

Robin Williams, John Tollett

Doskonały podręcznik
dla użytkowników
Adobe Illustrator!

Adobe Illustrator

Projekty z klasą



Najważniejsze techniki wektorowe
dla projektantów



Peachpit
Press



Helion

Tytuł oryginału: The Non-Designer's Illustrator Book

Tłumaczenie: Joanna Zatorska

ISBN: 978-83-246-4691-3

Authorized translation from the English language edition, entitled:
THE NON-DESIGNER'S ILLUSTRATOR BOOK; ISBN 0321772873;
by Robin Williams; and John Tollett; published by Pearson Education, Inc,
publishing as Peachpit Press.
Copyright © 2012 by Robin Williams and John Tollett.

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. Copyright © 2012.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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
WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

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

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

Spis treści

CZĘŚĆ I Podstawy

1	Zanim zaczniesz	3
	Co to jest ilustracja wektorowa?	4
	Kilka przydatnych ustawień na dobry początek	5
2	Zanim zaczniesz rysować	9
	Tworzenie nowego dokumentu	10
	Omówienie przestrzeni roboczej Illustratora	12
	Pasek aplikacji	14
	Panel Control (Sterowanie)	15
	Panel Tools (Narzędzia)	16
	Zarządzanie panelami przestrzeni roboczej	18
	Praca z obszarami roboczymi	20
	Linie pomocnicze Cię poprowadzą	24
3	Naucz się wybierać	27
	Zaznaczanie obiektów	28
	Co zaznaczyłeś?	31
	Łatwiejsze zaznaczanie w trybie Outline (Kontur)	32
	Zaznaczanie podobnych obiektów	32
	Tworzenie grup	33
	Narzędzie Group Selection (Zaznaczanie grupowe)	33
	Menu Select (Zaznacz)	34
	Zapisz zaznaczenie „na później”	35
	Polecenia Bring to Front (Przesuń na wierzch) i Send to Back (Przesuń na spód)	36

CZĘŚĆ II Tworzenie grafiki wektorowej

4	Rysowanie linii i kształtów	39
	Rysowanie przy użyciu narzędzi kształtów	40
	Rysowanie linii	44
	Ścieżki złożone	51
	Spróbuj tego!	52
5	Rysowanie przy użyciu narzędzi Pen (Pióro) i Pencil (Ołówek)	53
	Podstawowe szkolenie obsługi narzędzia Pen (Pióro)	54
	Podstawowe zadania dla narzędzia Pen (Pióro)	56
	Rysowanie za pomocą narzędzia Pencil (Ołówek)	61
	Dostosowanie obrysów z wykorzystaniem panelu Stroke (Obrys)	64
	Spróbuj tego!	67
	A teraz spróbuj tego!	70
	Spróbuj też tego!	72
6	Pędzle wektorowe	75
	Pędzle wektorowe	76
	Pędzel Blob (Kropla)	89
	Spróbuj tego!	96
7	Narzędzie Width (Szerokość)	97
	Poszalejmy z narzędziem Width (Szerokość)	98
	Spróbuj tego!	104
8	Rysowanie przy użyciu polecenia Live Trace (Aktywny obrys)	105
	Ustawienia polecenia Live Trace (Aktywny obrys)	106
	Obrysowywanie, czyli od szkicu do ilustracji	108
	Spróbuj tego!	112

CZĘŚĆ III Więcej przydatnych funkcji

9	Praca z warstwami	115
	Panel Layers (Warstwy)	116
	Zarządzanie dokumentem z wieloma warstwami	118
	Kilka innych funkcji związanych z warstwami	120
10	Praca z tekstem	121
	Podstawy składu tekstu.	122
	Panel Character (Typografia).....	129
	Panel Paragraph (Akapit).....	131
	Panel Glyphs (Glify)	132
	Opcje fontów OpenType	133
	Tabulatory i wcięcia	134
	Arkusze stylów znakowych i akapitowych	138
	Modyfikowanie obiektów tekstowych.....	142
	Spróbuj tego!.....	146
11	Kolory i gradienty	147
	Metody dodawania kolorów	148
	Wybieranie i dodawanie kolorów z zastosowaniem narzędzia Eyedropper (Kroplomierz).....	150
	Panel Swatches (Próbki).....	152
	Zmień kolorystykę grafiki jednym kliknięciem.....	157
	Wypróbuj panel Color Guide (Wzornik kolorów)	159
	Panel Kuler.....	160
	Gradienty kolorów	161
	Spróbuj tego!.....	166

CZĘŚĆ IV Manipulowanie obiektami

12 Przekształcanie i modyfikowanie obiektów 169

Obracanie obiektów	170
Odbijanie obiektów	172
Ścinanie obiektów	174
Skalowanie (zmiana rozmiaru) oraz zniekształcanie obiektów	175
Wymazywanie i cięcie obiektów	178
Użycie formy do zmiany kształtu obiektów	180
Przekształcanie obiektów przy użyciu efektów typu Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek)	182
Wyrównywanie i rozmieszczanie obiektów	184
Panel Appearance (Wygląd)	186
Spróbuj tego!	188

13 Tworzenie nowych kształtów, przejsć kolorów i siatek 189

Narzędzie Shape Builder (Generator kształtów)	190
Tworzenie przejsć ścieżek, kształtów i kolorów	194
Niesamowite obiekty siatkowe	200
Style graficzne	207
Spróbuj tego!	210

14 Aktywne malowanie i inne ciekawe rzeczy 211

Grupy aktywnego malowania	212
Magia masek kryjących	218
Zastosowanie masek przycinania	219
Spróbuj tego!	220

Skorowidz 221

13 Tworzenie nowych kształtów, przejść kolorów i siatek

W tym rozdziale nauczysz się używać funkcji *Shape Builder* (*Generator kształtów*) — interaktywnego narzędzia służącego do tworzenia nowych obiektów na podstawie nakładających się kształtów. Działa ono jak panel *Pathfinder* (*Odnajdywanie ścieżek*) (rozdział 12.) wbudowany w pędzel. Zachowuje się też podobnie jak wiadro z farbą, służące do kolorowania obszarów i obrysów kształtów.

Na pewno polubisz też narzędzie *Blend* (*Tworzenie przejść*). Zastosujesz je do tworzenia przejść kolorów i kształtów między dwoma lub większą liczbą obiektów.

Nie uwierzysz, jak wiele możesz osiągnąć, używając narzędzia *Mesh* (*Siatka*), które służy do tworzenia obiektów ze skomplikowanym i złożonym cieniowaniem.

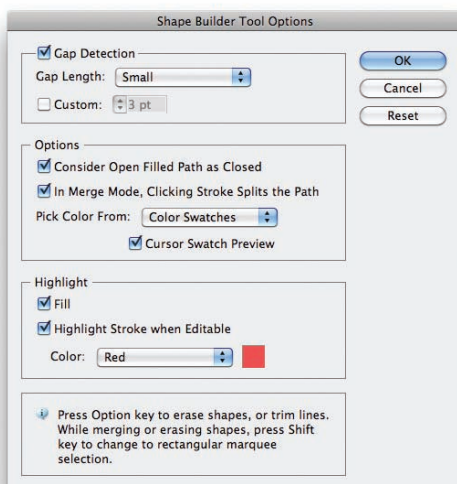
Nauczysz się też stosować (i z pewnością pokochasz) funkcję *Graphic Styles* (*Style grafiki*) — bardzo wygodne narzędzie, które pozwala na dodanie zestawu atrybutów i efektów do obiektu jednym tylko kliknięciem.

Narzędzie Shape Builder (Generator kształtów)

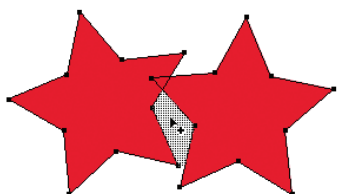
Kliknij dwukrotnie narzędzie *Shape Builder* (*Generator kształtów*) w panelu *Tools* (*Narzędzia*), aby wyświetlić okno dialogowe *Shape Builder Tool Options* (*Opcje narzędzia Generator kształtów*). Możesz teraz z łatwością utworzyć złożone kształty bez potrzeby używania narzędzia *Pen* (*Pióro*) oraz kolorować nakładające się na siebie obszary, które mogłyby być trudne do zaznaczenia w inny sposób. Najpierw zapoznaj się z podstawowymi informacjami opisanymi poniżej, po czym wykonaj zadania, aby poznać możliwości tego narzędzia.

Gap Detection (**Wyszukiwanie odstępów**). Za pomocą narzędzia *Shape Builder* (*Generator kształtów*) możesz wykryć przerwy między obiektami zamkniętymi oraz w ścieżkach otwartych. Przerwy te są traktowane jako *regiony* (obszary), które można wypełnić kolorem.

Parametr *Gap Length* (*Długość odstępu*) (*Small* (*Mala*), *Medium* (*Średnia*) lub *Large* (*Duża*)) określa rozmiar, jaki musi mieć przerwa, aby wewnątrz ścieżki zostało uznane za region. Po zaznaczeniu opcji *Custom* (*Własna*) możesz też wpisać określony rozmiar przerwy.



Consider Open Filled Path as Closed (**Traktuj otwartą ścieżkę z wypełnieniem jako zamkniętą**). Po zaznaczeniu tej opcji powstanie niewidoczna krawędź, zamykająca ścieżki zamknięte i obszar między kształtami (jak poniżej). Choć Illustrator pozwala na wypełnienie kolorem ścieżek otwartych lub zamkniętych, narzędzie *Shape Builder* (*Generator kształtów*) wypełnia *regiony* i uznaje za regiony jedynie kształty (lub obszary) *zamknięte*.



Ponieważ opcja ta jest włączona, narzędzie *Shape Builder* (*Generator kształtów*) uznaje obszar między dwiema gwiazdami za **region** i podświetla go na szaro

In merge mode, Clicking Stroke Splits the Path (W trybie łączenia kliknięcie opcji Obrys powoduje rozdzielenie ścieżki). Opcja ta pozwala na podział ścieżki na dwie nowe jednym kliknięciem. Powstałe ścieżki można osobno edytować.

Pick Color From (Wybierz kolor z). Do wyboru są dwie opcje: *Color Swatches (Próbki kolorów)* lub *Artwork (Kompozycja)*. Parametr ten określa źródło kolorów, które można wybrać i zastosować.

SPRÓBUJ TEGO: wybierz wspomnianą wyżej opcję *Color Swatches (Próbki kolorów)*, po czym zaznacz *Cursor Swatch Preview (Podgląd próbki kursora)*. Dzięki temu kursor przybiera szczególną postać, która pozwala na podgląd i wybór kolorów bezpośrednio z poziomu kursora.



Podgląd próbki kursora:

Środkowa próbka pokazuje bieżący kolor

Kolory z **prawej i z lewej** to kolory z próbek znajdujących się po obydwu stronach bieżącego koloru w panelu Swatches (Próbki)

Naciśnij klawisz prawej lub lewej strzałki, aby po kolei **przełączać** próbki dostępne w panelu Swatches (Próbki)

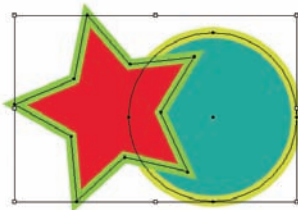
Fill (Wypełnienie). Po zaznaczeniu tej opcji podczas przesuwania narzędziem *Shape Builder (Generator kształtów)* nad fragmentami rysunku będą się one podświetlać na szaro. Dopóki nie przywykniesz do zachowania narzędzia *Shape Builder (Generator kształtów)*, najlepiej włączyć tę opcję, aby widzieć jej działanie.

Highlight Stroke When editable (Podświetl edytowalny obrys).

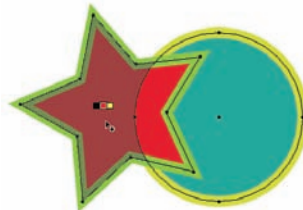
Po zaznaczeniu tej opcji obrysy, które można edytować, będą podświetlane, co może ułatwić pracę. Kolor podświetlenia edytowalnych obrysów można wybrać z panelu *Color (Kolor)*.

ZADANIE 1. Łączenie regionów

1. Narysuj dwa proste kształty i wybierz dla nich różne kolory wypełnienia i obrysu.
2. Włącz narzędzie *Selection (Zaznaczanie)* i zaznacz obydwa kształty (poniżej z lewej).



Zaznacz obiekty, które chcesz połączyć



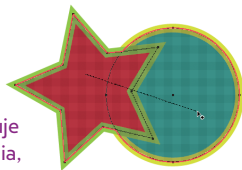
Regiony zostaną podświetlone na szaro po przesunięciu nad nimi kursorem.

3. Włącz narzędzie *Shape Builder (Generator kształtów)* przy użyciu narzędzia *Tools (Narzędzia)*.

4. Przesuń kursor nad zaznaczonymi kształtami (rysunek powyżej z prawej). Podczas przesuwania kursora nad powierzchnią kształtów *regiony* znajdujące się na przecięciu kształtów podświetlą się na szaro.
5. **Aby połączyć dwa regiony w jeden**, przeciągnij jeden region nad drugi (poniżej pośrodku). Regiony, które mają zostać połączone, podświetlą się.
6. Zwolnij przycisk myszy, aby wykonać operację (rysunek poniżej z prawej).

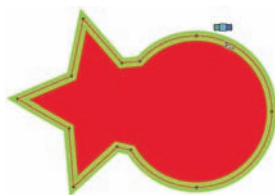


Narzędzie Shape Builder (Generator kształtów) znajduje się domyślnie w trybie łączenia, na co wskazuje symbol plusa obok kursora

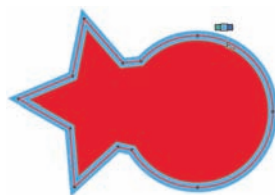


ZADANIE 2. Kolorowanie segmentów obrysu kształtu

1. Wykorzystaj kształt utworzony w zadaniu 1., widoczny powyżej z prawej.
2. Zaznacz kształt za pomocą narzędzia *Selection* (Zaznaczanie).
3. Włącz narzędzie *Shape Builder* (Generator kształtów) i przesuń kursor nad obrysem (poniżej z lewej). Ścieżka podświetli się na czerwono (lub na dowolny inny kolor, który wybrałeś w oknie dialogowym pokazanym na początku podrozdziału „Narzędzie Shape Builder (Generator kształtów)”).
4. Naciskaj klawisze strzałek, aż pożądaný kolor obrysu pojawi się w środkowej próbce kursora (poniżej z lewej), po czym kliknij (poniżej z prawej).
Lub wybierz próbkę koloru z panelu *Swatches* (Próbki).



Przesuń myszą nad ścieżką, aby zmienić kursor w narzędzie do kolorowania obrysu



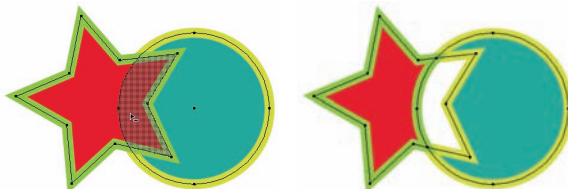
Kliknij ścieżkę, aby ją podświetlić i nadać jej bieżący kolor obrysu

ZADANIE 3. Usuwanie regionu

1. Zaznacz dwa nałożone na siebie obiekty.
2. Włącz narzędzie *Shape Builder* (*Generator kształtów*) i przesun kursor nad regionem, który chcesz usunąć (poniżej pośrodku).
3. Przytrzymaj klawisz *Alt* (Mac: *Option*) i kliknij region. W ten sposób usuniesz go, tworząc ścieżkę złożoną (kształt z otworem w środku).

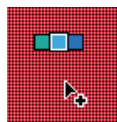


Przytrzymaj klawisz *Alt* (Mac: *Option*) i kliknij kursorem z symbolem minusa, aby usunąć region

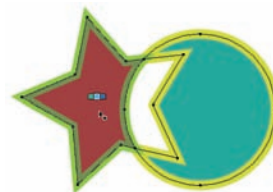


ZADANIE 4. Kolorowanie regionów

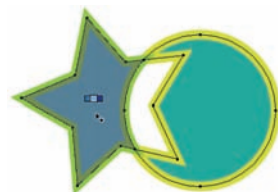
1. Zaznacz dwa nałożone na siebie kształty, których używałeś w zadaniu 3.
2. Włącz narzędzie *Shape Builder* (*Generator kształtów*), po czym przesun kursor nad regionem, aby go podświetlić (rysunek poniżej z lewej).



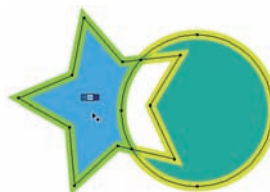
Po włączeniu opcji *Cursor Swatch Preview* (Podgląd próbki kursora) (patrz początek podrozdziału „Narzędzie *Shape Builder* (*Generator kształtów*)”) bieżący kolor wypełnienia jest widoczny w środkowej próbce kursora



3. Naciśnij klawisz lewej lub prawej strzałki, aby przesunąć sąsiednie próbki z panelu *Swatches* (*Próbki*) do środkowego okienka kursora.
4. Gdy pożądaný kolor pojawi się w środkowym okienku kursora (poniżej z lewej), kliknij region, który chcesz pokolorować, *lub* wybierz kolor bezpośrednio z panelu *Swatches* (*Próbki*), aby zaaplikować go w zwykły sposób.



Przesun kursor nad regionem, który chcesz pokolorować



Kliknij, aby wypełnić region wybranym kolorem

WSKAZÓWKA: W panelu *Swatches* (*Próbki*) może znajdować się tyle próbek kolorów, że przełączanie między nimi będzie bardzo niewygodne. Poprzesuwaj w panelu *Swatches* (*Próbki*) próbki kolorów, których chcesz używać, i ułóż je obok siebie, aby wystarczyło tylko jedno wciśnięcie klawisza lub dwa, żeby je przełączyć.

Tworzenie przejść ścieżek, kształtów i kolorów



Narzędzie *Blend* (*Tworzenie przejść*) służy do tworzenia przejść między co najmniej dwoma obiektami (ścieżkami lub kształtami). W wyniku tego działania powstanie przejście zarówno koloru, jak i kształtu. Zanim utworzysz przejście, możesz wybrać jedną z metod działania narzędzia *Spacing* (*Odstępy*): *Smooth Color* (*Kolor jednolity*), *Specified Steps* (*Określona liczba przejść*) (liczba stopni przejścia) lub *Specified Distance* (*Określona odległość*) (odległość między odpowiadającymi sobie krawędziami w stopniach przejścia).



Przejście *Smooth Color* (*Kolor jednolity*) utworzone między dwiema ścieżkami



Przejście *Specified Steps* (*Określona liczba przejść*) utworzone między dwoma kształtami

Okno dialogowe Blend Options (Opcje przejść)

Kliknij dwukrotnie narzędzie *Blend* (*Tworzenie przejść*), aby wyświetlić okno dialogowe *Blend Options* (*Opcje przejść*).



Skorzystaj z listy *Spacing* (*Odstępy*), aby wybrać metodę tworzenia przejścia. Opcja *Orientation* (*Orientacja*) określa orientację obiektów tworzących przejście: prostopadłą do strony lub do osi przejścia (ścieżki przejścia opisanej w zadaniu 9.). Orientacja ta staje się widoczna, gdy oś przejścia jest zakrzywiona.

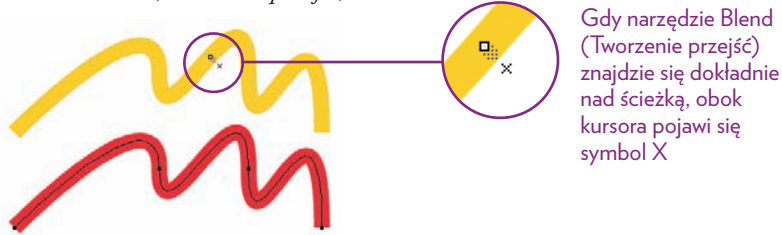
ZADANIE 5. Tworzenie gładkiego przejścia kolorów między dwiema ścieżkami otwartymi

1. Narysuj ścieżkę otwartą (jak na rysunku poniżej) przy użyciu narzędzia *Pen* (*Pióro*).



2. Utwórz kopię ścieżki. W tym celu przytrzymaj klawisz *Alt* (Mac: *Option*) i przeciągnij ścieżkę tuż poniżej oryginału.
3. Dodaj do każdej ścieżki inny kolor obrysu. Ścieżka w tym przykładzie ma szeroki obrys, aby była dobrze widoczna na stronie, jednak możesz utworzyć obrys o dowolnej szerokości.

4. Kliknij dwukrotnie narzędzie *Blend* (*Tworzenie przejść*) w panelu *Tools* (*Narzędzia*), wybierz opcję *Smooth Color* (*Kolor jednolity*) z listy *Spacing* (*Odstępy*) i kliknij *OK*.
5. Kliknij ścieżkę jednego z obrysów za pomocą narzędzia *Blend* (*Tworzenie przejść*), po czym zrób to samo ze ścieżką drugiego obrysu. Zwróć uwagę na to, że obrysy nie muszą być zaznaczone przed kliknięciem ich narzędziem *Blend* (*Tworzenie przejść*).



6. Poniżej widoczne jest utworzone przejście. **Uwaga:** nadal możesz zaznaczyć górny lub dolny obrys przy użyciu narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*), przesuwać ścieżki lub zmieniać ich kształt i kolor!



ZADANIE 6. Tworzenie przejścia między dwoma ścieżkami o określonej liczbie kroków

1. Narysuj ścieżkę otwartą, po czym utwórz jej kopię tak jak w zadaniu 5. Dodaj do każdej ścieżki obrys w innym kolorze.
2. Przeciągnij dolną ścieżkę i upuść ją nieco dalej od górnej (aby zostawić miejsce na obiekty przejścia, które powstaną w punkcie 5.).
3. Kliknij dwukrotnie narzędzie *Blend* (*Tworzenie przejść*) i wybierz opcję *Specified Steps* (*Określona liczba przejść*) z listy *Spacing* (*Odstępy*).
4. Wpisz 3 w polu *Specified Steps* (*Określona liczba przejść*) i wciśnij *OK*.
5. Kliknij ścieżkę jednego z obrysów za pomocą narzędzia *Blend* (*Tworzenie przejść*), po czym zrób to samo ze ścieżką drugiego obrysu.



Dwa obrysy, między którymi powstanie przejście



Obrysy po utworzeniu przejścia

ZADANIE 7. Tworzenie płynnego przejścia kolorów między kształtami

1. Narysuj dwie gwiazdy różnej wielkości, po czym umieść je w pewnej odległości od siebie, tak jak poniżej.
 2. Wypełnij każdy kształt innym kolorem.
 3. Kliknij dwukrotnie narzędzie *Blend* (*Tworzenie przejść*), aby wyświetlić okno dialogowe *Blend Options* (*Opcje przejść*), i wybierz opcję *Smooth Color* (*Kolor jednolitości*) z listy *Spacing* (*Odstępy*).
 4. Kliknij najpierw jeden kształt, a potem drugi za pomocą narzędzia *Blend* (*Tworzenie przejść*).
- Nadal możesz zaznaczyć każdą z gwiazd przy użyciu narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*), przesunąć ścieżki lub zmienić ich kształt i kolor!



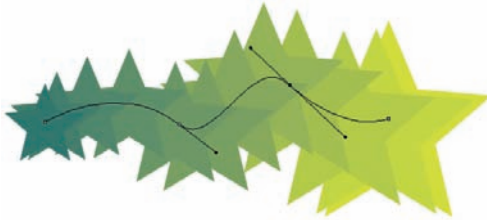
ZADANIE 8. Tworzenie przejścia między kształtami o określonej liczbie kroków

1. Narysuj dwie gwiazdy różnej wielkości, po czym umieść je w pewnej odległości od siebie, tak jak powyżej.
2. Wypełnij każdy kształt innym kolorem.
3. Kliknij dwukrotnie narzędzie *Blend* (*Tworzenie przejść*), aby wyświetlić okno dialogowe *Blend Options* (*Opcje przejść*), i wybierz opcję *Specified Steps* (*Określona liczba przejść*) z listy *Spacing* (*Odstępy*).
4. Wpisz 10 w polu *Specified Steps* (*Określona liczba przejść*) i kliknij OK.
5. Kliknij najpierw jeden kształt, a potem drugi przy użyciu narzędzia *Blend* (*Tworzenie przejść*).



ZADANIE 9. MODYFIKACJA OSI PRZEJŚCIA

1. Włącz narzędzie *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) i zaznacz oś przejścia (ścieżkę łączącą teraz kształty) między obiektami z zadania 8.
2. Zaznacz oś narzędziem *Pen* (*Pióro*), aby wstawić nowy punkt kontrolny. Jeśli chcesz, kliknij ponownie w innym miejscu, aby wstawić drugi punkt kontrolny.
3. Włącz *Convert Anchor Point* (*Konwertowanie punktów kontrolnych*) (ukryte pod narzędziem *Pen* (*Pióro*)) i wyciągnij linie kierunkowe z punktów, aby przekształcić je w punkty gładkie.
4. Przeciągnij punkty gładkie w docelowe położenia za pomocą białej strzałki. Przeciągnij linie kierunkowe, aby zmodyfikować zakrzywienie osi. Możesz też zaznaczyć każdy z obiektów na końcach przy użyciu narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) i zmienić kolor wypełnienia.
5. Poeksperymentuj z wypełnieniem gradientowym. Dodaj inny gradient do każdej z gwiazd w sposób opisany w podrozdziale „Panel Swatches (Próbki)”. Wypróbuj zarówno gradient liniowy, jak i promienisty.



Zmodyfikuj zakrzywioną oś w taki sam sposób, jak dowolną inną ścieżkę

ZADANIE 10. Modyfikacja szerokości i koloru obrysu przejścia

1. Wykorzystaj przejście utworzone w zadaniu 9. Zaznacz gwiazdę z lewej strony przejścia (skrajny obiekt).
2. Zmień kolor i szerokość obrysu gwiazdy. Skorzystaj z opcji narzędzia *Stroke* (*Obrys*) dostępnych w panelu *Control* (*Sterowanie*) lub z panelu *Stroke* (*Obrys*).
3. Zaznacz drugą gwiazdę znajdującą się na *prawym* końcu przejścia i zmień atrybuty jej obrysu.



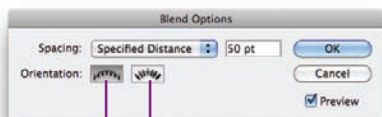
Kształt gwiazdy z lewej strony ma złoty obrys o szerokości 3 punktów; gwiazda z prawej ma purpurowy obrys o szerokości 10 punktów

ZADANIE 11. Zastępowanie osi przejścia inną ścieżką

1. Narysuj dwie małe gwiazdy o tej samej lub zbliżonej wielkości, po czym umieść je w pewnej odległości od siebie, tak jak poniżej.
2. Wypełnij każdą gwiazdę innym kolorem.



3. Kliknij dwukrotnie narzędzie *Blend* (*Tworzenie przejść*), aby wyświetlić okno dialogowe *Blend Options* (*Opcje przejść*). Wybierz opcję *Specified Distance* (*Określona odległość*) z listy *Spacing* (*Odstępy*). Wpisz 50 pt w polu *Specified Distance* (*Określona odległość*). Możesz wpisać inną wartość w polu *Specified Distance* (*Określona odległość*) — zależy to od wielkości gwiazd i odległości między nimi.



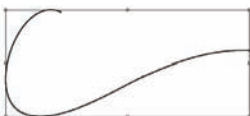
Align to Page
(Wyrównaj do strony)

Align to Path
(Wyrównaj do ścieżki)

4. Kliknij najpierw jedną gwiazdę, a potem drugą za pomocą narzędzia *Blend* (*Tworzenie przejść*), aby utworzyć przejście pokazane poniżej.



5. W innym miejscu obszaru roboczego narysuj ścieżkę (poniżej z lewej), którą zastąpisz oś przejścia, *lub* wybierz istniejącą ścieżkę, którą chcesz wykorzystać.
6. Włącz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) i zaznacz obydwa obiekty tworzące przejście oraz ścieżkę, którą chcesz zastąpić oś przejścia.
7. Wydad polecenie *Object/Blend/Replace Spine* (*Obiekt/Stwórz przejście/Zastąp grzbiet*). Wynik zamiany osi jest widoczny poniżej z prawej.



Narysowałam ścieżkę za pomocą narzędzia Pencil (Ołówek). Grubość obrysu nie ma znaczenia, ponieważ używamy samej ścieżki



Obiekty tworzące przejście podążają za ścieżką, która zastąpiła oś!

8. Spróbuj też zmienić orientację przejścia. W tym celu kliknij dwukrotnie narzędzie *Blend* (*Tworzenie przejść*). Wciśnij przycisk *Align to Path* (*Wyrównaj do ścieżki*) w pokazanym powyżej oknie dialogowym *Blend Options* (*Opcje przejść*). Możesz też zmienić wartość parametru *Specified Distance* (*Określona odległość*).

ZADANIE 12. Tworzenie przejścia z wykorzystaniem polecenia Blend (Stwórz przejście)

Przejścia można tworzyć również za pomocą polecenia *Blend* (*Stwórz przejście*) dostępnego w menu *Object* (*Obiekt*). Zamiast dwukrotnie klikać narzędzie *Blend* (*Tworzenie przejść*), aby wyświetlić okno dialogowe *Blend Options* (*Opcje przejść*), wydaj polecenie *Object/Blend/Blend Options...* (*Obiekt/Stwórz przejście/Opcje przejść...*).

1. Zaznacz obiekty, między którymi chcesz utworzyć przejście.
2. Wydad polecenie *Object/Blend/Make* (*Obiekt/Stwórz przejście/Utwórz*).

ZADANIE 13. Zmiana kolejności obiektów w przejściu

1. Zaznacz przejście.
2. Wydad polecenie *Object/Blend/Reverse Front to Back* (*Obiekt/Stwórz przejście/Odwróć Odwróć przód do tyłu*).



Oryginalne przejście



Przejście po odwróceniu kolejności obiektów

ZADANIE 14. ODWRACANIE PRZEJŚCIA

1. Zaznacz obiekt przejścia.
2. Wydad polecenie *Object/Blend/Reverse Spine* (*Obiekt/Stwórz przejście/Odwróć grzbiet*).



Oryginalne przejście



Przejście po odwróceniu osi

ZADANIE 15. ANULOWANIE PRZEJŚCIA

Anulowanie przejścia powoduje usunięcie kroków pośrednich. Oryginalne obiekty pozostają nietknięte.

1. Zaznacz obiekt przejścia.
2. Wydad polecenie *Object/Blend/Release* (*Obiekt/Stwórz przejście/Usuń*).

ZADANIE 16. KONWERSJA OBIEKTU PRZEJŚCIA NA ŚCIEŻKI

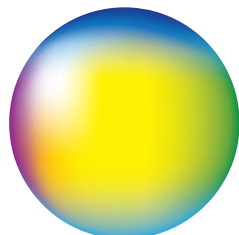
Po konwersji obiektu przejścia na ścieżki każdy obiekt pośredni zostanie przekształcony na ścieżki, a edytowalna oś będzie usunięta.

1. Zaznacz obiekt przejścia.
2. Wydad polecenie *Object/Blend/Expand* (*Obiekt/Stwórz przejście/Rozwiń*).

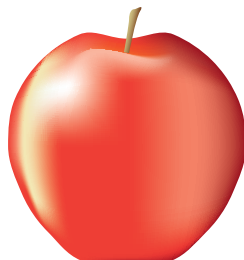
Niesamowite obiekty siatkowe



Obiekt siatkowy to kształt wektorowy pokryty siatką linii, która pozwala wypełnić tenże kształt różnymi kolorami w sposób zbliżony do efektu aerografu w Photoshopie.



Narzędzie Mesh (Siatka) pozwala na utworzenie wielu płynnie przenikających się gradientów

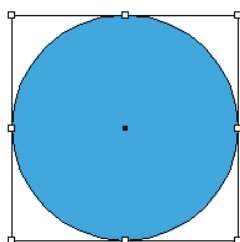
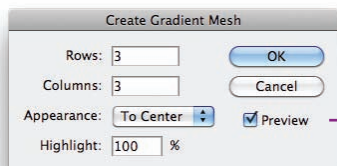


Narzędzie Mesh (Siatka) umożliwia kontrolę przejść między kolorami i cieniem

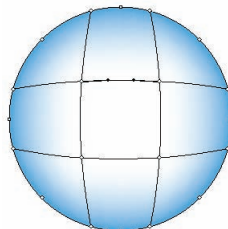
ZADANIE 17. Tworzenie obiektu siatkowego wypełnionego gradientem

Wykonaj ćwiczenia opisane w kolejnych czterech zadaniach, aby narysować pokazane powyżej jabłko. W ten sposób zaznajomisz się z działaniem obiektów siatkowych.

1. Narysuj koło i wybierz niebieski kolor wypełnienia (rysunek poniżej z lewej).
2. Wydadaj polecenie *Object/Create Gradient Mesh...* (*Obiekt/Utwórz siatkę gradientu...*).
3. Zaznacz opcję *Preview* (*Podgląd*) w oknie dialogowym *Create Gradient Mesh* (*Utwórz siatkę gradientu*), które się pojawi (rysunek poniżej). W polach *Rows* (*Rzędy*) i *Columns* (*Kolumny*) wpisz wartość 3 (gradienty utworzone na podstawie małej liczby wierszy i kolumn są bardziej płynne).
4. Kliknij listę *Appearance* (*Wygląd*) i wybierz opcję *To Center* (*Do środka*), aby automatycznie utworzyć białe podświetlenie w środku obiektu.
5. Zmień wartość parametru *Highlight* (*Podświetlenie*), decydującego o jasności białego podświetlenia, na 100%. Kliknij *OK*.

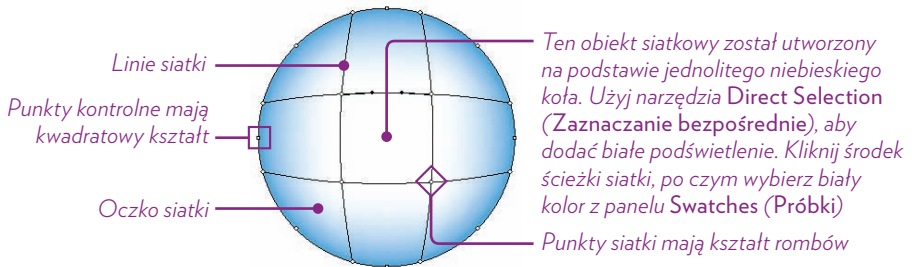


Powyższe ustawienia sprawiają, że niebieskie koło (z lewej) zmienia się w obiekt siatkowy (z prawej)



Wstęp do obiektów siatkowych

Obiekt siatkowy składa się z opisanych poniżej komponentów.



Linie siatki — poziome lub pionowe linie tworzące siatkę nad obiektem.

Oczko siatki — obszar między liniami siatki. Kiedy dodajesz kolor do oczka siatki, rozciągnie się on na większy obszar niż w przypadku dodawania koloru do punktu siatki.

Przeciągnij oczko siatki, aby przesunąć przejścia między sąsiadującymi kolorami.

Punkty siatki — punkty w kształcie rombów, znajdujące się w miejscach przecięcia linii siatki. Służą do wprowadzania kolorów do siatki lub do ich przesuwania.

Kolory dodane do punktów i do oczek siatki mieszają się z kolorami sąsiadującymi.

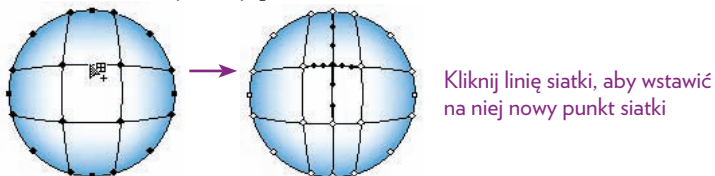
Skorzystaj z narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*), aby zmienić wygląd przejścia kolorów w siatce. Przesuwaj punkty siatki lub ich uchwyty, aby skorygować kształt krzywej (co wpłynie na wygląd przejścia kolorów).

Punkty kontrolne — punkty mające kwadratowy kształt i definiujące podstawową strukturę obiektu. Możesz je przesunąć za pomocą narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*), aby zmienić przepływ kolorów w gradiencie. Nie można jednak przypisać im kolorów jak w przypadku punktów siatki.

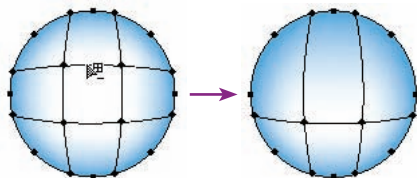
ZADANIE 18. Korzystanie z narzędzia Mesh (Siatka)

Za pomocą narzędzia *Mesh* (*Siatka*) możesz dodawać i usuwać linie lub punkty siatki oraz zmieniać jej kolory.

1. **Wstaw nowy punkt siatki na linii siatki.** Kliknij linię siatki przy użyciu narzędzia *Mesh* (*Siatka*). Podczas przesuwania nad linią siatki obok kursora pojawi się symbol plusa, który oznacza, że w danym miejscu zostanie wstawiony nowy punkt siatki.

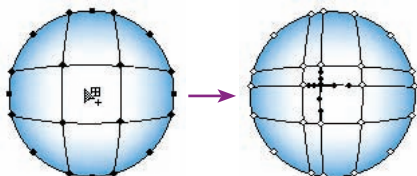


2. **Usuwanie linii lub punktu siatki.** Przytrzymaj klawisz *Alt* (Mac: *Option*) i kliknij linię lub punkt siatki za pomocą narzędzia *Mesh* (*Siatka*). Obok kursora pojawi się symbol minus, który oznacza, że linia lub punkt zostaną usunięte (rysunek poniżej).



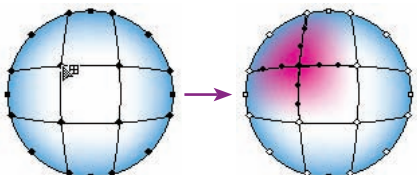
Przytrzymaj klawisz *Alt* (Mac: *Option*) i kliknij linię lub punkt siatki, aby ją usunąć

3. **Dodawanie nowego punktu siatki z poziomą i pionową linią siatki.** Kliknij oczko siatki (obszar między liniami siatki). Gdy kursor znajdzie się nad oczkiem siatki, pojawi się symbol plusa. Oznacza to, że w danym miejscu zostanie wstawiony nowy punkt siatki z liniami siatki.



Kliknij oczko siatki, aby wstawić nowy punkt siatki

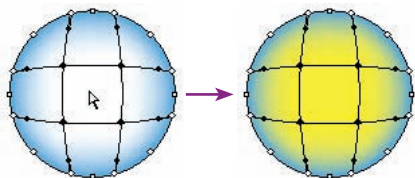
4. **Dodaj kolor do punktu siatki.** Kliknij punkt siatki przy użyciu narzędzia *Mesh* (*Siatka*) lub białej strzałki (rysunek poniżej z lewej), a następnie wybierz kolor z panelu *Swatches* (*Próbki*), *Control* (*Sterowanie*) lub *Color* (*Kolor*).



Kliknij punkt siatki, po czym wybierz purpurowy kolor, który będzie wypływał z punktu i mieszał się z sąsiednimi kolorami

5. **Dodaj kolor do oczka siatki.** Kliknij oczko siatki za pomocą białej strzałki (poniżej z lewej).

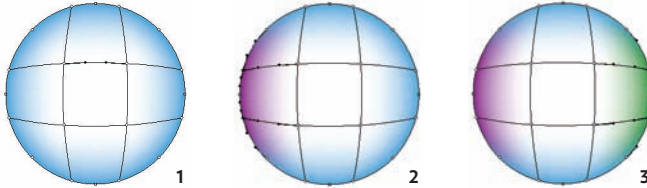
Nie używaj narzędzia *Mesh* (*Siatka*) do zaznaczenia oczka siatki. Jeśli klikniesz wewnątrz oczka siatki przy użyciu narzędzia *Mesh* (*Siatka*), zamiast zaznaczonego oczka w miejscu tym powstanie nowy punkt siatki. Po zaznaczeniu oczka siatki wszystkie otaczające go punkty siatki zostaną zaznaczone. Wybierz kolor z panelu *Swatches* (*Próbki*), *Control* (*Sterowanie*) lub z panelu *Color* (*Kolor*) (poniżej z prawej).



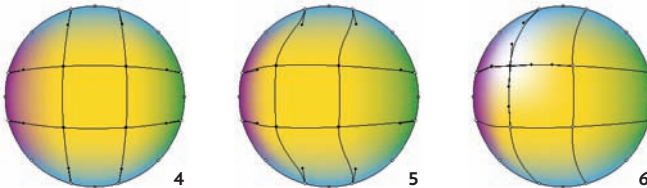
Kliknij oczko siatki i wybierz żółty kolor, który będzie wypływał z tego oczka i mieszał się z sąsiednimi kolorami

ZADANIE 19. Tworzenie kolorowych, okrągłych siatek gradientowych

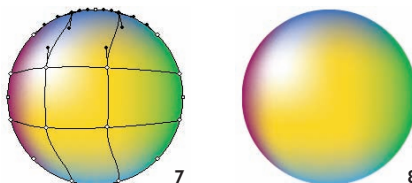
1. Narysuj koło i przekształć je w obiekt siatkowy wypełniony gradientem w sposób opisany w zadaniu 17.
2. Zaznacz punkty siatki z *lewej* strony obiektu za pomocą narzędzia *Mesh* (*Siatka*) lub białej strzałki. Następnie wybierz purpurowy kolor z panelu *Swatches* (*Próbki*).
3. W podobny sposób zaznacz punkty siatki z *prawej* strony obiektu, po czym wybierz zielony kolor z panelu *Swatches* (*Próbki*).



4. Kliknij środkowe oczko siatki za pomocą narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*), po czym wybierz żółty kolor z panelu *Swatches* (*Próbki*).
5. Przy użyciu narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) przeciągnij środkowe oczko siatki w lewo, aby przesunąć kolory w tym kierunku.
6. Kliknij górne lewe przecięcie linii siatki za pomocą narzędzia *Mesh* (*Siatka*) lub białej strzałki, a następnie wybierz biały kolor z panelu *Swatches* (*Próbki*), aby utworzyć podświetlenie.

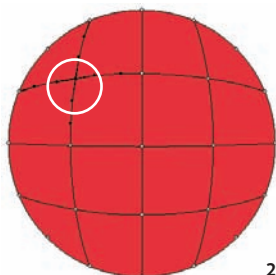


7. Kliknij dwa górne punkty siatki narzędziem *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) i wybierz ciemnoniebieski kolor z panelu *Swatches* (*Próbki*). Wygładź nieco krzywe pionowych linii siatki przy użyciu górnych i dolnych uchwytów oraz narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*).
8. Ostateczna siatka wypełniona gradientem jest bardziej zróżnicowana niż zwykły gradient.

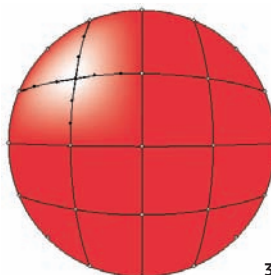


ZADANIE 20. Tworzenie jabłka na podstawie okrągłego obiektu siatkowego

1. **Narysuj koło.** Wypełnij je czerwonym kolorem i przekształć w obiekt siatkowy wypełniony gradientem w sposób opisany w punktach 1. – 3. zadania 17.
2. Wydadaj polecenie *Object/Create Gradient Mesh...* (*Obiekt/Utwórz siatkę gradientu...*).
W oknie dialogowym, które się pojawi, kliknij listę *Appearance* (*Wygląd*) i wybierz opcję *Flat* (*Płaska*). Obiekt siatkowy zostanie wypełniony jednolitym czerwonym kolorem. Kliknij *OK*.
3. **Utwórz podświetlenie.** Kliknij lewy górny punkt przecięcia siatki narzędziem *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) i wybierz biały kolor z panelu *Swatches* (*Próbki*). Białe podświetlenie będzie się wydobywać z punktu siatki i wtapiać w otoczenie.

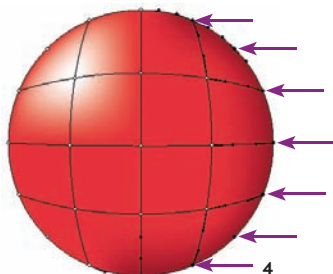


2

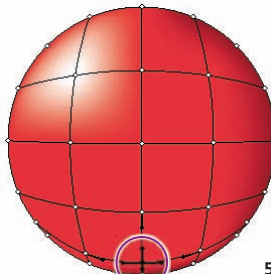


3

4. **Utwórz cień z prawej strony obiektu.** Zaznacz wszystkie punkty siatki z prawej strony koła narzędziem *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*). Następnie wybierz ciemniejszy czerwony kolor z panelu *Swatches* (*Próbki*).
5. **Dopasuj cieniowanie.** Kliknij za pomocą narzędzia *Mesh* (*Siatka*) środkową linię siatki w dolnej części koła, aby utworzyć nową poziomą linię siatki. Kliknij nowy punkt przecięcia siatki (miejsce, w którym środkowa linia siatki przecina się z nową poziomą linią) narzędziem *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*), aby je zaznaczyć.
Wybierz oryginalny jaskrawoczerwony kolor, aby nieco zakryć ciemnoczerwony cień na dole koła.

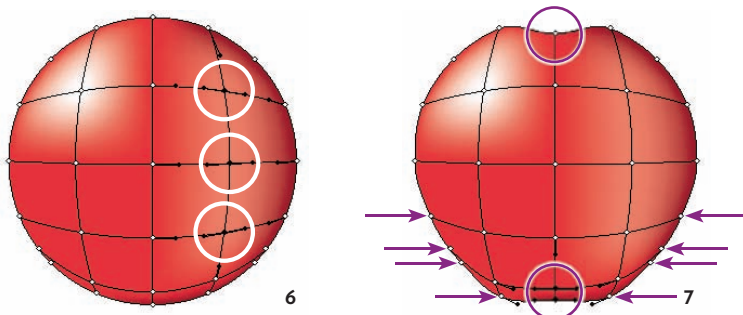


4

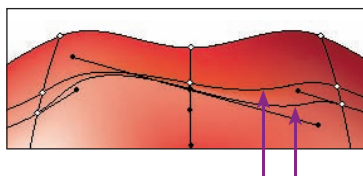


5

6. **Utwórz odbicie światła.** Białą strzałką zaznacz punkty siatki na pionowej linii położonej z prawej strony linii środkowej (zaznaczonej na rysunku poniżej, z lewej). Upewnij się, że punkty są zaznaczone i wybierz jaśniejszy odcień czerwieni, aby utworzyć miękkie odbicie światła na zacienionej stronie obiektu (z prawej strony).
7. **Zniekształć obiekt, aby zaczął przypominać jabłko.** Białą strzałką zaznacz dolne punkty z *lewej* strony obiektu na zewnątrz. Naciśnij klawisz prawej strzałki, aby przesunąć krawędź kształtu do środka. Zaznacz odpowiednie punkty po *prawej* stronie obiektu i naciśnij klawisz lewej strzałki, aby przesunąć krawędź w lewą stronę, do środka. Zaznacz środkowy punkt na górze. Przesuń go na dół przy użyciu klawisza strzałki w dół. Zaznacz dwa środkowe punkty na samym dole i przesuń je nieco w górę za pomocą klawisza strzałki w górę.



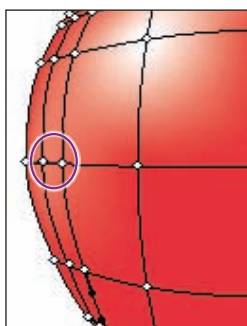
8. **Utwórz odbłask światła na górze.** Narzędziem *Mesh* (*Siatka*) kliknij środkową pionową linię siatki, tuż pod górną krawędzią obiektu, aby utworzyć nową linię siatki (rysunek poniżej). Przeciągnij uchwyty punktów siatki, aby zakrzywić nową linię siatki. Kliknij ponownie, aby utworzyć drugą linię siatki tuż nad poprzednią, tak jak na rysunku poniżej (blisko położone linie siatki pozwalają utworzyć gwałtowne przejścia kolorów i ostrzejsze krawędzie). Zaznacz pierwszą linię siatki (położoną niżej), po czym wybierz jaśniejszy odcień czerwieni, aby utworzyć lekkie podświetlenie.



Dwie nowe linie siatki

Przesuń linie siatki blisko siebie, aby utworzyć ostrzejsze krawędzie. Linia siatki nad zaznaczoną linią znajduje się tutaj tylko po to, by zatrzymać rozprzestrzenianie koloru podświetlenia aż do krawędzi obiektu

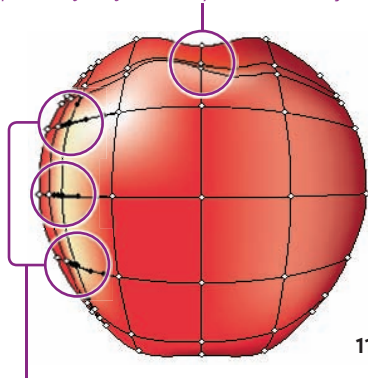
9. **Utwórz dodatkowy, pionowy odbłask z lewej strony**, aby zapobiec zbytniemu zbliżeniu koloru gradientu do krawędzi obiektu. W tym celu kliknij narzędziem *Mesh (Siatka)* istniejącą poziomą linię środkową, tuż przy lewej krawędzi (zobacz powiększenie na rysunku poniżej, z lewej); powstanie nowa pionowa linia siatki.
10. **Utwórz dodatkową pionową linię siatki**, do której dodasz kolor podświetlenia. W tym celu kliknij ponownie tę samą poziomą linię siatki co w poprzednim punkcie, jednak nieco bardziej z *prawej*.
11. **Dodaj kolor do nowej linii siatki**. Zaznacz trzy punkty siatki w okolicy środkowej części pionowej linii siatki (zaznaczone poniżej z *prawej*), po czym wybierz jasnożółty kolor z panelu *Swatches (Próbki)*.



9-10

Przeciągnij dwie linie siatki blisko siebie. Patrz punkt 8.

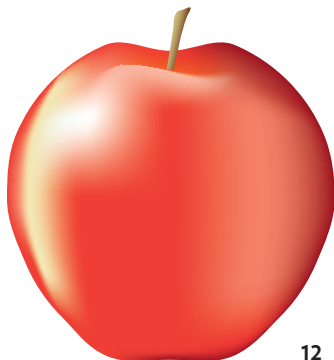
Utwórz dwie nowe pionowe linie siatki. Kliknij poziomą linię siatki w tych dwóch miejscach



11

Zaznacz trzy punkty siatki, po czym wybierz jasnożółty kolor

12. **Oto gotowe jabłko**. Dodałam również ogonek — prosty kształt narysowany narzędziem *Pen (Pióro)* i wypełniony gradientem liniowym.



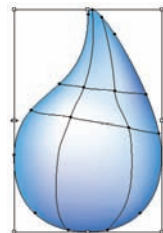
12

Poeksperymentuj jeszcze nieco.

Przeciągnij oczka siatki, punkty siatki i uchwyty siatki w inne miejsca, aby sprawdzić wygląd nowego gradientu

Zaznacz linie i punkty siatki, po czym zmień ich kolory

Narysuj różne kształty i wypróbuj fantastyczne możliwości siatki



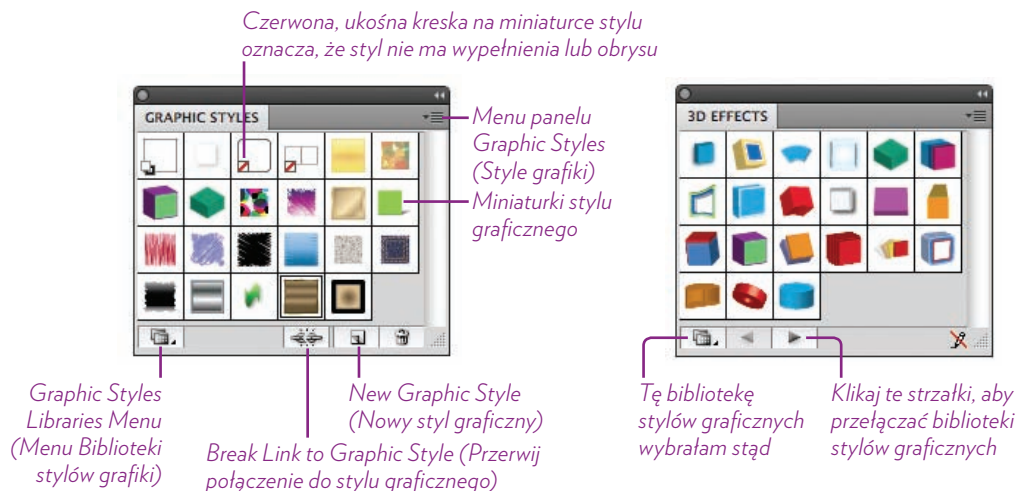
Style graficzne

Styl graficzny to zbiór atrybutów wyglądu, które można zastosować do różnych obiektów. Wyobraź sobie na przykład, że sformatowałeś obiekt, nadając mu kolor wypełnienia, zmieniając grubość i kolor obrysu, wartość krycia i efekty. Ustawienia te możesz zapisać jako styl graficzny, który zastosujesz później do innych obiektów.

Style graficzne można stosować do obiektów, grup lub warstw. Jeśli później dodasz styl graficzny do warstwy, wszystkie obiekty znajdujące się na niej przybiorą wygląd tego stylu. *Jeśli przeniesiesz obiekt z tej warstwy na inną, wygląd tego obiektu nie będzie już odzwierciedlał stylu graficznego warstwy źródłowej.*

Panel Graphic Styles (Style grafiki)

Wydadaj polecenie *Window/Graphic Styles* (*Okno/Style grafiki*), aby wyświetlić panel **Graphic Styles (Style grafiki)**. Po wyświetleniu panelu po raz pierwszy, zobaczysz, że znajduje się w nim tylko kilka miniatur stylów. Możesz dodać do niego inne style z bibliotek stylów graficznych lub utworzyć własne.



ZADANIE 21. Otwórz bibliotekę stylów graficznych

1. Wyświetl panel *Graphic Styles (Style grafiki)*.
2. Kliknij przycisk *Graphic Styles Libraries Menu (Menu Biblioteki stylów grafiki)* w lewym dolnym rogu panelu, aby wyświetlić listę bibliotek.
3. Wybierz z listy bibliotekę *3D Effects (Efekty 3D)*, aby wyświetlić panel *3D Effects (Efekty 3D)* pokazany powyżej z prawej.
4. Kliknij miniaturkę, aby zastosować styl do zaznaczonego obiektu.

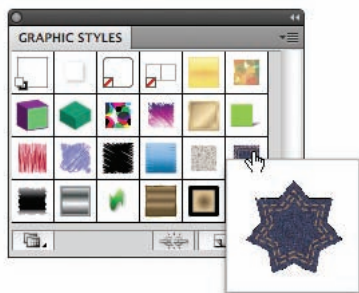
ZADANIE 22. Dodaj styl graficzny do panelu Graphic Styles

1. Wyświetl panel biblioteki *Graphic Styles* (*Style grafiki*) (patrz zadanie 21.).
2. Kliknij miniaturkę stylu graficznego, aby automatycznie dodać ten styl do panelu *Graphic Styles* (*Style grafiki*). Jeśli jakiś obiekt jest zaznaczony, przybierze on wygląd zgodny z wybranym stylem.

ZADANIE 23. Podgląd stylów graficznych

Każda miniaturka pokazuje ogólny podgląd stylu.

Możesz też wyświetlić nieco większy podgląd, odzwierciedlający kształt *zaznaczonego* obiektu. W tym celu kliknij miniaturkę stylu prawym przyciskiem myszy i *przytrzymaj* go (Mac: naciśnij klawisz *Control*, a potem kliknij i przytrzymaj). W podglądzie wyświetli się zaznaczony obiekt po zastosowaniu tego stylu.

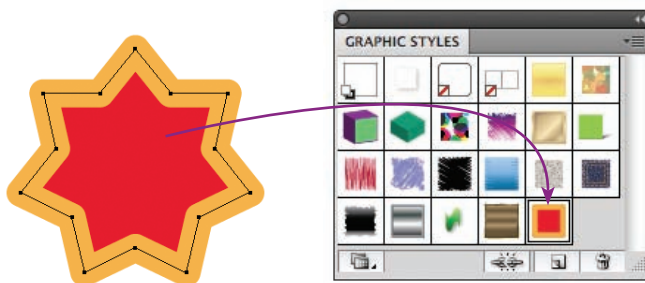


Aby wyświetlić niestandardowy podgląd, zaznacz najpierw obiekt na stronie, po czym kliknij miniaturkę stylu prawym przyciskiem myszy

ZADANIE 24. Tworzenie własnego stylu graficznego

Własny styl graficzny nie musi być wyrafinowany, aby powinien być przydatny. Jeśli często używasz określonego formatowania, utwórz dla niego własny styl graficzny. Zaoszczędzisz sporo czasu.

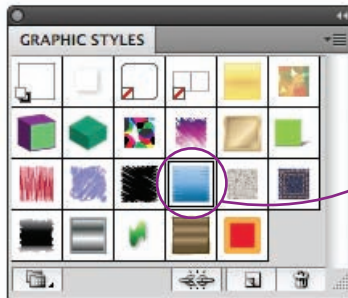
1. Narysuj 7-ramienną gwiazdę, tak jak poniżej. Wypełnij ją czerwonym kolorem.
2. Zmień grubość obrysu na 12 punktów, a jego kolor na złoty (poniżej z lewej).
3. Przeciągnij obiekt do panelu *Graphic Styles* (*Style grafiki*).
4. Kliknij dwukrotnie nową miniaturkę, aby nadać jej nazwę.



ZADANIE 25. Edycja stylów graficznych dodanych do obiektu

1. Dodaj do obiektu styl graficzny. Zaznacz siedmioramienną gwiazdę utworzoną w zadaniu 24., po czym wybierz styl z panelu *Graphic Styles* (*Style grafiki*).

Jeśli panel *Graphic Styles* (*Style grafiki*) nadal jest ubogi w style, kliknij przycisk *Graphic Styles Libraries Menu* (*Menu Biblioteki stylów grafiki*) w lewym dolnym rogu, wybierz *Scribble Effects* (*Efekty Bazgrołów*), po czym kliknij miniaturkę *Scribble 2*, aby umieścić ją w panelu *Graphic Styles* (*Style grafiki*) jak na rysunku poniżej.



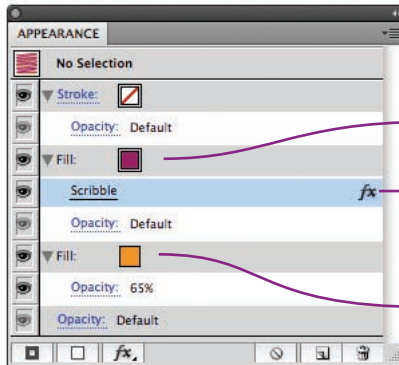
Po zastosowaniu efektu Scribble (*Bazgroły*)



Styl Scribble (*Bazgroły*) zmodyfikowany przy użyciu panelu *Appearance* (*Wygląd*)

2. Upewnij się, że obiekt gwiazdy jest nadal zaznaczony, po czym wyświetl panel *Appearance* (*Wygląd*).

Ten panel umożliwia dostęp do atrybutów stylu. Kliknij trójkąty obok napisów *Stroke* (*Obrys*) i *Fill* (*Wypełnienie*), aby wyświetlić ustawienia atrybutów, po czym je zmień. Powyżej z prawej widoczny jest wynik zmian, których dokonałam w panelu *Appearance* (*Wygląd*), a które są opisane poniżej.



Kolor efektu Scribble (*Bazgroły*)

Kliknij dwukrotnie symbol *fx*, aby wyświetlić okno dialogowe *Scribble Options* (*Opcje bazgrołów*) **lub** kliknij jeden raz podkreślone słowo *Scribble* (*Bazgroły*)

Kolor wypełnienia kształtu gwiazdy

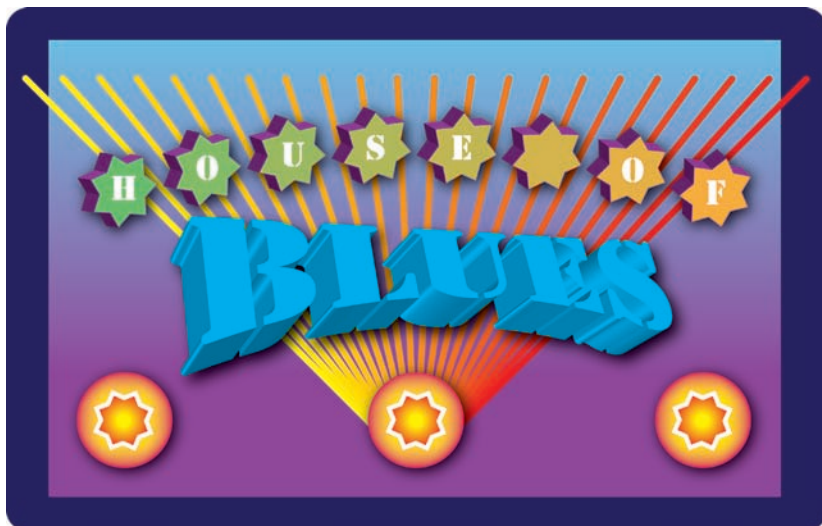
Kliknij próbkę, aby zmienić kolor wypełnienia

Wypróbuj więcej bibliotek stylów graficznych!

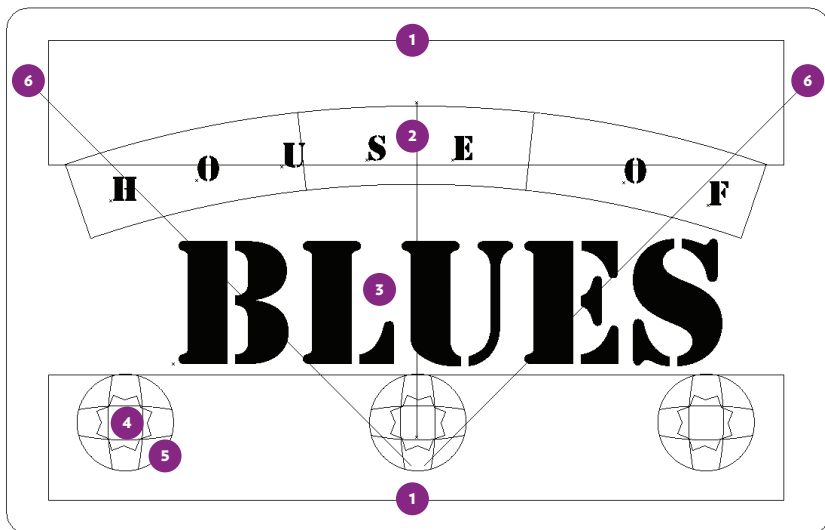
Biblioteki udostępniają wiele fantastycznych i przydatnych stylów, z których możesz natychmiast skorzystać. Poświęć na zapoznanie się z nimi kilka minut. Utwórz kilka obiektów i wypróbuj więcej dostępnych opcji. I nie zapomnij zmodyfikować stylów przy użyciu panelu *Appearance* (*Wygląd*).

Spróbuj tego!

Utwórz kolorową ilustrację, korzystając z różnorodnych technik edycji kształtów, tworzenia przejść i siatek. Nie przejmuj się zbytnio zawartością projektu na tym etapie — zaznajom się z narzędziami i technikami, które mogą Ci się przydać, kiedy już ujrzysz w swojej wyobraźni fantastyczną kompozycję i będziesz ją chciał narysować na ekranie.

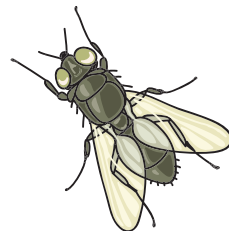


Grafika w trybie Outline (Kontur):



1. Przejście między niebieskim a purpurowym prostokątem 2. Przejście między zielonymi i pomarańczowymi kształtami gwiazd 3. Tekst po dodaniu stylu graficznego z biblioteki 3D Effects (Efekty 3D) 4. Kształty gwiazd wypełnione gradientem radialnym 5. Obiekt siatkowy wypełniony gradientem 6. 20-etapowe przejście między żółtym a czerwonym obrysem

Skorowidz



Hasła oznaczone wielką literą odnoszą się do nazw narzędzi, paneli lub funkcji programu ustawianych w poszczególnych oknach menu.

A

Adobe RGB, 5
akapit, 134, 138
Akapit, *Patrz:* panel Akapit
Aktywne malowanie, 211
 Kropla, 110
Aktywne wiadro z farbą, *Patrz:* narzędzie
 Aktywne wiadro z farbą
Aktywny obrys, 105, 106, 108, 110, 111
 dostosowanie ustawień, 107
 obrysowywanie szkicu, 108
 ustawienia predefiniowane, 106
Align, *Patrz:* panel Wyrównaj
Appearance, *Patrz:* panel Wygląd
Appearance of Black, *Patrz:* Wygląd czerni
Arc, *Patrz:* Łuk
arkusz stylów
 akapitowych, 138
 znakowych, 138, 140
Arrange Documents, *Patrz:* Ułóż dokumenty
Artboard, *Patrz:* narzędzie Obszaru roboczego
ASE, *Patrz:* format ASE

B

biblioteka
 gradientów, 165
 pędzli, 60
 próbek, 94, 155, 156, 159, 160
 strzałek, 83
 stylów grafiki, 207, 208, 209, 210
bitmapa, *Patrz:* ilustracja rastrowa
Blend, *Patrz:* narzędzie Tworzenie przejść
Blending Mode, *Patrz:* Tryb mieszania
Blob, *Patrz:* narzędzie Kropla

Bounding Box, *Patrz:* obiekt obwiednia
Bridge, 14
Brushes, *Patrz:* panel Pędzle

C

Caps, *Patrz:* ścieżka zakończenie
Character, *Patrz:* panel Typografia
CMYK, 11, 148
Color, *Patrz:* panel Kolor
 Guide, *Patrz:* panel Wzornik kolorów
 Picker, *Patrz:* Próbnik kolorów
 Settings, *Patrz:* Ustawienia kolorów
Conversion Options, Opcje konwersji
Corner, *Patrz:* ścieżka narożnik
cyfry nautyczne, 133

D

Direct Selection, *Patrz:* narzędzie
 Zaznaczanie bezpośrednie
Display All Blacks Accurately, *Patrz:*
 Wyświetlaj dokładnie wszystkie czernie dokument, 10, 11

E

efekty, 112, 127, 173, 175, 176, 187, 188
ekran powitalny, 10
Elipsa, 41
Ellipse, *Patrz:* Elipsa
Eyedropper, *Patrz:* narzędzie Kroplomierz

F

Fill, *Patrz:* Wypełnienie
Flara, *Patrz:* narzędzie Flara
Flare, *Patrz:* narzędzie Flara
font, 142
 OpenType, 132, 133
 Postscript, 132
 TrueType, 132
forma, *Patrz:* siatka
format ASE, 156
Free Transform, *Patrz:* narzędzie
 Przekształcanie swobodne

G

Gap Detection, *Patrz:* Wyszukiwanie odstępów

Generator kształtów, *Patrz:* narzędzie Generator kształtów

Glify, *Patrz:* panel Glify

Glyphs, *Patrz:* panel Glify

Gładzik, *Patrz:* narzędzie Gładzik

gradient, 4, 147, 161, 200

biblioteka, 165

kąt, 163

kierunek, 165

kierunek, 163

kierunek, 163

kolor końcowy, 162

kolor początkowy, 161

krycie, 165

liniowy, 162

predefiniowany, 161, 165

radialny, 163

Gradient, *Patrz:* panel Gradient grafika

rastrowa, 4

wektorowa, 4

Graphic Styles, *Patrz:* panel Style grafiki

Group Selection, *Patrz:* narzędzie
Zaznaczanie grupowe

grupowanie, 30, 33

Gumka, *Patrz:* narzędzie Gumka

Gwiazda, 42

H

harmonia kolorów, 157, 159

HSB, 148

I

ilustracja

rastrowa, 4

wektorowa, 4

J

Jednostki, 6, 11, 137

K

kerning, 130, 143

Keyboard Increment, *Patrz:* Przyrosty klawiatury

Knife, *Patrz:* narzędzie Nóż

kolor, 4, 94, 147, 148

dodawanie próbk, 149, 153

globalny, 153

grupa, 152, 154

harmoniczny, 159

lokalny, 153

paserów, 152

próbnik, *Patrz:* próbnik kolorów

wartość numeryczna, 148

wypełnienia, 17, 148

Kolor, *Patrz:* panel Kolor

koło, 41

Kropla, *Patrz:* narzędzie Kropla

Kropłomierz, *Patrz:* narzędzie Kropłomierz

krój pisma, 123, *Patrz też:* font

Kuler, *Patrz:* panel Kuler

kwadrat, 41

L

Layers, *Patrz:* panel Warstwy, warstwa

Line Segment, *Patrz:* Linia

linia kierunkowa, 28, 55, 56, 58, 59

Linia, 44

linia, 44, 55, 56, *Patrz też:* ścieżka

linie pomocnicze, 24

blokowanie, 24

inteligentne, 24, 25

tworzenie, 24, 25

Live Paint, *Patrz:* Aktywne malowanie

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

Live Trace, *Patrz:* Aktywne obrys

Ł

Łuk, 48

M

margines optyczny, *Patrz:* wisząca
interpunkcja

maska

kryjąca, 218

przycinania, 219

Zaznacz, 34

Mesh, *Patrz:* narzędzie Siatka

miarki, 24, 136

globalne, 23

obszaru roboczego, 23

N

narzędzie, 12, 15, 16

Aktywne wiadro z farbą, 212
 Elipsa, *Patrz:* Elipsa
 Flara, 75
 Generator kształtów, 190, 191, 192, 193
 Gładzik, 63
 Gumka, 63, 92, 178
 Gwiazda, *Patrz:* Gwiazda
 Kropla, 75, 89, 90, 91, 94, 95
 Kroplomierz, 150, 151
 kształtu, 40
 Linia, *Patrz:* Linia
 Łuk, *Patrz:* Łuk
 Nożyczki, 178
 Nóż, 179
 Obracanie, 75
 Obszaru roboczego, 21
 Odbijanie, 172
 Ołówek, 53, 60, 61, 72
 Pióro, 53, 54, 55, 56, 57, 60, 67
 Prostokąt, *Patrz:* Prostokąt
 Przekształcanie swobodne, 175
 Siatka, 200
 Siatka biegunowa, *Patrz:* Siatka biegunowa
 Siatka prostokątna, *Patrz:* Siatka prostokątna
 Skalowanie, 175
 Spirala, *Patrz:* Spirala
 Szerokość, 47, 66, 97, 98, 102
 Ścinanie, 172
 Tekst, 67, 80, 123
 Tworzenie przejść, 194, 195, 196, 197, 198, 199
 Zaznaczanie, 29, 30, 31, 56, 124, 143, 177
 Zaznaczanie bezpośrednie, 29, 31, 57, 125
 Zaznaczanie grupowe, 33

Nożyczki, *Patrz:* narzędzie Nożyczki

Nóż, *Patrz:* narzędzie Nóż

O

obiekt

cięcie, 178
 kadruj, 182
 kluczowy, 182
 kolejność, 36, 93

kontrolny, *Patrz:* obiekt kluczowy
 kopiowanie, 118
 obracanie, 170, 171, 177
 obwiednia, 171, 175
 odbijanie, 172, 173
 odejmij wierzch, 182, 183
 podzielić, 182
 połącz, 182, 183
 przekształcanie, 170, 176
 przekształcanie precyzyjne, 177
 przetrnij, 182
 siatkowy, 200
 skalowanie, 175
 ścinanie, 174
 wyklucz, 182
 wymazywanie, 178
 wyrównaj, 184
 zniekształcanie, 176, 180

Object Selection by Path Only, *Patrz:*

Zaznaczenie obiektu tylko wg ścieżki

obracanie, 41

Obracanie, *Patrz:* narzędzie Obracanie

obrys, 4, 40, 64, 175, 186, 187, 191, 197
 kolor, 148

Obrys, 6, 17, 45, 64

obszar roboczy, 11, 12, 20, 34

dodawanie, 21

zapisywanie w osobnym pliku, 23

obwiednia, *Patrz:* obiekt obwiednia

Odbijanie, *Patrz:* narzędzie Odbijanie

Odnajdywanie ścieżek, *Patrz:* panel

Odnajdywanie ścieżek

Ołówek, *Patrz:* narzędzie Ołówek

Opcje konwersji, 5

OpenType, *Patrz:* font OpenType, panel

OpenType

Outline, *Patrz:* Kontur

P

panel, 12, 18, 58

Akapit, 131

Artboard, *Patrz:* panel Obszary robocze

biblioteka, 60, 76, 155, 165, 207

Control, *Patrz:* panel Sterowanie

Glify, 132

Gradient, 159

Kolor, 149, 151, 153, 161

panel

Kuler, 158, 160
 Layers, *Patrz:* panel Warstwy
 Narzędzia, 12, 16, 17, 18, 58, 151
 Obrys, *Patrz:* Obrys
 Obszar roboczy, 20, 21, 22
 Odnajdywanie ścieżek, 182
 OpenType, 132
 Pędzle, 60, 76
 Próbk, 149, 152, 154, 155, 156, 161, 193
 Przekształcenia, 159, 176
 Przezroczystość, 101, 188, 218
 Sterowanie, 12, 14, 15, 18, 21, 64, 106
 Style akapitowe, 138
 Style grafiki, 207
 swobodny, 18
 Tabulatory, 134
 Tools, *Patrz:* panel Narzędzia
 Typografia, 129
 Warstwy, 12, 67, 116, 117, 118
 Wygląd, 173, 186
 Wyrównaj, 184
 Wzornik kolorów, 159
 zadokowany, 18

Paragraph, *Patrz:* panel Akapit

Paragraph Styles, *Patrz:* panel Style akapitowe

pasek aplikacji, 12, 14

Path Eraser, *Patrz:* narzędzie Gumka

Pathfinder, *Patrz:* panel Odnajdywanie ścieżek

Pen, *Patrz:* narzędzie Pióro

Pencil, *Patrz:* narzędzie Ołówek

pędzel, 60, 75

artystyczny, 83
 edytowanie, 79
 kaligraficzny, 78
 Kropla, 89, 90, 91
 metoda kolorowania, 83
 rozmiar, 79, 86, 91, 93
 rozpraszający, 86
 wektorowy, 76

Pędzle, *Patrz:* panel Pędzle

biblioteka, 60, 76

piksel, 4

Pióro, *Patrz:* narzędzie Pióro

Pixel Preview, *Patrz:* Podgląd pikseli

Place, *Patrz:* Umieść

plik dołączony, 108

Podgląd pikseli, 26

podwarstwa, 120

Polar Grid, *Patrz:* Siatka biegunowa

Ponowne kolorowanie kompozycji, 157, 158, 166

Preferences, *Patrz:* Preferencje

Preferencje, 6, 7, 8, 26

Preview, *Patrz:* Podgląd

Profile, *Patrz:* ścieżka profil

Prostokąt, 40

Prostokąt zaokrąglony, 41

Próbk, *Patrz:* panel Próbk

Próbnik kolorów, 17, 148

przejście, *Patrz:* narzędzie Tworzenie przejść

Przekształcanie swobodne, *Patrz:* narzędzie Przekształcanie swobodne

Przekształcenia, *Patrz:* panel Przekształcenia

przestrzeń robocza, 9, 12, 14, 18

Essential, *Patrz:* przestrzeń robocza

Podstawy

Podstawy, 12

Przezroczystość, *Patrz:* panel

Przezroczystość

Przyciągaj do siatki, 26

Przyrosty klawiatury, 6

punkt kontrolny, 54

dodawanie, 57

gładki, 28, 56

konwertowanie, 58

końcowy, 28

mieszany, 28, 56, 59

narożny, 28, 54, 55, 56

usuwanie, 57

R**ramka**

tekstowa, 122, 124, 125, 126, 134

zaznaczenia, 13

Recolor Artwork, Ponowne kolorowanie kompozycji

Rectangle, *Patrz:* Prostokąt

Rectangular Grid, *Patrz:* Siatka prostokątna

Reflect, *Patrz:* narzędzie Odbijanie

Reset Bounding Box, *Patrz:* Wyzeruj obwiednię

RGB, 11, 148

Rotate, *Patrz:* narzędzie Obracanie

Rounded Rectangle, *Patrz:* Prostokąt
zaokrąglony

rozdzielczość, 4

S

Scale, *Patrz:* narzędzie Skalowanie

Scissors, *Patrz:* narzędzie Nożyczki

Select, *Patrz:* menu Zaznacz

Selection, *Patrz:* narzędzie Zaznaczanie

Selection & Anchor Display, *Patrz:*
Zaznaczanie i wyświetlanie punktów
kontrolnych

Shape Builder, *Patrz:* narzędzie Generator
kształtów

Shear, *Patrz:* narzędzie Ścinanie

siatka, 180, 181, 200

linie, 201

oczko, 201, 202

prostokątna, 49

punkt, 201, 202

punkt kontrolny, 201

Siatka, *Patrz:* narzędzie Siatka

biegunowa, 49

prostokątna, 49

Skalowanie, *Patrz:* narzędzie Skalowanie

Smooth, *Patrz:* narzędzie Gładzik

Snap to Grid, *Patrz:* Przyciągaj do siatki

Spiral, *Patrz:* Spirala

Spirala, 46

sRGB, 5

Star, *Patrz:* Gwiazda

Stroke, *Patrz:* Obrys

strzałka, 45, 83

styl graficzny, 208

Style

akapitowe, *Patrz:* panel Style akapitowe

grafiki, *Patrz:* panel Style grafiki

Swatches, *Patrz:* panel Próbk

szablon, 72

Szerokość, *Patrz:* narzędzie Szerokość

Ś

ścieżka, 28, 29, 48, 54, 61, 110, 121, 127, 145,
178, 181, 198, 216, 217

narożnik, 65

otwarta, 28, 54, 128

profil, 66, 74

punkt kontrolny, *Patrz:* punkt kontrolny
segment, 28, 30, 54

zakończenie, 64

zamknięta, 28, 55, 127

złożona, 51

Ścinanie, *Patrz:* narzędzie Ścinanie
światło, 130, 138

T

Tabs, *Patrz:* panel Tabulatory, tabulator
tabulator, 134, 135, 138

Tabulatory, *Patrz:* panel Tabulatory,
tabulator

tekst, 121, 122, 126

akapitowy, 121, 122

arkusz stylów, 138

formatowanie, 142, 142

importowanie, 121

kerning, *Patrz:* kerning

krój pisma, *Patrz:* krój pisma

na ścieżce, 121, 127, 128

przekształcanie w ścieżkę, 144

ramka tekstowa, *Patrz:* ramka tekstowa

rozmiar, 128, 142

światło, *Patrz:* światło

wypaczanie, 144

Tekst, 6, 67, *Patrz też:* narzędzie Tekst

Text, *Patrz:* narzędzie Tekst

Transform, *Patrz:* panel Przekształcenia

Transparency, *Patrz:* panel Przezroczystość
tryb

ekranu, 12, 17

kolorów, 17

Kontur, 32

mieszania, 188

Podgląd, 32

rysowania, 17

Tryb mieszania, 101

Tworzenie przejść, *Patrz:* narzędzie

Tworzenie przejść

Type, *Patrz:* Tekst

Type-on-a-Path, *Patrz:* tekst na ścieżce

Typografia, *Patrz:* panel Typografia,

U

Ułóż dokumenty, 14

Umieść, 106

Units, *Patrz:* Jednostki

Ustawienia kolorów, 5

W

warstwa, 67, 115, 118

kolejność, 116

kolor, 116

nazwa, 116

powielanie, 120

tworzenie, 120

widoczność, 116

Warstwy, *Patrz:* panel Warstwy

wątek, 125

wcięcie akapitowe, 134, 138

Width, *Patrz:* narzędzie Szerokość

wisząca interpunkcja, 131

Wygląd, *Patrz:* panel Wygląd

Wygląd czerni, 8

wypełnienie, 4, 40, 61, 186, 191, 197

kolor, 148

Wypełnienie, 17

Wyrównaj, *Patrz:* panel Wyrównaj

Wyszukiwanie odstępów, 190

Wyświetlaj dokładnie wszystkie czernie, 6

Wyzeruj obwiednię, 171

Wzornik kolorów, *Patrz:* panel Wzornik kolorów

Z

zakładka, 12

zaznaczanie, 7, 27, 28, 29, 30, 32

kolor krawędzi zaznaczenia, 36

podobnych obiektów, 32

zapisywanie zaznaczenia, 35

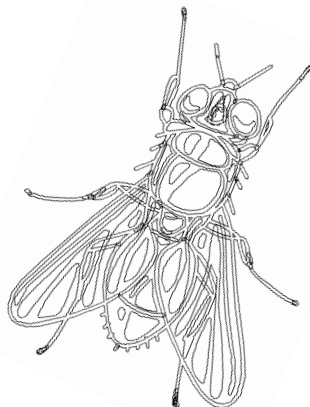
Zaznaczanie i wyświetlanie punktów kontrolnych, 7

Zaznaczenie obiektu tylko wg ścieżki, 7

znak

specjalny, 132, *Patrz też* Glify

ukryty, 136



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

Projekty z klasą

Doskonały
podręcznik
dla użytkowników
Adobe Illustrator!

Robin Williams przez lata kształciła kolejne pokolenia projektantów. Systematyczne podejście do wiedzy oraz opatrzone bajecznymi ilustracjami opisy przysporzyły jej licznych zwolenników. Teraz masz szansę sięgnąć po jej książkę poświęconą Illustratorowi. To narzędzie ze stajni Adobe, służące do tworzenia wektorowych grafik, kryje w sobie naprawdę ogromny potencjał. Zastanawiasz się, jak go wykorzystać? Masz ochotę poznać tajniki tego programu, a może czujesz potrzebę wzbogacenia swojego warsztatu? Wystarczy otworzyć tę książkę — dzięki niej uda Ci się osiągnąć naprawdę wiele!

W trakcie lektury dowiesz się, jak dostosować środowisko do własnych preferencji, oraz doskonale opanujesz używanie dostępnych narzędzi. Ponadto nauczysz się skutecznie korzystać z mechanizmu warstw, podwarstw oraz stylów. Jeżeli chcesz uzyskać atrakcyjne efekty wizualne, to umiejętność korzystanie z gradientów jest kluczem do sukcesu. Illustrator pozwala również świetnie pracować z tekstami, a umiejętność ich graficznego opracowywania na pewno zaprocentuje w przyszłości. Wyrusz w fascynującą podróż z Robin oraz Johnem i odkryj najważniejsze funkcje, a także narzędzia programu Adobe Illustrator. Codziennie wzbogacaj swoje ilustracje i projekty.

Dzięki tej książce błyskawicznie opanujesz:

- najlepsze techniki pracy na warstwach
- metody grupowania elementów i pracy z grupami
- narzędzie LiveTrace
- techniki przekształcania i modyfikowania obiektów

Wzbogać swój warsztat o najlepszy program do obróbki grafiki wektorowej!

helion.pl
księgarnia
internetowa

Nr katalogowy: 8750



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/novosci>

Helion SA

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel.: 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

<http://helion.pl>

sięgnij po **WIĘCEJ**



KOD KORZYŚCI

ISBN 978-83-246-4691-3



9 788324 646913

Cena: 44,90 zł

Informatyka w najlepszym wydaniu