawi się po prawej stronie, wybierz próbkę noszącą nazwę *Mars Red (marsjańska czerwień)*.
12. Kliknij OK. W tym momencie we wszystkich miejscach, gdzie w tekście zastosowano ten styl znakowy, zostanie zmieniony kolor tekstu.
13. Wydadaj polecenie *File/Save (Plik/Zapisz)*. Nie zamykaj pliku.

Próbkowanie tekstu

Czasami po prostu zależy nam na wykonaniu próbkowania tekstu, by szybko pobrać jego atrybuty i nie musimy tworzyć nowego stylu. Skorzystamy z narzędzia *Eyedropper (Kroplomierz)*, by pobrać, czyli spróbować, atrybuty innej partii tekstu na ilustracji i zastosować je na zaznaczonym tekście.

1. Używając narzędzia *Type (Tekst)* (T) zaznacz tekst *Special order the style and size you want at no extra charge* (Możesz w zamówieniu dobrać rozmiar i styl bez żadnych dodatkowych opłat) w pierwszym akapicie.
2. W panelu *Control (Sterowanie)* zmień kolor wypełnienia czcionki na biały (*White*), a styl na kursywę (*Italic*).
3. Teraz zaznacz tekst *Check out the two for one sale going on from July 17th to August 1st.* (Kup dwie pary w cenie jednej, podczas promocji w dniach od 17 lipca do 1 sierpnia).
4. Wybierz narzędzie *Eyedropper (Kroplomierz)* (☞) z paska narzędzi, po czym kliknij w dowolnym wierszu tekstu *Special order the size....* W tym momencie jego atrybuty zostaną automatycznie zastosowane do poprzednio zaznaczonego tekstu.



Pobieranie i stosowanie atrybutów tekstu za pomocą narzędzia *Eyedropper (Kroplomierz)*.

5. Wydadaj polecenie *File/Save (Plik/Zapisz)*. Nie zamykaj pliku.

Zawijanie tekstu wokół elementów graficznych

Bardzo ciekawe efekty możesz uzyskać, zawijając tekst wokół obiektu graficznego.

1. Nadal mając otwarty dokument *shoe_poster.ai*, wydaj polecenie *File/Open* (*Plik/Otwórz*). W oknie dialogowym *Open* (*Otwórz*) wybierz plik *shoe.ai*.
2. Korzystając z narzędzia *Selection* (*Zaznaczanie*) () , zaznacz but w otwartym właśnie dokumencie. Wydaj polecenie *Edit/Copy* (*Edycja/Kopiuj*), a następnie zamknij dokument poleceniem *File/Close* (*Plik/Zamknij*).
3. Powrót do pliku *shoe_poster.ai* i wklej skopiowany but poleceniem *Edit/Paste* (*Edycja/Wklej*). But pojawi się na stronie plakatu.
4. Przesuń obrazek buta tak, aby znalazł się mniej więcej pośrodku między dwiema kolumnami.
5. Sprawdź, czy but jest nadal zaznaczony i kliknij pole *Fill* w panelu *Control* (*Sterowanie*). Gdy pojawi się panel *Swatches* (*Próbki*), wybierz w niej próbkę koloru białego (*White*).
6. Korzystając z pola tekstowego *Opacity* (*Krycie*) w panelu *Control* (*Sterowanie*), zmień stopień krycia na 30%.

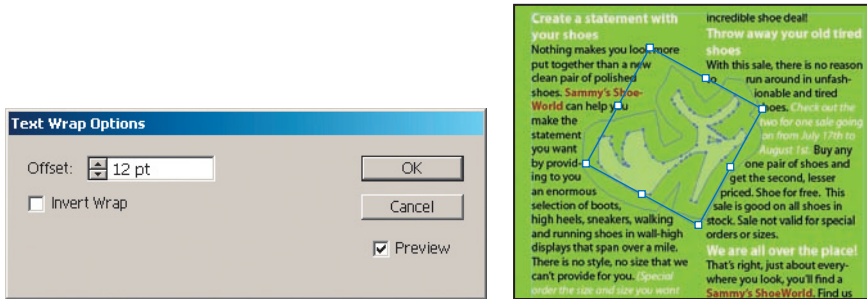


Umieszczamy obrazek buta między kolumnami tekstu

7. Z nadal zaznaczonym butem wydaj polecenie *Object/Text Wrap/Make Text Wrap* (*Obiekt/Oblewanie tekstem/Utwórz*). Ilustracja zostanie oblana tekstem.

Uwaga! Obiekty, wokół których tekst ma być zawijany, muszą znajdować się nad obszarem tekstu.

8. Jeśli uważasz, że tekst za bardzo wchodzi na obszary, które raczej powinny być od niego wolne, wybierz polecenie *Object/Text Wrap/Text Wrap Options* (Obiekt/Oblewanie tekstem/Opcje oblewania tekstem). W oknie dialogowym *Text Wrap Options* (Opcje oblewania tekstem) zmień wartość parametru *Offset* (Przesunięcie) na **16** i kliknij *OK*.



W oknie *Text Wrap Options* (Opcje oblewania tekstem) możemy regulować wartość przesunięcia

9. Korzystając z narzędzia *Selection* (Zaznaczanie), popraw położenie obrazka buta, by tekst ładniej układał się wokół niego. W tym przykładzie nic nie szkodzi, jeśli w wyniku zawijania tekst przepelni obszar dla niego przeznaczony.

10. Wydadz polecenie *File/Save* (Plik/Zapisz). Nie zamykaj pliku.

Zmiana kształtu tekstu za pomocą opcji zniekształcania

Opcja zniekształcania tekstu jest bardzo fascynująca, ponieważ pozwala na zastosowanie do tekstu efektów pozwalających nadać mu ciekawszy kształt, a ponadto daje nam możliwość edytowania w dowolnym momencie zarówno tekstu, jak i zmodyfikowanego kształtu.

1. Usuń wcześniejsze zaznaczenie poleceniem *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie) i włącz narzędzie *Type* (Tekst) (T). Zanim rozpoczniesz wpisywanie tekstu, zmień w panelu *Control* (Sterowanie) czcionkę (Font) na *Myriad Pro* (jeśli obecnie wybrana jest inna), styl czcionki *Font Style* na *Bold* (pogrubiony) i rozmiar czcionki na **85**.

2. Użyj narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) (⬚), by zaznaczyć sylwetki ludzi i zablokuj je poleceniami *Object/Lock/Selection* (Obiekt/Zablokuj/Zaznaczenie). Ponownie wybierz narzędzie *Type* (Tekst), a następnie kliknij na plakacie tuż ponad sylwetkami ludzi. Dokładne miejsce nie jest istotne.

3. Wpisz słowa **KICK IT UP!** (Nie strać okazji!). Następnie wybierz ponownie narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) i przesunij je tak, aby wypośrodkować względem sylwetek.

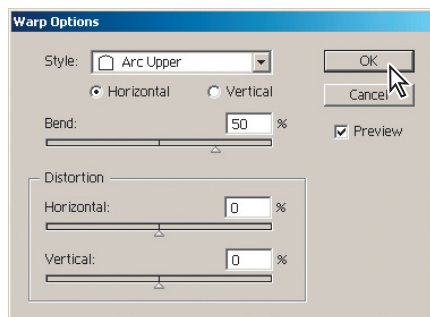
 Podczas korzystania z narzędzia *Type* (Tekst) możemy przełączyć się tymczasowo na narzędzie *Selection* (Zaznaczanie), wciskając po prostu klawisz **Ctrl** (Windows) lub **Command** (Mac OS).



4. Sprawdź, czy tekst jest nadal zaznaczony, i wydaj polecenie *Effects/Warp/Arc Upper* (Efekty/Wypaczenie/Łuk powyżej). Pojawi się okno dialogowe *Warp Options* (Opcje wypaczenia). Zaznacz pole *Preview* (Podgląd). Sprawimy teraz, że górna część tekstu wygnie się w łuk, podczas gdy dolna pozostanie prosta.

Modyfikując ustawienia i wybierając różne style w rozwijanym menu *Style*, możemy zastosować na tekście wiele różnych efektów zniekształcania. Gdy wybierzesz właściwe ustawienia, kliknij **OK**. W razie potrzeby możesz poprawić położenie tekstu za pomocą narzędzia zaznaczania *Selection* (Zaznaczanie).

Uwaga! W panelu *Control* (Sterowanie) programu *Illustrator CS3* znajduje się ikona *Make Envelope* (Utwórz formę) (). Kliknięcie tej ikony nie spowoduje jednak zastosowania efektu, lecz przekształcenie zaznaczonego tekstu w specjalny obiekt, zwany formą. Taki sam efekt, jak za pomocą ikony *Make Envelope* (Utwórz formę), można osiągnąć, używając polecenia *Effect/Warp/Arc Upper* (Efekty/Wypaczenie/Łuk powyżej). Więcej informacji na temat form można znaleźć pod tematem „Zmiana kształtu za pomocą form” w Pomocy programu *Illustrator*.



Okno opcji efektu *Arc Upper* (Łuk powyżej)



Ostateczny rezultat

5. Używając narzędzia *Type (Tekst)*, metodą klikania i przeciągania zaznacz tekst *KICK IT UP!*.
6. W panelu *Control (Sterowanie)* kliknij pole *Fill (Wypełnienie)* i w wyświetlonym ten sposób panelu *Swatches (Próbki)* wybierz próbkę koloru białego (*White*).
7. Kliknij pole *Stroke Color (Kolor obrysu)* i wybierz kolor dyni (*Pumpkin*).
8. W rozwijanym menu *Stroke Weight (Grubość obrysu)* w panelu sterowania *Control* wybierz wartość **2 pt**.

Zauważ, jak łatwo w ten sposób zmienia się atrybuty zniekształconego tekstu.



Teraz wzbogacimy napis w efekt cienia

Teraz do zniekształconego tekstu dodamy efekt rzucanego cienia (*Drop Shadow*).

9. Włącz narzędzie *Selection (Zaznaczanie)* i zaznacz tekst *KICK IT UP!*.
10. Wybierz polecenie *Effects/Stylize/Drop Shadow (Efekty/Stylizacja/Dodaj cień)*. W oknie dialogowym opcji efektu *Drop Shadow (Dodaj cień)* pozostaw domyślne ustawienia cienia i kliknij OK. Więcej informacji na temat stosowania i edytowania efektów znajdziesz w lekcji 12., „Zastosowanie atrybutów wyglądu i stylów”.
11. Anuluj zaznaczenie poleceniem *Select/Deselect (Zaznacz/Usuń zaznaczenie)* i zapisz plik przy użyciu polecenia *File/Save (Plik/Zapisz)*. Nie zamykaj pliku.



Pisanie tekstów na ścieżkach i kształtach

Narzędzie *Type (Tekst)* w programie Adobe Illustrator CS3 umożliwia również pisanie tekstu na ścieżkach i kształtach.

1. Za pomocą narzędzia *Selection (Zaznaczanie)* (⌘) zaznacz falistą linię przecinającą sylwetki ludzi.

💡 Aby szybko przełączyć się między narzędziem *Type (Tekst)* a *Selection (Zaznaczanie)*, wystarczy wcisnąć klawisz *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS)

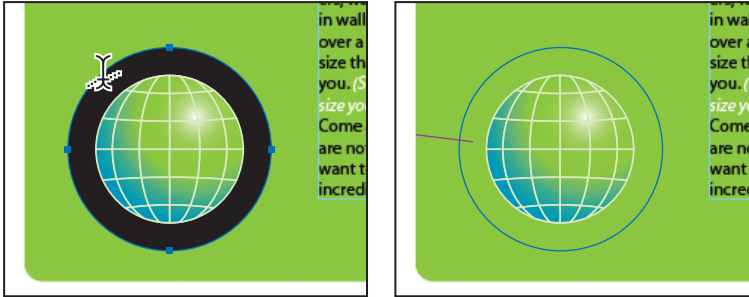
2. Używając narzędzia *Type (Tekst)* (T), nakieruj kursor na lewą stronę ścieżki, aż zobaczysz, że pojawi się kursor przecięty przez falistą linię (⌘). Gdy go zobaczysz, kliknij. Atrybuty obrysu dla falistej ścieżki zmieniają się na *None* (brak obrysu) i pojawi się kursor wstawiania tekstu. Wstrzymaj się jeszcze przez moment z pisaniem.
3. W polu tekstowym *Font Size (Rozmiar czcionki)* w panelu *Control (Sterowanie)* wpisz wartość **36** i wcisnij *Enter*.
4. Wpisz tekst **Don't just stand there...** (Nie czekaj beczynnie...). Zwróć uwagę, jak wpisany tekst ułoży się na ścieżce.



Tekst na ścieżce

5. Korzystając z narzędzia *Type (Tekst)*, kliknij i przeciągnij kursor nad wpisanym tekstem (lub kliknij tekst trzy razy). Kliknij pole *Fill* w panelu *Control (Sterowanie)*, by otworzyć panel *Swatches (Próbki)*. Wybierz próbkę koloru białego (*White*). Teraz spróbujemy napisać tekst na domkniętej ścieżce, czyli na kształcie.
6. Używając narzędzia *Selection (Zaznaczanie)*, zaznacz małe czarne kółko w lewym rogu plakatu.

7. Włącz narzędzie *Type (Tekst)* i, wcisnąwszy klawisz *Alt* (Windows) albo *Option* (Mac OS), przesunij kursor myszy ponad lewą krawędź koła. Ponownie pojawi się ikona pisania na ścieżce (✎). Kliknij, ale jeszcze nic nie pisz.



Najedź na wypełniony kształt kursorem narzędzia *Type (Tekst)*, wciskając klawisz *Alt/Option*

Po kliknięciu pojawi się kursor wpisywania tekstu

Atrybuty wypełnienia i obrysu naszego koła zmienią się na *None (Brak)* i na ścieżce pojawi się kursor wstawiania tekstu.

Uwaga! Zamiast wciskania klawiszy (*Alt/Option*) można skorzystać z narzędzia *Type on a Path (Tekst na ścieżce)*, ukrytego w grupie narzędzi tekstowych.

8. W rozwijanym menu *Font Size (Rozmiar czcionki)* w panelu *Control (Sterowanie)* zmień rozmiar tekstu na **24**. W menu *Font (Czcionka)* wybierz czcionkę *Myriad Pro* (lub *Myriad*), a w menu *Font Style (Styl czcionki)* styl **Bold** (pogrubienie).

9. Kliknij przycisk *Align Center (Wyrównaj do środka)* po prawej stronie opcji *Paragraph (Akapit)* w panelu sterowania *Control*.

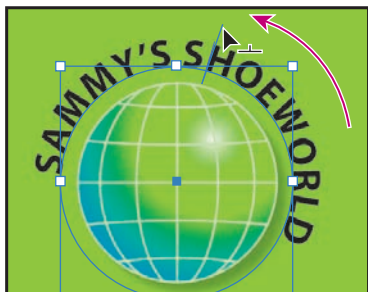
10. Wpisz wielkimi literami nazwę sieci **SAMMY'S SHOE WORLD**. Tekst ułoży się na okrągłej ścieżce.

11. Aby dopasować ułożenie ścieżki, włącz narzędzie *Selection (Zaznaczanie)*. Zaznaczony będzie w tym momencie obiekt tekstu. Na początku, na końcu i pośrodku tekstu pojawią się pionowe kreski (uchwyty) pozwalające na przesuwanie tekstu po ścieżce.



Więcej informacji na temat wpisywania tekstu na ścieżkach i kształtach można znaleźć pod hasłem „Przesuwanie lub odbijanie tekstu na ścieżce” w Pomocy programu Illustrator.

12. Nakieruj kursor nad środkowy uchwyt, aż zobaczysz tuż obok niego małą ikonę (↖), po czym przeciągnij pionowy uchwyt wzdłuż obrysu, odpowiednio przesuwając tekst. Wcisnięcie klawisza *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS) zapobiega przypadkowemu przeskoczeniu tekstu na drugą stronę ścieżki. Ustaw tekst w ten sposób, by jego środek znajdował się dokładnie nad najwyższym punktem koła.

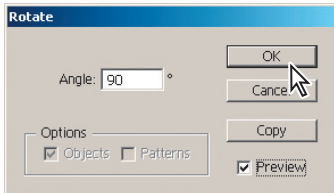


Aby zmienić kierunek tekstu ułożonego na ścieżce, trzeba przeciągnąć uchwyt tekstu w poprzek tej ścieżki. Analogiczny efekt można też uzyskać przez zaznaczenie opcji *Flip* (Odwróć) w oknie dialogowym wyświetlanym po wydaniu polecenia *Type/Type On A Path/Type On A Path Options* (Tekst/Tekst na ścieżce/Opcje tekstu na ścieżce).

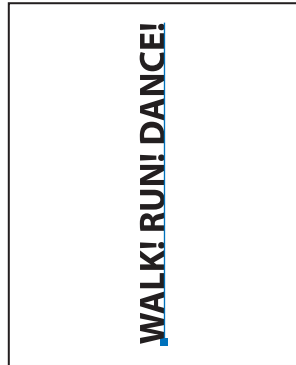
Tworzenie obrysu tekstu

Kiedy utworzymy obraz mający służyć do wielu różnych celów, dobrze jest przekształcić tekst na obrysy, aby osoba korzystająca z naszej grafiki mogła otworzyć plik i korzystać z niego bez konieczności posiadania czcionek, których używaliśmy. Należy jednak pamiętać, aby zachować oryginał dzieła, ponieważ tekst przekształconego na obrysy nie da się już później przekształcić z powrotem na zwykły, łatwy do edytowania tekst.

1. Wybierz narzędzie *Type* (Tekst) (T). Kliknij po lewej w obszarze szkicu (poza obszarem plakatu).
2. Wpisz tekst **WALK! RUN! DANCE!** (Spaceruj! Biegaj! Tańcz!).
3. Dwukrotnie kliknij narzędzie *Rotate* (Obracanie) (↻). W oknie opcji obracania wpisz wartość **90**. Kliknij OK. Tekst zostanie obrócony o dziewięćdziesiąt stopni odwrotnie do ruchu wskazówek zegara.

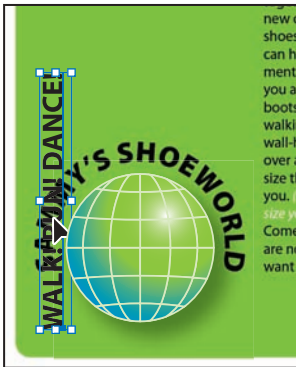


Obracamy tekst o 90 stopni



Rezultat

4. Korzystając z narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) (⬚), przesunij nowy tekst tak, aby zaczynał się w lewym dolnym rogu obrazu plakatu.



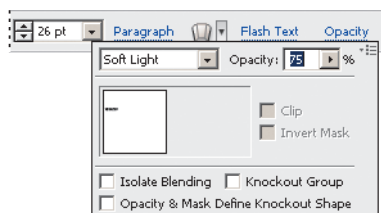
5. Wybierz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) (⬚). Przy wciśniętym klawiszu *Shift* kliknij i przeciągnij prawy górny uchwyt obwiedni nowego tekstu. W ten sposób powiększysz tekst proporcjonalnie do wielkości plakatu.
6. Korzystając z narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) (⬚), kliknij z wciśniętym klawiszem *Shift* obiekty świata i tekstu *Sammy's World*. Wyдай polecenie *Object/Arrange/Bring to Front* (Obiekt/Ułóż/Przesuń na wierzch).



Powiększamy obszar tekstowy, wykorzystując jego obwiednię

7. Używając narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) (⌘), wybierz ponownie tekst *Walk! Run! Dance!*, kliknij pole *Fill* w panelu *Control* (Sterowanie) i z panelu *Swatches* (Próbki) wybierz kolor biały (*White*).

8. Kliknij słowo *Opacity* (Krycie) w panelu *Control* (Sterowanie), by przywołać panel *Transparency* (Przezroczystość). Skorzystaj z rozwijanego menu *Blend Mode* (Tryb przenikania), by wybrać tryb *Soft Light* (Miękkie światło). W polu tekstowym *Opacity* (Krycie) zmień stopień krycia na **75%**.



9. Obszar tekstu powinien być nadal zaznaczony. Wybierz polecenie *Type/Create Outlines* (Tekst/Zamień na krzywe). Od tego momentu napis nie będzie już tekstem z przypisaną określoną czcionką, ale graficznym obrazem, takim samym jak każdy inny element graficzny w naszej ilustracji.



Jedną z zalet przekształcania tekstu na obrys zbudowany z krzywych jest możliwość wypełnienia takiego tekstu gradientem. Jeśli natomiast zależy nam na wypełnieniu gradientowym, ale chcielibyśmy zachować możliwość edycji tekstu, należy zaznaczyć tekst za pomocą narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) i wybrać polecenie *Effect/Path/Outline Object* (Efekty/Ścieżki/Obrysuj obiekt).

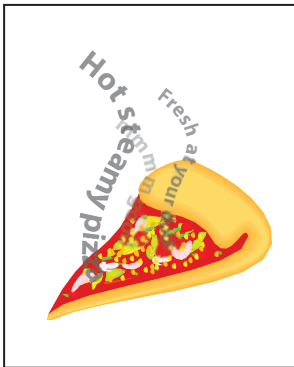
10. Zapisz plakat poleceniem *File/Save (Plik/Zapisz)*.

Gratulacje! Udało ci się wykonać wszystkie ćwiczenia w tej lekcji.

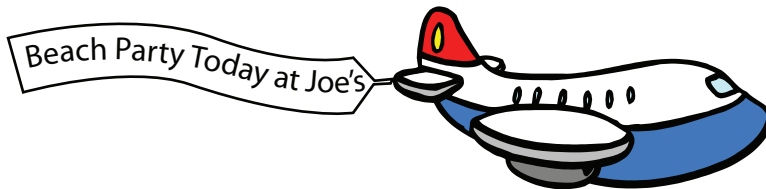
Eksperymentowanie na własną rękę

Warto również we własnym zakresie eksperymentować z narzędziami i funkcjami do tworzenia i edycji tekstu dostępnymi w programie Illustrator CS3, dodając za ich pomocą do ilustracji najróżniejsze napisy. Proponujemy następujące ćwiczenia wykorzystujące obrazki znajdujące się w folderze *Lekcja07*:

- *pizza.ai* — korzystając z narzędzia *Pen (Pióro)*, narysuj ścieżki udające wonie zapachu unoszące się z kawałka pizzy. Następnie na ścieżkach napisz odpowiednie hasła reklamowe i przypisz im różny stopień przezroczystości.



- *airplane.ai* — wpisz do proporca ciągniętego przez samolot własny tekst.



- Możesz też pójść o krok dalej i przygotować jednostronicową ulotkę reklamową, w której znajdują się następujące elementy:
- Tekst z pliku *placeholder.txt*, który można znaleźć w folderze *Lekcja07*, i z jego pomocą przygotować trzykolumnowy tekst ulotki.
- Obrazek pizzy użyty do zawijania tekstu.
- Nagłówek ulotki, który zostanie napisany na krzywej.
- Styl akapitu.

Podsumowanie

► Pytania kontrolne

1. Wymień dwie metody tworzenia obszaru tekstu w programie Adobe Illustrator CS3.
2. Jakie są dwie podstawowe zalety korzystania z formatu czcionek OpenFont?
3. Jaka jest różnica między stylem znakowym a stylem akapitowym?
4. Jakie są zalety, a jakie wady przekształcania tekstu na krzywe?

► Odpowiedzi na pytania

1. Istnieje kilka różnych metod tworzenia obszaru tekstu. Najpowszechniej używane są trzy następujące:
 - Używając narzędzia *Type (Tekst)*, kliknij gdzieś w obszarze ilustracji. Gdy tylko pojawi się kursor wstawiania tekstu, zacznij pisać. Gdy skończysz, pojawi się obszar tekstowy obejmujący cały wprowadzony tekst.
 - Korzystając z narzędzia *Type (Tekst)*, metodą klikania i rozciągania utwórz obszar tekstowy. W obszarze tym pojawi się kursor wstawiania tekstu. W tym momencie możesz zacząć wpisywać tekst.
 - Używając z narzędzia *Type (Tekst)*, kliknij zamknięty kształt lub ścieżkę, aby przekształcić je odpowiednio na obszar tekstowy lub ścieżkę tekstu. Kliknięcie obrysu domkniętej ścieżki z wciśniętym klawiszem *Alt/Option* pozwoli na pisanie tekstu wzdłuż domkniętej ścieżki.
2. Dwie podstawowe korzyści ze stosowania formatu czcionek OpenType to: przenośność czcionek między różnymi platformami systemowymi (te same pliki czcionek będą działać zarówno w systemie Macintosh, jak i w systemie Windows) oraz możliwość dostępu do rozbudowanych zestawów znaków oraz opcji układu tekstu oferowanych przez ten format, co poszerza nasze możliwości pisania w różnych językach oraz kontrolę nad wyglądem tekstu.
3. Styl znakowy pozwala na zastosowanie atrybutów stylu tylko na zaznaczonym tekście. Z kolei styl akapitu stosowany jest od razu na całym akapicie. Style akapitu najlepiej stosować tam, gdzie zależy nam na zachowaniu wcięć, marginesów i odstępów między wierszami.
4. Korzyść z przekształcania tekstu na krzywe (obrysy liter) polega na tym, że nie musimy wraz z plikiem przysyłać czcionek, by również inni mogli korzystać z przygotowanej przez nas grafiki. Ponadto obrysy liter można wypełniać gradientami barw, a na pojedynczych literach stosować indywidualne efekty.

Niemniej, gdy zamierzamy przekształcić tekst na krzywe, należy również pamiętać o wadach tego rozwiązania:

- Tekstu nie da się już później edytować. Zawartości tekstu ani jego czcionki nie będzie już można zmienić. Dlatego dobrze jest zachować warstwę zawierającą oryginalny tekst lub też skorzystać z efektu *Outline Object (Obrysuj obiekt)*.

- Na krzywe nie da się przekształcić czcionek bitmapowych lub czcionek zabezpieczonych przed taką operacją.
- Nie zaleca się przekształcania na krzywe tekstu o rozmiarze mniejszym niż 10 punktów. Gdy przekształcamy tekst na krzywe, tracimy wszystkie dodatkowe dane związane z czcionką — np. instrukcje, jak dopasowywać kształt czcionki, aby system mógł je wyświetlać w optymalny sposób, niezależnie od rozmiaru czcionki. Dlatego, jeśli chcemy skalować tekst, najlepiej jest to zrobić poprzez zmianę punktowego rozmiaru czcionki, przed przekształceniem tekstu na krzywe.
- Niestety, na krzywe trzeba zamieniać cały tekst w obrębie zaznaczenia. Nie da się przekształcić w ten sposób pojedynczej litery wewnątrz ciągu znaków tworzących tekst. Aby przekonwertować na krzywe pojedynczą literę, trzeba przygotować osobny obszar tekstu, zawierający tylko tę jedną literę.