

Helion



# Adobe® Illustrator® CS6/CS6 PL

zawiera  
**CD-ROM**



## OFICJALNY PODRĘCZNIK

Sprawdź, co nowego kryje wersja CS6!

Tytuł oryginału: Adobe Illustrator CS6 Classroom in a Book

Tłumaczenie: Joanna Zatorska na podstawie tekstu Piotra Cieślaka

ISBN: 978-83-246-6428-3

Authorized translation from the English language edition, entitled:  
ADOBE ILLUSTRATOR CS6 CLASSROOM IN A BOOK; ISBN 032182248X;  
by the Adobe Creative Team; published by Pearson Education, Inc, publishing as Adobe Press.  
Copyright © 2012 by Adobe Systems, Incorporated.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc.

Polish language edition published by HELION S.A. Copyright © 2013.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Wydawnictwo HELION dołożyło wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie bierze jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Wydawnictwo HELION nie ponosi również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Wydawnictwo HELION  
ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE  
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63  
e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)  
WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie/ilcs60>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- Kup książkę
- Poleć książkę
- Oceń książkę

- Księgarnia internetowa
- Lubię to! » Nasza społeczność

# SPIS TREŚCI

|                                                                                                           |               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| <b>ZACZYNAMY</b>                                                                                          | <b>1</b>      |
| Seria Oficjalny podręcznik .....                                                                          | 1             |
| Niezbędna wiedza .....                                                                                    | 1             |
| Instalowanie programu .....                                                                               | 2             |
| Czcionki użyte w ćwiczeniach .....                                                                        | 2             |
| Kopiowanie plików z płyty CD dołączonej do książki .....                                                  | 2             |
| Przywracanie ustawień domyślnych .....                                                                    | 3             |
| Aby usunąć bieżące ustawienia programu Illustrator .....                                                  | 4             |
| Aby odtworzyć zapisane wcześniej ustawienia po ukończeniu wszystkich ćwiczeń ....                         | 4             |
| Inne źródła informacji .....                                                                              | 4             |
| Certyfikaty Adobe .....                                                                                   | 6             |
| Wyszukiwanie aktualizacji .....                                                                           | 7             |
| <br><b>CO NOWEGO W PROGRAMIE ILLUSTRATOR CS6?</b>                                                         | <br><b>8</b>  |
| Wydajny i elastyczny interfejs .....                                                                      | 8             |
| Możliwość regulacji jasności interfejsu użytkownika .....                                                 | 9             |
| Funkcja Image Trace (Obrys obrazu) .....                                                                  | 9             |
| Tworzenie wzorów .....                                                                                    | 10            |
| System wydajności Merkury .....                                                                           | 10            |
| Gradient na obrysie .....                                                                                 | 11            |
| Inne udoskonalenia .....                                                                                  | 11            |
| <br><b>SZYBKI KURS ZAPOZNAWCZY Z PROGRAMEM ADOBE ILLUSTRATOR CS6</b>                                      | <br><b>12</b> |
|  Tematyka lekcji ..... | 12            |
| Zaczynamy .....                                                                                           | 14            |
| Praca z obszarami roboczymi .....                                                                         | 14            |
| Tworzenie kształtów i linii .....                                                                         | 15            |
| Stosowanie kolorów .....                                                                                  | 16            |
| Praca z narzędziem Shape Builder (Generator kształtów) .....                                              | 17            |
| Praca z narzędziem Width (Szerokość) .....                                                                | 18            |

|                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| Tworzenie i edycja gradientów .....                             | 19 |
| Umieszczanie obrazów Photoshopa w programie Illustrator .....   | 20 |
| Zastosowanie funkcji Image Trace (Obrys obrazu) .....           | 21 |
| Obsługa panelu Color Guide (Wzornik kolorów) .....              | 22 |
| Tworzenie i stosowanie wzorków .....                            | 22 |
| Praca z tekstem .....                                           | 24 |
| Tryby rysowania .....                                           | 24 |
| Korzystanie z pędzli .....                                      | 25 |
| Obsługa panelu Appearance (Wygląd) oraz tworzenie efektów ..... | 26 |
| Praca z obrysami .....                                          | 28 |
| Wyrównywanie obiektów .....                                     | 29 |
| Tworzenie perspektywy .....                                     | 30 |
| Praca z symbolami .....                                         | 31 |

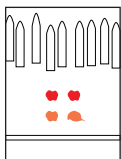
## 1 **NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE O PRZESTRZENI ROBOCZEJ** **32**



|                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------|----|
| Tematyka lekcji .....                                       | 32 |
| Zaczynamy .....                                             | 34 |
| Obsługa przestrzeni roboczej programu .....                 | 36 |
| Dopasowanie jasności interfejsu użytkownika .....           | 37 |
| Obsługa panelu Tools (Narzędzia) .....                      | 38 |
| Panel Control (Sterowanie) .....                            | 41 |
| Praca z panelami .....                                      | 42 |
| Resetowanie i zapisywanie przestrzeni roboczej .....        | 46 |
| Obsługa menu paneli .....                                   | 47 |
| Zmienianie widoku ilustracji .....                          | 48 |
| Zastosowanie poleceń z menu View (Widok) .....              | 48 |
| Korzystanie z narzędzia Zoom (Lupka) .....                  | 49 |
| Przewijanie dokumentu .....                                 | 50 |
| Oglądanie projektu .....                                    | 51 |
| Obsługa wielu obszarów roboczych .....                      | 52 |
| Obsługa panelu Navigator (Nawigator) .....                  | 55 |
| Zastosowanie miarek .....                                   | 56 |
| Rozmieszczanie dokumentów .....                             | 57 |
| Grupy dokumentów .....                                      | 60 |
| Wyszukiwanie zasobów dotyczących programu Illustrator ..... | 62 |

## 2 ZAZNACZANIE I WYRÓWNYWANIE

64



|                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------|----|
| Tematyka lekcji .....                                       | 64 |
| Zaczynamy .....                                             | 66 |
| Zaznaczanie obiektów .....                                  | 66 |
| Obsługa narzędzia Selection (Zaznaczanie) .....             | 66 |
| Narzędzie Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie) ..... | 68 |
| Zaznaczanie przy użyciu ramki zaznaczenia .....             | 69 |
| Zaznaczanie za pomocą narzędzia Magic Wand (Różdżka) .....  | 70 |
| Zaznaczanie podobnych obiektów .....                        | 71 |
| Wyrównywanie obiektów .....                                 | 72 |
| Wyrównywanie obiektów względem siebie .....                 | 72 |
| Wyrównywanie do obiektu kluczowego .....                    | 72 |
| Wyrównywanie punktów .....                                  | 73 |
| Rozmieszczanie obiektów .....                               | 74 |
| Wyrównywanie obiektów względem obszaru roboczego .....      | 74 |
| Zastosowanie grup .....                                     | 75 |
| Grupowanie elementów .....                                  | 75 |
| Zastosowanie trybu izolacji .....                           | 76 |
| Dodawanie elementów do grupy .....                          | 76 |
| Rozmieszczenie obiektów .....                               | 78 |
| Zmiana rozmieszczenia obiektów .....                        | 78 |
| Zaznaczanie obiektów znajdujących się pod spodem .....      | 79 |
| Ukrywanie obiektów .....                                    | 79 |
| Stosowanie technik zaznaczania .....                        | 80 |

## 3 TWORZENIE I EDYCJA KSZTAŁTÓW

84



|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| Tematyka lekcji .....                           | 84 |
| Zaczynamy .....                                 | 86 |
| Tworzenie nowego dokumentu .....                | 86 |
| Tworzenie i edytowanie prostych kształtów ..... | 88 |
| Tryby rysowania .....                           | 89 |
| Rysowanie prostokątów .....                     | 89 |
| Tworzenie prostokątów zaokrąglonych .....       | 93 |
| Tworzenie elips .....                           | 94 |
| Tworzenie wielokątów .....                      | 95 |
| Tryb Draw Behind (Rysuj z tyłu) .....           | 96 |



|                                                                            |     |
|----------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tworzenie gwiazd .....                                                     | 97  |
| Zmiana szerokości i wyrównania obrysów .....                               | 98  |
| Edytowanie segmentów linii .....                                           | 99  |
| Łączenie ścieżek .....                                                     | 101 |
| Zastosowanie narzędzia Width (Szerokość) .....                             | 102 |
| Zamiana konturów na obiekty .....                                          | 105 |
| Łączenie i edycja obiektów .....                                           | 107 |
| Obsługa narzędzia Shape Builder (Generator kształtów) .....                | 107 |
| Obsługa efektów typu Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek) .....               | 109 |
| Zastosowanie trybów kształtu .....                                         | 110 |
| Tryb Draw Inside (Rysuj wewnątrz) .....                                    | 112 |
| Edycja obiektów narysowanych wewnątrz .....                                | 113 |
| Zastosowanie narzędzia Eraser (Gumka) .....                                | 115 |
| Tworzenie kształtów przy użyciu polecenia Image Trace (Obrys obrazu) ..... | 116 |
| Porządkowanie obrysowanej grafiki .....                                    | 118 |

## 4 PRZEKSZTAŁCANIE OBIEKTÓW 120



|                                                                   |     |
|-------------------------------------------------------------------|-----|
| Tematyka lekcji .....                                             | 120 |
| Zaczynamy .....                                                   | 122 |
| Zastosowanie i obsługa obszarów roboczych .....                   | 123 |
| Dodawanie nowych obszarów roboczych w dokumencie .....            | 123 |
| Edytowanie obszarów roboczych .....                               | 124 |
| Zmiana nazw obszarów roboczych .....                              | 127 |
| Zmiana kolejności obszarów roboczych .....                        | 128 |
| Przekształcanie obiektów .....                                    | 129 |
| Zastosowanie miarek i linii pomocniczych .....                    | 129 |
| Skalowanie obiektów .....                                         | 130 |
| Odbijanie obiektów .....                                          | 132 |
| Obracanie obiektów .....                                          | 134 |
| Zniekształcanie obiektów .....                                    | 135 |
| Pochylanie obiektów .....                                         | 136 |
| Precyzyjne rozmieszczanie obiektów .....                          | 137 |
| Zmiana perspektywy .....                                          | 140 |
| Przeprowadzanie kilku przekształceń .....                         | 141 |
| Zastosowanie efektu Free Distort (Zniekształcanie swobodne) ..... | 142 |

## 5 RYSOWANIE PRZY UŻYCIU PIÓRA I OŁÓWKA 144



|                                                     |     |
|-----------------------------------------------------|-----|
| Tematyka lekcji .....                               | 144 |
| Zaczynamy .....                                     | 146 |
| Zapoznanie z narzędziem Pen (Pióro) .....           | 146 |
| Rysowanie linii prostych .....                      | 148 |
| Tworzenie linii krzywych .....                      | 150 |
| Tworzenie krzywej .....                             | 151 |
| Przekształcanie punktów gładkich w narożne .....    | 153 |
| Rysowanie skrzypiec .....                           | 156 |
| Kreślenie krzywych .....                            | 156 |
| Wybieranie krzywej .....                            | 156 |
| Rysowanie zakrzywionej ścieżki .....                | 157 |
| Rysowanie krzywych zamkniętych .....                | 158 |
| Rysowanie kształtu pudła skrzypiec .....            | 159 |
| Rysowanie strun .....                               | 161 |
| Rozdzielanie ścieżki .....                          | 162 |
| Dodawanie strzałek .....                            | 162 |
| Tworzenie linii przerywanej .....                   | 164 |
| Edytowanie krzywych .....                           | 165 |
| Usuwanie i dodawanie punktów węzłowych .....        | 166 |
| Przekształcanie punktów gładkich i narożnych .....  | 168 |
| Rysowanie narzędziem Pencil (Ołówek) .....          | 170 |
| Edytowanie ścieżek narzędziem Pencil (Ołówek) ..... | 171 |
| Ostatni etap pracy nad rysunkiem skrzypiec .....    | 172 |
| Składanie poszczególnych elementów .....            | 172 |
| Kolorowanie ilustracji .....                        | 174 |

## 6 KOLOR I MALOWANIE 176



|                                                       |     |
|-------------------------------------------------------|-----|
| Tematyka lekcji .....                                 | 176 |
| Zaczynamy .....                                       | 178 |
| Podstawowe informacje o kolorze .....                 | 178 |
| Tryby koloru .....                                    | 179 |
| Obsługa narzędzi do edytowania kolorów .....          | 179 |
| Tworzenie kolorów .....                               | 182 |
| Tworzenie i zapisywanie niestandardowego koloru ..... | 182 |
| Edytowanie próbki .....                               | 183 |

|                                                           |     |
|-----------------------------------------------------------|-----|
| Zastosowanie bibliotek próbek programu Illustrator .....  | 184 |
| Tworzenie koloru dodatkowego .....                        | 185 |
| Obsługa próbnika kolorów .....                            | 186 |
| Tworzenie i zapisywanie tint kolorów .....                | 188 |
| Kopiowanie atrybutów wyglądu .....                        | 188 |
| Tworzenie grup kolorów .....                              | 189 |
| Obsługa panelu Color Guide (Wzornik kolorów) .....        | 190 |
| Edytowanie grupy kolorów .....                            | 191 |
| Edytowanie kolorystyki obiektów .....                     | 194 |
| Obsługa panelu Kuler .....                                | 196 |
| Przydzielanie kolorów do ilustracji .....                 | 197 |
| Korygowanie kolorów .....                                 | 199 |
| Wypełnianie obiektów wzorkami .....                       | 200 |
| Zastosowanie gotowych wzorków .....                       | 200 |
| Tworzenie niestandardowego wzorku .....                   | 201 |
| Stosowanie wzorków .....                                  | 203 |
| Edytowanie wzorków .....                                  | 204 |
| Zastosowanie funkcji Live Paint (Aktywne malowanie) ..... | 205 |
| Tworzenie grupy aktywnego malowania .....                 | 205 |
| Edytowanie zasięgu obszarów aktywnego malowania .....     | 207 |
| Korzystanie z funkcji Gap Options (Opcje odstępów) .....  | 209 |

## 7 EDYCJA I PRZETWARZANIE TEKSTU

212



|                                               |     |
|-----------------------------------------------|-----|
| Tematyka lekcji .....                         | 212 |
| Zaczynamy .....                               | 214 |
| Praca z tekstem .....                         | 215 |
| Tworzenie tekstu ozdobnego .....              | 215 |
| Tworzenie tekstu akapitowego .....            | 216 |
| Importowanie zwykłego pliku tekstowego .....  | 217 |
| Tekst nadmiarowy i zmiana układu tekstu ..... | 218 |
| Tworzenie wątków .....                        | 219 |
| Tworzenie łańcuchów tekstu .....              | 220 |
| Formatowanie tekstu .....                     | 221 |
| Zmiana rozmiaru czcionki .....                | 223 |
| Zmiana koloru czcionki .....                  | 224 |
| Zmiana innych właściwości tekstu .....        | 225 |



|                                                   |     |
|---------------------------------------------------|-----|
| Używanie glifów.....                              | 226 |
| Zmiana wielkości obiektów tekstowych .....        | 228 |
| Zmiana właściwości akapitu .....                  | 229 |
| Tworzenie i zastosowanie stylów tekstowych .....  | 231 |
| Tworzenie i zastosowanie stylu akapitowego .....  | 231 |
| Edycja stylu akapitowego.....                     | 232 |
| Próbkowanie właściwości tekstu .....              | 233 |
| Tworzenie i zastosowanie stylu znakowego.....     | 233 |
| Edycja stylu znakowego .....                      | 234 |
| Deformowanie tekstu przy użyciu obwiedni .....    | 235 |
| Deformowanie tekstu przy użyciu obiektu.....      | 237 |
| Oblewanie obiektu tekstem.....                    | 238 |
| Umieszczanie tekstu na ścieżkach otwartych .....  | 239 |
| Umieszczanie tekstu na ścieżkach zamkniętych..... | 240 |
| Przekształcanie tekstu w kontury.....             | 242 |

## 8 WARSTWY 244



|                                                    |     |
|----------------------------------------------------|-----|
| Tematyka lekcji.....                               | 244 |
| Zaczynamy.....                                     | 246 |
| Tworzenie warstw .....                             | 248 |
| Zaznaczanie i przenoszenie obiektów i warstw ..... | 249 |
| Powielanie zawartości warstwy .....                | 251 |
| Przesuwanie warstw .....                           | 251 |
| Blokowanie warstw.....                             | 253 |
| Wyświetlanie warstw .....                          | 254 |
| Wklejanie warstw.....                              | 257 |
| Tworzenie masek przycinających.....                | 258 |
| Scalanie warstw .....                              | 259 |
| Lokalizowanie warstw .....                         | 261 |
| Dodawanie atrybutów wyglądu do warstw.....         | 261 |
| Wydzielanie warstw .....                           | 264 |

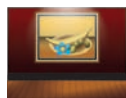
## 9 RYSOWANIE W PERSPEKTYWIE 266



|                                                       |     |
|-------------------------------------------------------|-----|
| Tematyka lekcji.....                                  | 266 |
| Zaczynamy.....                                        | 268 |
| Obsługa perspektywy .....                             | 268 |
| Narzędzie Perspective Grid (Siatka perspektywy) ..... | 269 |

|                                                                |     |
|----------------------------------------------------------------|-----|
| Obsługa narzędzia Perspective Grid (Siatka perspektywy).....   | 270 |
| Obsługa predefiniowanej siatki .....                           | 270 |
| Edycja siatki perspektywy.....                                 | 270 |
| Rysowanie obiektów w perspektywie .....                        | 273 |
| Zaznaczanie i modyfikowanie obiektów w perspektywie.....       | 275 |
| Umieszczanie obiektów w perspektywie .....                     | 280 |
| Jednoczesna edycja płaszczyzny i obiektów .....                | 281 |
| Umieszczanie i edycja tekstu w perspektywie.....               | 286 |
| Korzystanie z symboli w perspektywie .....                     | 288 |
| Umieszczanie symboli na siatce perspektywy.....                | 288 |
| Modyfikacja symboli na płaszczyźnie perspektywy .....          | 288 |
| Przeniesienie obiektów z perspektywy do trybu normalnego ..... | 291 |
| Korzystanie z planu poziomego.....                             | 292 |

## 10 ŁĄCZENIE KOLORÓW I KSZTAŁTÓW 294



|                                                                     |     |
|---------------------------------------------------------------------|-----|
| Tematyka lekcji.....                                                | 294 |
| Zaczynamy.....                                                      | 296 |
| Informacje o gradientach .....                                      | 297 |
| Tworzenie i zastosowanie gradientów liniowych w wypełnieniach ..... | 297 |
| Zmiana kierunku i kąta wypełnienia gradientowego .....              | 300 |
| Dodawanie gradientu do obrysu.....                                  | 301 |
| Edycja gradientu obrysu .....                                       | 302 |
| Tworzenie gradientu promienistego .....                             | 304 |
| Zmiana kolorystyki gradientu promienistego.....                     | 304 |
| Korygowanie gradientu promienistego .....                           | 307 |
| Dodawanie gradientów do wielu obiektów jednocześnie .....           | 308 |
| Przeciagnij narzędziem Gradient w poprzek płatków .....             | 309 |
| Tworzenie przezroczystych gradientów .....                          | 311 |
| Tworzenie przejść pomiędzy obiektami .....                          | 313 |
| Tworzenie przejść z określoną liczbą kroków .....                   | 313 |
| Modyfikowanie przejścia .....                                       | 314 |
| Tworzenie płynnych przejść kolorystycznych .....                    | 316 |

## 11 PĘDZLE 320



|                         |     |
|-------------------------|-----|
| Tematyka lekcji.....    | 320 |
| Zaczynamy.....          | 322 |
| Pędzle w praktyce ..... | 323 |

|                                                                              |     |
|------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Zastosowanie pędzli kaligraficznych .....                                    | 323 |
| Edycja pędzla .....                                                          | 324 |
| Zastosowanie koloru wypełnienia podczas malowania pędzlami .....             | 325 |
| Usuwanie obrysu w postaci pędzla .....                                       | 325 |
| Zastosowanie pędzli artystycznych .....                                      | 326 |
| Przykłady pędzli artystycznych .....                                         | 326 |
| Edytowanie ścieżek narzędziem Paintbrush (Pędzel) .....                      | 327 |
| Tworzenie pędzla artystycznego .....                                         | 329 |
| Edycja pędzla artystycznego .....                                            | 330 |
| Pędzle z włosia .....                                                        | 331 |
| Zmiana opcji pędzla z włosia .....                                           | 331 |
| Malowanie pędzlem z włosia .....                                             | 332 |
| Zastosowanie pędzli ze wzorkiem .....                                        | 334 |
| Tworzenie pędzla ze wzorkiem .....                                           | 336 |
| Malowanie pędzlem ze wzorkiem .....                                          | 339 |
| Zmiana ustawień koloru pędzli .....                                          | 340 |
| Zmiana koloru pędzla przy użyciu metody Tints (Tinty) .....                  | 341 |
| Zmiana koloru pędzla przy użyciu metody Hue Shift (Przesunięcie barwy) ..... | 342 |
| Obsługa narzędzia Blob Brush (Kropla) .....                                  | 344 |
| Rysowanie narzędziem Blob Brush (Kropla) .....                               | 344 |
| Łączenie ścieżek narzędziem Blob Brush (Kropla) .....                        | 345 |
| Edytowanie obiektów przy użyciu narzędzia Eraser (Gumka) .....               | 346 |

## 12 EFEKTY

350



|                                                                            |     |
|----------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tematyka lekcji .....                                                      | 350 |
| Zaczynamy .....                                                            | 352 |
| Obsługa efektów dynamicznych .....                                         | 353 |
| Dodawanie efektu .....                                                     | 353 |
| Edytowanie efektu .....                                                    | 355 |
| Zmiana wyglądu tekstu przy użyciu efektów .....                            | 356 |
| Edycja obiektów przy użyciu efektu Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek) ..... | 359 |
| Stosowanie efektu Offset Path (Przesunięcie ścieżki) .....                 | 360 |
| Efekty trójwymiarowe .....                                                 | 365 |
| Tworzenie bryły obrotowej .....                                            | 365 |
| Konfigurowanie oświetlenia obiektu trójwymiarowego .....                   | 367 |
| Nakładanie symbolu na ścianki obiektu przestrzennego .....                 | 368 |

## 13 ZASTOSOWANIE ATRYBUTÓW WYGLĄDU I STYLÓW GRAFICZNYCH 374



|                                                                 |     |
|-----------------------------------------------------------------|-----|
| Tematyka lekcji .....                                           | 374 |
| Zaczynamy .....                                                 | 376 |
| Zastosowanie atrybutów wyglądu .....                            | 377 |
| Edytowanie i dodawanie atrybutów wyglądu .....                  | 377 |
| Tworzenie dodatkowego obrysu .....                              | 379 |
| Tworzenie dodatkowego wypełnienia .....                         | 380 |
| Zmiana kolejności atrybutów wyglądu .....                       | 381 |
| Zmiana atrybutu wyglądu dla wybranej warstwy .....              | 382 |
| Zastosowanie stylów graficznych .....                           | 383 |
| Tworzenie i zapisywanie stylu graficznego .....                 | 383 |
| Zastosowanie stylu graficznego do zmiany wyglądu obiektu .....  | 384 |
| Zmiana atrybutów stylu graficznego .....                        | 385 |
| Zastosowanie stylu graficznego do zmodyfikowania warstwy .....  | 385 |
| Edycja stylu graficznego dodanego do warstwy .....              | 387 |
| Stosowanie istniejących stylów graficznych .....                | 388 |
| Stosowanie wielu stylów graficznych .....                       | 389 |
| Zastosowanie stylu graficznego do zmodyfikowania tekstu .....   | 390 |
| Kopiowanie, stosowanie i usuwanie stylów graficznych .....      | 391 |
| Tworzenie grafiki na potrzeby internetu .....                   | 392 |
| Wyrównywanie obiektów do siatki pikseli .....                   | 392 |
| Cięcie na plasterki .....                                       | 394 |
| Zaznaczanie i edycja plasterków .....                           | 396 |
| Polecenie Save For Web (Zapisz do pokazania w Internecie) ..... | 396 |

## 14 SYMBOLE 400



|                                                      |     |
|------------------------------------------------------|-----|
| Tematyka lekcji .....                                | 400 |
| Zaczynamy .....                                      | 402 |
| Praca z symbolami .....                              | 403 |
| Obsługa bibliotek symboli programu Illustrator ..... | 403 |
| Tworzenie symboli .....                              | 406 |
| Edytowanie symboli .....                             | 407 |
| Zastępowanie symboli .....                           | 409 |
| Przerywanie połączenia z symbolem .....              | 411 |
| Zmiana opcji symboli .....                           | 412 |
| Narzędzia do edytowania symboli .....                | 412 |

|                                                                                |     |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----|
| „Rozpylanie” kopii symbolu .....                                               | 412 |
| Edytowanie zestawów symboli.....                                               | 414 |
| Kopiowanie i edycja zestawów symboli .....                                     | 416 |
| Zapisywanie i pobieranie obiektów graficznych z panelu Symbols (Symbole) ..... | 418 |
| Nanoszenie symboli na ścianki obiektów 3D.....                                 | 419 |
| Symbole a program Flash.....                                                   | 419 |

## 15 ŁĄCZENIE PROJEKTÓW ILLUSTRATORA CS6 I INNYCH PROGRAMÓW FIRMY ADOBE

424



|                                                                                  |     |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tematyka lekcji.....                                                             | 424 |
| Zaczynamy.....                                                                   | 426 |
| Praca z Adobe Bridge.....                                                        | 426 |
| Łączenie elementów graficznych.....                                              | 428 |
| Grafika wektorowa a obrazy rastrowe .....                                        | 429 |
| Importowanie obrazów z programu Adobe Photoshop .....                            | 430 |
| Importowanie obrazu z programu Photoshop .....                                   | 430 |
| Przekształcanie zaimportowanego obrazu.....                                      | 431 |
| Osadzanie obrazu programu Photoshop zawierającego kompozycje warstw .....        | 432 |
| Zmiana kolorystyki zaimportowanego obrazu .....                                  | 434 |
| Maskowanie obrazu .....                                                          | 436 |
| Tworzenie maski przycinającej.....                                               | 436 |
| Edycja maski .....                                                               | 436 |
| Maskowanie obiektu za pomocą jednego kształtu .....                              | 438 |
| Maskowanie obiektu za pomocą kilku obiektów .....                                | 438 |
| Tworzenie masek przezroczystości .....                                           | 440 |
| Edycja maski przezroczystości .....                                              | 441 |
| Próbkowanie kolorystyki zaimportowanych obrazów .....                            | 443 |
| Praca z obrazami dołączonymi .....                                               | 443 |
| Znajdowanie informacji o połączeniu .....                                        | 444 |
| Zastąpienie połączonego obrazu innym.....                                        | 445 |
| Eksportowanie wielowarstwowego dokumentu do programu Photoshop .....             | 446 |
| Illustrator i Adobe InDesign, Adobe Muse, Adobe Fireworks oraz Adobe Flash ..... | 447 |

## SKOROWIDZ

448





# 13

## ZASTOSOWANIE ATRYBUTÓW WYGLĄDU I STYLÓW GRAFICZNYCH

### Tematyka lekcji

W tej lekcji zostaną omówione następujące zagadnienia:

- Tworzenie i edytowanie atrybutów wyglądu obiektów.
- Dodawanie drugiego obrysu do obiektu.
- Zmiana kolejności atrybutów wyglądu i dodawanie atrybutów do wybranych warstw.
- Kopiowanie, włączanie i wyłączanie oraz usuwanie atrybutów wyglądu.
- Zapisywanie wyglądu obiektu w postaci stylu graficznego.
- Zastosowanie stylu graficznego do zmiany wyglądu obiektu i warstwy.
- Zastosowanie wielu stylów graficznych do zmiany wyglądu obiektu i warstwy.
- Rozmieszczanie obiektów na siatce pikseli.
- Korzystanie z narzędzi *Slice* (*Cięcie na plasterki*) i *Slice Selection* (*Zaznaczanie plasterków*).
- Korzystanie z polecenia *Save For Web* (*Zapisz do pokazania w Internecie*).



Wykonanie ćwiczeń opisanych w tej lekcji powinno zająć około godziny. W razie potrzeby usuń folder *Lesson12* z dysku twardego Twojego komputera i zastąp go folderem *Lesson13*.



Zmiana wyglądu obiektu nie musi oznaczać ingerencji w jego strukturę: dzięki zastosowaniu atrybutów wyglądu, takich jak wypełnienia, obrysy, efekty, ustawienia przezroczystości i tryby mieszania, wizerunek obiektu może ulec niemal dowolnej metamorfozie. Co więcej, atrybuty wyglądu można zapisywać w postaci stylów graficznych i w ten sposób z łatwością przenosić je pomiędzy obiektami. Zarówno obiekt, jak i dodany do niego styl graficzny można zmieniać niezależnie od siebie, co w wielu przypadkach pozwala zaoszczędzić mnóstwo czasu

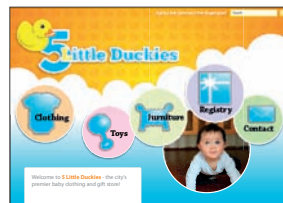
# Zaczynamy

W tej lekcji dowiesz się, w jaki sposób rozbudować i uatrakcyjnić wygląd prostej strony internetowej za pomocą atrybutów i stylów graficznych. W kolejnych ćwiczeniach nauczysz się dodawać atrybuty wyglądu do napisów, tła i przycisków. Zanim jednak przystąpisz do pracy, poprosimy Cię o przywrócenie domyślnych preferencji działania programu Illustrator CS6 i wstępne zapoznanie się z projektem, którym będziesz zajmować się w tej lekcji.

- 1 Aby mieć pewność, 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. Patrz „Przywracanie ustawień domyślnych” na stronie 3.
- 2 Uruchom program Adobe Illustrator CS6.

● **Uwaga:** Jeśli nie skopiowałeś dotychczas materiałów niezbędnych do realizacji poszczególnych ćwiczeń z płyty CD dołączonej do tej książki na dysk twardy komputera, to zrób to teraz — na potrzeby tego projektu wystarczy skopiować folder o nazwie *Lesson13*. Więcej informacji na ten temat znajdziesz na stronie 2.

- 3 Wydadź polecenie *File/Open* (*Plik/Otwórz*) i wczytaj plik *L13end.ai*, który znajduje się w folderze *Lesson13*, skopiowanym wraz z innymi materiałami do folderu *Lessons* na dysku twardym Twojego komputera. Nie zamykaj tego dokumentu, jeśli chcesz wzorować się na nim podczas pracy; w przeciwnym razie wydaj polecenie *File/Close* (*Plik/Zamknij*).



- **Uwaga:** Jeśli pojawi się okno dialogowe z ostrzeżeniem o brakującym profilu, kliknij przycisk OK.

Gotowy projekt strony internetowej zawiera kilka stylów graficznych i efektów, w tym gradientów, cieni i innych obiektów. W tej lekcji korzystamy z fikcyjnej nazwy firmy, wymyślonej na potrzeby niniejszego projektu.

- 4 Wybierz *File/Open* (*Plik/Otwórz*). W oknie dialogowym *Open* (*Otwórz*), zaznacz plik *L13start.ai* w folderze *Lesson13* i wczytaj go.



- **Uwaga:** Jeśli pojawi się okno dialogowe z ostrzeżeniem o brakującym profilu, kliknij przycisk OK.

- 5 Wydadź polecenie *File/Save As* (*Plik/Zapisz jako*). Nadaj zapisywanemu dokumentowi nazwę **webstore.ai** w oknie dialogowym *Save As* (*Zapisz jako*) i umieść go w folderze *Lesson13*. Zaakceptuj domyślną opcję *Adobe Illustrator (\*.AI)* w Windows lub *Adobe Illustrator (.ai)* w Mac OS, wybraną z listy *Save As Type* (*Zapisz jako typ*) lub *Format*, i kliknij przycisk *Save* (*Zapisz*). Kliknij przycisk OK w oknie dialogowym *Illustrator Options* (*Opcje programu Illustrator*), aby zatwierdzić podane w nim domyślne ustawienia.
- 6 Wydadź polecenie *View/Fit Artboard In Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*).
- 7 Wydadź polecenie *Window/Workspace/Reset Essentials* (*Okno/Przestrzeń robocza/Wyzeruj Podstawy*).

● **Uwaga:**  
Jeśli to konieczne, kliknij okrągły zielony przycisk w lewym górnym rogu okna dokumentu, aby je zmaksymalizować w systemie Mac OS.

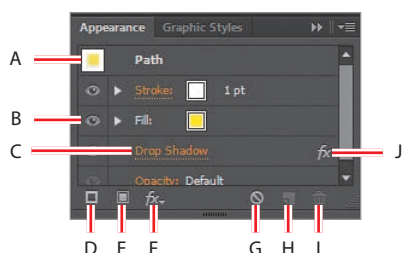
● **Uwaga:**  
Jeśli opcja *Reset Essentials* (*Wyzeruj Podstawy*) nie jest widoczna, najpierw wydaj polecenie *Window/Workspace/ Essentials* (*Okno/Przestrzeń robocza/ Podstawy*), a następnie *Window/Workspace/Reset Essentials* (*Okno/Przestrzeń robocza/ Wyzeruj Podstawy*).

# Zastosowanie atrybutów wyglądu

Atrybuty wyglądu można zastosować do dowolnego obiektu, grupy lub warstwy. Do stosowania i konfigurowania atrybutów wyglądu służą okna dialogowe efektów oraz panele *Appearance* (*Wygląd*) i *Graphic Styles* (*Style grafiki*). Atrybut wyglądu obiektu to pewna zewnętrzna cecha tego obiektu, taka jak rodzaj wypełnienia, obrysu, przezroczystość lub efekt, który w jakiś sposób wpływa na jego wizerunek, lecz nie ingeruje w strukturę punktów węzłowych i ścieżek. Zaletą stosowania atrybutów wyglądu jest możliwość ich usuwania i zmieniania w dowolnym momencie podczas pracy nad projektem. Dodanie nowego lub zmodyfikowanie istniejącego atrybutu przy użyciu panelu *Appearance* (*Wygląd*) (*Window/Appearance [Okno/Wygląd]*) nie ma najmniejszego wpływu na źródłową strukturę obiektu lub inne jego atrybuty.

- 1 Kliknij ikonę panelu *Appearance* (Wygląd) z prawej strony przestrzeni roboczej, aby rozwinąć panel *Appearance* (*Wygląd*).
- 2 Włącz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) i kliknij dużą żółtą cyfrę 5 obok kaczki, aby ją zaznaczyć.

Poniżej przedstawiono opcje dostępne w panelu *Appearance* (*Wygląd*).



- A Zaznaczony obiekt i jego miniaturka
- B Pole w kolumnie widoczności
- C Łącze umożliwiające zmianę ustawień atrybutu
- D Przycisk Add New Stroke (Dodaj nowy obrys)
- E Przycisk Add New Fill (Dodaj nowe wypełnienie)
- F Przycisk Add New Effect (Dodaj nowy efekt)
- G Przycisk Clear Appearance (Wyczyść wygląd)
- H Przycisk Duplicate Selected Item (Powiel zaznaczony element)
- I Przycisk Delete Selected Item (Usuń zaznaczony element)
- J Efekt dodany do ścieżki

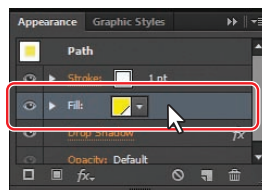
Przypuśćmy, że dodałeś do jakiegoś obiektu efekt *Drop Shadow* (*Dodaj cień*). Panel *Appearance* (*Wygląd*) pozwala na wyłączenie tego efektu, jego powielenie, edycję, usunięcie i wiele innych. Możesz też skopiować skonfigurowany efekt cienia, by powielić go i dodać do innych kształtów, grup lub warstw. Jeśli chcesz, możesz nawet zapisać go w postaci stylu graficznego i użyć do sformatowania obiektów znajdujących się w innych projektach.

## Edytowanie i dodawanie atrybutów wyglądu

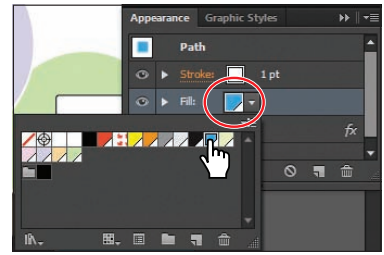
Pierwsze ćwiczenie będzie polegało na zmianie atrybutów wyglądu zaznaczonej cyfry 5 przy użyciu panelu *Appearance* (*Wygląd*).

- 1 Upewnij się, że żółta cyfra 5 jest nadal zaznaczona, i zaznacz element atrybutu *Fill* (*Wypełn.*) w panelu *Appearance* (*Wygląd*), klikając z prawej lub z lewej strony żółtego pola koloru wypełnienia.

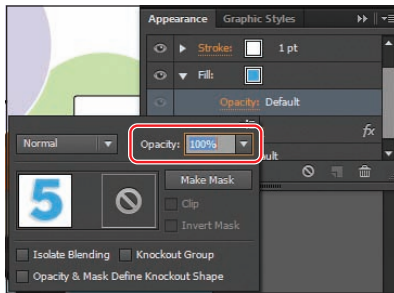
Po wybraniu atrybutu wyglądu tylko jego właściwości będą podlegać zmianie podczas edycji zaznaczonego obiektu.



- 2 Kliknij pole wypełnienia dla atrybutu *Fill* (*Wypełn.*) w panelu *Appearance* (*Wygląd*). Kliknij próbkę o nazwie *Blue* w panelu *Swatches* (*Próbki*), który się pojawi, i naciśnij klawisz *Escape*, aby ukryć próbki.

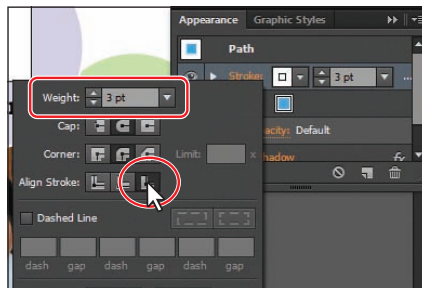


- 3 Kliknij trójkąt z lewej strony napisu *Fill* (*Wypełn.*) w panelu *Appearance* (*Wygląd*), aby wyświetlić opcję *Opacity* (*Krycie*). Kliknij napis *Opacity* (*Krycie*), aby wyświetlić panel *Transparency* (*Przezroczystość*). Wybierz **100%** z listy *Opacity* (*Krycie*). Naciśnij klawisz *Escape*, aby ukryć panel *Transparency* (*Przezroczystość*) i powrócić do panelu *Appearance* (*Wygląd*).



Niektóre atrybuty wyglądu, takie jak krycie, możesz zmienić nie tylko w panelu *Appearance* (*Wygląd*), ale również w dowolnym miejscu przestrzeni roboczej.

- 4 Kliknij napis *1 pt* dla atrybutu *Stroke* (*Obrys*) w panelu *Appearance* (*Wygląd*). Kliknij podkreślony napis *Stroke* (*Obrys*), aby wyświetlić panel *Stroke* (*Obrys*). Zmień grubość obrysu na **3 pt**. Kliknij przycisk *Align Stroke To Outside* (Wyrównaj obrys na zewnątrz). Naciśnij klawisz *Escape*, aby ukryć panel *Stroke* (*Obrys*). Nie zamykaj panelu *Appearance* (*Wygląd*).



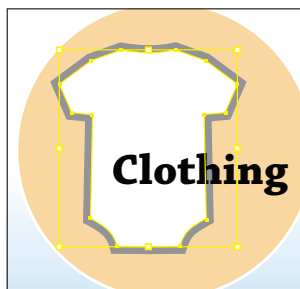
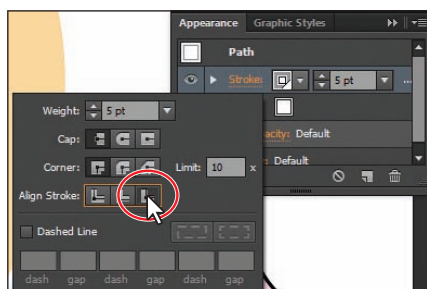
Po zaznaczeniu pewnych atrybutów w panelu *Appearance* (*Wygląd*), na przykład obrysu, na ekranie pojawią się nowe opcje. Kolor i grubość obrysu można zmienić bez klikania napisu *Stroke* (*Obrys*) i wyświetlania panelu *Stroke* (*Obrys*).

- 5 Wydadź polecenie *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*), a następnie *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

## Tworzenie dodatkowego obrysu

Illustrator pozwala na dodanie do grafiki dodatkowego obrysu i wypełnienia, co umożliwia uzyskanie ciekawych efektów, związanych z wyglądem zewnętrznych krawędzi obiektu. Następne ćwiczenie polega na dodaniu do istniejącego obiektu nowego obrysu przy użyciu panelu *Appearance* (*Wygląd*).

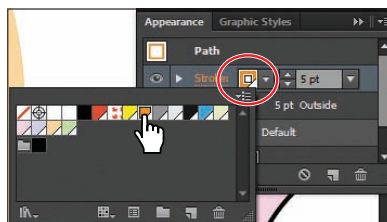
- 1 Włącz narzędzie *Zoom* (Lupka) i przeciągnij ramkę zaznaczenia w poprzek kształtu koszulki poniżej napisu „Clothing”.
- 2 Kliknij koszulkę narzędziem *Selection* (*Zaznaczanie*). Zmień grubość obrysu na **5 pt** przy użyciu panelu *Appearance* (*Wygląd*). Kliknij pole koloru obrysu i wybierz próbkę o nazwie *Medium gray*.
- 3 Kliknij podkreślony napis *Stroke* (*Obrys*) i kliknij przycisk *Align Stroke To Outside* (Wyrównaj obrys na zewnątrz). Naciśnij klawisz *Escape*, aby ukryć panel *Stroke* (*Obrys*), pozostawiając panel *Appearance* (*Wygląd*) otwarty.



**Wskazówka:**  
Panele pomocnicze, otwierane z poziomu panelu *Appearance* (*Wygląd*), takie jak np. panel *Color* (*Kolor*), można zamknąć na kilka różnych sposobów — na przykład poprzez naciśnięcie klawisza *Esc* lub kliknięcie pola odpowiedniego atrybutu; w tym przypadku pola *Stroke* (*Obrys*).

**Uwaga:** Kolor ramki zaznaczenia może być różny w zależności od systemu operacyjnego komputera.

- 4 Kliknij przycisk *Add New Stroke* (Dodaj nowy obrys), znajdujący się w dolnej części panelu *Appearance* (*Wygląd*). Nowy obrys dodany zostanie do listy atrybutów wyglądu bieżącego obiektu i znajdzie się ponad pierwszym obrysem. Będzie on miał ten sam kolor i grubość co pierwszy obrys tego obiektu.
- 5 Pozostaw wartość parametru *Stroke Weight* (*Grubość obrysu*) dla nowego obrysu równą **5 pt**. Kliknij pole koloru nowego obrysu, aby otworzyć panel *Swatches* (*Próbki*). Wybierz próbkę o nazwie *Orange*. Naciśnij klawisz *Enter* lub *Return*, aby zamknąć panel *Swatches* (*Próbki*) i powrócić do edytowania ustawień w panelu *Appearance* (*Wygląd*).

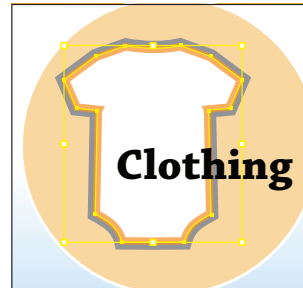
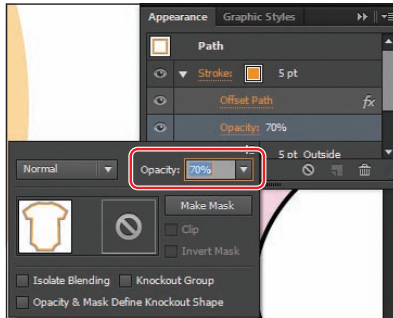
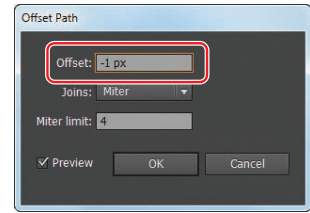


Kolejne zadanie będzie polegało na nieznacznym przesunięciu nowego obrysu do wnętrza koszulki.

- 6 Upewnij się, że górne pole *Stroke* (*Obrys*) jest nadal zaznaczone, i kliknij przycisk *Add New Effect* (Dodaj nowy efekt), znajdujący się w dolnej części panelu *Appearance* (*Wygląd*). Wybierz efekt *Path/Offset Path* (*Ścieżki/Przesunięcie ścieżki*) z menu, które się wówczas pojawi.



- 7 Zaznacz opcję *Preview* (*Podgląd*) w oknie dialogowym *Offset Path* (*Przesunięcie ścieżki*), aby móc na bieżąco śledzić efekt zmian wartości przesunięcia. Nadaj parametrowi *Offset* (*Przesunięcie*) wartość **-1 px** i kliknij przycisk **OK**.
- 8 Kliknij trójkątną strzałkę, znajdującą się po lewej stronie pomarańczowej pozycji *Stroke* (*Obrys*), aby wyświetlić pola atrybutów *Offset Path* (*Przesunięcie ścieżki*) i *Opacity* (*Krycie*). Kliknij napis *Opacity* (*Krycie*) i wybierz **70%** z listy *Opacity* (*Krycie*). Naciśnij klawisz *Escape*, aby ukryć panel *Transparency* (*Przezroczystość*).



- 9 Kliknij ikonę z symbolem oka , znajdującą się po lewej stronie napisu *Offset Path* (*Przesunięcie ścieżki*), aby ukryć ten efekt. Zwróć uwagę na zmianę wyglądu obrysu koszulki w oknie dokumentu. Ponownie kliknij w pustym polu widoczności efektu *Offset Path* (*Przesunięcie ścieżki*), aby go włączyć.

Poprzez kliknięcie ikony z symbolem oka w panelu *Appearance* (*Wygląd*) możesz z łatwością wyłączyć dowolny efekt, nie usuwając go przy tym na stałe.

- 10 Wydadaj polecenie *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*), a następnie *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

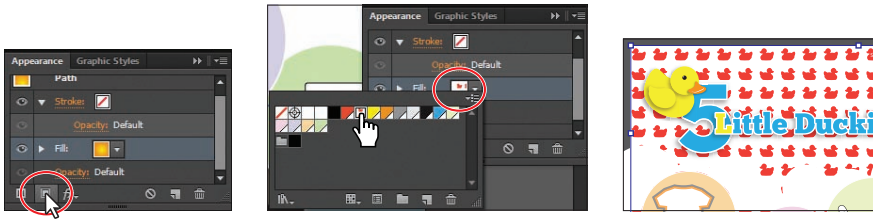
#### ► Wskazówka:

Wszystkie ukryte atrybuty można wyświetlić poprzez wydanie polecenia *Show All Hidden Attributes* (*Pokaż wszystkie ukryte atrybuty*) z menu panelu *Appearance* (*Wygląd*).

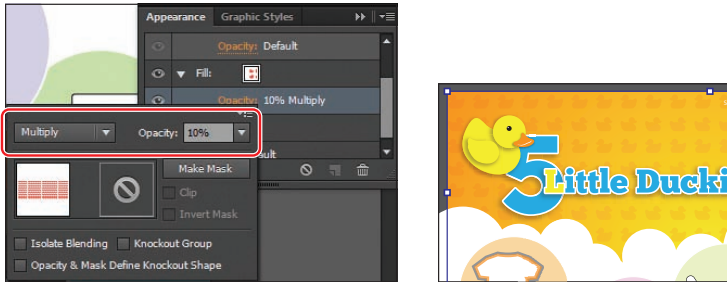
## Tworzenie dodatkowego wypełnienia

Następne ćwiczenie polega na dodaniu do istniejącego obiektu nowego wypełnienia przy użyciu panelu *Appearance* (*Wygląd*). W ten sposób uzyskasz ciekawy efekt graficzny.

- 1 Wydadaj polecenie *View/Fit Artboard In Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*).
- 2 Kliknij narzędziem *Selection* ( *Zaznaczanie*) kształt wypełniony pomarańczowym gradientem, znajdujący się poniżej napisu „5 Little Duckies”, aby go zaznaczyć.
- 3 Kliknij pozycję atrybutu *Fill* (*Wypełn.*) w panelu *Appearance* (*Wygląd*), aby go zaznaczyć.
- 4 Kliknij przycisk *Add New Fill* ( *Dodaj nowe wypełnienie*) w dolnej części panelu. Powyżej istniejącego wypełnienia w panelu *Appearance* (*Wygląd*) pojawiło się nowe.
- 5 Po zaznaczeniu nowego atrybutu wypełnienia kliknij pole koloru wypełnienia i wybierz wzorek *Duck*. Nowe wypełnienie zakryje dotychczasowy pomarańczowy gradient. Naciśnij klawisz *Escape*, aby ukryć próbki.



- 6 Kliknij trójkątną strzałkę, znajdującą się po lewej stronie napisu *Fill* (Wypełn.) w panelu *Appearance* (Wygląd), aby wyświetlić opcję *Opacity* (Krycie), i jeśli to konieczne, przewiń zawartość panelu w dół. Kliknij napis *Opacity* (Krycie), aby wyświetlić panel *Transparency* (Przezroczystość).
- 7 Wybierz opcję *Multiply* (Mnożenie) z listy *Blending Mode* (Tryb mieszania). Zmień wartość parametru *Opacity* (Krycie) na **10%** i naciśnij klawisz *Enter* lub *Return*, aby zamknąć panel.



**Uwaga:**  
Miniaturka widoczna w panelu *Transparency* (Przezroczystość) może wyglądać nieco inaczej w różnych systemach operacyjnych.

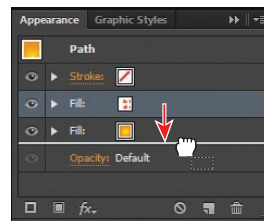
- 8 Wyдай polecenie *File/Save* (Plik/Zapisz) i nie usuwaj zaznaczenia kształtu.

## Zmiana kolejności atrybutów wyglądu

Kolejność położenia atrybutów wyglądu w znacznym stopniu wpływa na wygląd grafiki. Wypełnienia i obrysy są ułożone w panelu *Appearance* (Wygląd) jeden nad drugim; te, które znajdują się na górze, na ilustracji znajdują się na wierzchu, zaś te, które są na samym dole listy, na ilustracji znajdują się na spodzie. Położenie atrybutów można zmienić w podobny sposób jak położenie warstw w panelu *Layers* (Warstwy), zmieniając przy tym ich kolejność. Twoje następne zadanie będzie polegało na modyfikacji kolejności atrybutów wyglądu ilustracji w panelu *Appearance* (Wygląd).

- 1 Zmień rozmiar panelu *Appearance* (Wygląd) w taki sposób, by widoczna była cała jego zawartość. Kliknij trójkątne strzałki po lewej stronie wszystkich atrybutów, aby ukryć ich właściwości.
- 2 Przeciągnij atrybut *Fill* (Wypełn.) (wypełniony wzorkiem *Duck*) poniżej oryginalnego atrybutu *Fill* (Wypełn.).

Przesunięcie atrybutu *Fill* (Wypełn.) pod oryginalny atrybut *Fill* (Wypełn.) spowodowało zmianę wyglądu grafiki. Oryginalne wypełnienie żółto-pomarańczowym gradientem zakrywa teraz wypełnienie.





- 3 Wyдай polecenie *Edit/Undo Move Appearance Item* (*Edycja/Cofnij Przenieś element wyglądu*), aby przywrócić położenie nowego atrybutu pomiędzy obrysem a oryginalnym atrybutem wypełnienia w panelu *Appearance* (*Wygląd*).

## Zmiana atrybutu wyglądu dla wybranej warstwy

Niektóre atrybuty wyglądu można zmieniać w odniesieniu do całych warstw projektu. Na przykład w celu zmniejszenia o połowę przezroczystości wszystkich obiektów znajdujących się w danej warstwie można zredukować wartość parametru *Opacity* (*Krycie*) tej warstwy do 50%.

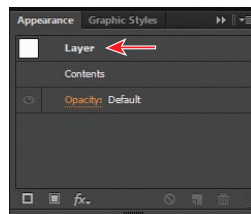
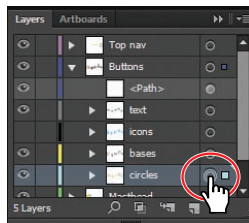
Kolejne ćwiczenie będzie polegało na wskazaniu jednej z warstw projektu i dodaniu do niej efektu cienia.

- 1 Kliknij ikonę panelu *Layers* (Warstwy), aby go otworzyć. Jeśli to konieczne, kliknij trójkątny przycisk znajdujący się z lewej strony warstwy *Buttons*, aby wyświetlić jej zawartość.
- 2 Odszukaj podwarstwę o nazwie *circle* i kliknij jej wskaźnik celu znajdujący się z prawej strony.

### Uwaga:

W zależności od systemu operacyjnego, warstwy mogą mieć przypisane inne kolory. Jest to prawidłowa sytuacja.

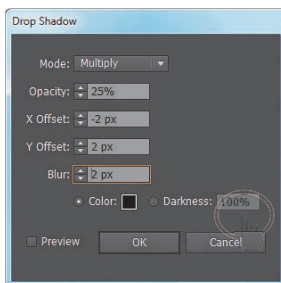
- 3 Otwórz panel *Appearance* (*Wygląd*) i zauważ, że w górnej części panelu znajduje się napis *Layer* (*Warstwa*). Oznacza to, że wszystkie zdefiniowane tu atrybuty wyglądu zostaną zastosowane do całej zawartości



warstwy. Po zaznaczeniu elementów zawierających inne elementy, takie jak warstwy czy grupy, w panelu *Appearance* (*Wygląd*) pojawi się element *Contents* (*Zawartość*), który można edytować po dwukrotnym kliknięciu.

- 4 Kliknij przycisk *Add New Effect* (Dodaj nowy efekt) w dolnej części panelu *Appearance* (*Wygląd*) i wybierz opcję *Stylize/Drop Shadow* (*Stylizacja/Dodaj cień*).

- 5 Zmień wartość parametru *Opacity* (*Krycie*) na **25%** w oknie dialogowym *Drop Shadow* (*Dodaj cień*). Zmień też wartość parametru *X Offset* (*X Przesunięcie*) na **-2 px**, parametru *Y*



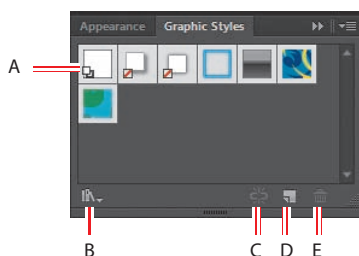
*Offset* (*Y Przesunięcie*) na **2 px**, zaś parametru *Blur* (*Rozmycie*) na **2 px**. Kliknij OK.

- 6 Kliknij ikonę panelu *Layers* (Warstwy) i zwróć uwagę na to, że wewnątrz wskaźnika celu jest wypełnione czarnym kwadratem, co oznacza, że do warstwy dodane są atrybuty wyglądu.
- 7 Wyдай polecenie *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*), a następnie *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

# Zastosowanie stylów graficznych

Styl graficzny to zestaw różnych atrybutów wyglądu, zapisany pod dowolnie wybraną nazwą, który można wielokrotnie wykorzystywać podczas pracy. Dzięki umiejętnemu zastosowaniu różnych stylów graficznych możesz błyskawicznie zmienić wygląd obiektów w edytowanym dokumencie.

Panel *Graphic Styles* (*Style grafiki*) (który możesz wyświetlić za pomocą polecenia *Window/Graphic Styles* (*Okno/Style graficzne*)) umożliwia tworzenie, zmianę nazwy, zapisywanie i stosowanie rozmaitych efektów i atrybutów wyglądu w odniesieniu do warstw, obiektów i ich grup. W razie potrzeby można też przerwać połączenie pomiędzy wybranym obiektem a jego stylem graficznym, co umożliwi zmianę wyglądu tego obiektu bez wpływu na wygląd innych elementów projektu, które sformatowano przy użyciu tego samego stylu graficznego.



- A Miniatura stylu graficznego
- B Menu stylów graficznych
- C Przycisk Break Link to Graphic Style  
(Przerwij połączenie do stylu graficznego)
- D Przycisk New Graphic Style (Nowy styl graficzny)
- E Przycisk Delete Graphic Style (Usuń styl graficzny)

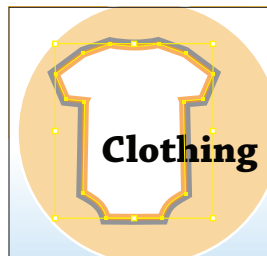
Przypuśćmy na przykład, że zaprojektowałeś mapę, na której miasta oznaczone są specjalnymi symbolami. W takim przypadku możesz na przykład utworzyć styl graficzny, który umożliwi pokolorowanie symbolu miasta na zielono i doda do niego niewielki cień. Zaprojektowanego stylu można następnie użyć do zmiany wyglądu wszystkich symboli miast na mapie. Jeśli w pewnym momencie zdecydujesz, że chcesz zmienić kolor symboli miast, to możesz po prostu zastąpić dotychczasowy zielony kolor wypełnienia w źródłowym stylu graficznym odpowiednim odcieniem niebieskiego. Wszystkie symbole sformatowane przy użyciu tego stylu zostaną automatycznie zaktualizowane.

## Tworzenie i zapisywanie stylu graficznego

Kolejne ćwiczenie będzie polegało na zapisaniu i nadaniu nazwy stylowi graficznemu obejmującemu atrybuty wyglądu użyte w celu sformatowania koszulki znajdującej się pod napisem „Clothing”. Zapisany w ten sposób styl posłuży potem do zmodyfikowania wyglądu pozostałych przycisków.

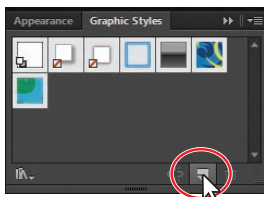
- 1 Wybierz opcję *Reset Essentials* (*Wyzeruj Podstawy*) z przełącznika przestrzeni roboczych na pasku aplikacji.
- 2 Kliknij ikonę panelu *Graphic Styles* (ikonka *Style grafiki*), który znajduje się z prawej strony przestrzeni roboczej, aby go wyświetlić.
- 3 Włącz narzędzie *Selection* (ikonka *Zaznaczanie*) i zaznacz kształt koszulki pod spodem napisu „Clothing”.

**Uwaga:** W zależności od systemu operacyjnego, kolor odpowiedni (żółty kontur na rysunku obok) i konturów zaznaczonych obiektów może być różny. Jest to prawidłowa sytuacja.

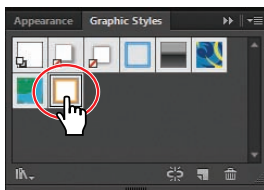


**Wskazówka:** Styl graficzny można również utworzyć, zaznaczając kliknięciem obiekt będący bazą stylu graficznego. W panelu *Appearance* (*Wygląd*) przeciągnij miniaturę atrybutu wyglądu, znajdującą się w górnej części listy, do panelu *Graphic Styles* (*Style grafiki*).

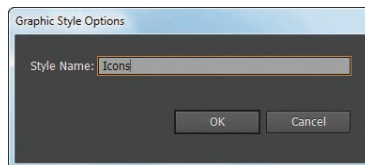
- 4 Kliknij przycisk *New Graphic Style* (Nowy styl graficzny) w dolnej części panelu *Graphic Styles* (Style grafiki).
- 5 Kliknij dwukrotnie miniaturkę nowego stylu graficznego w panelu *Graphic Styles* (Style grafiki). W oknie dialogowym *Graphic Style Options* (Opcje stylu graficznego) zmień nazwę nowego stylu na **Icons**. Kliknij OK.



Utwórz nowy styl graficzny

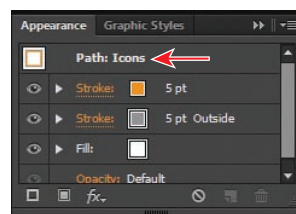


Kliknij dwukrotnie styl graficzny



Zmień nazwę stylu graficznego

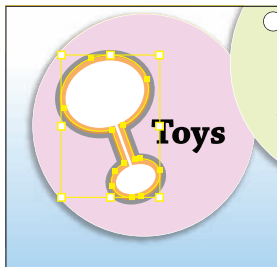
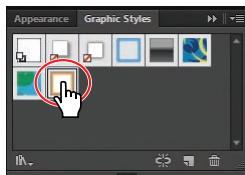
- 6 Kliknij ikonę panelu *Appearance* (Wygląd). W górnej części panelu wyświetlony jest napis *Path: Icons* (Ścieżki: Icons). Oznacza to, że do zaznaczonego obiektu (ścieżki) zastosowano styl graficzny *Icons*.
- 7 Wydadz polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie), a następnie zapisz plik poleceniem *File/Save* (Plik/Zapisz).



## Zastosowanie stylu graficznego do zmiany wyglądu obiektu

Zapisane style graficzne mogą być z łatwością używane w celu zmiany wyglądu innych obiektów. Będziesz mógł się o tym przekonać w następnym, krótkim ćwiczeniu, które polega na zastosowaniu nowego stylu graficznego *Icons* do zmiany wyglądu innego obiektu.

- 1 Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) i kliknij grzechotkę znajdującą się z lewej strony napisu „Toys”.
- 2 Kliknij ikonę panelu *Graphic Styles* (Style grafiki), aby go wyświetlić. Następnie kliknij styl graficzny *Icons*, aby go zastosować atrybuty zapisane w tym stylu.



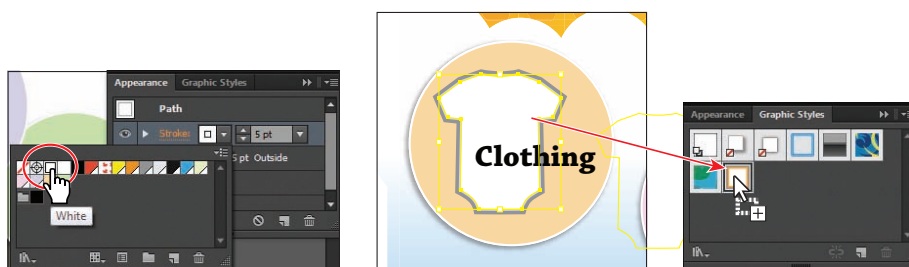
Atrybuty stylu graficznego można również zastosować, przeciągając jego miniaturę bezpośrednio z panelu *Graphic Styles* (Style grafiki) na obiekt, nawet jeśli nie jest on zaznaczony.

- 3 Wydadz polecenie *File/Save* (Plik/Zapisz).

## Zmiana atrybutów stylu graficznego

Po utworzeniu stylu graficznego nadal można modyfikować obiekt, do którego zastosowano atrybuty tego stylu. Ponadto możliwa jest edycja samego stylu graficznego. Dokonane zmiany zostaną natychmiast odzwierciedlone w wyglądzie wszystkich obiektów, do których dodano ten styl.

- 1 Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) i kliknij kształt koszulki, aby go ponownie zaznaczyć. Miniatura stylu graficznego *Icons* znajdująca się w panelu *Graphic Styles* (Style grafiki) została podświetlona (pojawiała się wokół niej obwódka). Oznacza to, że do zaznaczonego obiektu zastosowano atrybuty tego stylu graficznego.
- 2 Kliknij zakładkę panelu *Appearance* (Wygląd). Zmień kolor pomarańczowego obrysu na biały. Kliknij zakładkę panelu *Graphic Styles* (Style grafiki). Styl graficzny nie jest już podświetlony, co oznacza, że nie jest już dołączony do obiektu.
- 3 Naciśnij klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i przeciągnij koszulkę nad miniaturę stylu graficznego *Icons* w panelu *Graphic Styles* (Style grafiki). Gdy miniatura zostanie podświetlona, zwolnij przycisk myszy i naciśnięty klawisz.



Zmień kolor obrysu

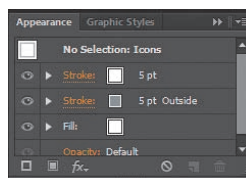
Naciśnij klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i przeciągnij obiekt nad miniaturę stylu

- 4 Wyдай polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie).
- 5 Naciśnij klawisz *Shift* i kliknij narzędziem *Selection* (Zaznaczanie) kształt znajdujący się pod napisem „Furniture”, biały kształt nad napisem „Registry” i biały kształt nad napisem „Contact”.
- 6 Kliknij styl graficzny *Icons* w panelu *Graphic Styles* (Style grafiki), aby zastosować jego atrybuty.
- 7 Wyдай polecenia *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie), *File/Save* (Plik/Zapisz).

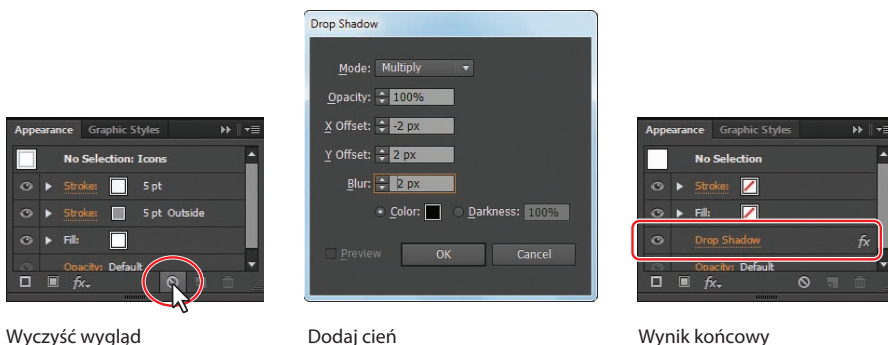
## Zastosowanie stylu graficznego do zmodyfikowania warstwy

Po zastosowaniu stylu graficznego do sformatowania wybranej warstwy styl ten jest dodawany do wszystkich obiektów znajdujących się w tej warstwie. W następnym ćwiczeniu dodasz nowy styl graficzny do jednej z warstw dokumentu.

- 1 Kliknij zakładkę panelu *Appearance* (Wygląd). W górnej części widoczny jest napis *No Selection: Icons* (Brak zaznaczenia: Icons) (jeśli to konieczne, przewiń zawartość panelu). Po dodaniu atrybutów wyglądu czy stylów graficznych, na liście panelu *Appearance* (Wygląd) zostaną umieszczone atrybuty wyglądu każdego nowego obiektu.



- 2 Kliknij przycisk *Clear Appearance* (Wyczyść wygląd), znajdujący się w dolnej części panelu *Appearance* (Wygląd). Kliknij pole głównego atrybutu o nazwie *No Selection* (Brak zaznaczenia) na samej górze listy atrybutów w panelu *Appearance* (Wygląd). Użycie przycisku *Clear Appearance* (Wyczyść wygląd) powoduje usunięcie wszystkich atrybutów wyglądu bieżącego obiektu, w tym jego wypełnienia i obrysu. Kliknięcie przycisku *Clear Appearance* (Wyczyść wygląd) w sytuacji, gdy nie został zaznaczony żaden obiekt, umożliwia skonfigurowanie domyślnego wyglądu dla obiektów, które dopiero zostaną utworzone.
- 3 Kliknij przycisk *Add New Effect* (Dodaj nowy efekt), a następnie wybierz efekt *Stylize/Drop Shadow* (Stylizacja/Dodaj cień).
- 4 W oknie dialogowym *Drop Shadow* (Dodaj cień) zmień wartość parametru *Opacity* (Krycie) na **100%**, parametrowi *X Offset* (X Przesunięcie) nadaj wartość **-2 px**, zaś parametrowi *Y Offset* (Y Przesunięcie) nadaj wartość **2 px**. W polu parametru *Blur* (Rozmycie) wpisz **2 px**. Nie zmieniaj pozostałych ustawień i kliknij przycisk OK. Zwróć uwagę, że na liście panelu *Appearance* (Wygląd) wyświetlony został napis *Drop Shadow* (Dodaj cień). Jeśli to konieczne, przewiń zawartość panelu *Appearance* (Wygląd), aby zobaczyć ten napis.



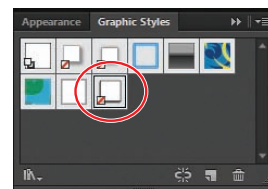
Wyczyść wygląd

Dodaj cień

Wynik końcowy

Jeśli w oknie dokumentu nie jest zaznaczony żaden obiekt, podczas tworzenia nowego stylu program Illustrator uwzględni wszystkie bieżące atrybuty wyglądu, które zdefiniowano w panelu *Appearance* (Wygląd).

- 5 Kliknij zakładkę panelu *Graphic Styles* (Style grafiki). Naciśnij klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i kliknij przycisk *New Graphic Style* (Nowy styl graficzny). Nadaj nowemu stylowi nazwę **Icons shadow** w oknie dialogowym *Graphic Style Options* (Opcje stylu graficznego) i kliknij przycisk OK.

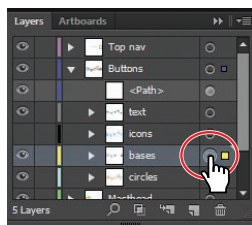


Po naciśnięciu dodatkowego klawisza na ekranie wyświetlone zostanie okno dialogowe. W lewym dolnym rogu miniatury stylu graficznego widoczne jest przekreślone pole, które oznacza, że styl graficzny nie posiada atrybutów obrisu i wypełnienia.

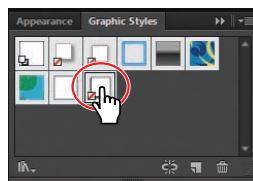
W dalszej części ćwiczenia trzeba będzie wskazać warstwę o nazwie *bases* w celu dodania efektu *Drop Shadow* (Dodaj cień) do wszystkich znajdujących się w niej obiektów. Wskazanie warstwy powoduje automatyczne zaznaczenie wszystkich ścieżek znajdujących się w tej warstwie.



- 6 Kliknij ikonę panelu *Layers* (☒ *Warstwy*) z prawej strony przestrzeni roboczej, aby go wyświetlić.
- 7 Jeśli to konieczne, kliknij niewielką trójkątną strzałkę ▾ po lewej stronie warstwy o nazwie *Buttons*, aby wyświetlić jej zawartość, a następnie kliknij wskaźnik celu ☐, znajdujący się po prawej stronie podwarstwy *bases*.
- 8 Kliknij ikonę panelu *Graphic Styles* (🎨 *Style grafiki*), a następnie miniaturę stylu *Icons shadow*, aby dodać go do wskazanej warstwy i wszystkich znajdujących się w niej obiektów. Obiekty te powinny pozostać zaznaczone.



Kliknij wskaźnik celu warstwy



Dodaj styl graficzny

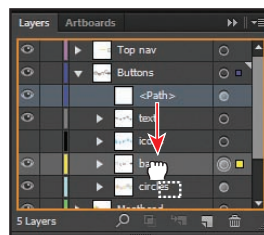


Wynik końcowy

Podczas dodawania wielu stylów graficznych do obiektów, najnowszy styl graficzny przesłoni poprzednie. Dodanie do grafiki stylu graficznego, a następnie dodanie stylu graficznego do warstwy (lub podwarstwy), na której znajduje się ta grafika, spowoduje skumulowanie właściwości obydwu stylów.

Zauważ, że kształt znajdujący się nad napisem „Registry” nie ma cienia. Dzieje się tak, ponieważ nie jest on położony na podwarstwie *bases*.

- 9 Kliknij ikonę panelu *Layers* (☒ *Warstwy*) i przeciągnij obiekt *<Path>* (<ścieżka>), znajdujący się w górnej części warstwy *Buttons*, nad podwarstwę *bases*, aby umieścić go na tej podwarstwie i zastosować atrybuty stylu graficznego *Icons shadow* do kształtu *Registry*.
- 10 Wyдай polecenie *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*), a następnie *File/Save* (*Plik/Zapisz*).



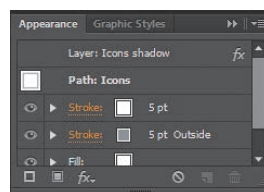
## Edycja stylu graficznego dodanego do warstwy

Efekt cienia dodany do warstwy należy nieznacznie zmodyfikować.

- 1 Kliknij ikonę panelu *Appearance* (🎨 *Wygląd*) z prawej strony ekranu, aby go wyświetlić.
- 2 Kliknij narzędziem *Selection* (*Zaznaczanie*) kształt koszulki, znajdujący się pod napisem „Clothing”.

Zwróć uwagę na napis *Layer: Icons shadow* (*Warstwa: Icons shadow*), znajdujący się na samej górze panelu *Appearance* (*Wygląd*). Oznacza on, że koszulka znajduje się na warstwie, do której został dodany styl o nazwie *Icons shadow*.

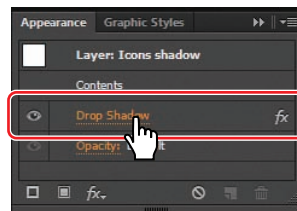
- 3 Kliknij napis *Layer: Icons shadow* (*Warstwa: Icons shadow*) w górnej części panelu *Appearance* (*Wygląd*), aby wyświetlić efekt powiązany z tym stylem. Spowoduje to również zaznaczenie wszystkich kształtów znajdujących się na tej warstwie.



### ► Wskazówka:

Jeśli chcesz, możesz też kliknąć wskaźnik celu dla podwarstwy *bases* w panelu *Layers* (*Warstwy*) i zmodyfikować omawiane ustawienia za pomocą panelu *Appearance* (*Wygląd*).

- 4 Kliknij podkreślony napis *Drop Shadow* (Dodaj cień), znajdujący się w panelu *Appearance* (Wygląd), i w oknie dialogowym *Drop Shadow* (Dodaj cień), które się wówczas pojawi, zmień wartość parametru *Opacity* (Krycie) na **25%**. Kliknij przycisk OK. Nie zamykaj panelu *Appearance* (Wygląd).
- 5 Wydadaj polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie), a następnie *File/Save* (Plik/Zapisz).



## Stosowanie istniejących stylów graficznych

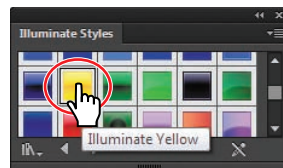
Do zmiany wyglądu wybranych fragmentów projektu można użyć stylów graficznych, instalowanych wraz z programem Illustrator CS6. Jeden z takich stylów posłuży do wykończenia przycisku.

- 1 Wydadaj polecenie *View/Fit Artboard In Window* (Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie). Dodasz teraz istniejący styl graficzny do przycisku Go, znajdującego się w prawym górnym rogu obszaru roboczego.

### Wskazówka:

Skorzystaj ze strzałek w dolnej części panelu *Illuminate Styles* (Style rozświetlenie), aby wyświetlić w panelu poprzednią lub następną bibliotekę stylów graficznych.

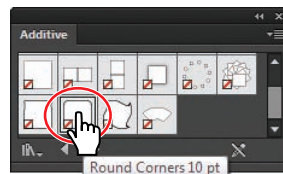
- 2 Kliknij zakładkę panelu *Graphic Styles* (Style grafiki). Kliknij przycisk *Graphic Styles Libraries Menu* (Menu Biblioteki stylów grafiki) i wybierz opcję *Illuminate Styles* (Style rozświetlenie). Przewiń w dół zawartość panelu *Illuminate Styles* (Style rozświetlenie) i wybierz styl graficzny *Illuminate Yellow*. W ten sposób dodasz ten styl do panelu *Graphic Styles* (Style grafiki) tego dokumentu.



### Uwaga:

Po kliknięciu stylu graficznego w bibliotece, zostanie on umieszczony w panelu *Graphic Styles* (Style grafiki) bieżącego dokumentu.

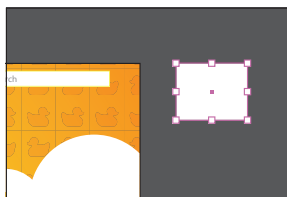
- 3 Kliknij przycisk *Graphic Styles Libraries Menu* (Menu Biblioteki stylów grafiki) w dolnej części panelu *Illuminate Styles* (Style rozświetlenie) i wybierz opcję *Additive* (Dodatek). W panelu *Additive* (Dodatek) kliknij miniaturkę stylu graficznego *Round Corners 10 pt*, aby dodać do panelu *Graphic Styles* (Style grafiki) również ten styl. Zamknij panel *Additive* (Dodatek).
- 4 Kliknij narzędziem *Selection* (Zaznaczanie) biały prostokąt znajdujący się poza prawym górnym rogiem obszaru roboczego (z prawej strony pola *Search*). Uważaj, żeby nie zaznaczyć białego napisu *Go*, który znajduje się na wierzchu.
- 5 Kliknij prawym przyciskiem myszy lub kliknij po naciśnięciu klawisza *Control* (Mac OS) i przytrzymaj miniaturę stylu *Illuminate Yellow* w panelu *Graphic Styles* (Style grafiki), aby wyświetlić podgląd stylu graficznego dodanego do kształtu. Gdy skończysz, zwolnij przycisk myszy (a w systemie MAC OS — również klawisz *Control*).



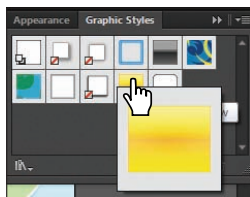
Wyświetlenie podglądu to świetny sposób na sprawdzenie wyniku zastosowania stylu, bez konieczności dodawania go do obiektu.

- 6 Kliknij styl graficzny *Illuminate Yellow* w panelu *Graphic Styles* (Style grafiki), aby dodać go do kształtu. Kliknij zakładkę panelu *Graphic Styles* (Style grafiki), aby zwinąć panel.





Zaznacz biały prostokąt



Wyświetl podgląd stylu graficznego



Wynik operacji

- 7 Wyдай polecenie *File/Save (Plik/Zapisz)* i nie usuwaj zaznaczenia kształtu.

● **Uwaga:** Na końcu panelu *Control (Sterowanie)* może się pojawić ikona ostrzeżenia. Jest to bardzo przydatny wskaźnik, oznaczający że wypełnienie lub obrys nie są aktywne.

## Stosowanie wielu stylów graficznych

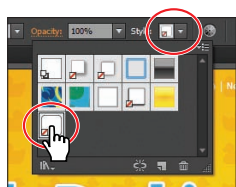
Do obiektu zmodyfikowanego stylem graficznym można zastosować kolejny styl. Jest to bardzo przydatne, jeśli zależy Ci na właściwościach innego stylu graficznego.

- 1 Upewnij się, że prostokąt pod napisem *Go* jest nadal zaznaczony, po czym kliknij menu *Style (Styl)* w panelu *Control (Sterowanie)*. Kliknij styl graficzny *Round Corners 10 pt* w panelu *Graphic Styles (Style grafiki)*, który się pojawi, aby dodać ten styl do przycisku *Go*.

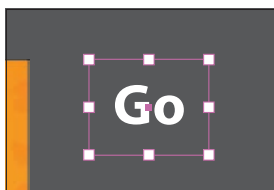
Zwróć uwagę na to, że wypełnienia oraz obraz stały się niewidoczne, ponieważ atrybuty wyglądu zapisane w stylu graficznym zastąpiły dotychczasowe formatowanie zaznaczonego obiektu.

- 2 Wyдай polecenie *Edit/Undo Graphic Styles (Edycja/Cofnij Style graficzne)*.
- 3 Ponownie kliknij menu *Style (Styl)* w panelu *Control (Sterowanie)*, naciśnij klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i kliknij miniaturę stylu *Round Corners 10 pt*. Zauważ, że tym razem dotychczasowe wypełnienie i obris obiektu zostały zachowane, a prócz nich widoczne są także atrybuty zapisane w nowym stylu. Zastosowanie stylu graficznego przy użyciu klawisza *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) powoduje dodanie atrybutów zapisanych w tym stylu do istniejących atrybutów wyglądu obiektu.

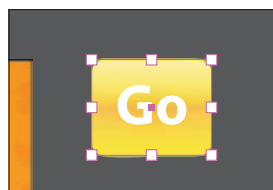
● **Uwaga:** Jeśli panel *Styles (Style)* nie jest widoczny w panelu *Control (Sterowanie)*, to otwórz panel *Graphic Styles (Style grafiki)* przy użyciu odpowiedniej ikony po prawej stronie przestrzeni roboczej programu.



Dodaj styl graficzny



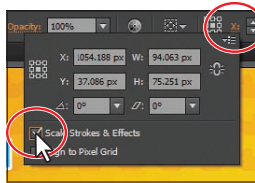
Wynik operacji



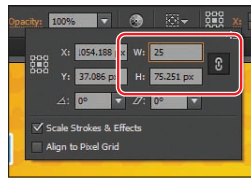
Wynik końcowy

- 4 Włącz narzędzie *Selection (Zaznaczanie)*, naciśnij klawisz *Shift* i kliknij napis *Go*. Następnie wyдай polecenie *Object/Group (Obiekt/Grupuj)*.
- 5 Kliknij łącze *X*, *Y*, *Sz* lub *W* w panelu *Control (Sterowanie)*, aby wyświetlić panel *Transform (Przekształcenia)* (*Window/Transform [Okno/Przekształcenia]*). Zaznacz opcję *Scale Strokes & Effects (Obrisy i efekty skalowania)* w dolnej części panelu *Transform (Przekształcenia)*.

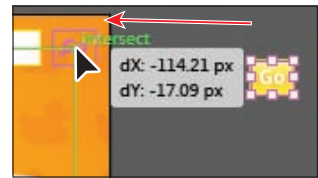
- Kliknij przycisk *Constrain Width And Height Proportions* (Zachowaj proporcje szerokości i wysokości) w panelu *Transform* (Przekształcenia). Zmień szerokość (wartość parametru W [Sz]) na **25**, po czym naciśnij *Enter* lub *Return*, aby zmienić również wysokość oraz ukryć panel *Transform* (Przekształcenia).
- Przeciagnij grupę przycisku z prawej strony pola *Search* i wyrównaj go względem inteligentnych linii pomocniczych.



Zaznacz opcję *Scale Strokes & Effects* (Obrisy i efekty skalowania)



Zmień szerokość



Przeciagnij przycisk w nowe miejsce

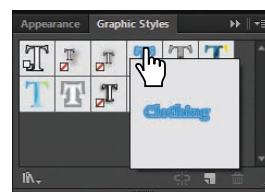
- Wyдай polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie), a następnie *File/Save* (Plik/Zapisz).

## Zastosowanie stylu graficznego do zmodyfikowania tekstu

W kolejnym ćwiczeniu zastosujesz istniejący styl graficzny do tekstu.

- Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) i kliknij napis „Clothing”, aby go zaznaczyć. Wyдай polecenie *Select/Same/Fill & Stroke* (Zaznacz/Jednakowe/Wypełnienie i obrys), aby zaznaczyć wszystkie pięć obiektów tekstowych.
- Jeśli to konieczne, kliknij ikonę panelu *Graphic Styles* (Style grafiki), aby go wyświetlić. Wybierz opcję *Override Character Color* (Nadpisz kolor typografii) z menu panelu *Graphic Styles* (Style grafiki), jeśli nie jest jeszcze zaznaczona.  
Po zastosowaniu atrybutów stylu graficznego do tekstu, kolor wypełnienia tekstu nadpisze kolor wypełnienia zdefiniowany w stylu graficznym. Aby temu zapobiec, należy zaznaczyć opcję *Override Character Color* (Nadpisz kolor typografii).
- Wybierz opcję *Use Text For Preview* (Używaj tekstu do podglądu) z menu panelu *Graphic Styles* (Style grafiki).
- W panelu *Graphic Styles* (Style grafiki) kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub wciskając klawisz *Control* (Mac OS) i przytrzymaj przycisk myszy nad stylem graficznym *Blue Neon*, aby wyświetlić podgląd stylu graficznego dodanego do tekstu. Zwolnij przycisk myszy (i klawisz *Control* w Mac OS), po czym kliknij styl graficzny *Blue Neon*, aby go zastosować w tekście.

Gdyby opcja *Override Character Color* (Nadpisz kolor typografii) nie była zaznaczona, wypełnienie pozostałoby czarne.

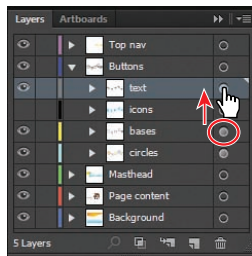


- 5 Kliknij zakładkę panelu *Appearance* (Wygląd), a następnie przycisk  *Clear Appearance* (Wyczyść wygląd), znajdujący się w dolnej części panelu, aby usunąć formatowanie stylem graficznym.
- 6 Wydad polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie), a następnie *File/Save* (Plik/Zapisz).

## Kopiowanie, stosowanie i usuwanie stylów graficznych

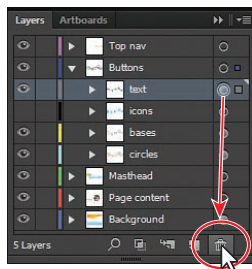
Po utworzeniu kilku różnych stylów graficznych i skonfigurowaniu niezbędnych atrybutów wyglądu obiektów niejednokrotnie trzeba skopiować je do innych obiektów w ilustracji. Do kopiowania i stosowania atrybutów wyglądu służą panele *Graphic Styles* (Style grafiki) i *Appearance* (Wygląd) oraz narzędzie *Eyedropper* (Kroplomierz). Dowiesz się teraz, w jaki sposób skopiować atrybut wyglądu obiektu pomiędzy warstwami przy użyciu panelu *Layers* (Warstwy).

- 1 Powiększ panel *Layers* (Warstwy) w taki sposób, by wyświetlić wszystkie warstwy. Upewnij się, że warstwa *Buttons* jest rozwinięta, po czym naciśnij klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i przeciągnij wskaźnik atrybutów wyglądu  z podwarstwy *bases* ponad analogiczny wskaźnik podwarstwy *text*, znajdującej się powyżej. Naciśnięcie klawisza *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) podczas przeciągania atrybutów powoduje kopiowanie efektów pomiędzy warstwami. Wypełniony wskaźnik celu  oznacza, że do warstwy dodano atrybuty wyglądu. W celu przeniesienia, ale nie skopiowania, stylu lub atrybutów wyglądu pomiędzy warstwami należy po prostu przeciągnąć wskaźnik celu. Do tekstu dodany został lekki cień.



Ostatni przykład będzie polegał na usunięciu atrybutów wyglądu warstwy przy użyciu panelu *Layers* (Warstwy).

- 2 Kliknij wskaźnik celu po prawej stronie podwarstwy *text* w panelu *Layers* (Warstwy).
- 3 Przeciągnij zaznaczony wskaźnik celu  ponad przycisk z symbolem kosza, który znajduje się w dolnej części panelu *Layers* (Warstwy), aby usunąć atrybuty wyglądu wybranej warstwy. Kliknij zakładkę panelu *Layers* (Warstwy), aby ją zwinąć.



Atrybuty wybranego obiektu lub warstwy można usunąć także przy użyciu panelu *Appearance* (*Wygląd*). Należy w tym celu zaznaczyć dany obiekt, a następnie wybrać polecenie *Reduce to Basic Appearance* (*Redukcja do wyglądu podstawowego*) z menu tego panelu. Wybrany obiekt zostanie wówczas pozbawiony wszystkich atrybutów z wyjątkiem pojedynczego wypełnienia i obrysu.

- 4 Wyдай polecenia *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*), *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

## Tworzenie grafiki na potrzeby internetu

### Uwaga:

Więcej informacji na temat znaczenia słowa rastrowe znajdziesz w podrozdziale „Grafika wektorowa a obrazy rastrowe”, w rozdziale 15., „Łączenie projektów Illustratora CS6 i innych programów firmy Adobe”.

Podczas tworzenia grafiki na potrzeby internetu konieczne będzie przekształcenie obiektów wektorowych w rastrowe. W tym celu należy skorzystać z polecenia *File/Save For Web* (*Plik/Zapisz do pokazania w Internecie*). Obrazy można zapisać w wielu formatach graficznych, takich jak GIF, JPEG i PNG. GIF, JPEG i PNG zapewniają optymalizację grafiki do użycia w internecie i są zgodne z większością przeglądarek. Należy jednak pamiętać o ich zróżnicowanych możliwościach. W celu efektywnego użycia grafiki w internecie, kluczowym aspektem jest znalezienie równowagi pomiędzy rozdzielczością, rozmiarem i kolorem. Tylko w ten sposób można uzyskać optymalną jakość.

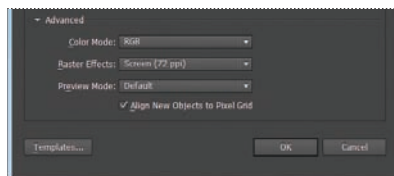
● **Uwaga:** Ten podrozdział zawiera jedynie wstępne informacje na temat głównych narzędzi i procesów służących do zapisu grafiki na potrzeby internetu. Z całą pewnością nie jest to wyczerpujący przewodnik. Więcej informacji na temat grafiki przeznaczonej do wykorzystania w internecie znajdziesz w systemie pomocy programu Illustrator (*Help/Illustrator Help* [Pomoc/Pomoc programu Illustrator]), pod hasłem „file formats for exporting artwork” („formaty plików do eksportu kompozycji”).

## Wyrównywanie obiektów do siatki pikseli

Niezwykle ważnym aspektem grafiki rastrowej jest odpowiednia ostrość krawędzi, szczególnie w przypadku standardowej grafiki przygotowanej na potrzeby internetu, wyświetlanej w rozdzielczości 72 ppi (ang. *pixels per inch* — pikseli na cal). W celu zagwarantowania jakości projektów internetowych możesz wyrównać grafikę do siatki pikseli. Siatka pikseli składa się z 72 kwadratów na jeden cal długości, w pionie i w poziomie. Można ją wyświetlić, powiększając obraz do poziomu co najmniej 600% i włączając tryb *Pixel Preview* (*Podgląd pikseli*) (*View/Pixel Preview* [Widok/Podgląd pikseli]).

Po wyrównaniu obiektu do siatki pikseli, wszystkie pionowe i poziome krawędzie segmentów są wyrównane do siatki pikseli, co nadaje obrysom dużą ostrość. Jeśli podczas tworzenia nowego dokumentu ustawisz opcję *Align New Objects To Pixel Grid* (*Wyrównaj nowe obiekty do siatki pikseli*) oraz wybierzesz opcję *Web* (WWW) z listy *Profile* (*Profil*) w oknie dialogowym *New Document* (*Nowy dokument*), to wszystkie obiekty (które mogą zostać wyrównane do siatki pikseli) zostaną automatycznie wyrównane do siatki pikseli. Grafikę można też wyrównać do siatki pikseli już po utworzeniu nowego dokumentu. Zajmiemy się tym w kolejnym ćwiczeniu.

- 1 Upewnij się, że plik *webstore.ai* jest nadal otwarty, i wydaj polecenie *File/New* (*Plik/Nowy*). Wybierz opcję *Web* (WWW) z listy *Profile* (*Profil*) w oknie dialogowym *New Document* (*Nowy dokument*). Kliknij trójkątną strzałkę z lewej strony napisu *Advanced* (*Zaawansowane*), w dolnej części okna dialogowego.



W sekcji *Advanced* (Zaawansowane) możesz się upewnić, że wybrany jest tryb kolorów RGB, że z listy *Raster Effects* (Efekty rastrowe) wybrana jest opcja 72 ppi (Ekranu (72 ppi)) oraz że zaznaczona jest opcja *Align New Objects To Pixel Grid* (Wyrównaj nowe obiekty do siatki pikseli).

2 Kliknij *Cancel* (Anuluj).

3 Powróć do dokumentu *webstore.ai* i wybierz *File/Document Color Mode* (Plik/Tryb kolorów dokumentu). Możesz się przekonać, że zaznaczona jest opcja RGB.

Po utworzeniu dokumentu możesz zmienić tryb kolorów dla tego dokumentu.

W ten sposób ustawisz domyślny tryb kolorów dla wszystkich nowych kolorów.

4 Włącz narzędzie *Zoom* (Lupka) i przeciągnij ramkę zaznaczenia wokół napisu „Little”, znajdującego się w nagłówku, z prawej strony kaczki, aby powiększyć ten fragment ilustracji. Ten napis został przekształcony na kontury (ścieżki).

5 Wyдай polecenie *View/Pixel Preview* (Widok/Podgląd pikseli), aby wyświetlić podgląd rastrowej wersji projektu i siatkę pikseli.



Grafika w trybie Preview (Podgląd)

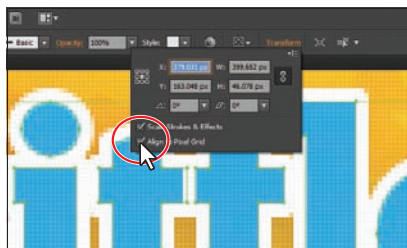


Grafika w trybie Pixel Preview (Podgląd pikseli)

Po powiększeniu obrazu do poziomu co najmniej 600% i włączeniu trybu *Pixel Preview* (Podgląd pikseli), siatka pikseli stanie się widoczna, jak na rysunku. Siatka ta dzieli obszar roboczy na 1-punktowe przedziały (o długości 1/72 cala).

6 Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) i zaznacz grupę kształtów tworzących napis rozpoczynający się od wyrazu „Little”.

7 Kliknij napis *Transform* (Przekształć) (lub X, Y, Sz, lub W) w panelu *Control* (Sterowanie) i zaznacz opcję *Align To Pixel Grid* (Wyrównaj do siatki pikseli) w dolnej części panelu *Transform* (Przekształcenia). Usuń zaznaczenie i zaznacz ponownie opcję *Align To Pixel Grid* (Wyrównaj do siatki pikseli), aby sprawdzić zmianę w wyglądzie krawędzi napisu.



8 Wyдай polecenie *View/Fit Artboard In Window* (Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie).

9 Wyдай polecenie *Select/Object/Not Aligned To Pixel Grid* (Zaznacz/Obiekt/Niewyrównane do siatki pikseli), aby zaznaczyć w dokumencie wszystkie obiekty, które nie są wyrównane do siatki pikseli, choć mogą podlegać temu przekształceniu.

10 Kliknij napis *Transform* (Przekształć) w panelu *Control* (Sterowanie) i zaznacz opcję *Align To Pixel Grid* (Wyrównaj do siatki pikseli) w panelu *Transform* (Przekształcenia).

#### ► Wskazówka:

Siatkę pikseli można wyłączyć po wydaniu polecenia *Edit/Preferences/Guides & Grid* (Edycja/Preferencje/Linie pomocnicze i siatka) (Windows) lub *Illustrator/Preferences/Guides & Grid* (Illustrator/Preferencje/Linie pomocnicze i siatka) (Mac OS) i usunięciu zaznaczenia opcji *Show Pixel Grid* (Above 600% Zoom) (Pokaż siatkę pikseli (powiększone powyżej 600%)).

#### ● Uwaga:

Obiekty wyrównane do siatki, które nie mają pionowych lub poziomych elementów, nie zostaną przekształcone. Przykładowo, obrócony prostokąt nie ma pionowych ani poziomych krawędzi, i dlatego po włączeniu wyrównania do siatki pikseli nie zostanie uwzględniony podczas tworzenia ostrych obrysów.



- 11** Wybierz opcję *Align New Objects To Pixel Grid* (Wyrównaj nowe obiekty do siatki pikseli) z menu panelu *Transform* (Przekształcenia) . Naciśnij klawisz *Escape*, aby ukryć panel *Transform* (Przekształcenia).

W ten sposób sprawisz, że wszystkie nowe obiekty zostaną automatycznie wyrównane do siatki pikseli. Jeśli wybrałbyś profil Web (WWW) podczas tworzenia nowego dokumentu, wówczas opcja ta byłaby zaznaczona automatycznie.

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

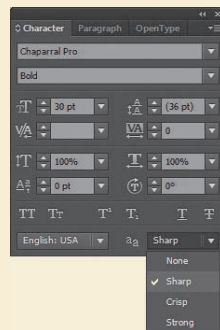
## Wyglądanie tekstu

W panelu *Character* (Typografia) znaleźć można następujące opcje wyglądu tekstu: *None* (Brak), *Sharp* (Ostre), *Crisp* (Wyraźne) i *Strong* (Silne). Metodę wyglądu tekstu można określić osobno dla każdej ramki tekstowej. Atrybuty wyglądu tekstu są zapisywane wraz z dokumentem.

Podczas eksportowania grafiki do formatów przeznaczonych na potrzeby internetu, takich jak JPEG czy GIF, przy użyciu polecenia *File/Save For Web* (Plik/Zapisz do pokazania w Internecie), dostępne są następujące opcje wyglądu: *None* (Brak), *Art Optimized* (Ilustracja zoptymalizowana) i *Type Optimized* (Tekst zoptymalizowany).

- Po wybraniu opcji *Art Optimized* (Ilustracja zoptymalizowana) grafika rastrowa zostanie zapisana w jednym ze wspomnianych formatów, podobnie jak w poprzednich wersjach programu. Jednak w tym przypadku metody wyglądu tekstu nie zostaną uwzględnione podczas rasteryzacji grafiki.
- Po wybraniu opcji *Type Optimized* (Tekst zoptymalizowany) nowe ustawienia wyglądu tekstu zostaną uwzględnione podczas rasteryzacji.

— na podstawie systemu pomocy programu Illustrator



## Cięcie na plasterki

### Uwaga:

Więcej informacji na temat cięcia na plasterki znajdziesz w systemie pomocy programu Illustrator (*Help/Illustrator Help* [Pomoc/Pomoc programu Illustrator]) pod hasłem „create slices” („tworzenie plasterków”).

Podczas zapisu grafiki przy użyciu polecenia *File/Save For Web* (Plik/Zapisz do pokazania w Internecie) Illustrator utworzy jeden plik graficzny o rozmiarach obszaru roboczego. Istnieje też możliwość utworzenia kilku obszarów roboczych i umieszczenia na nich pojedynczych elementów strony internetowej, na przykład przycisków. Każdy taki obszar roboczy można następnie zapisać w osobnym pliku graficznym.

Innym sposobem jest utworzenie projektu na jednym obszarze roboczym i pocięcie jego zawartości na fragmenty zwane plasterkami. W programie Illustrator plasterki mogą posłużyć do wyznaczenia krawędzi różnych elementów strony WWW. Przykładowo, jeśli projektujesz na obszarze roboczym całą stronę WWW i chciałbyś utworzyć przycisk na podstawie jednego z kształtów wektorowych, obiekt ten możesz zapisać w optymalnym dla tego celu formacie GIF, zaś pozostałą część grafiki — w pliku JPEG. Rysunek przycisku można również wyizolować, tworząc plasterek. Podczas zapisywania grafiki na potrzeby strony WWW przy użyciu polecenia *File/Save For Web* (Plik/Zapisz do pokazania w Internecie), każdy plasterek można zapisać w osobnym pliku w wybranym formacie i zoptymalizowanych ustawieniach.

W kolejnym ćwiczeniu utworzysz nową warstwę przeznaczoną na plasterki, a następnie utworzysz plasterki dla różnych fragmentów ilustracji.

- 1 Kliknij ikonę panelu *Layers* (☑ *Warstwy*), aby go utworzyć. Kliknij warstwę *Top nav*, by ją zaznaczyć. Naciśnij klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i kliknij przycisk *Create New Layer* (📄 *Utwórz nową warstwę*) w dolnej części panelu. W oknie dialogowym *Layer Options* (*Opcje palety Warstwy*) zmień nazwę warstwy na **Slices** i kliknij *OK*. Upewnij się, że nowa warstwa o nazwie *Slices* jest zaznaczona.

Utworzone plasterki są wyświetlone w panelu *Layers* (*Warstwy*). Można je zaznaczać, usuwać, zmieniać

ich rozmiar i wprowadzać inne zmiany. Kontrolę nad nimi znacznie ułatwi umieszczenie ich na oddzielnych warstwach. Nie jest to jednak konieczne.

- 2 Włącz narzędzie *Slice* (🔪 *Cięcie na plasterki*) w panelu *Tools* (*Narzędzia*). Kliknij i przeciągnij narzędziem w poprzek kaczk, cyfry 5 i napisu „Little Duckies”, aby utworzyć plasterzek. Nie musisz go dokładnie dopasowywać; w dalszej części będziesz mógł zmienić jego położenie.



Podczas tworzenia plasterka Illustrator automatycznie przecina przyległe fragmenty grafiki, tworząc dodatkowe plasterki. Dzięki temu zachowany zostanie układ strony. Gdy dodasz lub zmodyfikujesz istniejący plasterzek, Illustrator uaktualni plasterki, które zostały utworzone automatycznie. Zwróć też uwagę na cyfrę 3 w rogu Twojego plasterka. Illustrator numeruje plasterki w kolejności od lewej do prawej i od góry w dół, poczynawszy od lewego górnego rogu obrazu.

W kolejnym ćwiczeniu utworzysz plasterzek na podstawie zaznaczonego obiektu.

- 3 Włącz narzędzie *Selection* (🖱 *Zaznaczanie*) i kliknij grupę przycisku *Go* w prawym górnym rogu obszaru roboczego. Jeśli to konieczne, powiększ ten fragment obrazu.
- 4 Zaznacz warstwę *Slices* w panelu *Layers* (*Warstwy*), aby nowe plasterki zostały umieszczone na tej warstwie.
- 5 Wyдай polecenie *Object/Slice/Create From Selection* (*Obiekt/Cięcie na plasterki/Utwórz z zaznaczenia*).

Illustrator umożliwia utworzenie plasterków na podstawie wyznaczonych przez Ciebie linii pomocniczych lub zaznaczenia zdefiniowanego w oknie dokumentu.



#### Uwaga:

Więcej informacji na temat tworzenia warstw znajdziesz w podrozdziale „Tworzenie warstw”, w rozdziale 8, „Warstwy”. Nowo utworzona warstwa może mieć przypisany inny kolor. Jest to prawidłowa sytuacja.

#### Wskazówka:

Jeśli chcesz, aby wymiary plasterka pasowały do krawędzi elementu ilustracji, wydaj polecenie *Object/Slice/Make* (*Obiekt/Cięcie na plasterki/Utwórz*). Jeśli przesuńiesz lub zmodyfikujesz ten element, plasterzek zostanie automatycznie dopasowany do nowych rozmiarów obiektu.



### Uwaga:

Więcej informacji na temat edycji plasterków znajdziesz w systemie pomocy programu Illustrator (*Help/Illustrator Help [Pomoc/Pomoc programu Illustrator]*) pod hasłem „create slices” („tworzenie plasterków”).

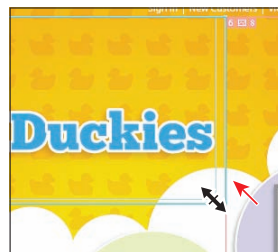
## Zaznaczanie i edycja plasterków

Gdy zmieni się wygląd grafiki pociętej na plasterki lub zawartość samego plasterka, konieczna jest modyfikacja plasterków utworzonych przez użytkownika.

- 1 Wyдай polecenie *View/Fit Artboard In Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*).
- 2 Włącz narzędzie *Slice Selection* (Zaznaczanie plasterków) znajdujące się w grupie narzędzia *Slice* (*Cięcie na plasterki*) w panelu *Tools* (*Narzędzia*). W tym celu najpierw kliknij i przytrzymaj przycisk myszy na narzędziu *Slice* (*Cięcie na plasterki*).
- 3 Kliknij środek pierwszego plasterka, utworzonego wokół napisu „5 Little Duckies”. Zaznaczony plasterzek zostanie podświetlony, zaś w jego rogach pojawią się punkty obwiedni.

Narzędzie *Slice Selection* (*Zaznaczanie plasterków*) pozwala na edycję plasterków utworzonych przez użytkownika. Inny sposób polega na zaznaczeniu takiego plasterka narzędziem *Selection* (*Zaznaczanie*) lub *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) poprzez kliknięcie jego obrysu (krawędzi) lub zaznaczenie go w panelu *Layers* (*Warstwy*).

- 4 Umieść kursor nad lewą krawędzią zaznaczonego plasterka. Gdy pojawi się podwójna strzałka, kliknij i przeciągnij w lewo, aż przyciągniesz krawędź plasterka do lewej krawędzi obszaru roboczego.
- 5 Jeśli to konieczne, umieść kursor nad prawym dolnym punktem obwiedni zaznaczonego plasterka, po czym kliknij i przeciągnij plasterek, aby dopasować jego rozmiar do napisu „5 Little Duckies”.



Podczas cięcia grafiki na plasterki powinieneś uwzględnić wszystkie atrybuty wyglądu, na przykład cienie zastosowane w obszarze plasterka. Jeśli cień jest niewyraźny, może to być dość trudne. Polecenie *Object/Slice/Create From Selection* (*Obiekt/Cięcie na plasterki/Utwórz z zaznaczenia*) gwarantuje, że plasterzek będzie zawierał wszystkie atrybuty wyglądu, takie jak efekty, jeśli zostały one dodane bezpośrednio do grafiki, a nie do warstwy, na której się ona znajduje. Narzędzie *Slice Selection* (*Zaznaczanie plasterków*) pozwala na utworzenie plasterka poprzez przeciągnięcie myszą, na skopiowanie i wklejenie plasterka, jego usunięcie i wiele innych czynności.

- 6 Wyдай polecenie *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*), a następnie *View/Lock Slices* (*Widok/Zablokuj plasterki*), aby zablokować zaznaczanie plasterków. Wyдай polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

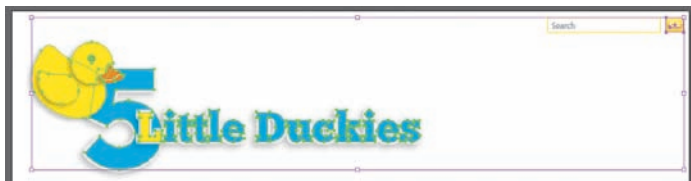
## Polecenie Save For Web (Zapisz do pokazania w Internecie)

Po pocięciu grafiki na plasterki przyda się jej optymalizacja pod kątem użycia na stronach WWW. W tym celu możesz się posłużyć poleceniem *File/Save For Web* (*Plik/Zapisz do pokazania w Internecie*), które pozwala na wybór ustawień optymalizacji i podgląd zoptymalizowanego obrazu. Jest to ostatni krok w procesie przygotowania grafiki na potrzeby stron WWW.

- 1 Wyдай polecenie *View/Hide Slices* (*Widok/Ukryj plasterki*).

Podczas pracy z grafiką plasterki nie muszą być widoczne. Dzięki temu możesz się skoncentrować na zaznaczaniu obiektów graficznych. Jeśli utworzyłeś nową warstwę w panelu *Layers* (*Warstwy*) przeznaczoną tylko dla plasterków, możesz ją po prostu ukryć.

- 2 Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie), naciśnij klawisz *Shift* i kliknij kolejno kaczkę, cyfrę 5, napis „Little Duckies” i przycisk *Go* znajdujący się w prawym górnym rogu.
- 3 Wyдай polecenie *Object/Hide/Other Layers* (*Obiekt/Ukryj/Inne warstwy*).



Po zapisaniu pociętej grafiki za pomocą polecenia *File/Save For Web* (*Plik/Zapisz do pokazania w Internecie*), cała zawartość plasterka zostanie spłaszczona do obrazu rastrowego. Jeśli zależy Ci na zachowaniu przezroczystości w zaznaczonych obiektach (tak, aby widoczne były pozostałe fragmenty grafiki), powinieneś najpierw ukryć elementy, których nie chcesz zapisać. W zależności od wybranego formatu graficznego, te fragmenty plasterka, w których widoczny jest obszar roboczy, mogą być przezroczyste.

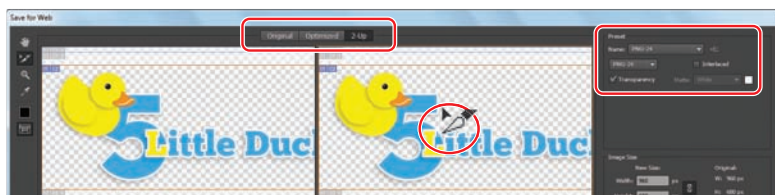
- 4 Wyдай polecenie *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*), a następnie *File/Save* (*Plik/Zapisz*).
- 5 Wyдай polecenie *View/Show Slices* (*Widok/Pokaż plasterki*) i upewnij się, że plasterki zawiera zarówno grafikę, jak i cienie. Jeśli tak nie jest, możesz zwiększyć rozmiar plasterka.
- 6 Wyдай polecenie *File/Save For Web* (*Plik/Zapisz do pokazania w Internecie*).
- 7 Jeśli to konieczne, kliknij zakładkę *2-Up* (*2 na ekranie*) w górnej części okna dialogowego *Save For Web* (*Zapisz dla Internetu*).

Po zaznaczeniu tej zakładki okno podglądu zostanie podzielone. Z lewej strony widoczna jest oryginalna grafika, zaś z prawej strony grafika zoptymalizowana.

- 8 Upewnij się, że narzędzie *Slice Selection* (Zaznaczanie plasterków) jest zaznaczone, i kliknij obszar zoptymalizowanej grafiki z prawej strony okna. Jeśli to konieczne, kliknij i zaznacz plasterki zawierający kaczkę i napis. Zaznaczony plasterki można rozpoznać po brązowej obwódce.
- 9 Wybierz opcję *PNG-24* z listy *Optimized File Format* (*Zoptymalizowany format pliku*), znajdującej się poniżej napisu *Name* (*Nazwa*) w sekcji *Preset* (*Ustawienia wstępne*).

**Uwaga:**

Jeśli chcesz zmienić rozmiar plasterków, musisz się upewnić, że są one odblokowane. W tym celu otwórz menu *View* (*Widok*) i sprawdź, czy opcja *Lock Slices* (*Zablokuj plasterki*) jest zaznaczona. Jeśli tak, to plasterki są zablokowane.



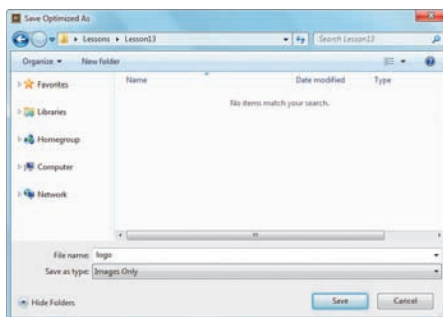
W sekcji *Preset (Ustawienia wstępne)* możesz wybrać jeden spośród następujących formatów plików: GIF, JPEG, PNG-8 i PNG-24, oraz zdefiniować dla nich dodatkowe ustawienia. Dostępne opcje różnią się w zależności od wybranego formatu pliku. Jeśli grafika zawiera kilka plasterków, które zamierzasz zapisać, postaraj się zaznaczyć je oddzielnie i dobrać opcje dla każdego z osobna.

- 10 Wybierz opcję *Selected Slices (Zaznaczony plasterzek)* z listy *Export (Eksportuj)*.
- 11 Kliknij przycisk *Preview (Podgląd)* w lewym dolnym rogu okna dialogowego, aby uruchomić domyślną przeglądarkę WWW komputera i wyświetlić w niej podgląd zawartości plasterka. Po obejrzeniu podglądu zamknij przeglądarkę i powróć do Illustratora.



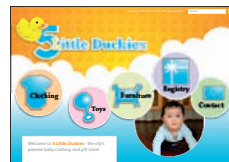
- 12 Kliknij przycisk *Save (Zapisz)* w oknie dialogowym *Save For Web (Zapisz dla Internetu)*.
- 13 W oknie dialogowym *Save Optimized As (Zapisz zoptymalizowane jako)* otwórz folder *Lesson13* znajdujący się w folderze *Lessons*. Zmień nazwę pliku na **Logo** i kliknij *Save (Zapisz)*.

- 14 Przejdź do folderu *Lesson13* i otwórz folder *images* utworzony przez Illustrator. W folderze tym znajduje się jeden obraz o nazwie, którą wpisałeś w oknie dialogowym *Save Optimized As (Zapisz zoptymalizowane jako)*. Do nazwy został dołączony numer plasterka.



► **Wskazówka:** Ustawienia zdefiniowane dla plasterków w oknie dialogowym *Save For Web (Zapisz dla Internetu)* są zapisywane w pliku wraz z plasterkami. Dzięki temu, jeśli dokonasz zmian w grafice i będziesz chciał ponownie zapisać plasterki, możesz go po prostu zaznaczyć narzędziem *Slice Selection (Zaznaczanie plasterków)* i wydać polecenie *File/Save Selected Slices (Plik/Zapisz zaznaczone plasterki)*. Podczas zapisu grafiki w wybranym miejscu wykorzystane zostaną zapisane wcześniej ustawienia optymalizacji.

- 15 Powróć do Illustratora i otwórz panel *Layers (Warstwy)*. Wybierz opcję *Show All Layers (Pokaż wszystkie warstwy)* z menu panelu, aby wyświetlić niebieskie ikony znajdujące się na wierzchu białych obiektów.
- 16 Wydać polecenie *File/Save (Plik/Zapisz)*, a następnie *File/Close (Plik/Zamknij)*.



#### Uwaga:

Jeśli po kliknięciu przycisku *Preview (Podgląd)* przeglądarka się nie otworzy, kliknij przycisk ponownie. Jeśli i to nie pomoże, kliknij przycisk menu *Select Browser (Wybierz przeglądarkę)* z prawej strony przycisku *Preview (Podgląd)* i wybierz opcję *Edit List (Edytuj listę)*, aby dodać nową przeglądarkę.

#### Uwaga:

Jeśli pojawi się okno dialogowe *Save As (Zapisz jako)*, zapisz plik w tym samym miejscu, nadpisując oryginał.

## Pytania kontrolne

- 1 W jaki sposób można dodać drugi obrys do istniejącego obiektu?
- 2 Na czym polega różnica pomiędzy dodaniem stylu graficznego do warstwy a dodaniem go do obiektu?
- 3 W jaki sposób można dodać nowe atrybuty lub style do istniejącego stylu graficznego?
- 4 W jaki sposób można usunąć atrybuty wyglądu obiektu przy użyciu panelu *Layers* (Warstwy)?
- 5 Do czego służy wyrównanie obiektów do siatki pikseli?
- 6 Wymień trzy typy plików graficznych, które można wybrać w oknie dialogowym *Save For Web* (*Zapisz dla Internetu*).

## Odpowiedzi

- 1 Należy w tym celu kliknąć przycisk *Add New Stroke* (*Dodaj nowy obrys*) w panelu *Appearance* (*Wygląd*) lub wybrać polecenie *Add New Stroke* (*Dodaj nowy obrys*) z menu tego panelu. Nowy obrys zostanie umieszczony na samej górze listy atrybutów w panelu *Appearance* (*Wygląd*); będzie on miał ten sam kolor i grubość co pierwszy obrys obiektu.
- 2 Po zastosowaniu stylu graficznego do zmiany wyglądu warstwy wszystkie obiekty dodane do tej warstwy automatycznie odziedziczą ów styl. Na przykład po narysowaniu okręgu na warstwie *Layer 1* (*Warstwa 1*) i przeniesieniu tego okręgu do warstwy *Layer 2* (*Warstwa 2*), której wygląd został uprzednio zmieniony przy użyciu efektu *Drop Shadow* (*Dodaj cień*), efekt ten zostanie automatycznie dodany do przeniesionego okręgu.  
  
Jeśli styl graficzny zostanie zastosowany w odniesieniu do jednego, wybranego obiektu, to inne obiekty znajdujące się w tej warstwie nie zmienią się. Przypuśćmy, że jakieś kontury jakiegoś trójkątnego obiektu zostały zmodyfikowane przy użyciu efektu *Roughen* (*Wprowadź nierówności*) — obiekt przy przeniesieniu do innej warstwy zachowa wszystkie swoje atrybuty, wraz ze wspomnianym efektem.
- 3 Po zaznaczeniu obiektu, którego wygląd został zmieniony przy użyciu jakichś atrybutów lub stylu graficznego, należy nacisnąć klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i kliknąć kolejny styl graficzny w panelu *Graphic Styles* (*Style grafiki*).
- 4 Należy w tym celu kliknąć wskaźnik celu dla warstwy z tym obiektem w panelu *Layers* (Warstwy), a następnie przeciągnąć ten wskaźnik ponad przycisk *Delete Selection* (*Usuń zaznaczone*), znajdujący się w dolnej części tego panelu. Atrybuty wyglądu danego obiektu można usunąć także przy użyciu panelu *Appearance* (*Wygląd*). Aby to zrobić, należy zaznaczyć ten obiekt i wybrać polecenie *Reduce to Basic Appearance* (*Redukcja do wyglądu podstawowego*) z menu tego panelu. Zaznaczony obiekt odzyska wówczas swój pierwotny wygląd.
- 5 Po włączeniu wyrównania obiektu do siatki pikseli, wszystkie poziome i pionowe krawędzie tego obiektu zostaną wyrównane do siatki pikseli. Pozwala to na uzyskanie wyostrzonych obrysów.
- 6 W oknie dialogowym *Save For Web* (*Zapisz dla Internetu*) można wybrać następujące typy plików graficznych: JPEG, GIF i PNG. Typ PNG posiada dwie wersje: PNG-8 i PNG-24.

# SKOROWIDZ

## A

Adobe Bridge, 426  
Adobe Fireworks, 447  
Adobe Flash, *Patrz:* Flash  
Adobe InDesign, 429, 447, 447  
Adobe Muse, 447  
Adobe Photoshop, *Patrz:* Photoshop  
akapit, 188, 224  
    właściwości, 229  
aktualizacje, 7  
Aktywne malowanie, 205, 206, 207, 209  
Aktywne wiadro z farbą, 205, 209  
Aktywny obrys, 9  
Align, *Patrz:* Wyrównaj  
anchor, *Patrz:* kotwica  
Appearance, *Patrz:* Wygląd  
Area Type Options, *Patrz:* Opcje tekstu akapitowego  
Artboard, *Patrz:* Narzędzie obszaru roboczego

## B

barwa, *Patrz:* kolor  
biblioteka  
    pędzli, 323, 338  
    próbek, 182, 184, 185, 196  
    stylów grafiki, 388  
    symboli, 403, 418  
Blend Options, *Patrz:* Opcje przejść  
Blob Brush, *Patrz:* Kropla  
Brushes, *Patrz:* Pędzle  
bryła obrotowa, 365, 366

## C

Character, *Patrz:* Typografia  
cień, 262

cięcie na plasterki, 394  
CMYK, 179, 184, 186, 199, 434  
Color, *Patrz:* Kolor  
Color Guide, *Patrz:* Wzornik kolorów  
Color Picker, *Patrz:* Próbnik kolorów  
Control, *Patrz:* Sterowanie  
czcionka, 188, 221, 222  
    kolor, 224  
    OpenType, 223  
    PostScript Type 1, 223  
    rozmiar, 223  
    TrueType, 223  
    TrueType SFNT, 223

## D

Direct Selection, *Patrz:* Zaznaczanie bezpośrednie  
dokument  
    eksport do Photoshopa, 446  
    grupa, 60  
    okno, 57, 58  
    tworzenie, 86  
    ustawienia, 126, 127, 129, 179, 230  
Drawing Modes, *Patrz:* Tryby rysowania  
druk, 143, 371

## E

Edit Colors, *Patrz:* Edytuj kolory  
Edytuj kolory, 16  
efekt, 261, 347, 351, 353  
    3D, 365, 366  
        cieniowanie powierzchni, 368  
        oświetlenie, 367  
bryła obrotowa, *Patrz:* bryła obrotowa  
dodawanie, 353  
edytowanie, 355

kopiowanie, 263  
Pathfinder, *Patrz:* Odnajdywanie ścieżek programu Illustrator, 353  
programu Photoshop, 353, 362  
Przesunięcie ścieżki, *Patrz:* Przesunięcie ścieżki  
rastrowy, 353, 363  
Rozmycie gaussowskie, *Patrz:* Rozmycie gaussowskie  
skalowanie, 204, 363  
Skręcanie, *Patrz:* Skręcanie trójwymiarowy, *Patrz:* efekt 3D wektorowy, 353  
Wklęsnięcie i wybrzuszenie, *Patrz:* Wklęsnięcie i wybrzuszenie wygląd tekstu, 356  
Zniekształcanie swobodne, *Patrz:* Zniekształcanie swobodne  
Elipsa, 17, 25, 93  
Ellipse, *Patrz:* Elipsa  
Eraser, *Patrz:* Gumka  
Eyedropper, *Patrz:* Kropłomierz

## F

Fill, *Patrz:* Wypełnienie  
filtr Wklęsnięcie i wybrzuszenie, *Patrz:* Wklęsnięcie i wybrzuszenie  
Flash, 403, 406, 407, 419, 421, 447  
Free Distort, *Patrz:* Zniekształcanie swobodne  
Free Transform, *Patrz:* Przekształcanie swobodne

## G

Gap Options, *Patrz:* Opcje odstępów  
Gaussian Blur, *Patrz:* Rozmycie gaussowskie  
Generator kształtów, 17, 18, 107, 109  
glify, 223, 226  
gradient, 200, 255, 256, 297  
dodawanie do wielu obiektów, 308  
edycja, 19, 297, 302, 304, 307, 309  
kierunek, 300  
liniowy, 297  
na obrysie, 10, 301, 302  
owalny, 304, 307

promienisty, *Patrz:* gradient owalny przezroczysty, 311  
tworzenie, 19, 297  
w wypełnieniu, 297  
Gradient, 20, 179, 297, 300, 301  
grafika  
bitmapowa, 9, 21, 392, 428, 429  
wektoryzacja, *Patrz:* wektoryzacja, Obrys obrazu  
na potrzeby internetu, 392, 407, 446  
nakładanie na obiekt 3D, 368, 370  
rastrowa, *Patrz:* grafika bitmapowa wektorowa, 9, 21, 35, 428, 429  
Grid, *Patrz:* siatka dokumentu  
grupa  
aktywnego malowania, 205, 207  
przycinania, 436  
Gumka, 115, 322, 346  
Gwiazda, 97, 98

## H

Hand, *Patrz:* Rączka

## I

Image Trace, *Patrz:* Obrys obrazu  
InDesign, 429, 447  
interfejs, 8  
jasność, 9, 37  
interlinia, 225, 226

## J

jednostki, 88, 89, 129

## K

kerning, 225, 227, 228  
Keyboard Shortcuts, *Patrz:* Skróty klawiaturowe  
Klip filmowy, 406, 407, 419, 420, 421  
kolor, 16, 178  
czcionki, *Patrz:* czcionka kolor dodatkowy, 185, 186, 189  
dopełniający, 181  
edytowanie, 183, 191, 192  
obrazu osadzonego, 435



## kolor

- globalny, 184, 186, 189
- grupa, 189, 190, 191
- harmonia, 181
- import z innego dokumentu, 182
- odcień, 181
- procesowy, 185, 189
- tinta, *Patrz:* tinta
- tworzenie, 182, 185, 187, 188
- z zaimportowanego obrazu, 443

Kolor, 16, 43, 179, 180, 182

Kontur, 51

kotwica, 17

Kropla, 322, 344, 347

Kroplomierz, 182, 188, 233, 443

krzywa Béziera, 150

kształt, 15

Kuler, 196

## L

Layers, *Patrz:* Warstwy

Line Segment, *Patrz:* Linia

linia, *Patrz też:* ścieżka

- gruntu, 269, 271

- kontrolna, 103

- krzywa, 150, 151, 156, 165

- prosta, 148, 161

- przerywana, 164

- segment, 148, 150, 151

Linia, 15, 28, 273

linie pomocnicze, 129, 130, 131

- inteligentne, 67, 68, 82, 93, 94, 131, 137, 149

Links, *Patrz:* Łączy

Live Paint, *Patrz:* Aktywne malowanie

Live Paint Bucket, *Patrz:* Aktywne wiadro  
z farbą

Live Trace, *Patrz:* Aktywny obrys

Lupka, 24, 49, 50

## Ł

Łączy, 444, 445

łączenie edycji, 107

## M

Magic Wand, *Patrz:* Różdżka

maska

- kryjąca, 11

- przezroczystości, 440

- przycinająca, 89, 113, 258, 436

  - edycja, 436

  - tworzenie, 436, 438

menu

- główne, 36

- kontekstowe, 47, 88

miarki, 56, 88, 129, 289

model

- barw, 179

- CMYK, *Patrz:* CMYK

- PANTONE, *Patrz:* PANTONE

- RGB, *Patrz:* RGB

Movie Clip, *Patrz:* Klip filmowy

## N

Narzędzia, 36, 38, 39, 40

Narzędzie obszaru roboczego, 15, 52, 123

Nawigator, 55

Nożyczki, 162

## O

obiekt

- 3D, 365, 366, 367, 368

- blokowanie, 82

- edycja, 107, 129, 182, 275, 346

- grupowanie, 75

- kluczowy, 72

- kolorowanie, 194

- kontur, 51

- kopiowanie, 91, 278

- maskowanie, *Patrz:* maska przycinająca

- oblewanie tekstem, *Patrz:* tekst

  - oblewanie obiektu

- obracanie, 134

- odbijanie, 132

- pochylanie, 134

- przekształcanie, 129, 141

- rozmieszczanie, 74, 78

- rozwiniecie, 353

- skalowanie, 130, 276

- tekstowy, 228, *Patrz też*: ramka tekstowa, tekst akapitowy, tekst ozdobny, tekst na ścieżce
- ukrywanie, 79, 82
- w perspektywie, 275, 275, 276, 280, 285
  - przeniesienie do trybu normalnego, 291
- wyrównywanie, 45, 72, 74, 81
  - do siatki pikseli, 392, 406, 421
- zaznaczanie, 66, 68, 69, 70, 71, 79, 80, 249, 250, 275
- zmiana warstwy, 251
- zniekształcanie, 135
- obraz rastrowy
  - osadzanie, 432, 443, 444
  - umieszczanie, 20, 430, 443
  - zamiana na grafikę wektorową, 9, 21
- Obrót, 134
- obrys, 28, 102, 188, 206, 297
- obrys
  - dodatkowy, 379
  - gradient, *Patrz*: gradient na obrysie
  - skalowanie, 204, 363
  - wyrównanie, 99
  - zamiana na obiekt, 105
- Obrys, 17, 20, 38, 98, 162, 179, 180, 187, 297
- Obrys obrazu, 9, 21, 116
- obszar
  - drukowalny, 54
  - niedrukowalny, 54
  - roboczy, 14, 52, 53, 54, 86, 87, 123
    - edycja, 125, 126
    - kolejność, 128
    - kopiowanie, 125
    - nazwa, 125, 127
    - usuwanie, 125
  - tekstowy, 216, 218
- obwiednia, 67, 69, 95
  - kolor, 67
  - tekstu, 216, 217, 228, 229, 235
- Odnajdywanie ścieżek, 109, 111, 359
- Offset Path, *Patrz*: Przesunięcie ścieżki
- okno dokumentu, 57, 58
- Ołówek, 170, 171
- Opcje odstępów, 209

- Opcje przejść, 314
- Opcje tekstu akapitowego, 220
- oś czasu, 421
- Outline, *Patrz*: Kontur
- Overprint Preview, *Patrz*: Podgląd nadruku

## P

- Paintbrush, *Patrz*: Pędzel
- panel, 36, 42, 43, 44, 45, 185
  - kontekstowy, 41
  - menu, 47
  - trwały, 185
- PANTONE, 184, 185, 186, 199
  - zamiana na CMYK, 199
- pasek
  - aplikacji, 36
  - stanu, 36
- Pathfinder, *Patrz*: Odnajdywanie ścieżek
- Pen, *Patrz*: Pióro
- Pencil, *Patrz*: Ołówek
- Perspective Grid, *Patrz*: Siatka perspektywy
- perspektywa, 140, 268, 269, 270, 273, 275, 276, 280
  - miarki, 289
  - plan poziomy, 292
  - umieszczanie symboli, *Patrz*: symbol w perspektywie
  - umieszczanie tekstu, *Patrz*: tekst w perspektywie
- pędzel, 323
  - artystyczny, 323, 326
  - edycja, 330
  - tworzenie, 329
- biblioteka, 323, 338
- kaligraficzny, 323, 344
  - edycja, 324
- kolor obrysu, 340, 341, 342
- kolor wypełnienia, 325
- rozpraszający, 323
  - tworzenie, 329
- usuwanie obrysu, 325
- wzorka, 323, 339
  - tworzenie, 329, 336
- z włosia, 323, 331
  - edycja, 331
  - praca z tabletem graficznym, 334

Pędzel, 25, 327  
Pędzle, 25, 322  
Photoshop, 20, 428, 429, 430, 446  
    kompozycja warstw, 432  
    warstwa korekcyjna, 430  
Pióro, 146, 148, 150, 161  
Pixel Preview, *Patrz*: Podgląd pikseli  
plasterki  
    cięcie, 394  
    edycja, 396  
    zaznaczanie, 396  
plik, 392  
    DOC, 217, 218  
    docx, 217, 218  
    GIF, 392, 394  
    JPEG, 392, 394  
    otf, 223  
    PNG, 392  
    rtf, 217, 218  
    SVG, 419  
    SWF, 419  
    ttf, 223  
    txt, 217  
płytki wzorów wektorowych, 10  
Podgląd, 51, 254, 255  
Podgląd nadruku, 51  
Podgląd pikseli, 51  
podpowiedź, 39  
podwarstwa, 247, 248, 249, 258, 259, 260  
Polygon, *Patrz*: Wielokąt  
Ponowne kolorowanie ilustracji, 16  
Ponowne kolorowanie kompozycji, 190,  
    191, 192, 194, 195, 197  
port tekstu akapitowego, 217, 218, 219, 228  
powiększenie, 48  
Preferences, *Patrz*: Preferencje  
Preferencje, 37, 39, 69, 93, 130, 131  
profil szerokości, 105  
Prostokąt, 17, 25, 39, 89, 90, 273  
Prostokąt zaokrąglony, 93  
Próbki, 16, 22, 42, 179, 181, 182, 183, 190,  
    196, 200  
Próbnik kolorów, 182, 186  
przejście, 313  
    grzbiet, 315  
    ścieżka, 315  
    z określoną liczbą kroków, 313

Przekształcanie swobodne, 135  
Przekształcenia, 10, 89, 91, 106, 131, 137  
przestrzeń robocza, 36, 46  
Przesunięcie ścieżki, 360  
Przezroczystość, 11, 381, 440  
Pucker & Bloat, *Patrz*: Wklęśnięcie  
    i wybrzuszenie  
punkt  
    kontrolny, 68, 69, 147, 151, 407  
        dodawanie, 166, 167  
        gładki, 151, 153, 154, 168  
        łączenie, 169  
        narożny, 151, 153, 154, 168  
        przekształcanie, 153, 154, 168  
        usuwanie, 166, 167  
        wyrównywanie, 73  
    odniesienia, 130  
    szerokości, 103  
    przerwywany, 105  
    węzłowy, *Patrz*: punkt kontrolny  
punktory, 226

## R

ramka  
    tekstowa, 216, 218, 228, 229  
    zaznaczenia, *Patrz*: obwiednia  
Rączka, 48, 50, 152  
Recolor Artwork, *Patrz*: Ponowne koloro-  
    wanie ilustracji  
Rectangle, *Patrz*: Prostokąt  
RGB, 179, 434  
Rotate, *Patrz*: Obrót  
Rounded Rectangle, *Patrz*: Prostokąt  
    zaokrąglony  
Rozmycie gaussowskie, 10  
Rozpylanie symboli, 412  
Różdżka, 70

## S

Scissors, *Patrz*: Nożyczki  
Selection, *Patrz*: Zaznaczanie  
Shape Builder, *Patrz*: Generator kształtów  
Shear, *Patrz*: Ścinanie  
siatka  
    dokumentu, 92  
    perspektywy, 268, 269, 270, 273, 274, 285

- edycja, 271, 272, 277, 281
- edycja, 270, 281
- liczba punktów zbiegu, 270
- umieszczanie symboli, *Patrz:* symbol w perspektywie
- umieszczanie tekstu, *Patrz:* tekst w perspektywie
- pikseli, 392, 393, 406, 421
- Siatka perspektywy, 30, 269, 270, 271
- Skalowanie 9-plasterkowe, 407, 419, 420, 421
- Skręcanie, 135, 136
- skrótów klawiaturowe, 39, 48, 50, 51, 223, 264, 280, 419,
- spad, 54, 88
- Spiral, *Patrz:* Spirala
- Spirala, 16, 98
- Star, *Patrz:* Gwiazda
- Sterowanie, 10, 15, 21, 28, 36, 41, 74, 110, 154, 165, 179, 183, 221, 287
- Stroke, *Patrz:* Obrys
- styl, 180, 377
  - akapitowy, 231, 232
  - grafiki, 377, 383, 384, 388, 391
    - biblioteki, 388
    - edycja, 385
    - kopiowanie, 391
    - nakładanie, 389
    - tworzenie, 383
    - usuwanie, 391
    - w tekście, 390
  - znakowy, 231, 233, 234
- Swatches, *Patrz:* Próbk
- symbol, 31, 288, 368, 401, 403
  - biblioteka, 403, 418
  - edycja, 407, 412
  - na potrzeby internetu, 419, 421
  - nakładanie na obiekt 3D, 368, 370
  - opcje, 407, 412
  - przerywanie połączenia, 411
  - tworzenie, 406
  - udostępnianie, 418
  - w perspektywie, 288
    - modyfikacja, 288
  - warstwy, 411
  - wyrównywanie do siatki pikseli, 406, 421
  - zastępowanie, 409

- zestaw, 412
  - edycja, 414
  - kopiowanie, 416

- Symbol Sprayer, *Patrz:* Rozpylanie symboli
- Symbole, 31, 42, 47, 288, 403
- Symbols, *Patrz:* Symbole
- system wydajności Merkury, 10
- Szerokość, 18, 102

## Ś

- ścieżka, 146, 148, 150, 151, 165,
  - Patrz też:* linia
  - łączenie, 101
    - narzędziem Kropla, 345
  - odstęp, 209
  - otwarta, 99, 102, 151
  - przecinanie, 169
  - szczelina, *Patrz:* ścieżka odstęp
  - zakończenie, 162, 163
  - zamknięta, 99, 101, 102, 151, 158
  - złożona, 438, 439

- Ścinanie, 135

## T

- tablet graficzny, 334
- tekst, 24, 215
  - akapitowy, 215, 216, 217
  - deformowanie, 235, 237, 356
  - formatowanie, 217, 221
  - importowanie pliku tekstowego, 217
  - kopiowanie z innego pliku, 217
  - łamy, 220
  - na ścieżce, 215, 239, 240, 241
  - nadmiarowy, 218
  - oblewanie obiektu, 238
  - obwiednia, *Patrz:* obwiednia
  - ozdobny, 215, 217
  - style grafiki, 390
  - w perspektywie, 286
  - wątek, *Patrz:* wątek
  - właściwości, 225, 233, 390
  - wygładzanie, 394
  - zamiana na krzywe, 24, 142, 242
  - zaznaczanie, 224
  - zmiana wyglądu przy użyciu efektów, 356

- Tekst, 50, 215, 216
- tinta, 188, 341
- Tools, *Patrz:* Narzędzia
- Transform, *Patrz:* Przekształcenia
- Transparency, *Patrz:* Przezroczystość
- tryb
  - CMYK, *Patrz:* CMYK
  - ekranu, 38
  - izolacji, 76, 264
  - koloru, 179
  - kształtu, 110
  - PANTONE, *Patrz:* PANTONE
  - RGB, *Patrz:* RGB
  - rysowania, 24, 89, 96, 112, 332, 436
- Tryby rysowania, 25, 26, 38, 89, 96, 112
- Twist, *Patrz:* Skręcanie
- Type, *Patrz:* Tekst
- Typografia, 24
- U**
- ustawienia domyślne, 3
- V**
- View, *Patrz:* Widok
- W**
- Warp, *Patrz:* Wypaczenie
- warstwa, 246, 247
  - atrybuty wyglądu, 261, 382, 385
  - blokowanie, 253
  - kolor, 249
  - kompozycja, 20, 432
  - korekcyjna, 430
  - lokalizowanie, 261
  - nazwa, 248
  - powielanie, 251
  - przesuwanie, 251, 256
  - scalanie, 259, 264
  - spłaszczanie, *Patrz:* warstwa
  - spłaszczanie
  - symbolu, 411
  - tworzenie, 248
  - wklejanie z innego dokumentu, 257
  - wydzielanie, 264
  - wyświetlanie, 254
  - zaznaczanie, 249, 250
- Warstwy, 78, 246
- wątek, 217, 219
- wektoryzacja, 116
- Widok, 48, 51
- Width, *Patrz:* Szerokość
- widżet przełączenia płaszczyzny, 269, 273
- Wielokąt, 95, 98
- Wklęśnięcie i wybrzuszenie, 135
- Wygląd, 26, 105, 141, 180, 200, 263, 347, 353, 355, 377, 381
- Wypaczenie, 235, 311, 353, 356
- Wypełnienie, 38, 180, 187, 380
- Wyrównaj, 29, 45, 72, 73, 77, 80, 110
- wyrównywanie, *Patrz:* obiekt
- wyrównywanie
- wzorek, 22, 200, 323, 336
  - edycja, 204, 340
  - stosowanie, 203
  - tworzenie, 201
- Wzornik kolorów, 16, 22, 179, 181, 190, 191, 192, 193, 194
- Z**
- Zaznaczanie, 18, 39, 66, 67, 69, 147, 152
- zaznaczanie, 66, 68, 69, 70, 71, 79, 80
- Zaznaczanie bezpośrednie, 38, 66, 68, 70, 100, 147, 152, 165
- Zniekształcanie swobodne, 142
- Zoom, *Patrz:* Lupka





# PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



- 1. ZAREJESTRUJ SIĘ**
- 2. PREZENTUJ KSIĄŻKI**
- 3. ZBIERAJ PROWIZJĘ**

Zmień swoją stronę WWW  
w działający bankomat!

**Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!**

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA



**Helion SA**

# Adobe® Illustrator® CS6/CS6 PL

## OFICJALNY PODRĘCZNIK



### Najlepszy podręcznik do nauki Adobe Illustrator CS6!

Rynek programów do obróbki grafiki wektorowej jest polem wieloletniej, zaciętej rywalizacji. Na szczególną uwagę i wyróżnienie zasługuje Adobe Illustrator. Kolejna wersja CS6 została wzbogacona o cały pakiet nowych rozwiązań, które plasują tę aplikację w gronie najlepszych. Zastanawiasz się, co sprawia, że cieszy się taką popularnością wśród grafików? Perfekcyjny system zarządzania kolorami, bogata lista efektów specjalnych oraz rozbudowane narzędzia rysunkowe to tylko niektóre z jego atutów.

Niniejsza książka to najlepszy podręcznik do nauki obsługi programu Illustrator CS6. Opracowana przez najlepszych specjalistów z firmy Adobe, stanowi najbardziej kompetentne źródło informacji. Dzięki tej książce dowiesz się, jak szybko rozpocząć pracę z Illustratorem oraz zorganizować przestrzeń roboczą w taki sposób, aby wszystko mieć zawsze pod ręką. Kolejne rozdziały poświęcone zostały zadaniom wykonywanym podczas codziennej pracy: tworzeniu i edycji kształtów,

pracy z elementami tekstowymi, wykorzystaniu warstw oraz technikom przygotowania prac do wydruku. Książka zawiera opis wszystkich nowości z wersji CS6, a wśród nich min. informacje o jeszcze większych możliwościach gradientów, przesunięciach ścieżek, wygładzaniu tekstu oraz tworzeniu grafik dla internetu. Zostań mistrzem Adobe Illustratora CS6!

Sięgnij po tę książkę i poznaj:

- podstawy pracy z Illustratorem
- nowości w wersji CS6
- zasady organizacji przestrzeni roboczej
- sposoby przygotowania grafik dla internetu
- metody publikacji dokumentów

**helion.pl**  
katalog internetowy

Nr katalogowy: 13294



Księgarnia internetowa:  
**<http://helion.pl>**



Zamówienia telefoniczne:  
**0 801 339900**



**0 601 339900**



**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 93 63  
e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)  
<http://helion.pl>

PATRON MEDIALNY:

**PRACTICAL POLSKA**  
**Photoshop**  
PROSTY SPOSÓB NA KWALIFIKACJE

**ADOBE  
PRESS**



Cena 79,00 zł

ISBN 978-83-246-6428-3



9 788324 664283

sięgnij po **WIĘCEJ**



KOD KORZYŚCI

Informatyka w najlepszym wydaniu