

SPIS TREŚCI

ZACZYNAMY

15

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

CO NOWEGO W PROGRAMIE ILLUSTRATOR CS5?

22

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

SZYBKI KURS ZAPOZNAWCZY Z PROGRAMEM ADOBE ILLUSTRATOR CS5

26



Zaczynamy.	28
Praca z wieloma obszarami roboczymi	28
Tworzenie kształtów.	29

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

1 **NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE O PRZESTRZENI ROBOCZEJ** **48**



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

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

2 ZAZNACZANIE I WYRÓWNYWANIE 84



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

3 TWORZENIE I EDYCJA KSZTAŁTÓW 108



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

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

4 PRZEKSZTAŁCANIE OBIEKTÓW 148



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

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

5 RYSOWANIE PRZY UŻYCIU PIÓRA I OŁÓWKA 178



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

6 KOLOR I MALOWANIE 214



Tematyka lekcji	214
Zaczynamy	216
Podstawowe informacje o kolorze	217

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

7 EDYCJA I PRZETWARZANIE TEKSTU 258



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

Tworzenie łamów tekstu	265
Przenoszenie tekstu pomiędzy ramkami	266
Tekst nadmiarowy i zmiana układu tekstu	268
Tworzenie wątków	268
Zmiana wielkości obiektów tekstowych	269
Formatowanie tekstu	271
Zmiana rozmiaru czcionki	273
Zmiana koloru czcionki	274
Zmiana innych właściwości tekstu	275
Zmiana właściwości akapitu	277
Zapisywanie i zastosowanie stylów	279
Tworzenie i zastosowanie stylu akapitowego	279
Tworzenie i zastosowanie stylu znakowego	280
Próbkowanie właściwości tekstu	281
Deformowanie tekstu przy użyciu obwiedni	282
Oblewanie obiektu tekstem	286
Umieszczanie tekstu na ścieżkach i kształtach	287
Umieszczanie tekstu na ścieżkach zamkniętych	288
Przekształcanie tekstu w kontury	290
Propozycje samodzielnych ćwiczeń	292

8 WARSTWY

296



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

9 RYSOWANIE W PERSPEKTYWIE

320



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

10 ŁĄCZENIE KOLORÓW I KSZTAŁTÓW

352



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

11 PĘDZLE

380



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

12 EFEKTY

414



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

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

13 ZASTOSOWANIE ATRYBUTÓW WYGLĄDU I STYLÓW GRAFICZNYCH 442



Tematyka lekcji	442
Zaczynamy	444
Zastosowanie atrybutów wyglądu	445
Edytowanie i dodawanie atrybutów wyglądu	445
Zmiana kolejności atrybutów wyglądu	447
Tworzenie dodatkowego wypełnienia i obrysu	448
Zastosowanie stylów graficznych	450
Tworzenie i zapisywanie stylu graficznego	450
Zastosowanie stylu graficznego do zmiany wyglądu obiektu	451
Zastosowanie stylu graficznego do zmodyfikowania warstwy	452
Stosowanie istniejących stylów graficznych	456
Rozbudowa istniejącego stylu graficznego	458
Zmiana atrybutu wyglądu dla wybranej warstwy	460
Kopiowanie, stosowanie i usuwanie stylów graficznych	460
Propozycje samodzielnych ćwiczeń	462

14 SYMBOLE 466



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

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

15 ŁĄCZENIE PROJEKTÓW ILLUSTRATORA CSS I INNYCH PROGRAMÓW FIRMY ADOBE 492



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



ADOBE® ILLUSTRATOR® CS5/CS5 PL

OFICJALNY PODRĘCZNIK

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

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