

ADOBE® ILLUSTRATOR® CS5/CS5 PL


KSIAŻKA W KOLORZE



OFICJALNY PODRĘCZNIK

Sprawdź, co nowego kryje wersja CS5!

- Jak rozpocząć przygodę z Illustratorem CS5?
- Jak wykorzystać zalety grafiki wektorowej?
- Jak przygotować dokument do publikacji?



Helion



Zawiera CD



» Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

» 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

» Kontakt

Helion SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
© Helion 1991–2010

Adobe Illustrator CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik

Autor: [Adobe Creative Team](#)

Tłumaczenie: Joanna Zatorska

ISBN: 978-83-246-2917-6

Tytuł oryginału: [Adobe Illustrator CS5 Classroom in a Book](#)

Format: B5, stron: 536



Sprawdź, co nowego kryje wersja CS5!

- Jak rozpocząć przygodę z Illustratorem CS5?
- Jak wykorzystać zalety grafiki wektorowej?
- Jak przygotować dokument do publikacji?

Na rynku programów do obróbki grafiki wektorowej trwa zacięta walka. Wśród potencjalnych zwycięzców szczególnie wyróżnia się Adobe Illustrator. Wersja CS5 wprowadza szereg nowości, które przybliżają ją do ideału – wśród nich między innymi łatwiejsze rysowanie w perspektywie. Co sprawia, że program ten cieszy się taką popularnością wśród grafików? Możliwości – rozbudowane narzędzia rysunkowe, idealny system zarządzania kolorami, świetne efekty specjalne oraz gwarancja, że każda kolejna wersja będzie jeszcze lepsza.

Książka, którą trzymasz w rękach, stanowi najlepszy podręcznik do tego programu. Opracowana została przez specjalistów z firmy Adobe, a to gwarancja najwyższej jakości. W trakcie lektury dowiesz się, jak rozpocząć pracę z Illustratorem oraz jak zorganizować przestrzeń roboczą w taki sposób, aby praca w tym programie była efektywna. W kolejnych rozdziałach przeczytasz o takich zagadnieniach, jak tworzenie i edycja kształtów, praca z elementami tekstowymi, wykorzystanie warstw oraz przygotowywanie prac do wydruku. Ponadto nauczysz się korzystać z palety kolorów, wyrównywać obiekty oraz stosować efekty specjalne. Podręcznik ten pozwoli Ci w pełni opanować najnowszą wersję Adobe Illustratora!

- Nowości w wersji CS5
- Podstawy pracy z Illustratorem
- Organizacja przestrzeni roboczej
- Zaznaczanie i wyrównywanie elementów
- Tworzenie i edycja kształtów
- Przekształcanie obiektów
- Zarządzanie kolorami
- Wykorzystanie narzędzi do rysowania w perspektywie
- Przetwarzanie tekstu
- Łączenie kolorów i kształtów
- Przygotowanie dokumentów do publikacji

Najlepszy podręcznik do nauki Adobe Illustratora CS5!

SPIS TREŚCI

ZACZYNAMY

Seria Oficjalny podręcznik	15
Niezbędna wiedza	15
Instalowanie programu	16
Czcionki użyte w ćwiczeniach	16
Kopiowanie plików z płyty CD dołączonej do książki	16
Aby zainstalować pliki dołączone do książki	16
Przywracanie ustawień domyślnych	17
Aby zachować bieżące ustawienia w programie Illustrator	17
Aby usunąć bieżące ustawienia programu Illustrator	18
Aby odtworzyć zapisane wcześniej ustawienia po ukończeniu wszystkich ćwiczeń	18
Inne źródła informacji	18
Certyfikaty Adobe	20

CO NOWEGO W PROGRAMIE ILLUSTRATOR CS5?

Rysowanie perspektywiczne	22
Nowe obrysy	22
Bristle Brush (Pędzel z włosia)	23
Usprawnienia wielu przestrzeni roboczych	23
Narzędzie Shape Builder (Generator kształtów)	23
Usprawnienia rysowania	24
Edycja w trybie round-trip za pomocą programu Adobe Flash Catalyst CS5	24
Efekty niezależne od rozdzielczości	24
Ostra, wyraźna grafika na potrzeby WWW oraz urządzeń przenośnych	25
Integracja z usługą Adobe CS Review	25

SZYBKI KURS ZAPOZNAWCZY Z PROGRAMEM ADOBE ILLUSTRATOR CS5



Zaczynamy	28
Praca z wieloma obszarami roboczymi	28
Tworzenie kształtów	29

Praca z narzędziem Shape Builder (Generator kształtów)	30
Tryby rysowania	32
Praca z obrysami	33
Praca z grupami kolorów i zmiana koloru grafiki	34
Umieszczanie obrazów Photoshopa w programie Illustrator CS5	35
Zastosowanie funkcji Live Trace (Aktywny obrys)	36
Korzystanie z funkcji Live Paint (Aktywne malowanie)	37
Obsługa i zastosowanie narzędzia Blob Brush (Kropla)	38
Praca z tekstem	39
Obsługa panelu Appearance (Wygląd) oraz tworzenie efektów	40
Korzystanie z pędzli	42
Tworzenie i edycja gradientów	43
Praca z symbolami	44
Tworzenie perspektywy	46

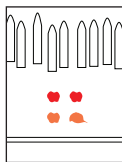
1 **NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE O PRZESTRZENI ROBOCZEJ**



Tematyka lekcji	48
Zaczynamy	50
Obsługa przestrzeni roboczej programu	53
Obsługa panelu Tools (Narzędzia)	54
Panel Control (Sterowanie)	58
Praca z panelami	59
Resetowanie i zapisywanie przestrzeni roboczej	63
Obsługa menu paneli	64
Zmienianie widoku ilustracji	65
Zastosowanie poleceń z menu View (Widok)	66
Korzystanie z narzędzia Zoom (Lupka)	67
Przewijanie dokumentu	68
Oglądanie projektu	69
Obsługa wielu obszarów roboczych	70
Obsługa panelu Navigator (Nawigator)	72
Zastosowanie miarek	73
Rozmieszczanie dokumentów	74
Grupy dokumentów	78
Wyszukiwanie zasobów dotyczących programu Illustrator	79

Wyszukiwanie tematów w systemie pomocy	80
Wyszukiwanie aktualizacji	81
Propozycje samodzielnych ćwiczeń	81

2 ZAZNACZANIE I WYRÓWNYWANIE



Tematyka lekcji	84
Zaczynamy	86
Zaznaczanie obiektów	86
Obsługa narzędzia Selection (Zaznaczanie)	86
Narzędzie Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie)	88
Zaznaczanie przy użyciu ramki zaznaczenia	90
Zaznaczanie za pomocą narzędzia Magic Wand (Różdżka)	91
Zaznaczanie podobnych obiektów	91
Wyrównywanie obiektów	92
Wyrównywanie obiektów względem siebie	92
Wyrównywanie do obiektu kluczowego	93
Wyrównywanie punktów	94
Rozmieszczanie obiektów	94
Wyrównywanie obiektów względem obszaru roboczego	95
Zastosowanie grup	97
Grupowanie elementów	97
Zastosowanie trybu izolacji	97
Dodawanie elementów do grupy	98
Rozmieszczenie obiektów	100
Zmiana rozmieszczenia obiektów	100
Zaznaczanie obiektów znajdujących się pod spodem	101
Ukrywanie obiektów	101
Stosowanie technik zaznaczania	102
Propozycje samodzielnych ćwiczeń	105

3 TWORZENIE I EDYCJA KSZTAŁTÓW



Tematyka lekcji	108
Zaczynamy	110
Tworzenie dokumentu zawierającego wiele obszarów roboczych	110
Tworzenie i edytowanie prostych kształtów	112
Ułatwienie dostępu do prostych narzędzi kształtów	113

Tryby rysowania	113
Rysowanie prostokątów	114
Tworzenie prostokątów zaokrąglonych	118
Tworzenie elips	120
Tworzenie wielokątów	121
Tryb Draw Inside (Rysuj wewnątrz)	122
Zmiana szerokości i wyrównania obrysów	125
Edytowanie segmentów linii	126
Łączenie ścieżek	128
Tworzenie gwiazd	129
Zastosowanie narzędzia Eraser (Gumka)	130
Zastosowanie narzędzia Width (Szerokość)	131
Zamiana konturów na obiekty	135
Łączenie i edycja obiektów	135
Obsługa narzędzia Shape Builder (Generator kształtów)	135
Obsługa efektów typu Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek)	138
Zastosowanie trybów kształtu	140
Tworzenie kształtów przy użyciu polecenia Live Trace (Aktywny obrys)	142
Propozycje samodzielnych ćwiczeń	145

4 PRZEKSZTAŁCANIE OBIEKTÓW



Tematyka lekcji	148
Zaczynamy	150
Zastosowanie i obsługa obszarów roboczych	151
Dodawanie nowych obszarów roboczych w dokumencie	151
Edytowanie obszarów roboczych	153
Zmiana nazw obszarów roboczych	156
Zmiana kolejności obszarów roboczych	156
Przekształcanie obiektów	157
Zastosowanie miarek i linii pomocniczych	157
Skalowanie obiektów	158
Odbijanie obiektów	161
Obracanie obiektów	163
Zniekształcanie obiektów	164
Pochylanie obiektów	167
Precyzyjne rozmieszczanie obiektów	168

Zmiana perspektywy	169
Przeprowadzanie kilku przekształceń	171
Zastosowanie efektu Free Distort (Zniekształcanie swobodne)	172
Propozycje samodzielnych ćwiczeń	174

5 RYSOWANIE PRZY UŻYCIU PIÓRA I OŁÓWKI



Tematyka lekcji	178
Zaczynamy	180
Rysowanie linii prostych	182
Tworzenie linii krzywych	183
Tworzenie krzywej	185
Przekształcanie punktów gładkich w narożne	187
Rysowanie skrzypiec	190
Kreślenie krzywych	191
Wybieranie krzywej	191
Rysowanie zakrzywionego kształtu pudła skrzypiec	191
Rysowanie różnych rodzajów krzywych	192
Rysowanie kształtu pudła skrzypiec	194
Rysowanie strun	196
Rozdzielanie ścieżek	197
Dodawanie strzałek	198
Tworzenie linii przerywanej	199
Edytowanie krzywych	200
Usuwanie i dodawanie punktów węzłowych	202
Przekształcanie punktów gładkich i narożnych	203
Rysowanie narzędziem Pencil (Ołówek)	206
Edytowanie ścieżek narzędziem Pencil (Ołówek)	207
Ostatni etap pracy nad rysunkiem skrzypiec	209
Składanie poszczególnych elementów	209
Kolorowanie ilustracji	211
Propozycje samodzielnych ćwiczeń	212

6 KOLOR I MALOWANIE



Tematyka lekcji	214
Zaczynamy	216
Podstawowe informacje o kolorze	217

Tryby koloru	217
Obsługa narzędzi do edytowania kolorów	218
Tworzenie kolorów	220
Tworzenie i zapisywanie niestandardowego koloru	220
Edytowanie próbki	222
Zastosowanie bibliotek próbek programu Illustrator	223
Tworzenie koloru dodatkowego	224
Obsługa próbnika kolorów	225
Tworzenie i zapisywanie tint kolorów	227
Kopiowanie atrybutów	227
Tworzenie grup kolorów	228
Obsługa panelu Color Guide (Wzornik kolorów)	229
Edytowanie grupy kolorów	231
Edytowanie kolorystyki obiektów	234
Obsługa panelu Kuler	236
Przydzielanie kolorów do ilustracji	238
Korygowanie kolorów	242
Wypełnianie obiektów gradientami i wzorkami	242
Zastosowanie gotowych wzorków	242
Tworzenie niestandardowego wzorku	244
Stosowanie wzorków	245
Edytowanie wzorków	246
Zastosowanie funkcji Live Paint (Aktywne malowanie)	248
Tworzenie grupy aktywnego malowania	248
Edytowanie zasięgu obszarów aktywnego malowania	250
Korzystanie z funkcji Gap Options (Opcje odstępów)	253
Propozycje samodzielnych ćwiczeń	254

7 EDYCJA I PRZETWARZANIE TEKSTU



Tematyka lekcji	258
Zaczynamy	260
Praca z tekstem	261
Tworzenie tekstu ozdobnego	261
Tworzenie tekstu akapitowego	262
Importowanie zwykłego pliku tekstowego	264

Tworzenie łamów tekstu	265
Przenoszenie tekstu pomiędzy ramkami	266
Tekst nadmiarowy i zmiana układu tekstu	268
Tworzenie wątków	268
Zmiana wielkości obiektów tekstowych	269
Formatowanie tekstu	271
Zmiana rozmiaru czcionki	274
Zmiana koloru czcionki	274
Zmiana innych właściwości tekstu	275
Zmiana właściwości akapitu	277
Zapisywanie i zastosowanie stylów	279
Tworzenie i zastosowanie stylu akapitowego	279
Tworzenie i zastosowanie stylu znakowego	280
Próbkowanie właściwości tekstu	281
Deformowanie tekstu przy użyciu obwiedni	282
Oblewanie obiektu tekstem	286
Umieszczanie tekstu na ścieżkach i kształtach	287
Umieszczanie tekstu na ścieżkach zamkniętych	288
Przekształcanie tekstu w kontury	290
Propozycje samodzielnych ćwiczeń	292

8 WARSTWY



Tematyka lekcji	296
Zaczynamy	298
Tworzenie warstw	300
Przenoszenie obiektów i warstw	302
Blokowanie warstw	303
Wyświetlanie warstw	305
Wklejanie warstw	307
Tworzenie masek przycinających	309
Scalanie warstw	311
Dodawanie atrybutów wyglądu do warstw	313
Wydzielanie warstw	315
Propozycje samodzielnych ćwiczeń	317

9 RYSOWANIE W PERSPEKTYWIE



Tematyka lekcji	320
Zaczynamy	322
Obsługa perspektywy	322
Narzędzie Perspective Grid (Siatka perspektywy)	323
Obsługa narzędzia Perspective Grid (Siatka perspektywy)	324
Obsługa predefiniowanej siatki	324
Edycja siatki perspektywy	325
Rysowanie obiektów w perspektywie	327
Zaznaczanie i modyfikowanie obiektów w perspektywie	330
Umieszczanie obiektów w perspektywie	335
Jednoczesna edycja płaszczyzny i obiektów	336
Umieszczanie i edycja tekstu w perspektywie	342
Korzystanie z symboli w perspektywie	344
Umieszczanie symboli na siatce perspektywy	344
Modyfikacja symboli na płaszczyźnie perspektywy	344
Przeniesienie obiektów z perspektywy do trybu normalnego	348
Propozycje samodzielnych ćwiczeń	349

10 ŁĄCZENIE KOLORÓW I KSZTAŁTÓW



Tematyka lekcji	352
Zaczynamy	354
Informacje o gradientach	355
Tworzenie i zastosowanie gradientów liniowych	355
Zmiana kierunku i kąta wypełnienia gradientowego	358
Tworzenie gradientu promienistego	359
Zmiana kolorystyki i edycja gradientu	361
Dodawanie gradientów do wielu obiektów jednocześnie	364
Tworzenie przezroczystych gradientów	367
Tworzenie przejść pomiędzy obiektami	369
Tworzenie przejść z określoną liczbą kroków	370
Modyfikowanie przejścia	371
Tworzenie płynnych przejść kolorystycznych	373
Propozycje samodzielnych ćwiczeń	375

11 PĘDZLE



Tematyka lekcji	380
Zaczynamy	382
Pędzle w praktyce	383
Zastosowanie pędzli kaligraficznych	383
Edycja pędzla	384
Zastosowanie koloru wypełnienia podczas malowania pędzlami	385
Usuwanie obrysu w postaci pędzla	385
Zastosowanie pędzli artystycznych	386
Rysowanie narzędziem Paintbrush (Pędzel)	386
Edytowanie ścieżek narzędziem Paintbrush (Pędzel)	388
Tworzenie pędzla artystycznego	390
Edycja pędzla artystycznego	391
Pędzle z włosia	391
Zmiana opcji pędzla z włosia	391
Malowanie pędzlem z włosia	392
Zastosowanie pędzli ze wzorkiem	395
Tworzenie pędzla ze wzorkiem	397
Malowanie pędzlem ze wzorkiem	400
Zmiana ustawień koloru pędzli	401
Zmiana koloru pędzla przy użyciu metody Tints (Tinty)	402
Zmiana koloru pędzla przy użyciu metody Hue Shift (Przesunięcie barwy)	403
Obsługa narzędzia Blob Brush (Kropla)	405
Rysowanie narzędziem Blob Brush (Kropla)	405
Łączenie ścieżek narzędziem Blob Brush (Kropla)	406
Edytowanie obiektów przy użyciu narzędzia Eraser (Gumka)	407
Propozycje samodzielnych ćwiczeń	409

12 EFEKTY



Tematyka lekcji	414
Zaczynamy	416
Obsługa efektów dynamicznych	417
Dodawanie efektu	417
Edytowanie efektu	419
Zmiana wyglądu tekstu przy użyciu efektów	420
Edycja obiektów przy użyciu efektu Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek)	423

Przesuwanie ścieżek	425
Dodawanie efektu programu Photoshop	427
Efekty trójwymiarowe	430
Tworzenie bryły obrotowej	430
Konfigurowanie oświetlenia obiektu trójwymiarowego	432
Nakładanie symbolu na ścianki obiektu przestrzennego	434
Propozycje samodzielnych ćwiczeń	437

13 ZASTOSOWANIE ATRYBUTÓW WYGLĄDU I STYLÓW GRAFICZNYCH



Tematyka lekcji	442
Zaczynamy	444
Zastosowanie atrybutów wyglądu	445
Edytowanie i dodawanie atrybutów wyglądu	445
Zmiana kolejności atrybutów wyglądu	447
Tworzenie dodatkowego wypełnienia i obrysu	448
Zastosowanie stylów graficznych	450
Tworzenie i zapisywanie stylu graficznego	450
Zastosowanie stylu graficznego do zmiany wyglądu obiektu	451
Zastosowanie stylu graficznego do zmodyfikowania warstwy	452
Stosowanie istniejących stylów graficznych	456
Rozbudowa istniejącego stylu graficznego	458
Zmiana atrybutu wyglądu dla wybranej warstwy	460
Kopiowanie, stosowanie i usuwanie stylów graficznych	460
Propozycje samodzielnych ćwiczeń	463

14 SYMBOLE



Tematyka lekcji	466
Zaczynamy	468
Praca z symbolami	469
Obsługa bibliotek symboli programu Illustrator	469
Tworzenie symboli	472
Edytowanie symboli	474
Przerywanie połączenia z symbolem	476
Zastępowanie symboli	477
Zmiana nazw symboli	477
Narzędzia do edytowania symboli	478

„Rozpylanie” kopii symbolu	478
Edytowanie zestawów symboli	481
Kopiowanie i edycja zestawów symboli	483
Zapisywanie i pobieranie obiektów graficznych z panelu Symbols (Symbole)	484
Nanoszenie symboli na ścianki obiektów 3D	485
Symbole a program Flash	485
Propozycje samodzielnych ćwiczeń	490

15 ŁĄCZENIE PROJEKTÓW ILLUSTRATORA CS5 I INNYCH PROGRAMÓW FIRMY ADOBE



Tematyka lekcji	492
Zaczynamy	494
Praca z Adobe Bridge	494
Łączenie elementów graficznych	497
Grafika wektorowa a obrazy rastrowe	497
Importowanie obrazów z programu Adobe Photoshop	499
Importowanie obrazu z programu Photoshop	499
Powielanie i edytowanie zaimportowanego obrazu	500
Osadzanie obrazu programu Photoshop zawierającego kompozycje warstw	502
Zmiana kolorystyki zaimportowanego obrazu	504
Maskowanie obrazu	507
Tworzenie maski przycinającej	507
Edycja maski	508
Maskowanie obiektu za pomocą kilku obiektów	509
Usuwanie maski	510
Tworzenie masek przezroczystości	510
Próbkowanie kolorystyki zaimportowanych obrazów	513
Zastąpienie zaimportowanego, połączonego obrazu innym	514
Eksportowanie wielowarstwowego dokumentu do programu Photoshop	516
Illustrator i Adobe InDesign	517
Illustrator i Adobe Flash	517
Illustrator i Adobe Flash Catalyst	518
Illustrator i Adobe Flex	518
Propozycje samodzielnych ćwiczeń	518
Skorowidz	522

2 ZAZNACZANIE I WYRÓWNYWANIE

Tematyka lekcji

W tej lekcji zostaną omówione następujące zagadnienia:

- Różnice między poszczególnymi narzędziami zaznaczania oraz wykorzystanie różnych technik zaznaczania.
- Zastosowanie inteligentnych linii pomocniczych.
- Powielanie elementów za pomocą narzędzia *Selection* (Zaznaczanie).
- Blokowanie i ukrywanie elementów w celu usprawnienia pracy nad projektem.
- Zapisywanie zaznaczeń w celu ich późniejszego użycia.
- Grupowanie obiektów i rozłączanie grup.
- Obsługa i zastosowanie trybu izolacji.
- Wyrównywanie kształtów i punktów, zarówno względem siebie, jak i względem obszaru roboczego, przy użyciu narzędzi i poleceń.
- Rozmieszczanie obiektów.
- Zaznaczanie pod spodem.



Wykonanie ćwiczeń opisanych w tej lekcji powinno zająć około godziny. W razie potrzeby usuń folder *Lesson01* z dysku twardego Twojego komputera i zastąp go folderem *Lesson02*.

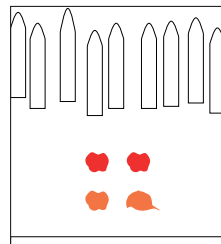


Zaznaczanie obiektów wchodzących w skład ilustracji jest jedną z najważniejszych umiejętności, jakie powinieneś nabyć, aby wygodnie pracować z programem Adobe Illustrator CS5. W tej lekcji dowiesz się, jak prawidłowo odnajdywać i zaznaczać obiekty, korzystając z różnych narzędzi z zaznaczania, oraz jak chronić obiekty przed przypadkową zmianą poprzez ich ukrycie lub zablokowanie. Nauczysz się również wyrównywać obiekty i punkty względem siebie oraz względem obszaru roboczego.

Zaczynamy

W celu zmiany koloru, rozmiaru bądź dodania efektów lub nowych atrybutów do obiektu należy najpierw ten obiekt zaznaczyć. Niniejsza lekcja stanowi jedynie wprowadzenie do tematów związanych z narzędziami zaznaczania. Bardziej zaawansowane techniki zaznaczania, związane z obsługą warstw, zostaną omówione w rozdziale 8., „Warstwy”.

- 1 Aby się upewnić, że narzędzia i panele będą działać dokładnie tak, jak to zostało opisane w tej lekcji, należy usunąć lub dezaktywować (przez zmianę jego nazwy) plik ustawień programu Adobe Illustrator CS5. Patrz „Przywracanie ustawień domyślnych” na stronie 17.
- 2 Uruchom program Adobe Illustrator CS5.
- 3 Wyдай polecenie *File/Open* (*Plik/Otwórz*) i otwórz plik *L2start_1.ai*, znajdujący się w folderze *Lesson02*, skopiowanym wraz z innymi materiałami do folderu *Lessons* na dysku twardym Twojego komputera. Wyдай polecenie *View/Fit Artboard In Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*).
- 4 Wyдай polecenie *Window/Workspace/Essentials* (*Okno/Przestrzeń robocza/Podstawy*).



Zaznaczanie obiektów

Niezależnie od tego, czy będziesz rozpoczynał tworzenie ilustracji od samego początku, czy też będziesz modyfikował istniejącą już grafikę w programie Illustrator, koniecznie powinieneś zapoznać się z technikami zaznaczania obiektów. W tej części rozdziału zapoznasz się z narzędziami wykorzystywanymi do zaznaczania, włączając narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) oraz *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*).

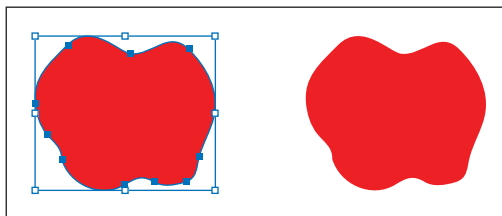
Obsługa narzędzia Selection (Zaznaczanie)

Narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*), którego przycisk znajduje się w panelu *Tools* (*Narzędzia*), służy do zaznaczania całych obiektów.

- 1 Włącz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) (☛) przy użyciu panelu *Tools* (*Narzędzia*). Wskaż kursorem różne kształty, nie klikając ich jednak. Zwróć uwagę, jak zmienia się kształt kursora, gdy umieszczasz go nad obiektami. Zmiana (☛) wyglądu oznacza, że pod kursorem znajduje się obiekt, który można zaznaczyć. Obiekt, nad którym znajduje się kursor, obrysowywany jest niebieską obwódką.
- 2 Włącz narzędzie *Zoom* (*Lupka*) (🔍) przy użyciu panelu *Tools* (*Narzędzia*) i przeciągnij zaznaczenie wokół czterech kolorowych kształtów (jabłek i czapki) znajdujących się w środkowej części ilustracji. Obiekty te zostaną powiększone.
- 3 Umieść kursor ponad krawędzią czerwonego jabłka z lewej strony. Ze względu na to, że inteligentne linie pomocnicze są domyślnie włączone, obok kursora zapewne wyświetlony zostanie napis *path* (*ścieżki*) lub *anchor* (*kotwica*). Inteligentne linie

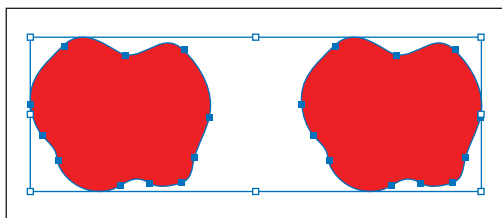
pomocnicze powodują „przyciąganie” różnych elementów projektu i ułatwiają wyrównywanie, edycję i przekształcanie obiektów oraz obszarów roboczych. Szczegółowe wskazówki dotyczące obsługi linii pomocniczych znajdziesz w rozdziale 3., „Tworzenie i edycja kształtów”.

- 4 Kliknij czerwone jabłko położone z lewej strony. Wokół niego pojawi się wówczas obwiednia z ośmioma uchwytnymi.



Obwiednia, zwana też ramką zaznaczenia, ułatwia wykonywanie prostych przekształceń obiektu, takich jak skalowanie lub obracanie. Ponadto sygnalizuje ona, że obiekt został zaznaczony i jest gotowy do edycji. Kolor ramki zaznaczenia wskazuje również, na której warstwie znajduje się obiekt, lecz to zagadnienie omówimy dopiero w rozdziale 8., „Warstwy”.

- 5 Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) i kliknij czerwone jabłko po prawej stronie. Zauważ, że zaznaczenie pierwszego jabłka zostanie anulowane, zaś zaznaczone zostanie tylko to drugie.
- 6 Dodaj do zaznaczenia jabłko z lewej strony: należy w tym celu nacisnąć klawisz *Shift* i kliknąć pierwsze jabłko. W ten sposób zaznaczone zostaną obydwa jabłka.



► **Wskazówka:** W celu zaznaczenia wszystkich obiektów w projekcie wydaj polecenie *Select/All* (Zaznacz/Wszystkie). Aby zaznaczyć wszystkie obiekty znajdujące się w obrębie jednego obszaru roboczego, użyj polecenia *Select/All In Active Artboard* (Zaznacz/Wszystko w aktywnym obszarze roboczym). Więcej informacji o obsłudze obszarów roboczych znajdziesz w rozdziale 3., „Tworzenie i edycja kształtów”.

- 7 Przenieść obydwa jabłka — należy w tym celu kliknąć pośrodku jednego z zaznaczonych obiektów i przeciągnąć je w inne miejsce. Ponieważ zaznaczone są dwa jabłka, będą one „podróżować” razem.

Zauważ, że podczas przesuwania samolotów na ekranie wyświetlane będą zielone linie, biegnące w różnych kierunkach. Ułatwiają one wyrównywanie obiektów, a o ich wyświetlaniu decyduje (domyślnie włączona) opcja *View/Smart Guides* (Widok/Inteligentne linie pomocnicze). Przesuwane obiekty są automatycznie wyrównywane względem innych obiektów znajdujących się w bieżącym obszarze roboczym. Zwróć też uwagę na szare okienko przemieszczające się wraz

● **Uwaga:** W celu zaznaczenia obiektu, który nie posiada wypełnienia, należy kliknąć jego obrys.

► **Wskazówka:** Jeśli nie chcesz używać linii pomocniczych, możesz je ukryć poprzez wyłączenie opcji *View/Smart Guides* (Widok/Inteligentne linie pomocnicze).

z kursorem, w którym wyświetlana jest bieżąca odległość przesuwanego obiektu względem położenia początkowego. Podobnie jak inteligentne linie pomocnicze, to okienko wyświetlane jest jedynie wówczas, gdy włączona jest wspomniana przed chwilą opcja.

- 8 Anuluj zaznaczenie jabłek, klikając w takim miejscu obszaru roboczego, w którym nie ma żadnych obiektów. Jeśli wolisz, możesz też skorzystać z polecenia *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*).
- 9 Powrót do ostatniej zachowanej wersji rysunku przy użyciu klawisza *F12* lub polecenia *File/Revert* (*Plik/Przywróć*). W oknie dialogowym *Revert* (*Przywróć*) kliknij przycisk *Revert* (*Przywróć*).

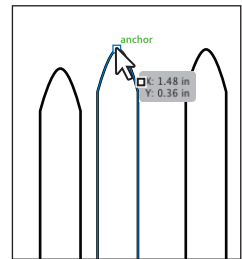
Narzędzie Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie)

Narzędzie *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) służy do zaznaczania punktów węzłowych (zwanych też kontrolnymi) lub segmentów ścieżek w obrębie wybranego obiektu, dzięki czemu można zmienić jego kształt. Zaznaczanie punktów węzłowych i ścieżek przy użyciu tego narzędzia jest tematem kolejnego prostego ćwiczenia.

- 1 Wydadaj polecenie *View/Fit Artboard In Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*).
- 2 Włącz narzędzie *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) ()

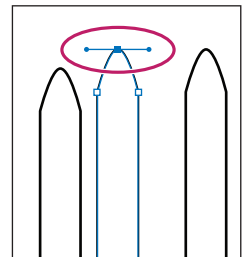
Tak jak poprzednio nie wciskaj przycisku myszy, lecz po prostu przesunąć kursor narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) nad górną krawędzią jednej ze sztachet ogrodzenia, znajdującego się nad jabłkami.

Gdy kursor znajdzie się nad punktem węzłowym obiektu czy też ścieżki, pojawi się obok niego niewielki pusty kwadracik oraz napis *path* (*ścieżki*) lub *anchor* (*kotwica*). Jego obecność wiąże się z włączonymi inteligentnymi liniami pomocniczymi.



- 3 Kliknij punkt w zaokrąglonym wierzchołku sztachety. Zauważ, że wybrany przez Ciebie punkt zostanie zamalowany, co wskazuje na to, że został on zaznaczony, podczas gdy kwadraciki symbolizujące pozostałe punkty są puste w środku, ponieważ nie zostały zaznaczone.

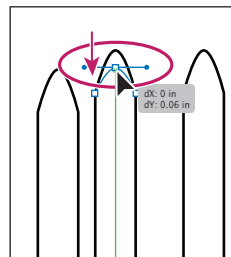
Zwróć też uwagę na niebieskie linie, które zostały wyświetlone obok zaznaczonego punktu. Na końcu każdej z nich znajdują się uchwyty umożliwiające zmianę kierunku powiązanych z danym punktem węzłowym segmentów ścieżek. Przesunięcie dowolnego z tych uchwytów będzie miało bezpośredni wpływ na kształt i wydłużenie tych segmentów.



- 4 Upewnij się, że narzędzie *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie) jest nadal włączone, a następnie kliknij i przeciągnij wybrany punkt. W ten sposób możesz zmieniać kształt obiektu. Spróbuj kliknąć inne punkty obiektu. Zauważ, że zaznaczenie pierwszego punktu zostanie wówczas automatycznie anulowane.

► **Wskazówka:** Przy użyciu klawisza *Shift* można zaznaczyć i przesunąć kilka punktów jednocześnie.

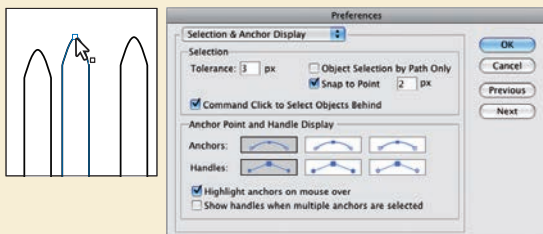
- 5 Przywróć ostatni zachowany stan projektu poleceniem *File/Revert* (*Plik/Przywróć*). W oknie dialogowym, które się pojawi, kliknij przycisk *Revert* (*Przywróć*).



● **Uwaga:** W szarych okienkach informacyjnych, wyświetlanych podczas przesuwania poszczególnych punktów, wyświetlane są parametry *dX* i *dY*. Wartość parametru *dX* oznacza odległość, jaką kursor przebył w kierunku poziomym (czyli względem osi X), zaś wartość parametru *dY* informuje o odległości w kierunku pionowym (względem osi Y).

Ustawienia dotyczące punktów kontrolnych i zaznaczania

W oknie dialogowym *Preferences* (*Preferencje*) można skonfigurować ustawienia dotyczące zaznaczania i sposobu wyświetlania punktów kontrolnych.



Wydaj polecenie *Edit/Preferences/Selection & Anchor Display* (*Edycja/Preferencje/Zaznaczanie i wyświetlanie punktów kontrolnych*) lub *Illustrator/Preferences/Selection & Anchor Display* (*Illustrator/Preferencje/Zaznaczanie i wyświetlanie punktów kontrolnych*). W oknie dialogowym, które się wówczas otworzy, możesz określić rozmiar punktów kontrolnych i uchwytów.

Poza tym możesz również wyłączyć podświetlanie punktów węzłowych po wskazaniu ich kursorem myszy, takie jest bowiem ich domyślne zachowanie. Podświetlanie punktów sprawia, że łatwiej zorientować się, które z punktów kontrolnych zostaną zaznaczone. Więcej informacji na temat punktów kontrolnych i uchwytów można znaleźć w rozdziale 5., „Rysowanie przy użyciu pióra i ołówka”.

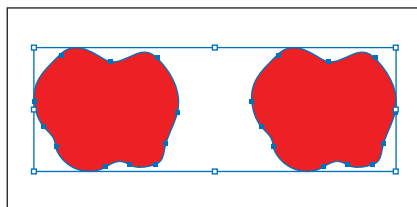
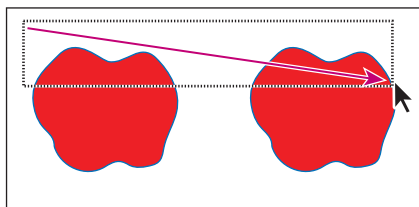
Zaznaczanie przy użyciu ramki zaznaczenia

W niektórych przypadkach zaznaczanie obiektów w zwykły sposób może okazać się dość kłopotliwe. W takiej sytuacji w sukurs przychodzi nam możliwość zaznaczania przy użyciu ramek.

► Wskazówka:

Podczas zaznaczania obiektów za pomocą ramki wystarczy objąć tylko niewielką część obiektu, by dołączyć go do zaznaczenia.

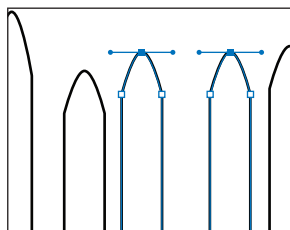
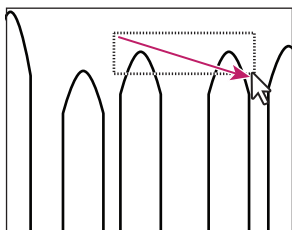
- 1 Wyдай polecenie *View/Fit Artboard In Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*).
- 2 Jeśli plik *L2start_1.ai* jest nadal otwarty, to włącz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) (⌘). Zamiast zaznaczać kilka obiektów oddzielnymi kliknięciami przy użyciu klawisza *Shift*, umieść kursor myszy z lewej strony, nieco powyżej lewego górnego czerwonego jabłka, naciśnij przycisk myszy i rozciągnij ramkę zaznaczenia w prawo w taki sposób, aby obejmowała ona górne części obydwu jabłek.



- 3 Aby usunąć zaznaczenie, użyj polecenia *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*) lub kliknij w miejscu, gdzie nie ma żadnych obiektów.

Skorzystamy teraz z narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) (⌘), aby zaznaczyć kilka punktów jednego obiektu.

- 4 Kliknij tuż obok górnej części jednej ze sztachet, znajdujących się powyżej jabłek i przeciągnij kursor myszy, by zaznaczyć wierzchołki obydwu sztachet.



Przeciągnij kursorem narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) ponad górnymi częściami obydwu sztachet aby zaznaczyć znajdujące się w nich punkty węzłowe

W ten sposób zaznaczone zostaną tylko górne punkty. Kliknij jeden z zaznaczonych punktów węzłowych i przeciągnij go. Zauważ, że pozostałe zaznaczone punkty przesuną się razem z nim. Metoda ta nadaje się również do zaznaczania pojedynczego punktu — dzięki niej unikniesz uciążliwego powiększania obrazu i ciągłych prób trafienia w punkt, który chcesz edytować.

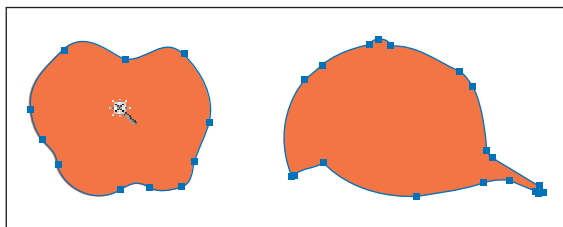
- **Uwaga:** Sprawne opanowanie tej techniki zaznaczania wymaga pewnego doświadczenia. Zaznaczasz tu bowiem tylko kilka interesujących Cię punktów, podczas gdy pozostałe nie powinny zostać zaznaczone. Jeśli jednak to się nie uda, możesz cofnąć zaznaczenie, klikając w miejscu, w którym nie ma żadnych obiektów. Spróbuj wtedy jeszcze raz.

- 5 Wyдай polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie).
- 6 Za pomocą narzędzia *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie) przeciągnij zaznaczenie ponad górnymi częściami czerwonych jabłek. Zauważ, że na każdym jabłku zaznaczone zostało kilka punktów.
- 7 Wyдай polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie).

Zaznaczanie za pomocą narzędzia Magic Wand (Różdżka)

Narzędzie *Magic Wand* (Różdżka) służy do zaznaczania obiektów o podobnym kolorze lub wzorze wypełnienia.

- 1 Włącz narzędzie *Magic Wand* (Różdżka) (*). Kliknij pomarańczowe jabłko i zauważ, że do zaznaczenia dołączony został również rysunek pomarańczowej czapki. Obiekty te nie zostaną obrysowane ramką zaznaczenia, dopóki narzędzie *Magic Wand* (Różdżka) nie zostanie wyłączone.



Po kliknięciu obiektu za pomocą narzędzia *Magic Wand* (Różdżka) zaznaczone zostaną wszystkie obiekty o podobnym kolorze wypełnienia

- 2 Spróbuj kliknąć za pomocą narzędzia *Magic Wand* (Różdżka) jedno z czerwonych jabłek. Zauważ, że zaznaczone zostaną wówczas obydwa jabłka, zaś zaznaczenie pomarańczowego jabłka i czapki zostanie anulowane.
- 3 Przytrzymaj wciśnięty klawisz *Shift* i kliknij pomarańczową czapkę. W ten sposób zaznaczysz zarówno czapkę, jak i pomarańczowe jabłko, ponieważ oba obiekty mają taki sam kolor (pomarańczowy). Wciśnij i przytrzymaj klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i ponownie kliknij pomarańczową czapkę przy użyciu narzędzia *Magic Wand* (Różdżka), by anulować zaznaczenie pomarańczowych obiektów. Zwolnij wciskane klawisze.
- 4 Wyдай polecenie *Select/Deselect* (Zaznaczenie/Usuń zaznaczenie) lub kliknij w miejscu, gdzie nie ma żadnych obiektów.

Zaznaczanie podobnych obiektów

Obiekty można zaznaczać także na podstawie koloru wypełnienia, koloru obrysu, grubości obrysu i innych właściwości. Wypełnienie to wygląd wnętrza obiektu. Obrys obiektu to kontur (krawędź), który jest nałożony na ścieżkę wytyczającą kształt tego obiektu.

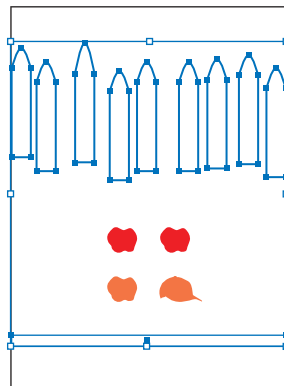
Spróbujmy teraz zaznaczyć kilka obiektów o takim samym obrysie.

- 1 Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) (☞) i kliknij jedną ze sztachet ogrodzenia znajdującego się w górnej części ilustracji.

► **Wskazówka:**
Narzędzie *Magic Wand* (Różdżka) można skonfigurować w taki sposób, by umożliwiała ono zaznaczanie obiektów na podstawie grubości i koloru obrysu, przezroczystości lub trybu mieszania. Należy w tym celu dwukrotnie kliknąć przycisk tego narzędzia w panelu *Tools* (Narzędzia) i wybrać odpowiednią opcję. Przy użyciu parametru *Tolerance* (Tolerancja), znajdującego się w tym panelu, można określić dopuszczalny zakres tolerancji, z jakim zaznaczane będą obiekty.

- 2 Kliknij przycisk ze strzałką, znajdujący się obok przycisku *Select Similar Objects* (Zaznacz obiekty podobne) (🔍), aby wyświetlić menu zawierające różne opcje zaznaczania. Wybierz opcję *Fill Color* (Kolor wypełnienia), aby zaznaczyć wszystkie obiekty znajdujące się w bieżącym obszarze roboczym, które cechują się takim samym kolorem wypełnienia co zaznaczony obiekt (czyli białym).

Zauważ, że zaznaczone zostały wszystkie sztachety oraz dodatkowo — biały prostokąt znajdujący się w dolnej części ilustracji.

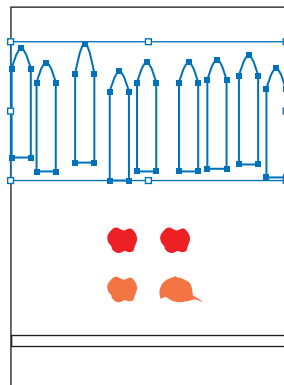


- **Uwaga:** Wybranie jednego z poleceń zaznaczania z menu *Select* (Zaznacz) odpowiada wybraniu odpowiadającej mu opcji z menu wyświetlanego po kliknięciu przycisku *Select Similar Objects* (Zaznacz obiekty podobne) w panelu *Control* (Sterowanie).

- 3 Wyдай polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie).
- 4 Zaznacz ponownie jedną ze sztachet i wydaj polecenie *Select/Same/Stroke Weight* (Zaznacz/Jednakowe/Grubość obrysu).

Ponieważ obrys wszystkich sztachet ma grubość 1 punktu, zaznaczone zostaną wszystkie sztachety.

- 5 Upewnij się, że dotychczasowe obiekty są nadal zaznaczone, po czym wydaj polecenie *Select/Save Selection* (Zaznacz/Zapisz zaznaczenie). Nadaj zaznaczeniu nazwę **Fence** i kliknij OK. Dzięki temu możliwe będzie skorzystanie z zapisanego zaznaczenia w przyszłości.
- 6 Wyдай polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie), aby usunąć zaznaczenie obiektów.



► Wskazówka:

Zaznaczeniom warto nadawać nazwy zgodnie z ich rodzajem i przeznaczeniem. Jeśli na przykład w 5. punkcie ćwiczenia nadałbyś zapisywanemu zaznaczeniu nazwę „obiekty z obrysem o grubości 1 punktu”, to w przypadku późniejszej zmiany grubości obrysu obiektów zawartych w tym zaznaczeniu nazwa tego typu mogłaby być myląca.

Wyrównywanie obiektów

Podczas pracy często zachodzi konieczność równomiernego rozłożenia lub wyrównania obiektów względem siebie, obszaru roboczego bądź obiektu kluczowego. Ta część lekcji poświęcona jest omówieniu opcji związanych z wyrównywaniem obiektów i punktów węzłowych.

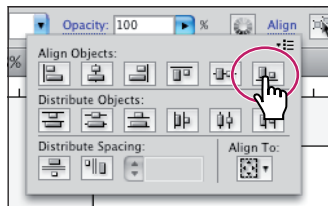
Wyrównywanie obiektów względem siebie

- 1 Wyдай polecenie *Select/Fence* (Zaznacz/Fence), aby ponownie zaznaczyć sztachety ogrodzenia.
- 2 Wybierz opcję *Align to Selection* (Wyrównaj do zaznaczenia) z listy obok przycisku *Align To* (Wyrównaj do) (🔍) znajdującego się w panelu *Control* (Sterowanie).

Uzyskasz w ten sposób pewność, że zaznaczone obiekty zostaną wyrównane względem siebie.

- 3 Kliknij przycisk *Vertical Align Bottom* (Wyrównanie do dołu w pionie) () , znajdujący się na pasku *Control* (Sterowanie).

Zwróć uwagę na to, że dolne krawędzie wszystkich sztachet zostały wyrównane względem krawędzi najniżej położonej sztachety.



● **Uwaga:** Jeśli opcje *Align* (Wyrównaj) nie są widoczne w panelu *Control* (Sterowanie), przyczyną może być zaznaczenie tylko jednego obiektu. Innym sposobem otwarcia panelu *Align* (Wyrównaj) jest wydanie polecenia *Window/Align* (Okno/Wyrównaj).

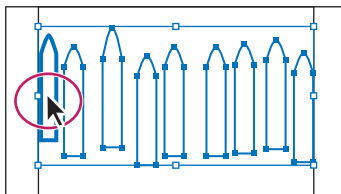
- 4 Wybierz polecenie *Edit/Undo Align* (Edycja/Cofnij wyrównanie), by cofnąć operację wyrównywania. Nie usuwaj zaznaczenia obiektów — skorzystasz z niego w kolejnym ćwiczeniu.

Wyrównywanie do obiektu kluczowego

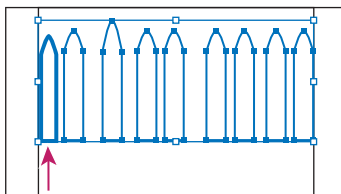
Obiekt kluczowy to obiekt, względem którego wyrównywane będą inne obiekty. W celu wyznaczenia obiektu kluczowego należy zaznaczyć wszystkie obiekty przeznaczone do wyrównania, w tym przyszły obiekt kluczowy, a następnie ponownie kliknąć ten obiekt. Wybrany element ilustracji zostanie wówczas obrysowany pogrubioną niebieską obwódką, a w panelach *Control* (Sterowanie) i *Align* (Wyrównaj) pojawi się przycisk *Align to Key Object* (Wyrównaj do obiektu kluczowego) () .

- 1 Upewnij się, że sztachety ogrodzenia są nadal zaznaczone, i kliknij sztachetę położoną skrajnie z lewej strony ilustracji przy użyciu narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) () .

Obiekt ten zostanie obrysowany grubą niebieską obwódką, która oznacza, że stał się on obiektem kluczowym i dalsze operacje wyrównywania będą się odbywały względem niego.



- 2 Kliknij przycisk *Vertical Align Bottom* (Wyrównanie do dołu w pionie) w panelu *Control* (Sterowanie) lub w panelu *Align* (Wyrównaj) () . Zauważ, że pozostałe sztachety przesunęły się i wyrównały względem dolnej krawędzi obiektu kluczowego.



- 3 Wyдай polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie).

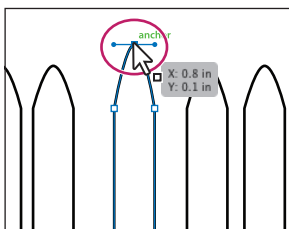
● **Uwaga:** Po zaznaczeniu kilku obiektów w panelu *Control* (Sterowanie) powinny pojawić się ustawienia służące do wyrównywania obiektów. Jeśli tak się nie stanie, kliknij napis *Align* (Wyrównaj), znajdujący się w tym panelu. Liczba wyświetlanych ustawień i informacji jest zależna od rozdzielczości ekranu.

► **Wskazówka:** Analogiczny efekt można uzyskać po zaznaczeniu opcji *Align to Key Object* (Wyrównaj do obiektu kluczowego) w niewielkim menu wyświetlanym po kliknięciu przycisku *Align To* (Wyrównaj do) w panelu *Align* (Wyrównaj).

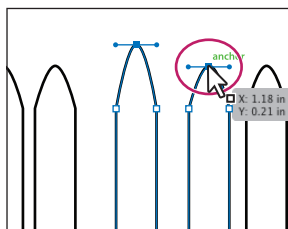
Wyrównywanie punktów

Kolejne zadanie będzie polegało na wyrównaniu dwóch punktów węzłowych przy użyciu panelu *Align* (*Wyrównaj*).

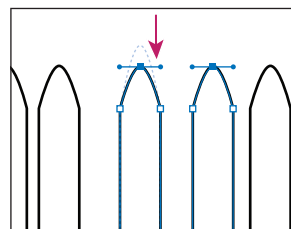
- 1 Włącz narzędzie *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) () i kliknij wierzchołek najwyższej sztachety. Naciśnij klawisz *Shift* i kliknij wierzchołek innej sztachety. Na poniższym rysunku zaznaczona została sztacheta z prawej strony najwyższej sztachety.



Zaznacz pierwszy punkt



Zaznacz drugi punkt



Wyrównaj punkty

Kolejność zaznaczania punktów jest bardzo istotna, gdyż ostatni z nich będzie punktem kluczowym. Pozostałe punkty zostaną do niego automatycznie wyrównane.

- 2 Kliknij przycisk *Vertical Align Top* (*Wyrównanie do góry w pionie*) () w panelu *Control* (*Sterowanie*). Pierwszy z zaznaczonych punktów został wyrównany względem drugiego.

Uwaga: Jeśli opcje i ustawienia wyrównywania są niewidoczne, to kliknij napis *Align* (*Wyrównaj*) w panelu *Control* (*Sterowanie*), aby wyświetlić panel *Align* (*Wyrównaj*).

- 3 Wyдай polecenie *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*).

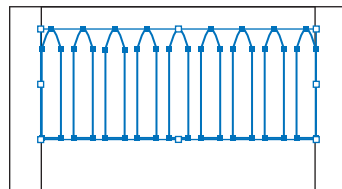
Rozmieszczanie obiektów

Funkcje ułatwiające rozmieszczanie obiektów pozwalają między innymi na wygodne układanie wybranych elementów projektu w równych odstępach od siebie. Zapoznasz się teraz z metodami rozmieszczania obiektów, umieszczając sztachety w jednakowych odstępach.

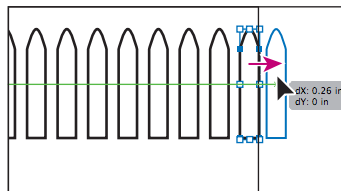
- 1 Włącz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) () w panelu *Tools* (*Narzędzia*) i wydaj polecenie *Select/Fence* (*Zaznacz/Fence*), aby ponownie zaznaczyć sztachety ogrodzenia.
- 2 Kliknij przycisk *Horizontal Distribute Center* (*Rozmieszczenie do środka w poziomie*) () w panelu *Control* (*Sterowanie*).

Sztachety zostaną wówczas przesunięte w taki sposób, że odległości pomiędzy ich środkami będą takie same.

- 3 Wyдай polecenie *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*).



- 4 Upewnij się, że narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) () jest włączone, po czym naciśnij klawisz *Shift* i przeciągnij w prawo sztachetę znajdującą się w skrajnym położeniu z prawej strony, uważając, aby nie zmienić pionowego wyrównania względem pozostałych sztachet.



- 5 Wyдай polecenie *Select/Fence* (Zaznacz/Fence), aby ponownie zaznaczyć sztachety ogrodzenia, po czym jeszcze raz kliknij przycisk *Horizontal Distribute Center* (Rozmieszczenie do środka w poziomie) (). Zauważ, że wskutek przesunięcia ostatniej sztachety po prawej stronie pozostałe zostały rozmieszczone w nieco większych odstępach, by odległości pomiędzy nimi były idealnie równe.

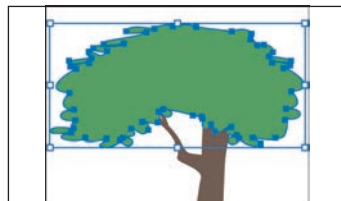
● **Uwaga:** Jeśli chcesz rozmieścić obiekty w poziomie za pomocą panelu *Align* (Wyrównaj), upewnij się, że obiekty znajdujące się na obu końcach z lewej i z prawej strony znajdują się we właściwym położeniu i dopiero wtedy wyrównaj ich odstępy. Natomiast jeśli chcesz rozmieścić obiekty w pionie, ułóż w odpowiednim miejscu obiekty znajdujące się najwyżej i najniżej, po czym rozmieść między nimi pozostałe obiekty.

- 6 Wyдай polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/ Usuń zaznaczenie).

Wyrównywanie obiektów względem obszaru roboczego

Wybrane elementy projektu można wyrównać nie tylko względem innych obiektów, lecz także względem obszaru roboczego. Dzięki zastosowaniu takiego rozwiązania obiekty można rozmieścić na stronie w sposób całkowicie niezależny od innych elementów ilustracji. Twoje kolejne zadanie będzie polegało na umieszczeniu korony drzewa pośrodku obszaru roboczego.

- 1 Kliknij przycisk *Next* (Następny) () znajdujący się w lewym dolnym rogu okna dokumentu, aby wyświetlić drugi obszar roboczy, na którym znajduje się grafika drzewa.
- 2 Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) i kliknij zieloną koronę drzewa, aby ją zaznaczyć.
- 3 Kliknij przycisk *Align To Selection* (Wyrównaj do zaznaczenia) () i zaznacz opcję *Align to Artboard* (Wyrównaj do obszaru roboczego). Dzięki włączeniu tej opcji wszystkie kolejne przekształcenia, polegające na wyrównaniu obiektów, będą przeprowadzone względem obszaru roboczego. Kliknij przycisk *Horizontal Align Center* (Wyrównanie do środka w poziomie) () aby wyrównać grupę względem środka obszaru roboczego w poziomie.



● **Uwaga:** Za pomocą przycisków *Horizontal Distribute Center* (Rozmieszczenie do środka w poziomie) oraz *Vertical Distribute Center* (Rozmieszczenie do środka w pionie) można ustawić równe odległości między środkami obiektów. W przypadku obiektów o różnych rozmiarach rezultat operacji może być nieprzewidywalny.

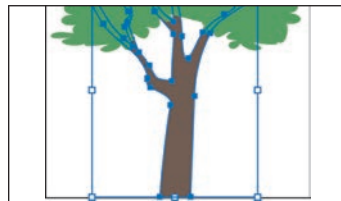
● **Uwaga:** Po zaznaczeniu kilku obiektów w panelu *Control* (Sterowanie) powinny pojawić się ustawienia służące do wyrównywania obiektów. Jeśli tak się nie stanie, kliknij napis *Align* (Wyrównaj), znajdujący się w tym panelu. Liczba wyświetlanych ustawień i informacji jest zależna od rozdzielczości ekranu.

● **Uwaga:** Jeśli zamierzasz umieścić całą projektowaną ilustrację pośrodku obszaru roboczego, to powinieneś koniecznie pamiętać o połączeniu obiektów w grupę. Zgrupowanie obiektów sprawia, że są one traktowane jak pojedynczy element projektu i przesuwane razem względem obszaru roboczego. W przeciwnym razie każdy z nich zostanie wypośrodkowany osobno, czego z pewnością wolałbyś uniknąć.

4 Za pomocą narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) kliknij brązowy pień drzewa.

5 Kliknij przycisk *Horizontal Align Center* (Wyrównanie do środka w poziomie) (☐), a następnie przycisk *Vertical Align Bottom* (Wyrównanie do dołu w pionie) (☐), aby wyrównać dolną część pnia do dolnej krawędzi obszaru roboczego.

Pozostaw pień zaznaczony, na potrzeby kolejnego ćwiczenia.



Słowo o opcjach wyrównywania

Panel *Align* (Wyrównaj) oferuje wiele funkcji, które okazują się bardzo przydatne podczas pracy w programie Illustrator. Umożliwiają one nie tylko wyrównywanie obiektów, ale również rozmieszczanie ich w obszarze roboczym projektu. Zaznacz obiekty, które chcesz wyrównać lub rozmieścić, a następnie otwórz panel *Align* (Wyrównaj) i wykonaj następujące czynności:

- Aby wyrównać lub rozmieścić zaznaczone obiekty względem ramki zaznaczenia, kliknij przycisk odpowiedniego typu wyrównania lub rozmieszczenia.
- Aby wyrównać lub rozmieścić zaznaczone obiekty względem jednego z nich, kliknij ten obiekt jeszcze raz (tym razem nie trzeba wciskać klawisza *Shift*), a następnie kliknij przycisk odpowiedniego typu wyrównania lub rozmieszczenia.

Uwaga: Aby zakończyć wyrównywanie lub rozmieszczanie względem określonego obiektu, należy ponownie kliknąć obiekt, aby usunąć niebieski kontur zaznaczenia, lub wybrać polecenie *Cancel Key Object* (Anuluj obiekt kluczowy) z menu panelu *Align* (Wyrównaj).

- Aby wyrównać obiekty względem obszaru roboczego, kliknij przycisk *Align To Artboard* (Wyrównaj do obszaru roboczego) (☐) lub znajdujący się obok niego przycisk ze strzałką, a następnie w menu, które się wówczas pojawi, zaznacz opcję *Align To Artboard* (Wyrównaj do obszaru roboczego). Teraz wystarczy kliknąć przycisk odpowiedniego typu wyrównania — i gotowe.
- Aby wyrównać obiekty względem punktu węzłowego, włącz narzędzie *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie), naciśnij i przytrzymaj klawisz *Shift*, a następnie zaznacz punkty węzłowe, które chcesz wyrównać lub rozmieścić. Ostatni zaznaczony punkt węzłowy stanie się punktem kluczowym.

— na podstawie systemu pomocy programu Illustrator

Zastosowanie grup

Kilka obiektów można połączyć w jedną grupę, tak aby były one traktowane jako jedna całość. Dzięki temu możliwe jest przesuwanie lub przekształcanie tych obiektów jednocześnie, bez zmiany ich atrybutów lub położenia względem siebie.

Grupowanie elementów

W kolejnym ćwiczeniu zaznaczysz kilka obiektów i utworzysz na ich podstawie grupę.

- 1 Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) (☛) i przytrzymując klawisz *Shift*, kliknij zieloną koronę drzewa, aby dodać ją do zaznaczonego pnia.
- 2 Wyдай polecenie *Object/Group* (Obiekt/Grupuj), by zgrupować je razem, i anuluj zaznaczenie za pomocą polecenia *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie).
- 3 Kliknij brązowy pień za pomocą narzędzia *Selection* (Zaznaczanie). Ponieważ został on połączony w grupę z koroną, zaznaczone zostaną obydwa obiekty. Dopóki obiekty te pozostaną zaznaczone, po lewej stronie panelu *Control* (Sterowanie) widoczny będzie napis *Group* (Grupuj).

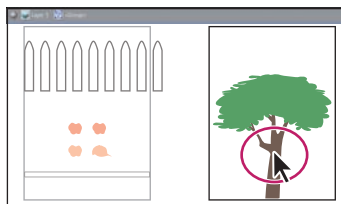
► **Wskazówka:** Aby zaznaczyć oddzielnie obiekty wchodzące w skład grupy, zaznacz ją, a następnie wyдай polecenie *Object/Ungroup* (Obiekt/Rozgrupuj).

- 4 Wyдай polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie).

Zastosowanie trybu izolacji

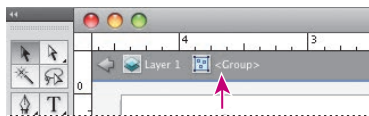
Tryb izolacji umożliwia wydzielenie grupy lub warstwy podrzędnej (tzw. podwarstwy) z obiektami, dzięki czemu można z łatwością zaznaczać i edytować obiekty znajdujące się w tej grupie lub warstwie, bez potrzeby ich rozgrupowania. Tryb ten stosuje się głównie podczas edytowania fragmentów dużych, rozbudowanych ilustracji. Podczas pracy w trybie izolacji nie trzeba się zastanawiać, na jakiej warstwie znajduje się dany obiekt, ani też ręcznie blokować lub ukrywać obiektów, których przypadkowego zmodyfikowania chciałbyś uniknąć. Wyizolowany obiekt będzie wyświetlony w kolorze, podczas gdy pozostała część ilustracji zostanie „przytłumiona”. Dzięki takiemu rozwiązaniu można błyskawicznie oszacować, która część projektu została wybrana do edycji.

- 1 Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) (☛) i kliknij zieloną koronę drzewa lub jego pień, aby zaznaczyć grupę.
- 2 Dwukrotnie kliknij pień, aby włączyć tryb izolacji.
- 3 Wyдай polecenie *View/ Fit All In Window* (Widok/Zmieść wszystko w oknie) i zauważ, że kolorystyka pozostałej części projektu została „przytłumiona” — program *Illustrator* sygnalizuje w ten sposób, że podczas edycji wybranych obiektów w trybie izolacji nie można zaznaczyć innych obiektów w projekcie.



► **Wskazówka:** W celu włączenia trybu izolacji możesz też zaznaczyć grupę obiektów przy użyciu narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) i kliknąć przycisk *Isolate Selected Object* (Wydziel zaznaczony obiekt) (⌘+I), znajdujący się w panelu *Control* (Sterowanie).

W górnej części okna dokumentu zostanie wówczas wyświetlona szara strzałka, a obok niej pojawią się napisy *Layer 1* i *<Group>* (*<grupa>*). Oznaczają one, że wyizolowana została grupa obiektów znajdująca się na 1. warstwie dokumentu. Więcej informacji o warstwach znajdziesz w rozdziale 8., „Warstwy”.



- 4 Naciśnij i przytrzymaj klawisz *Shift*, a następnie przesunąć pień nieco w prawo. Klawisz *Shift* narzuca ruch poziomy obiektu.

Po włączeniu trybu izolacji grupy są tymczasowo rozłączane, dzięki czemu można wygodnie edytować znajdujące się w nich obiekty.

- 5 Dwukrotnie kliknij poza obrębem wyodrębnionych obiektów, aby zakończyć pracę w trybie izolacji.
- 6 Kliknij zieloną koronę drzewa, aby ją zaznaczyć. Zauważ, że jest ona ponownie zgrupowana z pniem, a wszystkie inne obiekty znajdujące się w edytowanym projekcie można bez problemu zaznaczyć.
- 7 Wyдай polecenie *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*), a następnie polecenie *View/Fit Artboard in Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*).

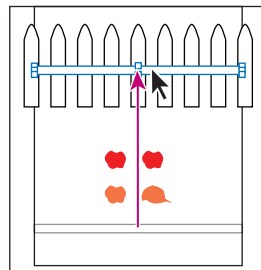
► Wskazówka:

W celu zakończenia pracy w trybie izolacji możesz też kliknąć szarą strzałkę znajdującą się w lewym górnym rogu okna dokumentu. W niektórych przypadkach trzeba będzie zrobić to kilkukrotnie. Tryb izolacji można też opuścić poprzez kliknięcie przycisku *Exit Isolation Mode* (*Wyjdź z trybu izolacji*) (🔍) w panelu *Control* (*Sterowanie*).

Dodawanie elementów do grupy

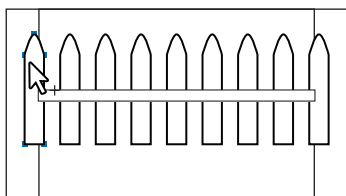
Grupy obiektów mogą być również zagnieżdżane wewnątrz innych grup, czyli, mówiąc prościej, można łączyć je w skomplikowane, większe struktury. Zapoznasz się z tym zagadnieniem, wykonując kolejne ćwiczenie.

- 1 Naciśnij przycisk *Previous* (*Poprzedni*) (◀), znajdujący się w lewym dolnym rogu okna dokumentu, aby przejść do poprzedniego obszaru roboczego ilustracji, w którym znajdują się obiekty tworzące ogrodzenie.
- 2 Za pomocą narzędzia *Selection* (*Zaznaczanie*) (🖱️) przeciągnij nad górną częścią sztachet, aby zaznaczyć wszystkie sztachety.
- 3 Wybierz polecenie *Object/Group* (*Obiekt/Grupuj*).
- 4 Wybierz opcję *Align To Artboard* (*Wyrównaj do obszaru roboczego*) z listy *Align To Selection* (*Wyrównaj do zaznaczenia*) (📏), po czym kliknij przycisk *Horizontal Align Center* (*Wyrównanie do środka w poziomie*) (⏸️), aby wyrównać grupę poziomo do środka obszaru roboczego. Anuluj zaznaczenie za pomocą polecenia *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*).
- 5 Naciśnij klawisz *Shift* i za pomocą narzędzia *Selection* (*Zaznaczanie*) przeciągnij biały prostokąt znajdujący się w dolnej części obszaru roboczego w górną część sztachet ogrodzenia. Nie musisz zwracać szczególnej uwagi na ostateczne wyrównanie.

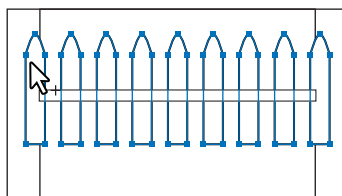


- 6 Naciśnij klawisz *Shift* i kliknij jedną ze sztachet, aby zaznaczyć grupę.
- 7 Ponownie wybierz polecenie *Object/Group* (*Obiekt/Grupuj*).
Poprzednia grupa została w ten sposób umieszczona w nowej. Zagnieżdżanie grup to technika dość powszechnie stosowana podczas projektowania złożonych ilustracji, pozwalająca na uporządkowanie zawartości tematycznie.
- 8 Anuluj zaznaczenie za pomocą polecenia *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*).
- 9 Włącz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) i kliknij dowolny ze zgrupowanych obiektów. W ten sposób zaznaczysz je wszystkie.
- 10 Kliknij poza zaznaczonymi obiektami, w pustym miejscu obszaru roboczego, by anulować istniejące zaznaczenie.
- 11 Kliknij przycisk narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) (⌘) w panelu *Tools* (*Narzędzia*) i nie zwalniając przycisku myszy, przeciągnij kursorem w prawo, by włączyć narzędzie *Group Selection* (*Zaznaczanie grupowe*) (⌘). Narzędzie to pozwala na dodanie grupy źródłowej do bieżącego zaznaczenia.
- 12 Kliknij sztachetę na końcu po lewej stronie. Jeśli klikniesz ją jeszcze raz, to zaznaczona zostanie grupa, w której sztacheta ta się znajduje. Przy użyciu narzędzia *Group Selection* (*Zaznaczanie grupowe*) można dodawać do zaznaczenia następne grupy, w kolejności ich tworzenia.

► **Wskazówka:**
Po trzecim kliknięciu zaznaczony zostałby biały prostokąt.



Kliknij, aby zaznaczyć sztachetę



Kliknij ponownie, aby zaznaczyć grupę źródłową

- 13 Wyдай polecenie *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*).
- 14 Kliknij dowolny obiekt z grupy przy użyciu narzędzia *Selection* (*Zaznaczanie*). Wyдай polecenie *Object/Ungroup* (*Obiekt/Rozgrupuj*), aby rozgrupować obiekty, a następnie polecenie *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*).
- 15 Kliknij jedną ze sztachet, aby ją zaznaczyć; zwróć uwagę, że są one nadal zgrupowane.
- 16 Wyдай polecenie *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*).

● **Uwaga:** Aby rozgrupować wszystkie zaznaczone obiekty, wyдай dwukrotnie polecenie *Object/Ungroup* (*Obiekt/Rozgrupuj*).

Rozmieszczenie obiektów

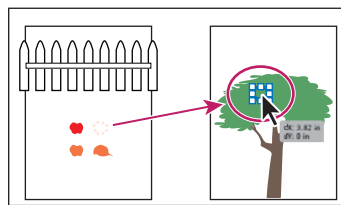
W trakcie tworzenia obiektów w programie Illustrator, są one umieszczane jeden nad drugim na obszarze roboczym, poczynawszy od pierwszego utworzonego obiektu. Kolejność ich ułożenia (zwana kolejnością ułożenia na stosie) decyduje o tym, jakie obiekty będą przesłaniać inne. Kolejność tę można zmienić za pomocą panelu *Layers* (*Warstwy*) lub poleceń z grupy *Object/Arrange* (*Obiekt/Ułóż*).

Zmiana rozmieszczenia obiektów

Nauczysz się teraz korzystać z poleceń służących do rozmieszczania obiektów, aby zmienić kolejność na stosie.

- 1 Włącz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) () i kliknij czerwone jabłko, aby je zaznaczyć.
- 2 Wyдай polecenie *View/Fit All In Window* (*Widok/Zmieść wszystko w oknie*), aby dopasować obydwa obszary robocze do rozmiarów ekranu.
- 3 Przeciągnij zaznaczone jabłko nad koronę drzewa. Zwolnij przycisk myszy i zauważ, że jabłko znalazło się pod spodem korony. Pozostało jednak zaznaczone.

Przyczyną takiego zachowania jest fakt, że jabłko zostało prawdopodobnie utworzone wcześniej niż kształt korony drzewa.
W związku z tym znajduje się ono niżej na stosie.
- 4 Upewnij się, że jabłko jest nadal zaznaczone, po czym wyдай polecenie *Object/Arrange/Bring to Front* (*Obiekt/Ułóż/Przesuń na wierzch*). Polecenie to przeniesie jabłko na początek stosu, dzięki czemu znajdzie się ono na wierzchu wszystkich obiektów.



O rozmieszczaniu obiektów

W miarę tworzenia coraz bardziej złożonych ilustracji, z pewnością natkniesz się na sytuację, kiedy konieczne będzie przesunięcie obiektu przed lub pod inny obiekt. Skorzystaj wówczas z poniższych wskazówek:

- Aby przesunąć obiekt na wierzch lub pod spód wszystkich obiektów wchodzących w skład ilustracji, zaznacz go i wyдай polecenie *Object/Arrange/Bring to Front* (*Obiekt/Ułóż/Przesuń na wierzch*) lub *Object/Arrange/Send to Back* (*Obiekt/Ułóż/Przesuń na spód*).
- Aby przesunąć obiekt o jedną pozycję — nad lub pod inny obiekt — wyдай polecenie *Object/Arrange/Bring Forward* (*Obiekt/Ułóż/Przesuń do przodu*) lub *Object/Arrange/Send Backward* (*Obiekt/Ułóż/Przesuń do tyłu*).

— na podstawie systemu pomocy programu Illustrator

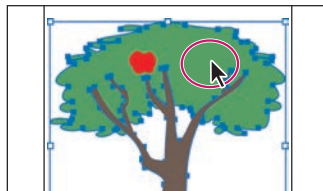
Zaznaczanie obiektów znajdujących się pod spodem

Kiedy umieszczasz obiekty jeden nad drugim, czasem trudno jest później zaznaczyć obiekty znajdujące się pod spodem. W kolejnym ćwiczeniu nauczysz się zaznaczać obiekt znajdujący się pod innymi obiektami.

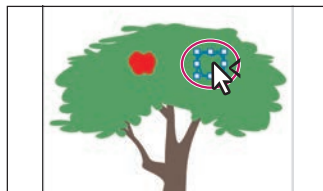
- 1 Za pomocą narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) (☞) zaznacz drugie czerwone jabłko znajdujące się na lewym obszarze roboczym i przeciągnij je nad koronę drzewa znajdującą się na prawym obszarze roboczym. Zwolnij klawisz myszy.

Zwróć uwagę na to, że jabłko pozornie zniknęło. Znalazło się ono pod spodem korony, ale pozostało zaznaczone. Tym razem usuniesz zaznaczenie jabłka, a następnie zaznaczysz je ponownie poprzez obiekt znajdujący się na wierzchu.

- 2 Kliknij ponownie czerwone jabłko. Zauważ, że zamiast jabłka zaznaczona została grupa drzewa.



- 3 Nie zmieniaj pozycji kursora — powinien się on znajdować nad ukrytym jabłkiem. Naciśnij i przytrzymaj klawisz *Ctrl* (Windows) lub *Cmd* (Mac OS) i kliknij. Zwróć uwagę na nawias ostry, który został wyświetlony obok końcówki kursora (☞). Kliknij ponownie, aby zaznaczyć jabłko.



- 4 Wyдай polecenie *Object/Arrange/Bring to Front* (Obiekt/Ułóż/Przesuń na wierzch), aby przesunąć jabłko nad koronę drzewa.
- 5 Wyдай polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie).

Uwaga: Aby zaznaczyć ukryte jabłko, upewnij się, że klikasz w miejscu, w którym jest ono nakryte koroną drzewa. W przeciwnym przypadku nie zostanie ono zaznaczone.

Uwaga: Obok końcówki kursora, podczas zaznaczania obiektu znajdującego się pod spodem, może zostać wyświetlony znak plus. Taka sytuacja jest prawidłowa.

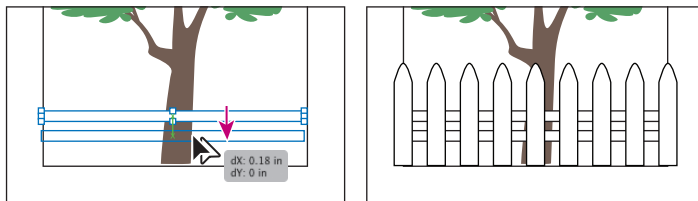
Ukrywanie obiektów

Podczas pracy z bardzo skomplikowaną ilustracją zaznaczanie wybranych obiektów może być bardzo trudne. W tym przykładzie połączymy wszystkie już poznane techniki z kilkoma nowymi funkcjami, które ułatwiają zaznaczanie właściwych elementów projektu.

- 1 Za pomocą narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) (☞) przeciągnij zaznaczenie nad sztachtami ogrodzenia oraz białym prostokątem, aby je zaznaczyć. Przeciągnij zaznaczone obiekty w dolną część prawej przestrzeni roboczej, na której znajduje się drzewo.
- 2 Wyдай polecenie *Object/Arrange/Bring to Front* (Obiekt/Ułóż/Przesuń na wierzch).
- 3 Wyдай polecenie *Fit Artboard in Window* (Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie).
- 4 Kliknij w dowolnym miejscu, aby usunąć zaznaczenie obiektów, a następnie kliknij biały prostokąt znajdujący się na wierzchu grupy sztachet. Wyдай polecenie *Object/Arrange/Send Backward* (Obiekt/Ułóż/Przesuń do tyłu). Możliwe, że konieczne będzie wydanie tego polecenia kilkakrotnie, zanim prostokąt znajdzie

się pod spodem grupy sztachet. Wydad polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie).

- 5 Za pomocą narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) (⌘) zaznacz grupę sztachet i ukryj ją, korzystając z polecenia *Object/Hide/Selection* (Obiekt/Ukryj/Zaznaczenie). Dzięki ukryciu grupy zaznaczenie znajdujących się pod spodem obiektów będzie znacznie łatwiejsze.
- 6 Zaznacz biały prostokąt. Naciśnij i przytrzymaj klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i przeciągnij prostokąt w dół, aby go powielić.
- 7 Wybierz polecenie *Object/Show All* (Obiekt/Pokaż w), by ponownie wyświetlić ukrytą uprzednio grupę sztachet.

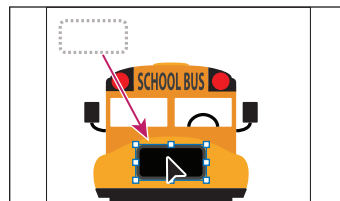


- 8 Wydad polecenie *File/Save* (Plik/Zapisz), aby zapisać plik, a następnie wydaj polecenie *File/Close* (Plik/Zamknij).

Stosowanie technik zaznaczania

Jak już wcześniej wspomniano, zaznaczanie obiektów to niezwykle istotny aspekt pracy z programem Illustrator. W dalszej części tej lekcji zapoznasz się z praktycznymi aspektami stosowania technik, które zostały omówione w poprzednich ćwiczeniach, oraz kilkoma innymi ciekawymi opcjami i możliwościami związanymi z zaznaczaniem obiektów.

- 1 Wydad polecenie *File/Open* (Plik/Otwórz) i otwórz plik *L2start_2.ai* znajdujący się w folderze *Lesson02*, skopiowanym wraz z innymi materiałami do folderu *Lessons* na dysku twardym Twojego komputera.
- 2 Wydad polecenie *View/Fit All In Window* (Widok/Zmieść wszystko w oknie). W drugim obszarze roboczym (z prawej strony) znajduje się ukończona ilustracja. Z kolei w pierwszym obszarze roboczym (z lewej strony) znajdują się elementy nieukończonej jeszcze grafiki.
- 3 Wydad polecenie *View/Fit Artboard in Window* (Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie), aby dopasować rozmiar pierwszego obszaru roboczego do wielkości ekranu. Wyłącz opcję *View/Smart Guides* (Widok/Inteligentne linie pomocnicze), aby ukryć na chwilę linie pomocnicze.
- 4 Za pomocą narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) (⌘) zaznacz czarny zaokrąglony prostokąt znajdujący się w lewym górnym rogu ilustracji i przeciągnij go ponad przedni fragment autobusu, tak jak przedstawia rysunek.



5 Za pomocą narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) zaznacz czarny półokrągły kształt znajdujący się w prawej górnej części obszaru roboczego i przeciągnij nad pierwszą szybę autobusu w miejsce, w którym powinna się znaleźć kierownica.

6 Za pomocą narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) przeciągnij nad kursorem w poprzek kształtów (okręgów) przedstawiających reflektory, znajdujących się w prawym dolnym rogu obszaru roboczego. Po ich zaznaczeniu wydaj polecenie *Object/Group* (Obiekt/Grupuj).

7 Przeciągnij środek grupy przedstawiającej reflektor i umieść ją z prawej strony czarnego zaokrąglonego prostokąta.

8 Dwukrotnie kliknij wewnątrz grupy, aby wyodrębnić ją w trybie izolacji. Kliknij i przesun białą kropkę w taki sposób, by wypośrodkować go względem pozostałych kształtów. Wydaj polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie).

9 Naciśnij klawisz *Esc*, aby zakończyć pracę w trybie izolacji.

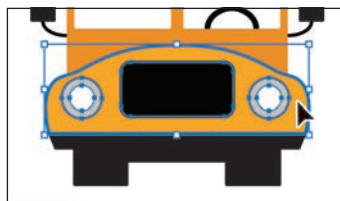
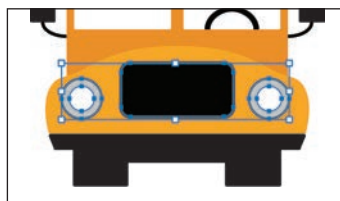
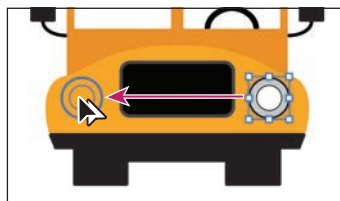
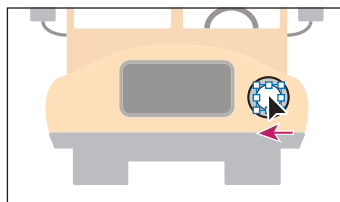
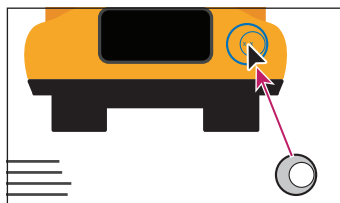
10 Naciśnij i przytrzymaj kombinację klawiszy *Alt+Shift* (Windows) lub *Option+Shift* (Mac OS) i za pomocą narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) przeciągnij reflektor w lewo, aby go powielić. Zwolnij przycisk myszy oraz przytrzymywane klawisze.

11 Zaznacz zaokrąglony prostokąt oraz prawy reflektor przy użyciu narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) i klawisza *Shift*. Zaznaczone zostaną wszystkie trzy obiekty.

12 Wybierz opcję *Align to Selection* (Wyrównaj do zaznaczenia) z listy przycisku *Align To Selection* (Wyrównaj do zaznaczenia) () , a następnie kliknij przycisk *Horizontal Distribute Center* (Rozmieszczenie do środka w poziomie) ().

13 Wydaj polecenie *Object/Group* (Obiekt/Grupuj).

14 Zaznacz pomarańczowy kształt znajdujący się pod zaznaczoną grupą przy użyciu narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) i klawisza *Shift*. Ponownie kliknij pomarańczowy kształt, aby stał się on obiektem kluczowym. Kliknij przycisk *Horizontal Align Center* (Wyrównanie do środka w poziomie) (), a następnie przycisk *Vertical Align Center* (Wyrównanie do środka w pionie) (), aby wyrównać położenie zaokrąglonego prostokąta



Uwaga:
Przeciąganie kształtu za pomocą uchwycenia jego środka pozwala uniknąć przypadkowego kliknięcia któregoś z uchwytów ramki zaznaczenia i zmiany kształtu obiektu.

względem pomarańczowego obiektu. Wydad polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie).

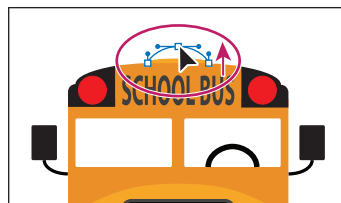
► **Wskazówka:**

Blokowanie obiektów to ważne polecenie które zapobiega zaznaczaniu i edycji obiektów. Można z niego korzystać w połączeniu z ukrywaniem obiektów.

● **Uwaga:** Jeśli w panelu *Control* (Sterowanie) nie zostały wyświetlone opcje panelu *Align* (Wyrównaj), kliknij napis *Align* (Wyrównaj) w panelu *Control* (Sterowanie) lub wydaj polecenie *Window/Align* (Okno/Wyrównaj).

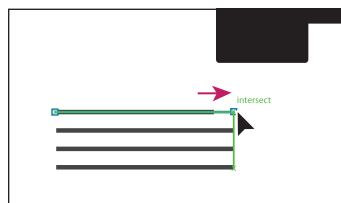
● **Uwaga:** Jeśli chcesz, możesz wyświetlić inteligentne linie pomocnicze (należy wydać polecenie *View/Smart Guides* (Widok/Inteligentne linie pomocnicze)). Dzięki temu przeciągnięcie grupy linii nad przednią część autobusu będzie łatwiejsze. Kiedy tego dokonasz, możesz wyrównać grupę z pozostałymi obiektami.

- 15 Za pomocą narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) zaznacz grupę obiektów zawierającą reflektory. Wydad polecenie *Object/Lock/Selection* (Obiekt/Zablokuj/Zaznaczenie), aby zablokować położenie tych elementów. Nie będzie można ponownie ich zaznaczyć aż do chwili wydania polecenia *Object/Unlock All* (Obiekt/Odblokuj wszystko). Na razie powinny one pozostać zablokowane.



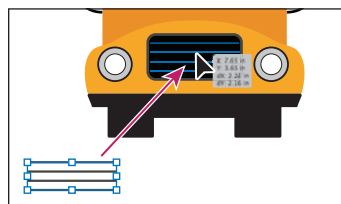
- 16 Włącz narzędzie *Zoom* (Lupka) (🔍) w panelu *Tools* (Narzędzia) i kliknij trzykrotnie pomarańczowy zaokrąglony kształt na dachu autobusu, powyżej napisu *SCHOOL BUS*.
- 17 Włącz narzędzie *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie) (👉) i zaznacz górny punkt kontrolny wspomnianego kształtu, po czym przeciągnij go w górę, aby go powiększyć.
- 18 Kliknij dwukrotnie przycisk narzędzia *Hand* (Rączka) (🖱️), aby dopasować powiększenie obszaru roboczego do rozmiarów okna.
- 19 Włącz narzędzie *Zoom* (Lupka) (🔍) i kliknij trzykrotnie 4 linie znajdujące się w lewym dolnym rogu, aby powiększyć ten fragment ilustracji.
- 20 Za pomocą narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) (🖱️) przeciągnij zaznaczenie wokół czterech linii, aby je zaznaczyć.
- 21 Kliknij przycisk *Horizontal Align Left* (Wyrównanie do lewej w poziomie) (⌂).
- 22 Wydad polecenie *View/Smart Guides* (Widok/Inteligentne linie pomocnicze).

- 23 Za pomocą narzędzia *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie) (👉) kliknij prawy punkt kontrolny górnej krótszej linii, a następnie przeciągnij go w prawo, aby jego długość była równa długości pozostałych linii.



- 24 Za pomocą narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) przeciągnij zaznaczenie wokół czterech linii, aby je zaznaczyć. Wydad polecenie *Object/Group* (Obiekt/Grupuj).
- 25 Kliknij dwukrotnie przycisk narzędzia *Hand* (Rączka) (🖱️), aby dopasować powiększenie obszaru roboczego do rozmiarów okna.

- 26 Za pomocą narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) przeciągnij grupę linii, aby umieścić je nad zaokrąglonym prostokątem, między reflektorami. Zauważ, że konieczne jest uchwycenie jednej z linii, a nie przestrzeni między nimi, aby przesunąć grupę.



- 27 Wyдай polecenie *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*).
- 28 Wyдай polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*), a następnie *File/Close* (*Plik/Zamknij*).

Propozycje samodzielnych ćwiczeń

- 1 Wyдай polecenie *File/Open* (*Plik/Otwórz*), aby otworzyć plik *L2start_3.ai* znajdujący się w podfolderze *Lesson02*, w folderze *Lessons* na Twoim dysku twardym.
- 2 Rozpocznij ćwiczenie od powielenia rysunku gwiazdki. Gwiazdkę tę należy kilkukrotnie skopiować przy użyciu klawisza *Alt* lub *Option*.
- 3 Zmień wygląd poszczególnych kopii gwiazdki przy użyciu różnego rodzaju wypełnień i obrysów, a następnie poeksperymentuj z ich zaznaczaniem, wydając polecenie *Select/Same* (*Zaznacz/Jednakowe*) lub za pomocą poleceń z menu *Select Similar Objects* (*Zaznacz obiekty podobne*) , znajdującego się w panelu *Control* (*Sterowanie*).
- 4 Zaznacz trzy gwiazdki w dokumencie i wypróbuj kilka wariantów rozmieszczania, dostępnych w panelu *Control* (*Sterowanie*) w sekcji *Align* (*Wyrównaj*).
- 5 Zaznacz trzy gwiazdki i kliknij jedną z nich, aby nadać jej rolę obiektu kluczowego. Wyrównaj pozostałe zaznaczone gwiazdki względem obiektu kluczowego przy użyciu ustawień zgromadzonych w panelu *Align* (*Wyrównaj*).
- 6 Pozostaw gwiazdki zaznaczone i wydaj polecenie *Object/Group* (*Obiekt/Grupuj*).
- 7 Włącz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) i dwukrotnie kliknij jedną z gwiazdek w grupie, aby włączyć tryb izolacji. Przeskaluj wybrane gwiazdki, posługując się obwiedniami. Naciśnij klawisz *Esc*, aby zakończyć pracę w trybie izolacji.
- 8 Zamknij dokument i nie zapisuj go.

Pytania kontrolne

- 1 W jaki sposób zaznaczyć obiekt bez wypełnienia?
- 2 Opisz dwa sposoby zaznaczania wybranego obiektu należącego do pewnej grupy, które nie wymagają zastosowania polecenia *Object/Ungroup* (Obiekt/Rozgrupuj).
- 3 W jaki sposób edytować kształt obiektu?
- 4 Co warto zrobić po przygotowaniu pracochłonnego zaznaczenia, które może się przydać podczas dalszej pracy nad projektem?
- 5 Jak sobie poradzić w sytuacji, gdy jakiś obiekt blokuje możliwość zaznaczenia innego obiektu? Opisz dwa rozwiązania problemu.
- 6 Co należy zrobić w panelu *Align* (Wyrównaj) lub w panelu *Control* (Sterowanie) jeszcze przed wybraniem jednego z wariantów wyrównania, jeśli wyrównanie to ma nastąpić względem obszaru roboczego?

Odpowiedzi

- 1 W celu zaznaczenia obiektów, które nie mają wypełnienia, należy kliknąć ich obrys lub przeciągnąć nad nimi zaznaczenie.
- 2 Pojedynczy element wchodzący w skład grupy można zaznaczyć przy użyciu narzędzia *Group Selection* (Zaznaczanie grupowe) — w tym celu należy go kliknąć (wystarczy jeden raz). W analogiczny sposób można też dodać do zaznaczenia kolejne obiekty należące do tej samej lub innej grupy. W rozdziale 8., „Warstwy”, zgromadzone są szczegółowe wskazówki i informacje dotyczące zaznaczania obiektów przy użyciu warstw, które bardzo ułatwiają przetwarzanie i edycję skomplikowanych projektów. Prócz tego wybrany obiekt należący do jakiejś grupy można dwukrotnie kliknąć, aby wyodrębnić go w trybie izolacji, który umożliwia zmianę kształtu i innych właściwości wybranego obiektu niezależnie od pozostałych należących do tej samej grupy. Pracę w trybie izolacji można zakończyć przy użyciu klawisza Esc lub poprzez dwukrotne kliknięcie poza obrębem grupy.
- 3 Przy użyciu narzędzia *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie) można zaznaczyć jeden lub więcej punktów kontrolnych obiektu i w dowolny sposób zmienić jego kształt.
- 4 Dowolne zaznaczenie, które może przydać się w przyszłości, można zapisać za pomocą polecenia *Select/Save Selection* (Zaznacz/Zapisz zaznaczenie). Po nadaniu zaznaczeniu nazwy będzie można łatwo je odtworzyć przy użyciu menu *Select* (Zaznacz).

- 5 Jeśli jakiś fragment ilustracji blokuje dostęp do obiektu przeznaczonego do zaznaczenia, to można ukryć przeszkadzający element za pomocą polecenia *Object/Hide/Selection* (*Obiekt/Ukryj/Zaznaczenie*). Obiekt taki nie zostanie usunięty i będzie można w każdej chwili ponownie go wyświetlić poleceniem *Object/Show All* (*Obiekt/Pokaż w*). Kolejny sposób polega na zaznaczeniu obiektu znajdującego się poniżej, za pomocą narzędzia *Selection* (*Zaznaczenie*). Naciśnij i przytrzymaj klawisz *Ctrl* (Windows) lub *Cmd* (Mac OS), po czym kliknij obiekty, które blokują dostęp do obiektu, który chcemy zaznaczyć.
- 6 Należy w tym celu najpierw włączyć opcję *Align To Artboard* (*Wyrównaj do obszaru roboczego*).



ADOBE ILLUSTRATOR CS5/CS5 PL

OFICJALNY PODRĘCZNIK

Na rynku programów do obróbki grafiki wektorowej trwa zacięta walka. Wśród potencjalnych zwycięzców szczególnie wyróżnia się Adobe Illustrator. Wersja CS5 wprowadza szereg nowości, które przybliżają ją do ideału — wśród nich między innymi łatwiejsze rysowanie w perspektywie. Co sprawia, że program ten cieszy się taką popularnością wśród grafików? Możliwości — rozbudowane narzędzia rysunkowe, idealny system zarządzania kolorami, świetne efekty specjalne oraz gwarancja, że każda kolejna wersja będzie jeszcze lepsza.

Książka, którą trzymasz w rękach, stanowi najlepszy podręcznik do nauki tego programu. Opracowana została przez specjalistów z firmy Adobe, a to gwarancja najwyższej jakości. W trakcie lektury dowiesz się, jak rozpocząć pracę z Illustratorem oraz jak zorganizować przestrzeń roboczą w taki sposób, aby praca w tym programie była efektywna. W kolejnych rozdziałach przeczytasz o takich zagadnieniach, jak tworzenie i edycja kształtów, praca z elementami tekstowymi, wykorzystanie warstw oraz przygotowywanie prac do wydruku. Ponadto nauczysz się korzystać z palety kolorów, wyrównywać obiekty oraz stosować efekty specjalne. Podręcznik ten pozwoli Ci w pełni opanować najnowszą wersję Adobe Illustratora!

- Nowości w wersji CS5
- Podstawy pracy z Illustratorem
- Organizacja przestrzeni roboczej
- Zaznaczanie i wyrównywanie elementów
- Tworzenie i edycja kształtów
- Przekształcanie obiektów
- Zarządzanie kolorami
- Wykorzystanie narzędzi do rysowania w perspektywie
- Przetwarzanie tekstu
- Łączenie kolorów i kształtów
- Przygotowanie dokumentów do publikacji

Najlepszy podręcznik do nauki Adobe Illustratora CS5!



Helion

Sprawdź najnowsze promocje:

🔴 <http://helion.pl/promocje>

Książki najchętniej czytane:

🔴 <http://helion.pl/bestsellery>

Zamów informacje o nowościach:

🔴 <http://helion.pl/nowosci>

Helion SA

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel.: 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

<http://helion.pl>

helion.pl
księgarnia
internetowa

Nr katalogowy: 5870



Księgarnia internetowa:

<http://helion.pl>



Zamówienia telefoniczne:

0 801 339900



0 601 339900

Cena 84,90 zł

ISBN 978-83-246-2917-6



9 788324 629176

Informatyka w najlepszym wydaniu