

Spis treści

Gdzie są materiały do ćwiczeń?	III
Wprowadzenie	1
Seria Oficjalny podręcznik	1
Wymagania wstępne	1
Instalowanie programu	2
Czcionki użyte w ćwiczeniach	2
Pobieranie plików do ćwiczeń	2
Przywracanie ustawień domyślnych	2
Aby usunąć lub zachować bieżące ustawienia w programie Illustrator	3
Aby odtworzyć zapisane wcześniej ustawienia po ukończeniu wszystkich ćwiczeń	3
Dodatkowe źródła informacji	4
Autoryzowane centra szkoleniowe firmy Adobe	4
Co nowego w programie Illustrator CC (wydanie 2015)?	5
Ulepszenia Bibliotek CC	5
Narzędzie Shaper	6
Symbole dynamiczne	6
Nowy sposób eksportowania do formatu SVG	7
Aktywne kształty	7
Inteligentniejsze linie pomocnicze i odstępy	7
Inne ulepszenia	8
Szybki kurs zapoznawczy z programem Adobe Illustrator CC (wydanie 2015)	10
Zaczynamy	12
Tworzenie nowego dokumentu	12
Tworzenie kształtów	13
Zaokrąglanie narożników kształtu	13
Stosowanie kolorów	14
Edytowanie koloru	14
Edytowanie obrysów	15
Praca z warstwami	15
Rysowanie za pomocą narzędzia Pencil (Ołówek)	16
Tworzenie kształtów za pomocą narzędzia Shape Builder (Generator kształtów)	17
Tworzenie przejścia	18
Przekształcanie grafiki	19
Rysowanie za pomocą narzędzia Shaper	19

Pobieranie próbki formatowania za pomocą narzędzia Eyedropper (Kropłomierz)	21
Umieszczanie obrazów w programie Illustrator	21
Zastosowanie funkcji Image Trace (Obrys obrazu)	22
Tworzenie i edycja gradientów	22
Praca z tekstem	23
Wyrównywanie grafiki	25
Korzystanie z pędzli	26
Praca z symbolami	27
Tworzenie maski przycinającej	29
Tworzenie efektów	29
1 NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE O PRZESTRZENI ROBOCZEJ	30
Wprowadzenie do programu Illustrator	32
Uruchamianie programu Illustrator i otwieranie pliku	32
Obsługa przestrzeni roboczej programu	34
Obsługa panelu Tools (Narzędzia)	35
Panel Control (Sterowanie)	38
Praca z grupami paneli	42
Resetowanie i zapisywanie przestrzeni roboczej	44
Obsługa menu paneli	45
Zmienianie widoku ilustracji	46
Zastosowanie poleceń z menu View (Widok)	46
Korzystanie z narzędzia Zoom (Lupka)	47
Przewijanie dokumentu	49
Oglądanie projektu	50
Obsługa obszarów roboczych	51
Korzystanie z panelu Artboards (Obszary robocze)	53
Rozmieszczanie dokumentów	53
Wyszukiwanie zasobów dotyczących programu Illustrator	55
2 TECHNIKI ZAZNACZANIA ILUSTRACJI	58
Zaczynamy	60
Zaznaczanie obiektów	60
Obsługa narzędzia Selection (Zaznaczanie)	60
Narzędzie Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie)	62
Zaznaczanie przy użyciu ramki zaznaczenia	63
Zaznaczanie za pomocą narzędzia Magic Wand (Różdżka)	64
Zaznaczanie podobnych obiektów	65
Zaznaczanie obiektów w trybie Outline (Kontur)	66
Wyrównywanie obiektów	67
Wyrównywanie obiektów względem siebie	67
Wyrównywanie do obiektu kluczowego	67
Wyrównywanie punktów węzłowych	68
Rozmieszczanie obiektów	68
Wyrównywanie obiektów względem obszaru roboczego	69
Zastosowanie grup	70

Grupowanie elementów	70
Zastosowanie trybu izolacji	70
Tworzenie grupy zagnieżdżonej	71
Zaznaczanie za pomocą narzędzia Group Selection (Zaznaczanie grupowe)	72
Rozmieszczanie obiektów	72
Zmiana rozmieszczenia obiektów	72
Zaznaczanie obiektów znajdujących się pod spodem	73
Ukrywanie i blokowanie obiektów	74

3 TWORZENIE ILUSTRACJI DO POCZTÓWKI Z WYKORZYSTANIEM KSZTAŁTÓW

Zaczynamy	78
Tworzenie nowego dokumentu	78
Tworzenie i edytowanie prostych kształtów	80
Rysowanie i edycja prostokątów	80
Zaokrąglanie narożników	82
Tworzenie prostokątów zaokrąglonych	83
Tworzenie i edytowanie elips	86
Tworzenie i edycja koła	87
Tworzenie i edytowanie wielokątów	88
Zmiana szerokości i wyrównania obrysów	90
Rysowanie linii	91
Tworzenie gwiazd	92
Narzędzie Shaper	94
Rysowanie kształtów	94
Edytowanie kształtów za pomocą narzędzia Shaper	95
Łączenie kształtów za pomocą narzędzia Shaper	96
Tryby rysowania	98
Tryb Draw Behind (Rysuj z tyłu)	98
Tryb Draw Inside (Rysuj wewnątrz)	99
Edycja obiektów narysowanych wewnątrz	100
Tworzenie kształtów przy użyciu polecenia Image Trace (Obrys obrazu)	101

4 EDYCJA ORAZ ŁĄCZENIE KSZTAŁTÓW I ŚCIEŻEK

Zaczynamy	106
Edytowanie ścieżek i kształtów	107
Cięcie za pomocą narzędzia Scissors (Nożyczki)	107
Łączenie ścieżek	108
Cięcie narzędziem Knife (Nóż)	109
Zastosowanie narzędzia Eraser (Gumka)	111
Łączenie i edycja obiektów	113
Obsługa narzędzia Shape Builder (Generator kształtów)	113
Obsługa panelu Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek)	115
Tworzenie ścieżki złożonej	117
Zastosowanie narzędzia Width (Szerokość)	119
Zamiana konturów na obiekty	121

Kończymy projekt 122

5 PRZEKSZTAŁCANIE ILUSTRACJI 124

Zaczynamy 126

Zastosowanie i obsługa obszarów roboczych 127

Dodawanie nowych obszarów roboczych w dokumencie 127

Edytowanie obszarów roboczych 128

Zmiana nazw obszarów roboczych 129

Zmiana kolejności obszarów roboczych 130

Przekształcanie obiektów 132

Zastosowanie miarek i linii pomocniczych 132

Precyzyjne rozmieszczanie obiektów 135

Skalowanie obiektów 137

Odbijanie obiektów 138

Zniekształcanie obiektów z wykorzystaniem efektów 139

Obracanie obiektów 141

Pochylanie obiektów 143

Przekształcenia z wykorzystaniem narzędzia Free Transform
(Przekształcanie swobodne) 145

Tworzenie dokumentu PDF 148

6 TWORZENIE ILUSTRACJI PRZY UŻYCIU NARZĘDZI DO RYSOWANIA 150

Zaczynamy 152

Zapoznanie z narzędziem Pen (Pióro) 153

Zaznaczanie ścieżek 154

Rysowanie linii prostych za pomocą narzędzia Pen (Pióro) 156

Tworzenie linii krzywych 157

Tworzenie krzywej za pomocą narzędzia Pen (Pióro) 159

Rysowanie serii linii krzywych za pomocą narzędzia Pen (Pióro) 160

Przekształcanie punktów gładkich w narożne 161

Łączenie linii krzywych i prostych 163

Tworzenie grafiki za pomocą narzędzia Pen (Pióro) 165

Rysowanie filizanki 166

Rysowanie za pomocą narzędzia Curvature (Krzywizna) 170

Edytowanie krzywych 172

Odbijanie kształtu łyżeczki 172

Zaokrąglanie punktów narożnych 173

Edytowanie ścieżek i punktów 173

Usuwanie i dodawanie punktów węzłowych 175

Przekształcanie punktów gładkich i narożnych 176

Korzystanie z narzędzia Anchor Point (Punkt kontrolny) 177

Tworzenie linii przerywanej 178

Dodawanie strzałek 179

Rysowanie narzędziem Pencil (Ołówek) 180

Odręczne tworzenie ścieżek za pomocą narzędzia Pencil (Ołówek) 180

Rysowanie linii prostych za pomocą narzędzia Pencil (Ołówek) 181

Łączenie za pomocą narzędzia Join (Połączenie)	183
7 WYKORZYSTANIE KOLORU DO POPRAWIENIA OZNAKOWANIA	186
Zaczynamy	188
Tryby koloru	189
Stosowanie kolorów	190
Stosowanie istniejącego koloru	190
Tworzenie własnego koloru w panelu Color (Kolor)	191
Zapisywanie koloru w próbce	192
Tworzenie kopii próbki	193
Edytowanie próbki	194
Tworzenie i edycja próbki globalnej	194
Wykorzystanie próbnika kolorów do utworzenia koloru	196
Zastosowanie bibliotek próbek programu Illustrator	197
Tworzenie koloru dodatkowego	198
Tworzenie i zapisywanie tint kolorów	199
Dostosowywanie kolorów	200
Kopiowanie atrybutów wyglądu	200
Tworzenie grup kolorów	201
Panel Color Guide (Wzornik kolorów) jako źródło inspiracji	202
Edytowanie grupy kolorów za pomocą okna dialogowego Edit Colors (Edytuj kolory)	204
Edytowanie kolorystyki obiektów	207
Przydzielanie kolorów do ilustracji	209
Zastosowanie funkcji Live Paint (Aktywne malowanie)	212
Tworzenie grupy aktywnego malowania	212
Malowanie za pomocą narzędzia Live Paint Bucket (Aktywne wiadro z farbą)	213
Modyfikowanie grupy aktywnego malowania	214
8 UMIESZCZANIE TEKSTU NA PLAKACIE	216
Zaczynamy	218
Dodawanie tekstu do plakatu	219
Dodawanie tekstu ozdobnego	219
Tworzenie tekstu akapitowego	220
Automatyczna zmiana rozmiaru	221
Przekształcenia między tekstem akapitowym a ozdobnym	222
Importowanie zwykłego pliku tekstowego	223
Tworzenie wątków	224
Formatowanie tekstu	226
Zmiana rodziny i stylu czcionki	226
Zmiana rozmiaru czcionki	230
Zmiana koloru czcionki	231
Zmiana innych właściwości tekstu	232
Zmiana właściwości akapitu	234
Zmiana rozmiaru i kształtu obiektów tekstowych	235
Tworzenie łamów tekstu	236

Edycja tekstu za pomocą narzędzia Touch Type (Tekst dotykowy)	237
Tworzenie i zastosowanie stylów tekstowych	239
Tworzenie i zastosowanie stylu akapitowego	239
Edycja stylu akapitowego	240
Tworzenie i zastosowanie stylu znakowego	241
Edycja stylu znakowego	242
Próbkowanie właściwości tekstu	242
Oblewanie obiektu tekstem	242
Deformowanie tekstu	243
Deformowanie tekstu przy użyciu obwiedni	243
Edycja obwiedni	244
Stosowanie tekstu na ścieżkach	245
Umieszczanie tekstu na ścieżkach	245
Umieszczanie tekstu na ścieżkach zamkniętych	246
Przekształcanie tekstu w kontury	248

9 PORZĄDKOWANIE GRAFIKI Z UŻYCIEM WARSTW 250

Zaczynamy	252
Garść informacji o warstwach	252
Tworzenie warstw i podwarstw	254
Tworzenie nowych warstw	254
Tworzenie podwarstw	256
Edytowanie warstw i obiektów	257
Znajdowanie warstw	257
Przesuwanie warstw i przenoszenie obiektów między warstwami	258
Powielanie zawartość i warstwy	261
Scalanie warstw	262
Wklejanie warstw	264
Zmiana kolejności warstw	266
Wyświetlanie warstw	267
Dodawanie atrybutów wyglądu do warstw	268
Tworzenie masek przycinających	270

10 GRADIENTY, PRZEJŚCIA I WZORKI 274

Zaczynamy	276
Informacje o gradientach	277
Zastosowanie gradientów liniowych w wypełnieniach	277
Edytowanie gradientu	278
Zapisywanie gradientu	279
Dostosowywanie wypełnienia gradientowego	280
Dodawanie gradientu liniowego do obrysu	282
Edycja gradientu obrysu	283
Tworzenie gradientu promienistego	285
Zmiana kolorystyki gradientu promienistego	285
Korygowanie gradientu promienistego	288
Dodawanie gradientów do wielu obiektów jednocześnie	290
Tworzenie przezroczystych gradientów	291

Tworzenie przejść pomiędzy obiektami	294
Tworzenie przejść z określoną liczbą kroków	294
Modyfikowanie przejścia	296
Tworzenie płynnych przejść kolorystycznych	298
Wypełnianie obiektów wzorkami	300
Zastosowanie gotowych wzorków	300
Tworzenie niestandardowego wzorku	301
Stosowanie wzorków	303
Edytowanie wzorków	304

11 WYKORZYSTANIE PĘDZLI DO UTWORZENIA PLAKATU 306

Zaczynamy	308
Pędzle w praktyce	309
Zastosowanie pędzli kaligraficznych	309
Stosowanie pędzla kaligraficznego w ilustracji	309
Rysowanie narzędziem Paintbrush (Pędzel)	310
Edytowanie ścieżek narzędziem Paintbrush (Pędzel)	312
Edycja pędzla	313
Usuwanie obrysu w postaci pędzla	314
Zastosowanie pędzli artystycznych	315
Stosowanie istniejącego pędzla artystycznego	315
Tworzenie pędzla artystycznego na podstawie obrazu rastrowego	316
Edycja pędzla artystycznego	318
Pędzle z włosia	319
Zmiana opcji pędzla z włosia	319
Malowanie pędzlem z włosia	320
Zastosowanie pędzli ze wzorkiem	322
Tworzenie pędzla ze wzorkiem	324
Malowanie pędzlem ze wzorkiem	326
Edycja pędzla ze wzorkiem	326
Obsługa narzędzia Blob Brush (Kropla)	328
Rysowanie narzędziem Blob Brush (Kropla)	328
Łączenie ścieżek narzędziem Blob Brush (Kropla)	330
Edytowanie obiektów przy użyciu narzędzia Eraser (Gumka)	331

12 KREATYWNE WYKORZYSTANIE EFEKTÓW I STYLÓW GRAFICZNYCH 334

Korzystanie z panelu Appearance (Wygląd)	338
Edytowanie atrybutów wyglądu	339
Tworzenie dodatkowego obrysu i wypełnienia	341
Zmiana kolejności atrybutów wyglądu	344
Obsługa efektów dynamicznych	345
Dodawanie efektu	346
Edytowanie efektu	347
Zmiana wyglądu tekstu przy użyciu efektu Warp (Wypaczenie)	348
Stosowanie efektu Offset Path (Przesunięcie ścieżki)	349
Dodawanie efektu programu Photoshop	350

Efekty trójwymiarowe	352
Dodawanie efektu obrotu	352
Zastosowanie stylów graficznych	354
Stosowanie istniejących stylów graficznych	354
Tworzenie i stosowanie stylu graficznego	355
Zmiana atrybutów stylu graficznego	358
Zastosowanie stylu graficznego do zmodyfikowania warstwy	360
Skalowanie obrysów i efektów	362

13 TWORZENIE GRAFIKI NADDRUKU NA KOSZULCE **364**

Zaczynamy	366
Praca z symbolami	367
Obsługa bibliotek symboli programu Illustrator	367
Edytowanie symbolu	369
Symbole dynamiczne	370
Tworzenie symboli	372
Powielanie symboli	373
Zastępowanie symboli	374
Przerywanie połączenia z symbolem	376
Obsługa Bibliotek Creative Cloud	378
Dodawanie zasobów do Bibliotek Creative Cloud	378
Korzystanie z zasobów biblioteki	381
Uaktualnianie zasobu biblioteki	382
Obsługa perspektywy	384
Obsługa predefiniowanej siatki	385
Edycja siatki perspektywy	385
Rysowanie obiektów w perspektywie	388
Zaznaczanie i modyfikowanie obiektów w perspektywie	390
Jednoczesne przesuwanie płaszczyzny i obiektów	391
Rysowanie obiektów przy braku aktywnej siatki	392
Umieszczanie i edycja tekstu w perspektywie	392
Przesuwanie obiektów prostopadle	393
Przenoszenie płaszczyzny w celu dopasowania jej do obiektu	395
Umieszczanie obiektów w perspektywie	395
Modyfikacja symboli na płaszczyźnie perspektywy	396
Ostatnie poprawki	397

14 ŁĄCZENIE PROJEKTÓW ILLUSTRATORA CC Z INNYMI PROGRAMAMI FIRMY ADOBE **400**

Zaczynamy	402
Łączenie elementów graficznych	403
Importowanie obrazów z programu Adobe Photoshop	404
Importowanie obrazu	404
Skalowanie zaimportowanego obrazu	405
Osadzanie obrazu programu Photoshop z użyciem opcji Show Import Options (Pokaż opcje importu)	406
Importowanie kilku obrazów jednocześnie	409

Zmiana kolorystyki zaimportowanego obrazu	410
Maskowanie obrazu	412
Tworzenie maski przycinającej	412
Edycja maski	413
Maskowanie obiektu za pomocą obiektu tekstowego	414
Tworzenie masek przezroczystości	415
Edycja maski przezroczystości	417
Próbkowanie kolorystyki zaimportowanych obrazów	419
Praca z obrazami dołączonymi	419
Znajdowanie informacji o połączeniu	420
Osadzanie i cofanie osadzenia obrazów	421
Zastąpienie połączonego obrazu innym	421
Tworzenie pakietu na podstawie pliku	424
15 TWORZENIE GRAFIKI NA POTRZEBY INTERNETU	426
Zaczynamy	428
Zapisywanie grafiki na potrzeby internetu	429
Wyrównywanie obiektów do siatki pikseli	429
Cięcie na plasterki	432
Zaznaczanie i edycja plasterków	433
Polecenie Save for Web (Zapisz do pokazania w Internecie)	434
Tworzenie kodu CSS	437
Konfigurowanie projektu na potrzeby utworzenia kodu CSS	437
Style znakowe i kod CSS	440
Style graficzne i kod CSS	442
Kopiowanie stylu CSS	443
Eksportowanie CSS	445
Zapisywanie grafiki w formacie SVG	446
Skorowidz	452