

# ADOBE® ILLUSTRATOR® CS5/CS5 PL

  
KSIĄŻKA W KOLORZE



## OFICJALNY PODRĘCZNIK

Sprawdź, co nowego kryje wersja CS5!

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



Helion



Zawiera CD



## » Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

## » Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

## » Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

## » Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

## » Czytelnia

- Fragmenty książek online

## » Kontakt

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

## Adobe Illustrator CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik

Autor: [Adobe Creative Team](#)

Tłumaczenie: Joanna Zatorska

ISBN: 978-83-246-2917-6

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

Format: B5, stron: 536



### Sprawdź, co nowego kryje wersja CS5!

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

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

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

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

**Najlepszy podręcznik do nauki Adobe Illustratora CS5!**

# SPIS TREŚCI

## ZACZYNAMY

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

## CO NOWEGO W PROGRAMIE ILLUSTRATOR CS5?

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

## SZYBKI KURS ZAPOZNAWCZY Z PROGRAMEM ADOBE ILLUSTRATOR CS5



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

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

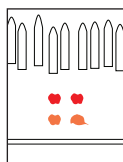
## 1 **NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE O PRZESTRZENI ROBOCZEJ**



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

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

## 2 ZAZNACZANIE I WYRÓWNYWANIE



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

## 3 TWORZENIE I EDYCJA KSZTAŁTÓW



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

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

## 4 PRZEKSZTAŁCANIE OBIEKTÓW



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

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

## 5 RYSOWANIE PRZY UŻYCIU PIÓRA I OŁÓWKA



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

## 6 KOLOR I MALOWANIE



Tematyka lekcji .....	214
Zaczynamy .....	216
Podstawowe informacje o kolorze .....	217

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

## 7 EDYCJA I PRZETWARZANIE TEKSTU



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



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

## 8 WARSTWY



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

## 9 RYSOWANIE W PERSPEKTYWIE



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

## 10 ŁĄCZENIE KOLORÓW I KSZTAŁTÓW



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

## 11 PĘDZLE



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

## 12 EFEKTY



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

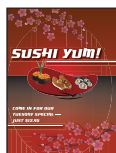
Przesuwanie ścieżek .....	425
Dodawanie efektu programu Photoshop .....	427
Efekty trójwymiarowe .....	430
Tworzenie bryły obrotowej .....	430
Konfigurowanie oświetlenia obiektu trójwymiarowego .....	432
Nakładanie symbolu na ścianki obiektu przestrzennego .....	434
Propozycje samodzielnych ćwiczeń .....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

## 13 ZASTOSOWANIE ATRYBUTÓW WYGLĄDU I STYLÓW GRAFICZNYCH



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

## 14 SYMBOLE



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

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

## 15 ŁĄCZENIE PROJEKTÓW ILLUSTRATORA CS5 I INNYCH PROGRAMÓW FIRMY ADOBE



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

# 2 ZAZNACZANIE I WYRÓWNYWANIE

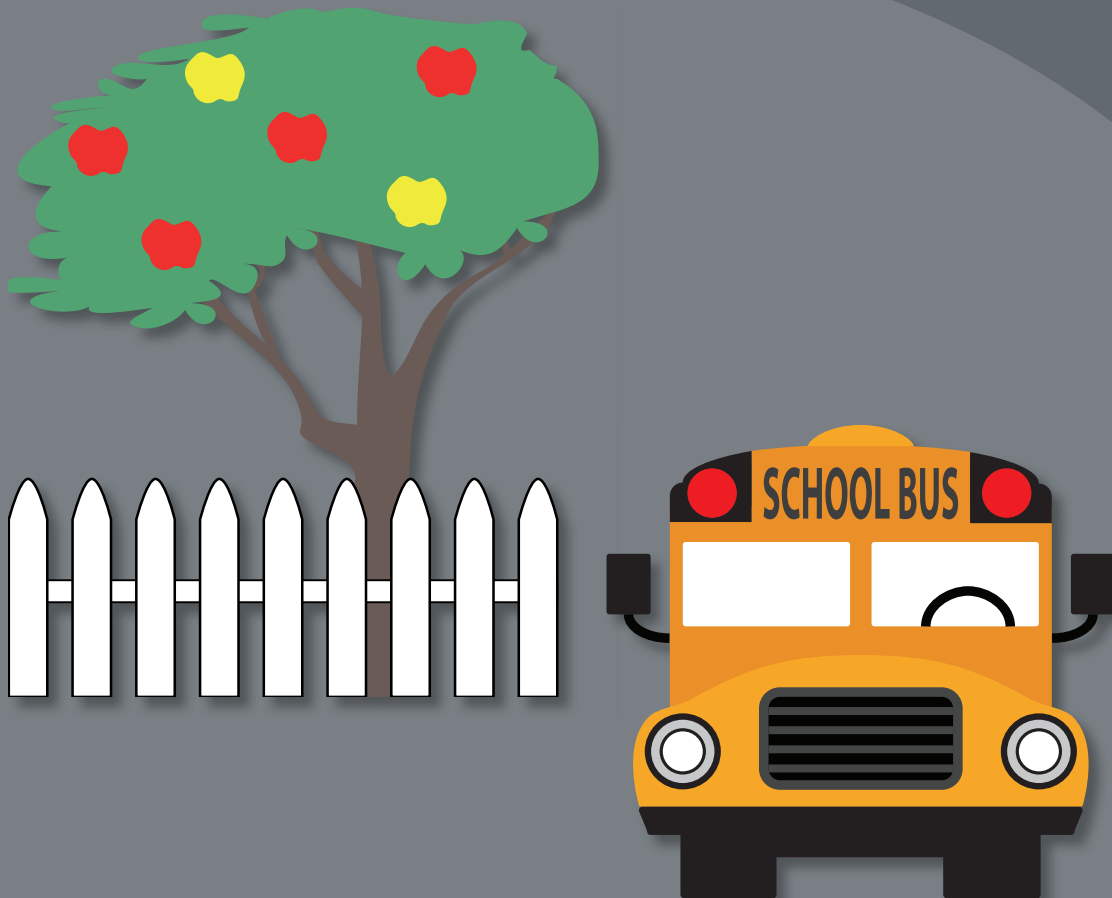
## Tematyka lekcji

W tej lekcji zostaną omówione następujące zagadnienia:

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



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



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

# Zaczynamy

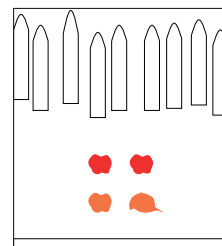
W celu zmiany koloru, rozmiaru bądź dodania efektów lub nowych atrybutów do obiektu należy najpierw ten obiekt zaznaczyć. Niniejsza lekcja stanowi jedynie wprowadzenie do tematów związanych z narzędziami zaznaczania. Bardziej zaawansowane techniki zaznaczania, związane z obsługą warstw, zostaną omówione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

**1** Aby się upewnić, że narzędzia i panele będą działać dokładnie tak, jak to zostało opisane w tej lekcji, należy usunąć lub dezaktywować (przez zmianę jego nazwy) plik ustawień programu Adobe Illustrator CS5. Patrz „Przywracanie ustawień domyślnych” na stronie 17.

**2** Uruchom program Adobe Illustrator CS5.

**3** Wydadź polecenie *File/Open (Plik/Otwórz)* i otwórz plik *L2start\_1.ai*, znajdujący się w folderze *Lesson02*, skopiowanym wraz z innymi materiałami do folderu *Lessons* na dysku twardym Twojego komputera. Wydadź polecenie *View/Fit Artboard In Window (Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie)*.

**4** Wydadź polecenie *Window/Workspace/Essentials (Okno/Przestrzeń robocza/Podstawy)*.



● **Uwaga:** Jeśli nie skopiowałeś dotychczas materiałów niezbędnych do realizacji poszczególnych ćwiczeń z płyty CD dołączonej do książki *Adobe Illustrator CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik* na dysk twardy komputera, to zrób to teraz — na potrzeby tego projektu wystarczy skopiować folder o nazwie *Lesson02*. Więcej informacji na ten temat znajdziesz na stronie 16, w części zatytułowanej „Kopiowanie plików z płyty CD dołączonej do książki”.

## Zaznaczanie obiektów

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

### Obsługa narzędzia Selection (Zaznaczanie)

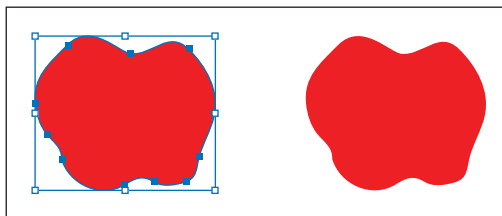
Narzędzie *Selection (Zaznaczanie)*, którego przycisk znajduje się w panelu *Tools (Narzędzia)*, służy do zaznaczania całych obiektów.

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



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

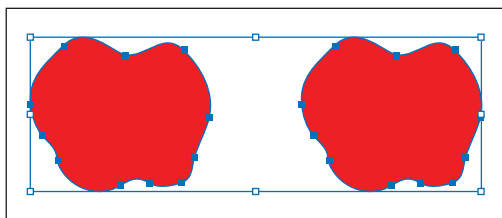
- 4 Kliknij czerwone jabłko położone z lewej strony. Wokół niego pojawi się wówczas obwiednia z ośmioma uchwytnymi.



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

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

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



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

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

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


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

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

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

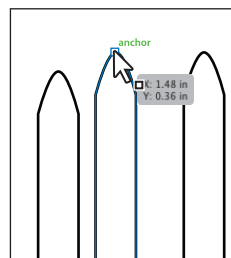
## Narzędzie *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie)

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

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

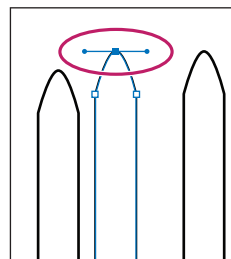
Tak jak poprzednio nie wciskaj przycisku myszy, lecz po prostu przesunij kursor narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) nad górną krawędzią jednej ze sztachet ogrodzenia, znajdującego się nad jabłkami.

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



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

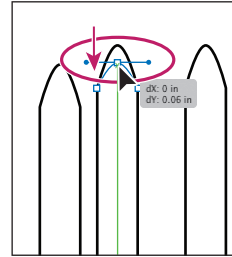
Zwróć też uwagę na niebieskie linie, które zostały wyświetlone obok zaznaczonego punktu. Na końcu każdej z nich znajdują się uchwyty umożliwiające zmianę kierunku powiązanych z danym punktem węzłowym segmentów ścieżek. Przesunięcie dowolnego z tych uchwytów będzie miało bezpośredni wpływ na kształt i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



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

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

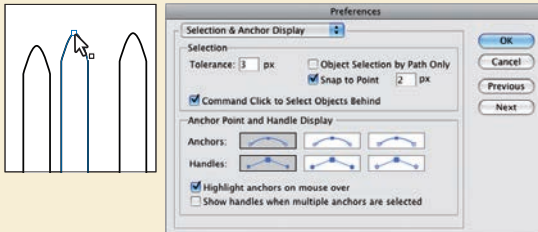
- 5 Przywróć ostatni zachowany stan projektu poleceniem *File/Revert* (*Plik/Przywróć*). W oknie dialogowym, które się pojawi, kliknij przycisk *Revert* (*Przywróć*).



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

## Ustawienia dotyczące punktów kontrolnych i zaznaczania

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



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

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

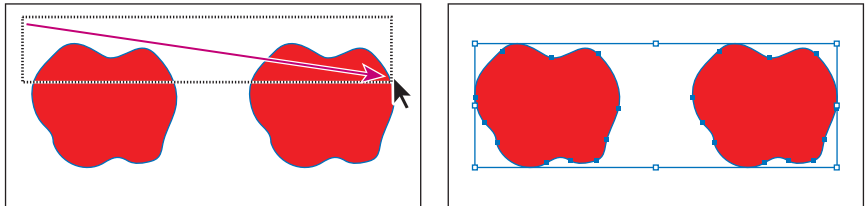
## Zaznaczanie przy użyciu ramki zaznaczenia

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

### ► Wskazówka:

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

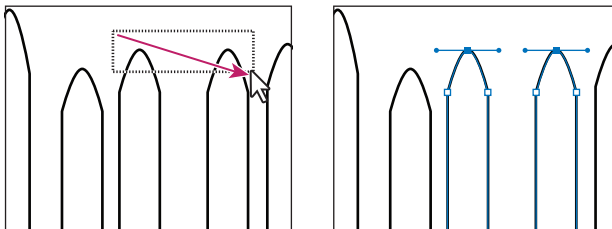
- 1 Wydadaj polecenie *View/Fit Artboard In Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*).
- 2 Jeśli plik *L2start\_1.ai* jest nadal otwarty, to włącz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) (⌘). Zamiast zaznaczać kilka obiektów oddzielnymi kliknięciami przy użyciu klawisza *Shift*, umieść kursor myszy z lewej strony, nieco powyżej lewego górnego czerwonego jabłka, naciśnij przycisk myszy i rozciągnij ramkę zaznaczenia w prawo w taki sposób, aby obejmowała ona górne części obydwu jabłek.



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

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

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



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

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

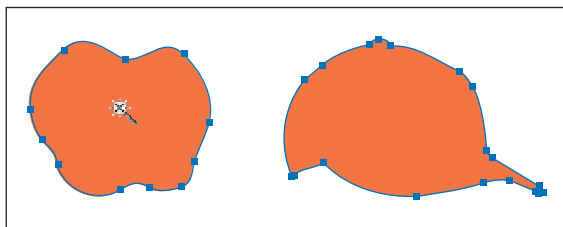
- **Uwaga:** Sprawne opanowanie tej techniki zaznaczania wymaga pewnego doświadczenia. Zaznaczasz tu bowiem tylko kilka interesujących Cię punktów, podczas gdy pozostałe nie powinny zostać zaznaczone. Jeśli jednak to się nie uda, możesz cofnąć zaznaczenie, klikając w miejscu, w którym nie ma żadnych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

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

## Zaznaczanie za pomocą narzędzia Magic Wand (Różdżka)

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

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



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

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

## Zaznaczanie podobnych obiektów

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

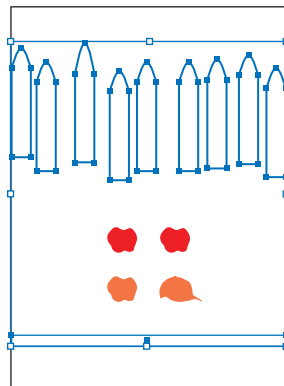
Spróbujmy teraz zaznaczyć kilka obiektów o takim samym obrysie.

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

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

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

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

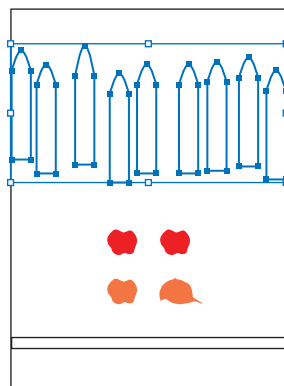


- **Uwaga:** Wybranie jednego z poleceń zaznaczania z menu *Select* (*Zaznacz*) odpowiada wybraniu odpowiadającej mu opcji z menu wyświetlanego po kliknięciu przycisku *Select Similar Objects* (*Zaznacz obiekty podobne*) w panelu *Control* (*Sterowanie*).

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

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

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



#### ► Wskazówka:

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


## Wyrównywanie obiektów

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

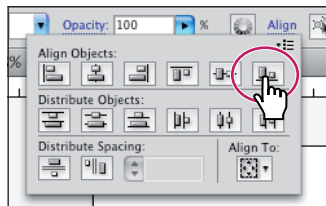
### Wyrównywanie obiektów względem siebie

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

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

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


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




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


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

## Wyrównywanie do obiektu kluczowego

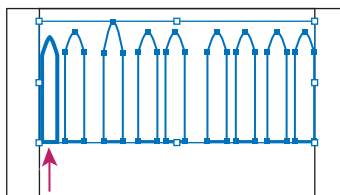
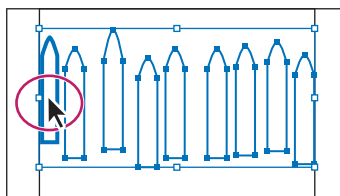
Obiekt kluczowy to obiekt, względem którego wyrównywane będą inne obiekty. W celu wyznaczenia obiektu kluczowego należy zaznaczyć wszystkie obiekty przeznaczone do wyrównania, w tym przyszły obiekt kluczowy, a następnie ponownie kliknąć ten obiekt. Wybrany element ilustracji zostanie wówczas obrysowany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

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

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

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

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




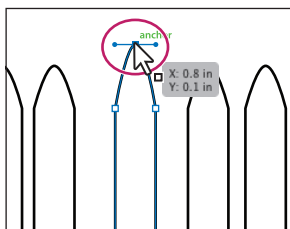
● **Uwaga:** Po zaznaczeniu kilku obiektów w panelu *Control* (*Sterowanie*) powinny pojawić się ustawienia służące do wyrównywania obiektów. Jeśli tak się nie stanie, kliknij napis *Align* (*Wyrównaj*), znajdujący się w tym panelu. Liczba wyświetlanych ustawień i informacji jest zależna od rozdzielczości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

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

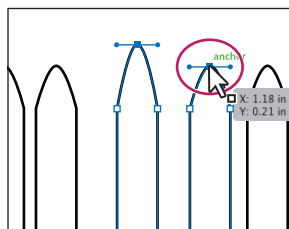
## Wyrównywanie punktów

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

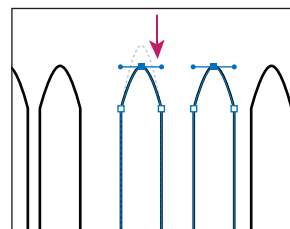
- 1 Włącz narzędzie *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) () i kliknij wierzchołek najwyższej sztachety. Naciśnij klawisz *Shift* i kliknij wierzchołek innej sztachety. Na poniższym rysunku zaznaczona została sztacheta z prawej strony najwyższej sztachety.



Zaznacz pierwszy punkt




Zaznacz drugi punkt



Wyrównaj punkty

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



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

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

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

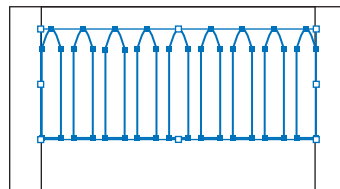
## Rozmieszczanie obiektów

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


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

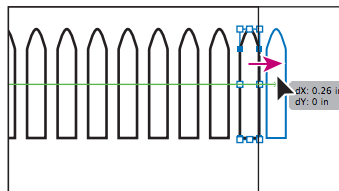
Sztachety zostaną wówczas przesunięte w taki sposób, że odległości pomiędzy ich środkami będą takie same.


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





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






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

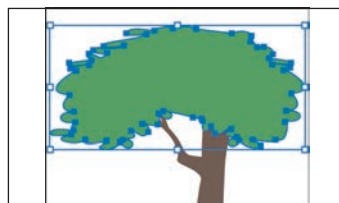
● **Uwaga:** Jeśli chcesz rozmieścić obiekty w poziomie za pomocą panelu *Align* (Wyrównaj), upewnij się, że obiekty znajdujące się na obu końcach z lewej i z prawej strony znajdują się we właściwym położeniu i dopiero wtedy wyrównaj ich odstępy. Natomiast jeśli chcesz rozmieścić obiekty w pionie, ułóż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

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

## Wyrównywanie obiektów względem obszaru roboczego

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

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

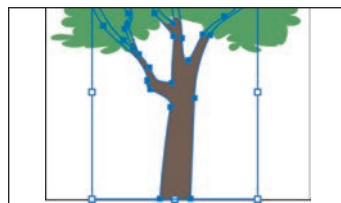


● **Uwaga:** Po zaznaczeniu kilku obiektów w panelu *Control* (Sterowanie) powinny pojawić się ustawienia służące do wyrównywania obiektów. Jeśli tak się nie stanie, kliknij napis *Align* (Wyrównaj), znajdujący się w tym panelu. Liczba wyświetlanych ustawień i informacji jest zależna od rozdzielczości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

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

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

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



Pozostaw pień zaznaczony, na potrzeby kolejnego ćwiczenia.

## Słowo o opcjach wyrównywania

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

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

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

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

— na podstawie systemu pomocy programu Illustrator

# Zastosowanie grup

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

## Grupowanie elementów

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

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

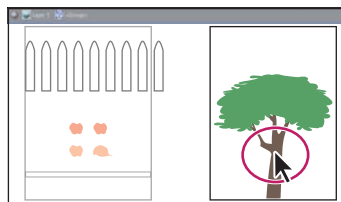
► **Wskazówka:** Aby zaznaczyć oddzielnie obiekty wchodzące w skład grupy, zaznacz ją, a następnie wydad polecenie *Object/Ungroup* (*Obiekt/Rozgrupuj*).

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

## Zastosowanie trybu izolacji

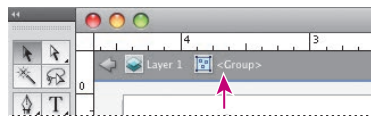
Tryb izolacji umożliwia wydzielenie grupy lub warstwy podrzędnej (tzw. podwarstwy) z obiektami, dzięki czemu można z łatwością zaznaczać i edytować obiekty znajdujące się w tej grupie lub warstwie, bez potrzeby ich rozgrupowania. Tryb ten stosuje się głównie podczas edytowania fragmentów dużych, rozbudowanych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

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



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

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



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

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

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

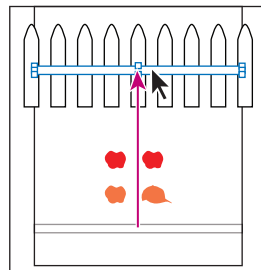
#### ► Wskazówka:

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

## Dodawanie elementów do grupy

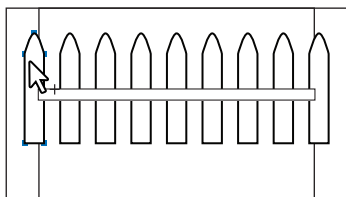
Grupy obiektów mogą być również zagnieżdżane wewnątrz innych grup, czyli, mówiąc prościej, można łączyć je w skomplikowane, większe struktury. Zapoznasz się z tym zagadnieniem, wykonując kolejne ćwiczenie.

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

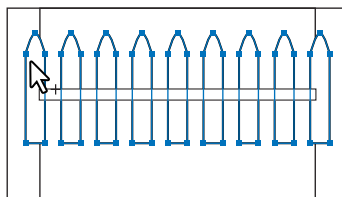


- 6 Naciśnij klawisz *Shift* i kliknij jedną ze sztachet, aby zaznaczyć grupę.
- 7 Ponownie wybierz polecenie *Object/Group* (*Obiekt/Grupuj*).  
Poprzednia grupa została w ten sposób umieszczona w nowej. Zagnieżdżanie grup to technika dość powszechnie stosowana podczas projektowania złożonych ilustracji,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

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



Kliknij, aby zaznaczyć sztachetę



Kliknij ponownie, aby zaznaczyć grupę źródłową

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

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

# Rozmieszczenie obiektów

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

## Zmiana rozmieszczenia obiektów

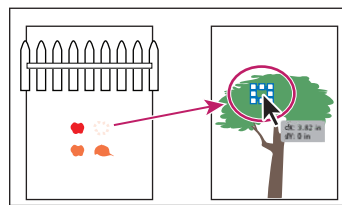
Nauczysz się teraz korzystać z poleceń służących do rozmieszczania obiektów, aby zmienić kolejność na stosie.

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

Przyczyną takiego zachowania jest fakt, że jabłko zostało prawdopodobnie utworzone wcześniej niż kształt korony drzewa.

W związku z tym znajduje się ono niżej na stosie.

- 4 Upewnij się, że jabłko jest nadal zaznaczone, po czym wyдай polecenie *Object/Arrange/Bring to Front* (*Obiekt/Ułóż/Przesuń na wierzch*). Polecenie to przeniesie jabłko na początek stosu, dzięki czemu znajdzie się ono na wierzchu wszystkich obiektów.



## O rozmieszczaniu obiektów

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

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

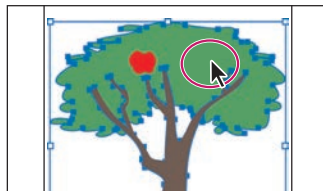
— na podstawie systemu pomocy programu Illustrator

## Zaznaczanie obiektów znajdujących się pod spodem

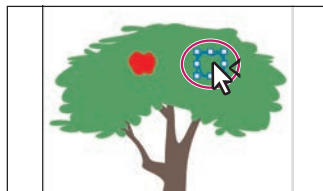
Kiedy umieszczasz obiekty jeden nad drugim, czasem trudno jest później zaznaczyć obiekty znajdujące się pod spodem. W kolejnym ćwiczeniu nauczysz się zaznaczać obiekt znajdujący się pod innymi obiektami.

- 1 Za pomocą narzędzia *Selection (Zaznaczanie)* (☞) zaznacz drugie czerwone jabłko znajdujące się na lewym obszarze roboczym i przeciągnij je nad koronę drzewa znajdujące się na prawym obszarze roboczym. Zwolnij klawisz myszy.  
Zwróć uwagę na to, że jabłko pozornie zniknęło. Znalazło się ono pod spodem korony, ale pozostało zaznaczone. Tym razem usuniesz zaznaczenie jabłka, a następnie zaznaczysz je ponownie poprzez obiekt znajdujący się na wierzchu.

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



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



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

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


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

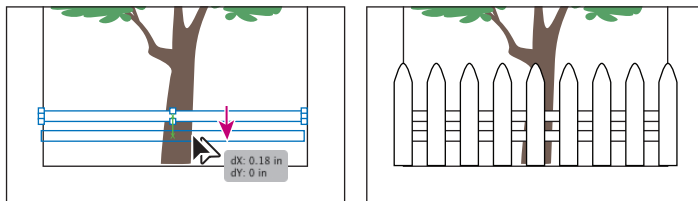
## Ukrywanie obiektów

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

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

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


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

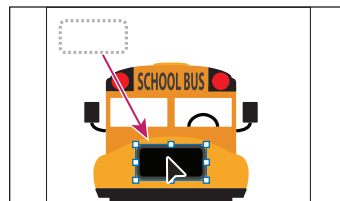


- 8 Wydad polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*), aby zapisać plik, a następnie wydad polecenie *File/Close* (*Plik/Zamknij*).

## Stosowanie technik zaznaczania

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

- 1 Wydad polecenie *File/Open* (*Plik/Otwórz*) i otwórz plik *L2start\_2.ai* znajdujący się w folderze *Lesson02*, skopiowanym wraz z innymi materiałami do folderu *Lessons* na dysku twardym Twojego komputera.
- 2 Wydad polecenie *View/Fit All In Window* (*Widok/Zmieść wszystko w oknie*). W drugim obszarze roboczym (z prawej strony) znajduje się ukończona ilustracja. Z kolei w pierwszym obszarze roboczym (z lewej strony) znajdują się elementy nieukończonej jeszcze grafiki.
- 3 Wydad polecenie *View/Fit Artboard in Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*), aby dopasować rozmiar pierwszego obszaru roboczego do wielkości ekranu. Wyłącz opcję *View/Smart Guides* (*Widok/Inteligentne linie pomocnicze*), aby ukryć na chwilę linie pomocnicze.
- 4 Za pomocą narzędzia *Selection* (*Zaznaczanie*) () zaznacz czarny zaokrąglony prostokąt znajdujący się w lewym górnym rogu ilustracji i przeciągnij go ponad przedni fragment autobusu, tak jak przedstawia rysunek.





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

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



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

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



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

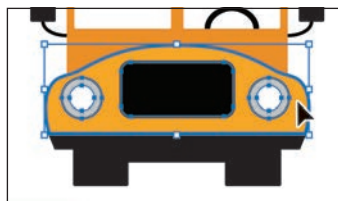
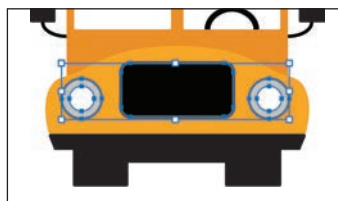
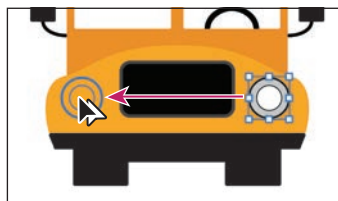
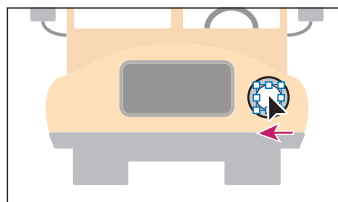
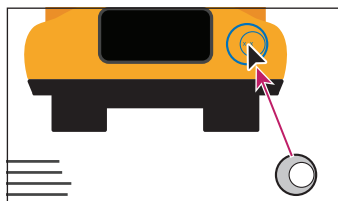
10 Naciśnij i przytrzymaj kombinację klawiszy *Alt+Shift* (Windows) lub *Option+Shift* (Mac OS) i za pomocą narzędzia *Selection* (*Zaznaczanie*) przeciągnij reflektor w lewo, aby go powielić. Zwolnij przycisk myszy oraz przytrzymywane klawisze.

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

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

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

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



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

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

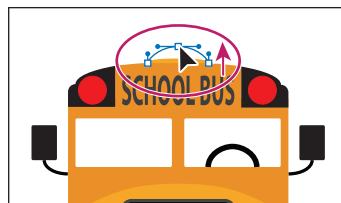
► **Wskazówka:**

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

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

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

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



- 16 Włącz narzędzie *Zoom* (*Lupka*) (🔍) w panelu *Tools* (*Narzędzia*) i kliknij trzykrotnie pomarańczowy zaokrąglony kształt na dachu autobusu, powyżej napisu *SCHOOL BUS*.

- 17 Włącz narzędzie *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) (👉) i zaznacz górny punkt kontrolny wspomnianego kształtu, po czym przeciągnij go w górę, aby go powiększyć.

- 18 Kliknij dwukrotnie przycisk narzędzia *Hand* (*Rączka*) (👋), aby dopasować powiększenie obszaru roboczego do rozmiarów okna.

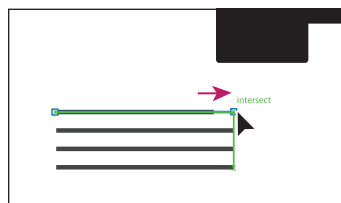
- 19 Włącz narzędzie *Zoom* (*Lupka*) (🔍) i kliknij trzykrotnie 4 linie znajdujące się w lewym dolnym rogu, aby powiększyć ten fragment ilustracji.

- 20 Za pomocą narzędzia *Selection* (*Zaznaczanie*) (👉) przeciągnij zaznaczenie wokół czterech linii, aby je zaznaczyć.

- 21 Kliknij przycisk *Horizontal Align Left* (*Wyrównanie do lewej w poziomie*) (☰).

- 22 Wydad polecenie *View/Smart Guides* (*Widok/Inteligentne linie pomocnicze*).

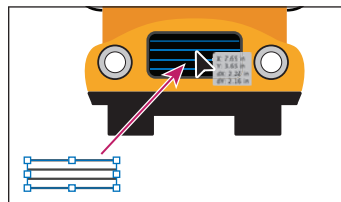
- 23 Za pomocą narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) (👉) kliknij prawy punkt kontrolny górnej krótszej linii, a następnie przeciągnij go w prawo, aby jego długość była równa długości pozostałych linii.



- 24 Za pomocą narzędzia *Selection* (*Zaznaczanie*) przeciągnij zaznaczenie wokół czterech linii, aby je zaznaczyć. Wydad polecenie *Object/Group* (*Obiekt/Grupuj*).


- 25 Kliknij dwukrotnie przycisk narzędzia *Hand* (*Rączka*) (👋), aby dopasować powiększenie obszaru roboczego do rozmiarów okna.

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



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

## Propozycje samodzielnych ćwiczeń

- 1 Wydadaj polecenie *File/Open* (*Plik/Otwórz*), aby otworzyć plik *L2start\_3.ai* znajdujący się w podfolderze *Lesson02*, w folderze *Lessons* na Twoim dysku twardym.
- 2 Rozpocznij ćwiczenie od powielenia rysunku gwiazdki. Gwiazdkę tę należy kilkakrotnie skopiować przy użyciu klawisza *Alt* lub *Option*.
- 3 Zmień wygląd poszczególnych kopii gwiazdki przy użyciu różnego rodzaju wypełnień i obrysów, a następnie poeksperymentuj z ich zaznaczeniem, wydając polecenie *Select/Same* (*Zaznacz/Jednakowe*) lub za pomocą poleceń z menu *Select Similar Objects* (*Zaznacz obiekty podobne*) , znajdującego się w panelu *Control* (*Sterowanie*).
- 4 Zaznacz trzy gwiazdki w dokumencie i wypróbuj kilka wariantów rozmieszczania, dostępnych w panelu *Control* (*Sterowanie*) w sekcji *Align* (*Wyrównaj*).
- 5 Zaznacz trzy gwiazdki i kliknij jedną z nich, aby nadać jej rolę obiektu kluczowego. Wyrównaj pozostałe zaznaczone gwiazdki względem obiektu kluczowego przy użyciu ustawień zgromadzonych w panelu *Align* (*Wyrównaj*).
- 6 Pozostaw gwiazdki zaznaczone i wydaj polecenie *Object/Group* (*Obiekt/Grupuj*).
- 7 Włącz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) i dwukrotnie kliknij jedną z gwiazdek w grupie, aby włączyć tryb izolacji. Przeskaluj wybrane gwiazdki, posługując się obwiedniami. Naciśnij klawisz *Esc*, aby zakończyć pracę w trybie izolacji.
- 8 Zamknij dokument i nie zapisuj go.

## Pytania kontrolne

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

## Odpowiedzi

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

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



# ADOBE ILLUSTRATOR CS5/CS5 PL

## OFICJALNY PODRĘCZNIK

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

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

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

**Najlepszy podręcznik do nauki Adobe Illustratora CS5!**



**Helion**

Sprawdź najnowsze promocje:

🔗 <http://helion.pl/promocje>

Książki najchętniej czytane:

🔗 <http://helion.pl/bestsellery>

Zamów informacje o nowościach:

🔗 <http://helion.pl/nowosci>

**Helion SA**

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel.: 32 230 98 63

e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)

<http://helion.pl>

**helion.pl**  
księgarnia  
internetowa

Nr katalogowy: 5870



Księgarnia internetowa:

<http://helion.pl>



Zamówienia telefoniczne:

**0 801 339900**



**0 601 339900**

Cena 84,90 zł

ISBN 978-83-246-2917-6



9 788324 629176

**Informatyka w najlepszym wydaniu**