



Adobe

# Illustrator CC/CC PL

OFICJALNY PODRĘCZNIK

Brian Wood



Tytuł oryginału: Adobe® Illustrator® CC Classroom in a Book® (2015 release)

Tłumaczenie: Joanna Zatorska z wykorzystaniem fragmentów książki  
„Adobe Illustrator CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik” w tłumaczeniu Piotra Ciesłaka  
Skład: Ewa Galczak

ISBN: 978-83-283-2484-8

Authorized translation from the English language edition, entitled: ADOBE ILLUSTRATOR CC CLASSROOM IN A BOOK (2015 release); ISBN 0134308115; by Brian Wood; published by Pearson Education, Inc, publishing as Adobe Press.  
Copyright © 2016 Adobe Systems Incorporated and its licensors.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc. Polish language edition published by HELION S.A. Copyright © 2016.

Adobe, the Adobe logo, Acrobat, Classroom in a Book, Flash, Illustrator, InDesign, Dreamweaver, Photoshop, Bridge, Muse, PostScript, and PostScript 3 are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Apple, Safari, Mac, Mac OS, and Macintosh are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. Microsoft, Windows, Windows XP, Windows 7, and Windows 8 are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Wacom and Intuos are trademarks of Wacom Company Ltd. PANTONE®, myPANTONE™ and other Pantone LLC properties are trademarks or registered trademarks of Pantone LLC in the United States and other countries. All rights reserved. NVIDIA is a trademark and/or registered trademark of NVIDIA Corporation in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

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

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

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

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

Pliki z przykładami omawianymi w książce można znaleźć pod adresem: <ftp://ftp.helion.pl/przyklady/ilccop.zip>

Drogi Czytelniku!  
Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres  
<http://helion.pl/user/opinie/ilccop>  
Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

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

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

# SPIS TREŚCI

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

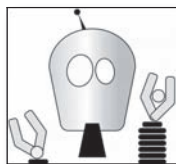
Praca z warstwami .....	15
Rysowanie za pomocą narzędzia Pencil (Ołówek) .....	16
Tworzenie kształtów za pomocą narzędzia Shape Builder (Generator kształtów) .....	17
Tworzenie przejścia .....	18
Przekształcanie grafiki .....	19
Rysowanie za pomocą narzędzia Shaper .....	19
Pobieranie próbki formatowania za pomocą narzędzia Eyedropper (Kroplomierz) .....	21
Umieszczanie obrazów w programie Illustrator .....	21
Zastosowanie funkcji Image Trace (Obrys obrazu) .....	22
Tworzenie i edycja gradientów .....	22
Praca z tekstem .....	23
Wyrównywanie grafiki .....	25
Korzystanie z pędzli .....	26
Praca z symbolami .....	27
Tworzenie maski przycinającej .....	29
Tworzenie efektów .....	29

## **1 NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE O PRZESTRZENI ROBOCZEJ 30**



Wprowadzenie do programu Illustrator .....	32
Uruchamianie programu Illustrator i otwieranie pliku .....	32
Obsługa przestrzeni roboczej programu .....	34
Obsługa panelu Tools (Narzędzia) .....	35
Panel Control (Sterowanie) .....	38
Praca z panelami .....	40
Praca z grupami paneli .....	42
Resetowanie i zapisywanie przestrzeni roboczej .....	44
Obsługa menu paneli .....	45
Zmienianie widoku ilustracji .....	46
Zastosowanie poleceń z menu View (Widok) .....	46
Korzystanie z narzędzia Zoom (Lupka) .....	47
Przewijanie dokumentu .....	49
Oglądanie projektu .....	50
Obsługa obszarów roboczych .....	51
Korzystanie z panelu Artboards (Obszary robocze) .....	53
Rozmieszczanie dokumentów .....	53
Wyszukiwanie zasobów dotyczących programu Illustrator .....	55

## 2 TECHNIKI ZAZNACZANIA ILUSTRACJI 58



Zaczynamy .....	60
Zaznaczanie obiektów .....	60
Obsługa narzędzia Selection (Zaznaczanie) .....	60
Narzędzie Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie) ....	62
Zaznaczanie przy użyciu ramki zaznaczenia.....	63
Zaznaczanie za pomocą narzędzia	
Magic Wand (Różdżka) .....	64
Zaznaczanie podobnych obiektów .....	65
Zaznaczanie obiektów w trybie Outline (Kontur) .....	66
Wyrównywanie obiektów .....	67
Wyrównywanie obiektów względem siebie .....	67
Wyrównywanie do obiektu kluczowego .....	67
Wyrównywanie punktów węzłowych .....	68
Rozmieszczanie obiektów .....	68
Wyrównywanie obiektów względem	
obszaru roboczego.....	69
Zastosowanie grup .....	70
Grupowanie elementów .....	70
Zastosowanie trybu izolacji .....	70
Tworzenie grupy zagnieżdżonej .....	71
Zaznaczanie za pomocą narzędzia	
Group Selection (Zaznaczanie grupowe) .....	72
Rozmieszczanie obiektów .....	72
Zmiana rozmieszczenia obiektów .....	72
Zaznaczanie obiektów znajdujących się pod spodem .....	73
Ukrywanie i blokowanie obiektów.....	74

## 3 TWORZENIE ILUSTRACJI DO POCZTÓWKI Z WYKORZYSTANIEM Kształtów 76



Zaczynamy .....	78
Tworzenie nowego dokumentu .....	78
Tworzenie i edytowanie prostych kształtów .....	80
Rysowanie i edycja prostokątów.....	80
Zaokrąglanie narożników .....	82
Tworzenie prostokątów zaokrąglonych .....	83
Tworzenie i edytowanie elips.....	86
Tworzenie i edycja koła .....	87
Tworzenie i edytowanie wielokątów.....	88
Zmiana szerokości i wyrównania obrysów .....	90
Rysowanie linii.....	91
Tworzenie gwiazd.....	92

Narzędzie Shaper .....	94
Rysowanie kształtów .....	94
Edytowanie kształtów za pomocą narzędzia Shaper .....	95
Łączenie kształtów za pomocą narzędzia Shaper .....	96
Tryby rysowania .....	98
Tryb Draw Behind (Rysuj z tyłu) .....	98
Tryb Draw Inside (Rysuj wewnątrz) .....	99
Edycja obiektów narysowanych wewnątrz .....	100
Tworzenie kształtów przy użyciu polecenia Image Trace (Obrys obrazu) .....	101

#### **4 EDYCJA ORAZ ŁĄCZENIE KSZTAŁTÓW I ŚCIEŻEK 104**



Zaczynamy .....	106
Edytowanie ścieżek i kształtów .....	107
Cięcie za pomocą narzędzia Scissors (Nożyczki) .....	107
Łączenie ścieżek .....	108
Cięcie narzędziem Knife (Nóż) .....	109
Zastosowanie narzędzia Eraser (Gumka) .....	111
Łączenie i edycja obiektów .....	113
Obsługa narzędzia Shape Builder (Generator kształtów) .....	113
Obsługa panelu Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek) .....	115
Tworzenie ścieżki złożonej .....	117
Zastosowanie narzędzia Width (Szerokość) .....	119
Zamiana konturów na obiekty .....	121
Kończymy projekt .....	122

#### **5 PRZEKSZTAŁCANIE ILUSTRACJI 124**



Zaczynamy .....	126
Zastosowanie i obsługa obszarów roboczych .....	127
Dodawanie nowych obszarów roboczych w dokumencie .....	127
Edytowanie obszarów roboczych .....	128
Zmiana nazw obszarów roboczych .....	129
Zmiana kolejności obszarów roboczych .....	130
Przekształcanie obiektów .....	132
Zastosowanie miarek i linii pomocniczych .....	132
Precyzyjne rozmieszczanie obiektów .....	135
Skalowanie obiektów .....	137
Odbijanie obiektów .....	138
Zniekształcanie obiektów z wykorzystaniem efektów .....	139
Obracanie obiektów .....	141

Pochylenie obiektów .....	143
Przekształcenia z wykorzystaniem narzędzia Free Transform (Przekształcanie swobodne) .....	145
Tworzenie dokumentu PDF .....	148

## **6 TWORZENIE ILUSTRACJI PRZY UŻYCIU NARZĘDZI DO RYSOWANIA 150**



Zaczynamy .....	152
Zapoznanie z narzędziem Pen (Pióro) .....	153
Zaznaczanie ścieżek .....	154
Rysowanie linii prostych za pomocą narzędzia Pen (Pióro) .....	156
Tworzenie linii krzywych .....	157
Tworzenie krzywej za pomocą narzędzia Pen (Pióro) .....	159
Rysowanie serii linii krzywych za pomocą narzędzia Pen (Pióro) .....	160
Przekształcanie punktów gładkich w narożne .....	161
Łączenie linii krzywych i prostych .....	163
Tworzenie grafiki za pomocą narzędzia Pen (Pióro) .....	165
Rysowanie filiżanki .....	166
Rysowanie za pomocą narzędzia Curvature (Krzywizna) .....	170
Edytowanie krzywych .....	172
Odbijanie kształtu łyżeczki .....	172
Zaokrąglanie punktów narożnych .....	173
Edytowanie ścieżek i punktów .....	173
Usuwanie i dodawanie punktów węzłowych .....	175
Przekształcanie punktów gładkich i narożnych .....	176
Korzystanie z narzędzia Anchor Point (Punkt kontrolny) .....	177
Tworzenie linii przerywanej .....	178
Dodawanie strzałek .....	179
Rysowanie narzędziem Pencil (Ołówek) .....	180
Odręczne tworzenie ścieżek za pomocą narzędzia Pencil (Ołówek) .....	180
Rysowanie linii prostych za pomocą narzędzia Pencil (Ołówek) .....	181
Łączenie za pomocą narzędzia Join (Połączenie) .....	183

## **7 WYKORZYSTANIE KOLORU DO POPRAWIENIA OZNAKOWANIA 186**



Zaczynamy .....	188
Tryby koloru .....	189
Stosowanie kolorów .....	190
Stosowanie istniejącego koloru .....	190
Tworzenie własnego koloru w panelu Color (Kolor).....	191
Zapisywanie koloru w próbce .....	192
Tworzenie kopii próbki.....	193
Edytowanie próbki.....	194
Tworzenie i edycja próbki globalnej .....	194
Wykorzystanie próbnika kolorów do utworzenia koloru .....	196
Zastosowanie bibliotek próbek programu Illustrator .....	197
Tworzenie koloru dodatkowego.....	198
Tworzenie i zapisywanie tint kolorów .....	199
Dostosowywanie kolorów.....	200
Kopiowanie atrybutów wyglądu.....	200
Tworzenie grup kolorów .....	201
Panel Color Guide (Wzornik kolorów) jako źródło inspiracji .....	202
Edytowanie grupy kolorów za pomocą okna dialogowego Edit Colors (Edytuj kolory).....	204
Edytowanie kolorystyki obiektów .....	207
Przydzielanie kolorów do ilustracji.....	209
Zastosowanie funkcji	
Live Paint (Aktywne malowanie) .....	212
Tworzenie grupy aktywnego malowania.....	212
Malowanie za pomocą narzędzia Live Paint Bucket (Aktywne wiadro z farbą) .....	213
Modyfikowanie grupy aktywnego malowania.....	214

## **8 UMIESZCZANIE TEKSTU NA PLAKACIE 216**



Zaczynamy .....	218
Dodawanie tekstu do plakatu .....	219
Dodawanie tekstu ozdobnego .....	219
Tworzenie tekstu akapitowego .....	220
Automatyczna zmiana rozmiaru .....	221
Przekształcenia między tekstem akapitowym a ozdobnym .....	222
Importowanie zwykłego pliku tekstowego.....	223
Tworzenie wątków .....	224
Formatowanie tekstu .....	226



Zmiana rodziny i stylu czcionki .....	226
Zmiana rozmiaru czcionki .....	230
Zmiana koloru czcionki .....	231
Zmiana innych właściwości tekstu .....	232
Zmiana właściwości akapitu .....	234
Zmiana rozmiaru i kształtu obiektów tekstowych .....	235
Tworzenie łamów tekstu .....	236
Edycja tekstu za pomocą narzędzia Touch Type (Tekst dotykowy) .....	237
Tworzenie i zastosowanie stylów tekstowych .....	239
Tworzenie i zastosowanie stylu akapitowego .....	239
Edycja stylu akapitowego .....	240
Tworzenie i zastosowanie stylu znakowego .....	241
Edycja stylu znakowego .....	242
Próbkowanie właściwości tekstu .....	242
Oblewanie obiektu tekstem .....	242
Deformowanie tekstu .....	243
Deformowanie tekstu przy użyciu obwiedni .....	243
Edycja obwiedni .....	244
Stosowanie tekstu na ścieżkach .....	245
Umieszczanie tekstu na ścieżkach .....	245
Umieszczanie tekstu na ścieżkach zamkniętych .....	246
Przekształcanie tekstu w kontury .....	248

## **9 PORZĄDKOWANIE GRAFIKI Z UŻYCIEM WARSTW 250**



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

## 10 GRADIENTY, PRZEJŚCIA I WZORKI 274



Zaczynamy .....	276
Informacje o gradientach .....	277
Zastosowanie gradientów liniowych w wypełnieniach .....	277
Edytowanie gradientu .....	278
Zapisywanie gradientu .....	279
Dostosowywanie wypełnienia gradientowego .....	280
Dodawanie gradientu liniowego do obrysu .....	282
Edycja gradientu obrysu .....	283
Tworzenie gradientu promienistego .....	285
Zmiana kolorystyki gradientu promienistego .....	285
Korygowanie gradientu promienistego .....	288
Dodawanie gradientów do wielu obiektów jednocześnie .....	290
Tworzenie przezroczystych gradientów .....	291
Tworzenie przejść pomiędzy obiektami .....	294
Tworzenie przejść z określoną liczbą kroków .....	294
Modyfikowanie przejścia .....	296
Tworzenie płynnych przejść kolorystycznych .....	298
Wypełnianie obiektów wzorkami .....	300
Zastosowanie gotowych wzorków .....	300
Tworzenie niestandardowego wzorku .....	301
Stosowanie wzorków .....	303
Edytowanie wzorków .....	304

## 11 WYKORZYSTANIE PĘDZLI DO UTWORZENIA PLAKATU 306



Zaczynamy .....	308
Pędzle w praktyce .....	309
Zastosowanie pędzli kaligraficznych .....	309
Stosowanie pędzla kaligraficznego w ilustracji .....	309
Rysowanie narzędziem Paintbrush (Pędzel) .....	310
Edytowanie ścieżek narzędziem Paintbrush (Pędzel) .....	312
Edycja pędzla .....	313
Usuwanie obrysu w postaci pędzla .....	314
Zastosowanie pędzli artystycznych .....	315
Stosowanie istniejącego pędzla artystycznego .....	315
Tworzenie pędzla artystycznego na podstawie obrazu rastrowego .....	316
Edycja pędzla artystycznego .....	318
Pędzle z włosia .....	319

Zmiana opcji pędzla z włosia .....	319
Malowanie pędzlem z włosia .....	320
Zastosowanie pędzla ze wzorkiem .....	322
Tworzenie pędzla ze wzorkiem .....	324
Malowanie pędzlem ze wzorkiem .....	326
Edycja pędzla ze wzorkiem .....	326
Obsługa narzędzia Blob Brush (Kropla) .....	328
Rysowanie narzędziem Blob Brush (Kropla) .....	328
Łączenie ścieżek narzędziem Blob Brush (Kropla) .....	330
Edytowanie obiektów przy użyciu narzędzia Eraser (Gumka) .....	331

## 12 KREATYWNE WYKORZYSTANIE EFEKTÓW I STYLÓW GRAFICZNYCH

**334**



Zaczynamy .....	336
Korzystanie z panelu Appearance (Wygląd) .....	338
Edytowanie atrybutów wyglądu .....	339
Tworzenie dodatkowego obrysu i wypełnienia .....	341
Zmiana kolejności atrybutów wyglądu .....	344
Obsługa efektów dynamicznych .....	345
Dodawanie efektu .....	346
Edytowanie efektu .....	347
Zmiana wyglądu tekstu przy użyciu efektu Warp (Wypaczenie) .....	348
Stosowanie efektu Offset Path (Przesunięcie ścieżki) .....	349
Dodawanie efektu programu Photoshop .....	350
Efekty trójwymiarowe .....	352
Dodawanie efektu obrotu .....	352
Zastosowanie stylów graficznych .....	354
Stosowanie istniejących stylów graficznych .....	354
Tworzenie i stosowanie stylu graficznego .....	355
Zmiana atrybutów stylu graficznego .....	358
Zastosowanie stylu graficznego do zmodyfikowania warstwy .....	360
Skalowanie obrysów i efektów .....	362

### 13 TWORZENIE GRAFIKI NADDRUKU NA KOSZULCE 364



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

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



Zaczynamy .....	402
Łączenie elementów graficznych .....	403
Importowanie obrazów z programu Adobe Photoshop .....	404
Importowanie obrazu .....	404
Skalowanie zaimportowanego obrazu .....	405
Osadzanie obrazu programu Photoshop z użyciem opcji Show Import Options (Pokaż opcje importu) .....	406
Importowanie kilku obrazów jednocześnie .....	409
Zmiana kolorystyki zaimportowanego obrazu .....	410

Maskowanie obrazu.....	412
Tworzenie maski przycinającej .....	412
Edycja maski.....	413
Maskowanie obiektu za pomocą obiektu tekstowego .....	414
Tworzenie masek przezroczystości .....	415
Edycja maski przezroczystości.....	417
Próbkowanie kolorystyki zaimportowanych obrazów .....	419
Praca z obrazami dołączonymi .....	419
Znajdowanie informacji o połączeniu.....	420
Osadzanie i cofanie osadzenia obrazów.....	421
Zastąpienie połączonego obrazu innym .....	421
Tworzenie pakietu na podstawie pliku .....	424

## **15 TWORZENIE GRAFIKI NA POTRZEBY INTERNETU** **426**



Zaczynamy .....	428
Zapisywanie grafiki na potrzeby internetu .....	429
Wyrównywanie obiektów do siatki pikseli.....	429
Cięcie na plasterki .....	432
Zaznaczanie i edycja plasterków.....	433
Polecenie Save for Web (Zapisz do pokazania w Internecie) .....	434
Tworzenie kodu CSS .....	437
Konfigurowanie projektu na potrzeby utworzenia kodu CSS .....	437
Style znakowe i kod CSS.....	440
Style graficzne i kod CSS .....	442
Kopiowanie stylu CSS .....	443
Eksportowanie CSS .....	445
Zapisywanie grafiki w formacie SVG .....	446

## **Skorowidz** **452**



# 1

# NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE O PRZESTRZENI ROBOCZEJ

## Tematyka lekcji

W tej lekcji zostaną omówione następujące zagadnienia:

- Otwieranie plików programu Adobe Illustrator CC.
- Praca z panelem *Tools* (*Narzędzia*).
- Obsługa paneli.
- Zerowanie i zapisywanie obszaru roboczego.
- Powiększanie i zmniejszanie podglądu projektu.
- Zarządzanie wieloma obszarami roboczymi i dokumentami.
- Praca z grupami dokumentów.
- Znajdowanie zasobów dotyczących korzystania z programu Illustrator.



Wykonanie ćwiczeń opisanych w tej lekcji powinno zająć około 45 minut.

Aby wykonać prezentowane tu ćwiczenia, należy pobrać z serwera wydawnictwa materiały dotyczące tej lekcji.



ResortCompany.com

Porro ipsus idelit mosaperum a cone  
eum sit esequi te dolo ventur assi  
doluptati cum sit et ommissunt. Um qui  
delignihil ipsaecabor sumque pel  
maximinil cipicaborum, seque corit eum  
unt.

Hillamus adigeni hillsclandae volest  
ommos moditae pelest, sita nat ate  
quatqui stiaeped ma pe volorent  
quatatus accust, quantis seresent.

Beaque lacea qui cus, con eaquassit,  
occaboruptis explab incl aut min ent  
ut voluptatus illania quam lus aut adis

doluptatur asit et maximus ex  
estemperia nemperspis aut a  
tiam debitibus eaque delias a  
con periori re nobit, sum com  
dolupta tatiunt lonserunt.

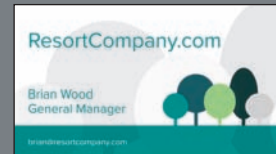
Ugitaqu atusdanimducia cus  
cumenem rendit voluptatur? t  
rerum raes porum asperiori d  
porpore, qui asin cullaut offic  
andaectem inci voloreius mos  
cone omnis conse sint inci alique  
volenih itasper natiusa pele

GRAND OPENING  
CELEBRATION



brian@resortcompany.com

resortcompany.com



Aby móc w pełni wykorzystać wszystkie możliwości rysowania, malowania i edycji oferowane przez program Adobe Illustrator CC, musisz się oswoić z obsługą przestrzeni roboczej tej aplikacji. Przestrzeń robocza składa się z paska aplikacji, pasków menu, panelu *Tools* (*Narzędzia*), panelu *Control* (*Sterowanie*), okna dokumentu i zestawu paneli.



# Wprowadzenie do programu Illustrator

► **Wskazówka:** Szczegółowe informacje na temat grafiki rastrowej zawiera system pomocy programu Illustrator — *Help/Illustrator Help (Pomoc/Pomoc programu Illustrator)* — pod hasłem *Importing bitmap images (Importowanie obrazów bitmapowych)*.

Program Illustrator służy głównie do tworzenia i edycji grafiki wektorowej (czyli kształtów lub obiektów wektorowych). *Grafika wektorowa* składa się z linii i krzywych zdefiniowanych przez matematyczne obiekty, zwane *wektorami*. Grafikę wektorową można swobodnie przesuwać lub modyfikować bez utraty jakości, ponieważ nie zależy ona od rozdzielczości. Innymi słowy, po zmianie rozmiaru, wydruku, zapisaniu w pliku PDF czy zaimportowaniu do innej aplikacji przeznaczonej do edycji grafiki wektorowej ilustracja zachowa ostre krawędzie. Dzięki temu grafika wektorowa to najlepszy wybór dla ilustracji takich jak logo, które będą używane w różnych rozmiarach i na różnych nośnikach.

W programie Illustrator możemy też wykorzystywać *obrazy bitmapowe* — zwane w terminologii technicznej *obrazami rastrowymi* — w których widoczny obraz jest reprezentowany przez prostokątną siatkę pikseli. Do każdego piksela przypisane są określona lokalizacja i wartość koloru. Obrazy rastrowe można tworzyć w programach takich jak Adobe Photoshop®.



Logo w postaci ilustracji wektorowej



Logo w postaci obrazu rastrowego

## Uruchamianie programu Illustrator i otwieranie pliku

► **Uwaga:** W pracy nad własnymi projektami prawdopodobnie nie będziesz musiał przywracać ustawień. Jeśli jednak to zrobisz, będziesz miał pewność, że to, co ujrzyś na ekranie swojego monitora, będzie odpowiadać opisowi w książce.

W tej lekcji będziemy pracować z wieloma plikami graficznymi. Przed przystąpieniem do lektury powinieneś przywrócić domyślne ustawienia programu Adobe Illustrator CC.

► **Uwaga:** Jeśli nie pobrałeś dotychczas materiałów niezbędnych do realizacji poszczególnych ćwiczeń, to zrób to teraz. Więcej informacji na ten temat znajdziesz we „Wprowadzeniu” na początku książki.

- 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 CC. Patrz „Przywracanie ustawień domyślnych” we „Wprowadzeniu” na początku książki.
- 2 Kliknij dwukrotnie ikonę Adobe Illustrator CC, by uruchomić program Adobe Illustrator.

Po uruchomieniu programu Illustrator najprawdopodobniej ujrzyś ekran powitalny, zawierający informacje o zasobach programu. Możesz go zamknąć.

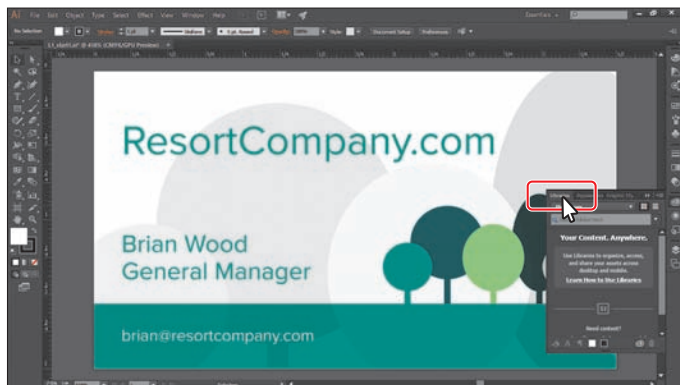
- 3 Wydad polecenie *File/Open* (*Plik/Otwórz*) i zaznacz plik *L1\_start1.ai*, znajdujący się w folderze *Lesson01* wewnątrz folderu *Lessons*, umieszczonego na dysku twardym Twojego komputera, po czym kliknij *Open* (*Otwórz*).

W tej lekcji wykorzystujemy fikcyjną nazwę firmy, jej adres oraz adres strony WWW, które zostały wymyślone na potrzeby tego projektu.

- 4 Wydad polecenie *Window/Workspace/Reset Essentials* (*Okno/Przestrzeń robocza/Wyzeruj Podstawy*), aby przywrócić domyślne ustawienia bieżącej przestrzeni roboczej.
- 5 Wydad polecenie *View/Fit Artboard in Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*).

Ostatnie polecenie spowoduje, że aktywny obszar roboczy wypełni okno dokumentu. Dzięki temu cały obszar roboczy będzie doskonale widoczny. Jak się niebawem przekonamy, obszar roboczy to przestrzeń zawierająca drukowalną ilustrację. Jest on odpowiednikiem strony w programie Adobe InDesign.

- 6 Jeśli z prawej strony ekranu widoczny jest panel *Libraries* (*Biblioteki*), jak na poniższym rysunku, to kliknij napis *Libraries* (*Biblioteki*) na zakładce panelu, aby go zwinąć. Zawartość panelu *Libraries* (*Biblioteki*) może być inna niż na rysunku, czym się nie należy przejmować.



● **Uwaga:** Jeśli nie znajdziesz opcji *Reset Essentials* (*Okno/Przestrzeń robocza/Wyzeruj Podstawy*) w menu *Workspace* (*Przestrzeń robocza*), najpierw wydaj polecenie *Window/Workspace/Essentials* (*Okno/Przestrzeń robocza/Podstawy*). Dopiero później wydaj polecenie *Window/Workspace/Reset Essentials* (*Okno/Przestrzeń robocza/Wyzeruj Podstawy*).

Po uruchomieniu programu Illustrator wybrany plik zostanie wyświetlony w oknie dokumentu, na ekranie zaś pojawi się kilka kluczowych elementów interfejsu programu — pasek aplikacji, paski menu, panel *Tools* (*Narzędzia*), panel *Control* (*Sterowanie*) i pasek z ikonami innych paneli. Ten ostatni pasek jest na stałe dołączony (zgodnie z nomenklaturą stosowaną w programach Adobe — „zadokowany”) do prawej krawędzi ekranu. Domyślnie w pasku tym przechowywane są niektóre najbardziej przydatne panele programu. Najczęściej używane elementy różnych paneli w programie Illustrator zebrane są również w poręcznym panelu *Control* (*Sterowanie*), który domyślnie znajduje się tuż pod paskiem menu. Dzięki temu uniwersalnemu panelowi możemy pracować z mniejszą liczbą otwartych paneli, a tym samym — w większym obszarze roboczym.

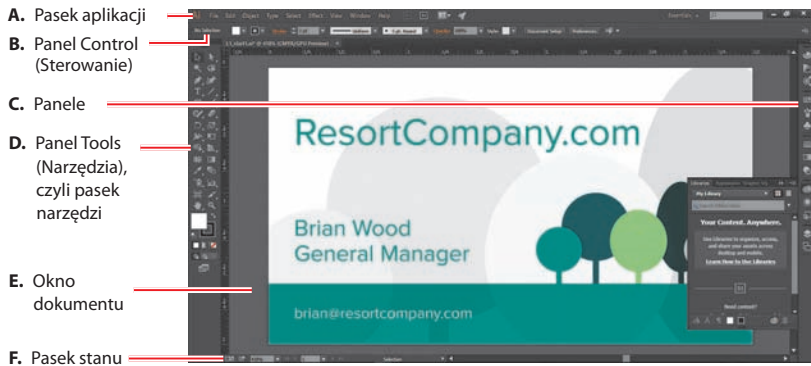
Na podstawie projektu *L1\_start1.ai* będziesz mógł przećwiczyć nawigowanie, regulowanie powiększenia oraz kilka innych funkcji związanych z obsługą obszaru roboczego, w które wyposażony jest program Illustrator.

# Obsługa przestrzeni roboczej programu

● **Uwaga:** Zrzuty ekranu pokazane w tej lekcji zostały wykonane w systemie Windows. Różnice pomiędzy programem w wersji dla tego systemu a wersją dla systemu Mac OS są bardzo niewielkie.

Do przetwarzania i obsługi dokumentów oraz importowanych plików służą rozmaite panele, paski i okna, w które wyposażony jest program Illustrator. Dowolny układ tych elementów interfejsu programu nosi nazwę *przestrzeń robocza*. Po pierwszym uruchomieniu Illustratora automatycznie wczytywana jest domyślna przestrzeń robocza, którą można dowolnie dostosowywać do aktualnych potrzeb. Możesz przygotować kilka takich przestrzeni — jedną na potrzeby edycji projektów, inną zaś do przeglądania gotowych ilustracji. Zapisane przestrzenie robocze można dowolnie przełączać podczas pracy.

Na poniższym rysunku opisane są poszczególne elementy przestrzeni roboczej programu:



**A. Pasek aplikacji** znajduje się w górnej części okna programu i domyślnie zawiera przełącznik dostępnych przestrzeni roboczych, menu główne (w systemie Mac OS menu główne programu znajduje się *nad* paskiem aplikacji — jak na poniższym rysunku) oraz kilka narzędzi ułatwiających pracę z programem.



**B. W panelu Control (Sterowanie)** wyświetlane są ustawienia dla bieżącego narzędzia.

**C. Panele** służą do edytowania i śledzenia zmian zachodzących w projekcie. Część paneli wyświetlona jest domyślnie, lecz wiele z nich trzeba w razie potrzeby otworzyć samemu przy użyciu poleceń zgromadzonych w menu *Window (Okno)*.

**D. Panel Tools (Narzędzia)** zawiera przyciski narzędzi służących do rysowania i edycji obrazów, ilustracji, wybranych elementów projektu oraz wiele innych. Narzędzia są podzielone na tematyczne grupy.

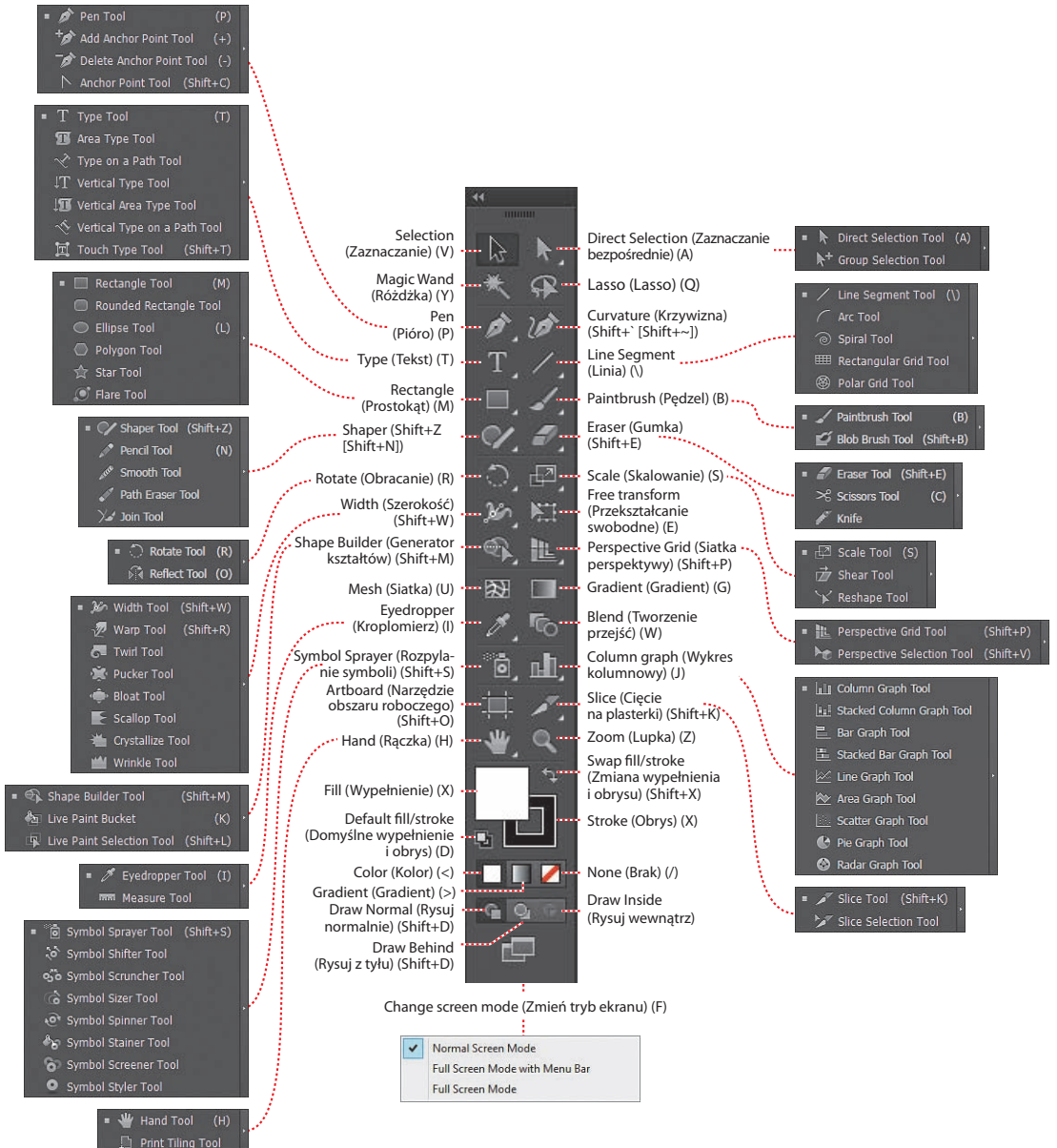
**E. W oknie dokumentu** wyświetlany jest edytowany projekt.

**F. Na pasku stanu**, który znajduje się w lewym dolnym rogu okna dokumentu, wyświetlane są informacje pomocnicze i narzędzia ułatwiające nawigowanie w obrębie projektu.

# Obsługa panelu Tools (Narzędzia)

Panel *Tools* (*Narzędzia*), znajdujący się z lewej strony obszaru roboczego, zawiera narzędzia umożliwiające zaznaczanie obiektów, narzędzia służące do rysowania i malowania, narzędzia do edycji i oglądania ilustracji, próbniki *Fill* (*Wypełnienie*) i *Stroke* (*Obrys*), przełączniki trybu rysowania oraz przełączniki trybu ekranu. W kolejnych lekcjach będziesz stopniowo zapoznawał się z każdą z wymienionych funkcji tego ważnego panelu.


**Uwaga:** W panelu *Tools* (*Narzędzia*), widocznym na tym rysunku, narzędzia ułożone są w dwóch kolumnach, istnieje jednak możliwość zmiany układu ikon na jednokolumnowy; układ ten może być włączony automatycznie, w zależności od rozdzielczości ekranu i rodzaju przestrzeni roboczej.



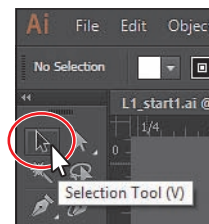
**Wskazówka:** Istnieje możliwość edycji domyślnych skrótów klawiaturowych dostępnych w programie Illustrator. W tym celu należy skorzystać z polecenia *Edit/Keyboard Shortcuts* (*Edycja/Skróty klawiszowe*). Więcej informacji na ten temat można znaleźć pod hasłem *Keyboard Shortcuts* (*Skróty klawiaturowe*) w systemie pomocy programu Illustrator — *Help/Illustrator Help* (*Pomoc/Pomoc programu Illustrator*).


**Wskazówka:** Ukryte narzędzia można również zaznaczyć, naciskając klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i klikając narzędzie w panelu *Tools* (*Narzędzia*). Każde kliknięcie spowoduje wybranie kolejnego narzędzia z zestawu ukrytych narzędzi.

**Wskazówka:** Panele swobodne z narzędziami można zwinąć, zadokować w przestrzeni roboczej lub połączyć w grupę z innymi panelami.

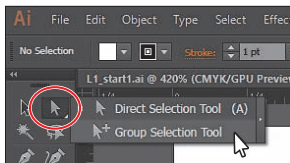
1 Wskaż kursorem myszy przycisk narzędzia *Selection* (*Zaznaczanie*) () w panelu *Tools* (*Narzędzia*). Zauważ, że w okienku podpowiedzi wyświetlona zostanie zarówno nazwa narzędzia (*Selection Tool [Narzędzie Zaznaczanie]*), jak i powiązany z nim skrót klawiaturowy (*V*).


**Wskazówka:** Podpowiedzi narzędzi można skonfigurować w oknie dialogowym polecenia *Edit/Preferences/General* (*Edycja/Preferencje/Ogólne*) w systemie Windows lub *Illustrator CC/Preferences/General* (*Illustrator CC/Preferencje/Ogólne*) w systemie Mac OS. Należy w tym celu włączyć lub wyłączyć opcję *Show Tool Tips* (*Pokaż podpowiedzi*).

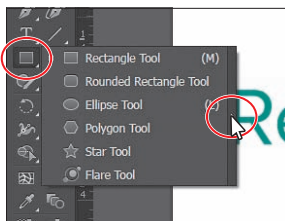


2 Przesuń kursor nad przycisk narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) () , po czym wciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy — na ekranie pojawią się wówczas dostępne narzędzia zaznaczania. Zwolnij przycisk myszy i kliknij narzędzie *Group Selection* (*Zaznaczanie grupowe*), aby je zaznaczyć.

W panelu *Tools* (*Narzędzia*) każdy z przycisków narzędzi, w którego prawym dolnym rogu znajduje się mały czarny trójkąt, skrywa dodatkowe narzędzia, które można włączać w opisany sposób.



3 Wciśnij i przytrzymaj przycisk myszy nad narzędziem *Rectangle* (*Prostokąt*) () , aby wyświetlić więcej narzędzi. Kliknij strzałkę umieszczoną na końcu paska danej grupy narzędzi. W ten sposób oddzielisz pasek tej grupy od panelu *Tools* (*Narzędzia*), dzięki czemu będziesz widzieć wszystkie narzędzia z danej grupy.

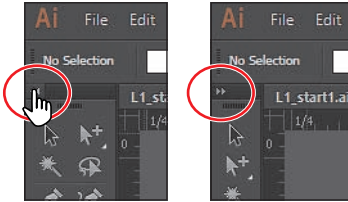


4 Kliknij przycisk zamknięcia (*X*) w prawym górnym rogu (Windows) lub lewym górnym rogu (Mac OS) na pasku tytułu panelu swobodnego, aby go zamknąć. Narzędzia powróciły do panelu *Tools* (*Narzędzia*).

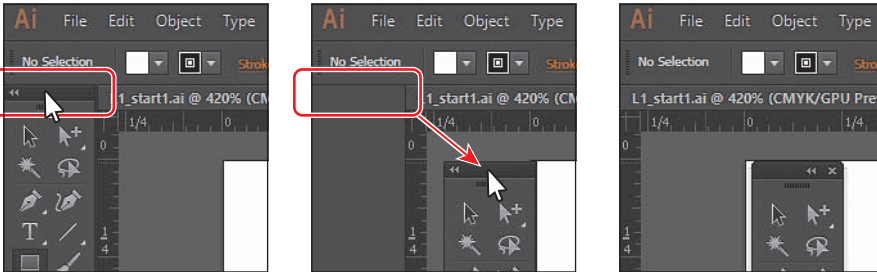


Teraz zajmiemy się zmianą rozmiaru i przenoszeniem panelu *Tools* (*Narzędzia*). W panelu tym, widocznym na rysunkach zamieszczonych w tej książce, narzędzia ułożone są w dwóch kolumnach. Jak już wcześniej wspomniałem, układ narzędzi może być jednokolumnowy — w zależności od rozdzielczości ekranu i rodzaju przestrzeni roboczej. Jest to normalna sytuacja.

- 5 Kliknij podwójną strzałką w lewym górnym rogu panelu *Tools (Narzędzia)*, by zwęzić go do jednej kolumny lub rozszerzyć go z powrotem do dwóch kolumn (w zależności od rozdzielczości ekranu).

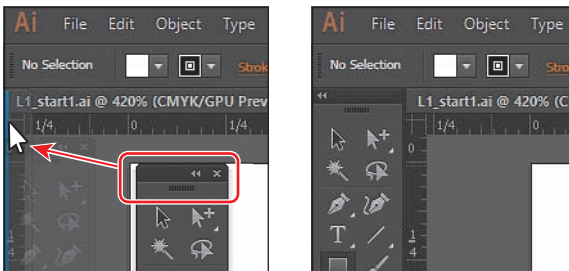


- 6 Ponownie kliknij tę samą strzałką, aby rozszerzyć (lub zwęzić) panel *Tools (Narzędzia)*.
- 7 Aby przenieść panel *Tools (Narzędzia)* i umieścić go w dowolnym miejscu przestrzeni roboczej, należy kliknąć szary pasek tytułu lub podwójną przerywaną linię, która się pod nim znajduje, i przeciągnąć panel w odpowiednie miejsce. Panel *Tools (Narzędzia)* stał się panelem swobodnym.



► **Wskazówka:** Aby przełączyć się pomiędzy jednokolumnową a dwukolumnową postacią panelu *Tools (Narzędzia)*, możesz kliknąć podwójną strzałką w górnej części panelu lub kliknąć dwukrotnie pasek tytułu w tejże części panelu. Uważaj tylko, żeby nie kliknąć znaku X.

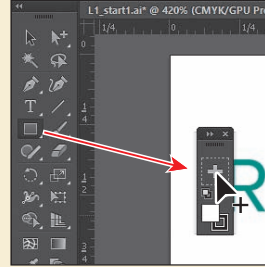
- 8 Aby ponownie zadokować panel *Tools (Narzędzia)* z boku obszaru roboczego, należy kliknąć ciemnoszary pasek znajdujący się na samej górze tego panelu lub kropkowaną linię umieszczoną pod spodem i przeciągnąć go do lewego brzegu okna aplikacji. Gdy kursor znajdzie się w pobliżu krawędzi okna lub ekranu, po jego lewej stronie pojawi się półprzezroczysta niebieska ramka, zwana *strefą upuszczania*. Wystarczy teraz zwolnić przycisk myszy, a panel *Tools (Narzędzia)* zostanie automatycznie zadokowany po lewej stronie obszaru roboczego.



## Niestandardowe panele narzędzi

Zwykle przez dłuższy czas korzystamy z określonego zestawu narzędzi. W programie Illustrator możemy skomponować własne panele, zawierające najczęściej używane narzędzia.

Własny panel narzędzi możemy utworzyć, wydając polecenie *Window/Tools/New Tools Panel (Okno/Narzędzia/Nowy panel narzędzi)*. Panel ten zostanie zapisany w programie Illustrator i będzie dostępny w każdym dokumencie otwartym w tym programie. Panele niestandardowe są swobodne, ale można je też zadokować i zapisać w utworzonej przez siebie przestrzeni roboczej. W dolnej części każdego nowego niestandardowego panelu znajdują się kontrolki wypełnienia i obrysy. Ponadto wszystkie takie panele zawierają przycisk plus (+), nad który należy przeciągnąć kopie narzędzi z panelu głównego *Tools (Narzędzia)*.

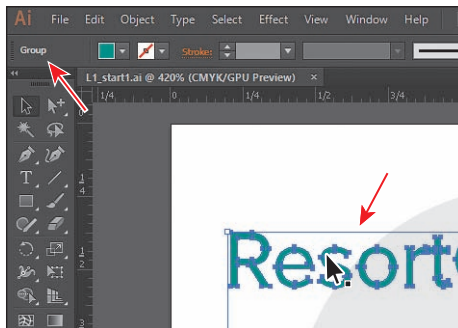


## Panel Control (Sterowanie)

Panel *Control (Sterowanie)* jest zadokowany w górnej części przestrzeni roboczej, tuż nad panelem *Tools (Narzędzia)*. Umożliwia on szybki dostęp do opcji, poleceń i innych paneli powiązanych z wybranym obiektem. Klikając napis, na przykład *Stroke (Obrys)* lub *Opacity (Krycie)*, możemy wyświetlić odpowiedni panel. Na przykład kliknięcie napisu *Stroke (Obrys)* spowoduje otwarcie panelu *Stroke (Obrys)*.

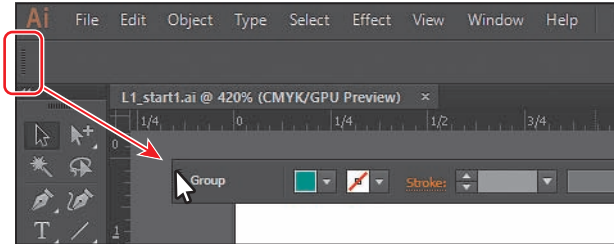
- 1 Za pomocą narzędzia *Selection (Zaznaczanie)* (⬅) kliknij literę „s” w napisie „Resort” na ilustracji w obszarze roboczym.

W panelu *Control (Sterowanie)* pojawią się wówczas różne informacje. W lewej części tego panelu wyświetlony zostanie napis *Group (Grupuj)*, a obok niego podane będą wartości różnych parametrów i ustawień, takich jak opcje koloru, obrysy i wiele innych.



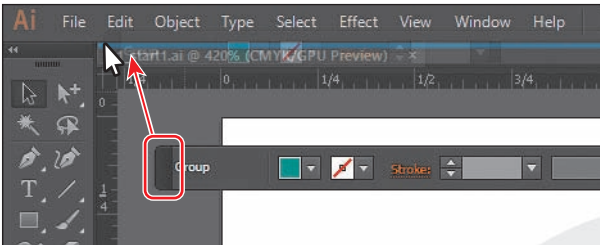
- 2 Przy użyciu dowolnego narzędzia kliknij jasnoszary pasek w lewej części panelu *Control (Sterowanie)*. Przytrzymaj wciśnięty przycisk myszy i przeciągnij panel w dowolne miejsce obszaru roboczego.

W lewej części panelu powinien się pojawić pionowy pasek umożliwiający jego przesuwanie. Panel *Control (Sterowanie)* można ponownie zadokować u góry lub u dołu przestrzeni roboczej albo pozostawić go w dowolnym miejscu okna programu.



- ▶ **Wskazówka:** W domyślnej przestrzeni roboczej można przeciągnąć panel *Control (Sterowanie)* w kierunku dolnej krawędzi okna programu, chwytając jasnoszary pasek po lewej stronie. Gdy kursor (nie panel) znajdzie się w pobliżu tej krawędzi, zostanie ona oznaczona niebieską linią, sygnalizującą, że w chwili zwolnienia przycisku myszy panel zostanie zadokowany.

- 3 Przeciągnij panel *Control (Sterowanie)* w kierunku dolnej krawędzi okna programu z prawej strony paska narzędzi, chwytając jasnoszary pasek po lewej stronie. Gdy kursor znajdzie się w pobliżu dolnej krawędzi paska aplikacji, krawędź ta zostanie podświetlona niebieską linią, wskazującą docelowe miejsce dokowania panelu. Panel zostanie zadokowany po zwolnieniu przycisku myszy.



- 4 Wydadaj polecenie *Select/Deselect (Zaznacz/Usuń zaznaczenie)*, aby usunąć zaznaczenie ilustracji.

▶ **Wskazówka:** Inny sposób na zadokowanie panelu *Control (Sterowanie)* polega na wybraniu polecenia *Dock to Top (Zadokuj na górze)* lub *Dock to Bottom (Zadokuj na dole)* z menu znajdującego się w prawej części tego panelu (☰).



## Praca z panelami

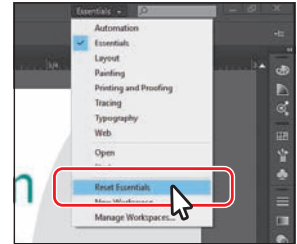
Panele ułatwiają dostęp do wielu narzędzi programu Illustrator, a dzięki ich możliwościom modyfikowania realizowanego projektu staje się znacznie prostsze. Domyślnie niektóre panele są zadokowane w oknie programu i wyświetlane w postaci paska z ikonami w jego prawej części.

Oto proste ćwiczenie polegające na otwieraniu, zamykaniu i ukrywaniu paneli.

### ► Wskazówka:

Możesz również wydać polecenie *Window/Workspace/Reset Essentials* (*Okno/Przestrzeń robocza/Wyzeruj Podstawy*), aby przełączyć przestrzeń roboczą.

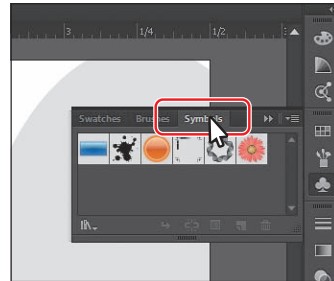
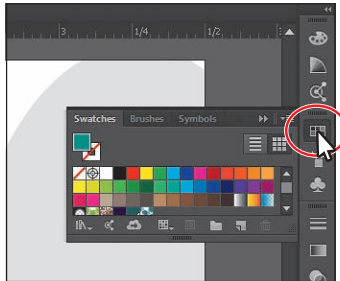
- 1 Wybierz opcję *Reset Essentials* (*Wyzeruj Podstawy*) z przełącznika przestrzeni roboczych w prawym górnym rogu paska aplikacji, aby przywrócić domyślne położenie wszystkich paneli.
- 2 Kliknij ikonę panelu *Swatches* (*Próbki*) lub skorzystaj z polecenia *Window/Swatches* (*Okno/Próbki*), aby wyświetlić ten panel.



Zwróć uwagę, że panelowi *Swatches* (*Próbki*) towarzyszą dwa inne panele: *Brushes* (*Pędzle*) i *Symbols* (*Symbole*). Razem tworzą one jedną grupę paneli.

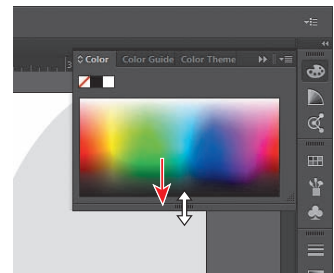
► **Wskazówka:** Aby otworzyć ukryty panel, należy wybrać jego nazwę z menu *Window* (*Okno*). Symbol zaznaczenia po lewej stronie panelu wskazuje, że panel jest już otwarty i znajduje się na wierzchu swojej grupy paneli. Jeśli z menu *Window* (*Okno*) wybierzesz nazwę zaznaczonego panelu, to zarówno ten panel, jak i jego grupa zostaną zamknięte.

- 3 Kliknij zakładkę panelu *Symbols* (*Symbole*), by go wyświetlić.



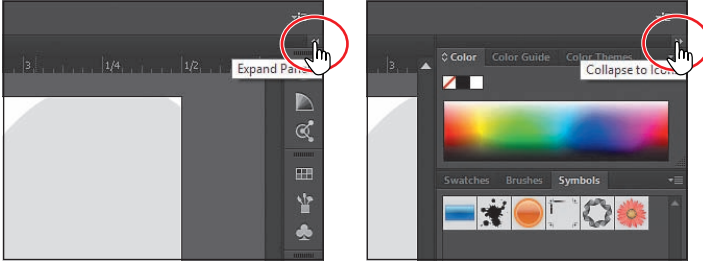
- 4 Kliknij teraz ikonę panelu *Color* (*Kolor*). Zauważ, że w chwili otwarcia tego panelu na ekranie pojawia się nowa grupa paneli, poprzednia zaś, zawierająca panel *Swatches* (*Próbki*), zostaje ukryta.
- 5 Kliknij i przeciągnij pasek u dołu panelu *Color* (*Kolor*), aby zwiększyć rozmiar tego panelu i wyświetlić spektrum kolorów na większej powierzchni.

● **Uwaga:** Panel *Color* (*Kolor*) może wyglądać na Twoim komputerze nieco inaczej. Nie należy się tym przejmować.



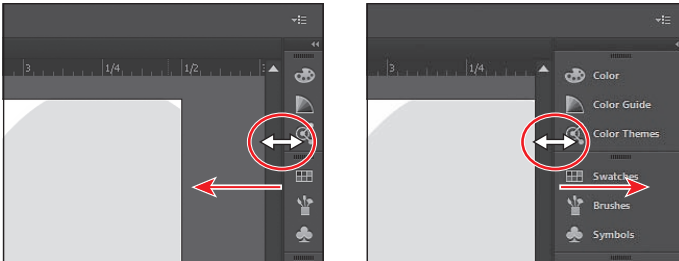
- 6 Kliknij ikonę panelu *Color* (*Kolor*), aby zminimalizować ten panel z powrotem do postaci ikony.
- 7 Kliknij podwójną strzałkę u góry zadokowanego paska z ikonami paneli, by rozwinąć wszystkie panele. Ponowne kliknięcie tej strzałki spowoduje zwiniecie paneli.

Ten sposób pozwala na wyświetlenie kilku grup paneli naraz. W Twoim przypadku panele mogą po rozwinięciu wyglądać nieco inaczej, co jest normalną sytuacją.



► **Wskazówka:** Możesz też dwukrotnie kliknąć pasek tytułu stacji dokowania, aby rozwinąć lub zwinąć wszystkie zadokowane panele.

- 8 Aby zwiększyć szerokość paneli na zadokowanym pasku, przeciągaj ich krawędź w lewą stronę, aż pojawią się ich nazwy. Aby przywrócić panelom poprzednią szerokość, przeciągnij tę samą krawędź z powrotem w prawo, aż nazwy znikną.



- 9 Wybierz polecenie *Window/Workspace/Reset Essentials* (*Okno/Przestrzeń robocza/Wyzeruj Podstawy*), aby przywrócić domyślne położenie paneli.

► **Wskazówka:** Aby zminimalizować dowolny panel do postaci ikony, należy kliknąć zakładkę z jego nazwą, jego ikonę lub podwójną strzałkę na pasku tytułu tego panelu.

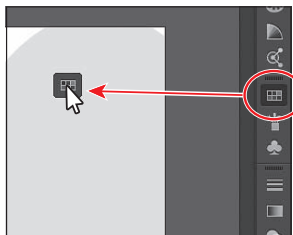
## Praca z grupami paneli

Możesz również przenosić panele z jednej grupy paneli do drugiej, by utworzyć własne grupy zawierające panele, z których najczęściej korzystasz. W kolejnym ćwiczeniu zmienisz rozmiar i organizację grupy paneli, ułatwiając sobie dostęp do ważnych paneli.

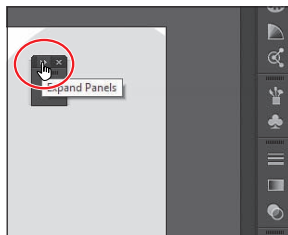
### ► Wskazówka:

W celu zamknięcia panelu przeciągnij go poza obręb doku i kliknij przycisk z symbolem X, znajdujący się w prawym górnym rogu tego panelu. Ewentualnie kliknij zakładkę lub ikonę tego panelu prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie *Close (Zamknij)* z podręcznego menu, które się wówczas pojawi.

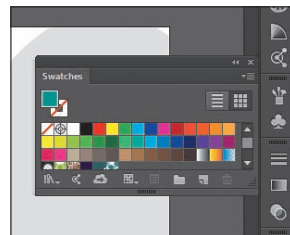
- 1 Przeciągnij zakładkę panelu *Swatches (Próbki)* (🎨) na zewnątrz jego grupy, by usunąć ten panel z grupy zadokowanych paneli. Zwróć uwagę na to, że panel pozostaje zwinięty do postaci ikony.
- 2 Kliknij podwójną strzałkę na pasku tytułu panelu, aby rozwinąć jego zawartość.



Przeciągnij panel Swatches (Próbki)



Rozwiń panel

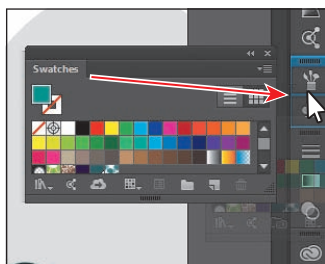


Wynik

### ► Wskazówka:

Przy użyciu klawisza *Tab* można ukryć (i ponownie wyświetlić) wszystkie panele programu. Ponowne wciśnięcie klawisza *Tab* spowoduje ich powtórne wyświetlenie. Jeśli chcesz ukryć lub wyświetlić tylko panele w prawej części okna programu (Windows) lub ekranu (Mac OS), naciśnij *Shift+Tab* — nie będzie to miało wpływu na widoczność paneli *Tools (Narzędzia)* i *Control (Sterowanie)*.

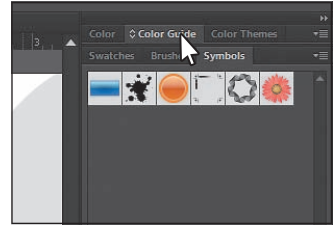
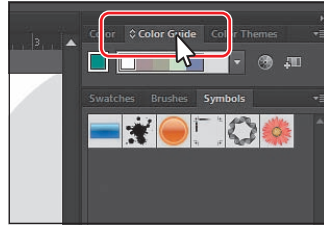
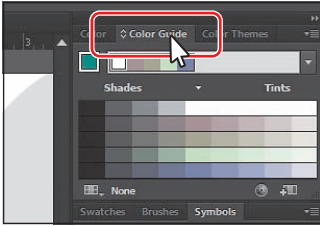
- 3 Przeciągnij zakładkę, pasek tytułowy (znajdujący się za zakładką) lub ciemniejszy pasek u samej góry panelu *Swatches (Próbki)* ponad ikony paneli *Brushes (Pędzle)* (🖌️) lub *Symbols (Symbole)* (📁). Zwolnij przycisk myszy, gdy między ikonami paneli a grupą zawierającą panel *Brushes (Pędzle)* pojawi się niebieska linia.



Spróbuj teraz tak zmienić ułożenie paneli, by powiększyć dostępną przestrzeń roboczą.

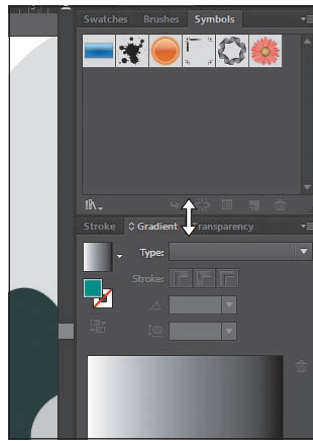
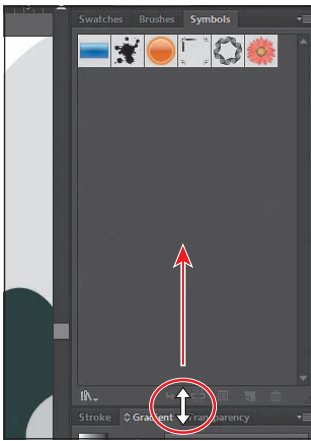
- 4 Wybierz opcję *Reset Essentials (Wyzeruj Podstawy)* z przełącznika przestrzeni roboczych w panelu aplikacji, aby przywrócić domyślne położenie paneli.
- 5 Kliknij podwójną strzałkę lub ciemniejszy pasek na samej górze doku, aby zmaksymalizować wszystkie zadokowane w nim panele.
- 6 Kliknij zakładkę panelu *Color Guide (Wzornik kolorów)*, aby go wyświetlić. Dwukrotnie kliknij zakładkę tego samego panelu w celu zmniejszenia ilości wyświetlanych w nim ustawień i informacji. Raz jeszcze dwukrotnie kliknij tę zakładkę, aby zminimalizować panel. Operacje te można przeprowadzić także wówczas, gdy panel nie jest zadokowany.

● **Uwaga:** Wiele paneli posiada tylko dwa stany — zmaksymalizowany i zminimalizowany, które można przełączać poprzez dwukrotne klikanie ich zakładek. Jeśli ponownie dwukrotnie klikniesz panel, zostanie wyświetlona cała jego zawartość.



► **Wskazówka:** Zamiast dwukrotnie klikać panel, aby zwiększyć lub zmniejszyć jego rozmiar, kliknij małą ikonę podwójnej strzałki znajdującą się na zakładce panelu z lewej strony jego nazwy.

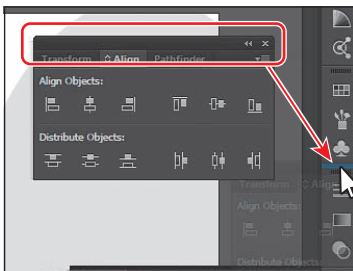
7 Kliknij zakładkę panelu *Symbols* (*Symbol*) i przeciągnij pasek oddzielający grupę panelu *Symbols* (*Symbol*) od grupy panelu *Stroke* (*Obrys*), by zmienić ich wymiary.



● **Uwaga:** W zależności od rozdzielczości i rozmiaru ekranu przesunięcie paska na większą odległość może się okazać niemożliwe.

8 Wybierz opcję *Reset Essentials* (*Wyczyść Podstawy*) z przełącznika przestrzeni roboczych w prawym końcu paska aplikacji, nad panelem *Control* (*Sterowanie*).

9 Wyдай polecenie *Window/Align* (*Okno/Wyrównaj*), aby otworzyć grupę zawierającą panel *Align* (*Wyrównaj*). Kliknij pasek tytułu w panelu tej grupy — pasek nad zakładką panelu *Align* (*Wyrównaj*) — przeciągnij go ponad zadokowane panele po prawej stronie obszaru roboczego programu. Umieść kursor tuż pod grupą, w której znajduje się ikona panelu *Symbols* (*Symbol*) (☒), tak by we wskazanym miejscu pojawiła się pojedyncza niebieska kreska. Zwolnij przycisk myszy, aby dołączyć wybraną grupę do doku.



● **Uwaga:** Jeśli przeciągniesz wybraną grupę paneli ponad inną zadokowaną grupę, to grupy te zostaną połączone. W takim przypadku możesz przywrócić domyślny układ paneli w bieżącej przestrzeni roboczej i spróbować jeszcze raz.

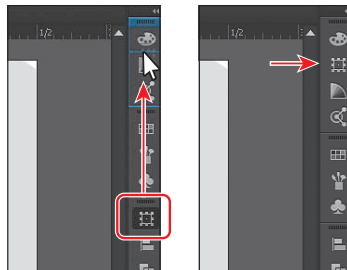
► **Wskazówka:**  
Panele można też dokować obok siebie, z prawej lub z lewej strony obszaru roboczego. Jest to znakomity sposób na zaoszczędzenie cennego miejsca na ekranie.

► **Wskazówka:**  
Jeśli chcesz, możesz całkowicie przeorganizować grupy paneli w doku, przeciągając w górę lub w dół podwójną szarą linię w górnej części każdej grupy.

● **Uwaga:**  
W celu usunięcia zapisanej przestrzeni roboczej wydaj polecenie *Window/Workspace/Manage Workspaces* (*Okno/Przestrzeń robocza/Zarządzanie przestrzeniami roboczymi*). Zaznacz nazwę przestrzeni, którą zamierzasz usunąć, i kliknij przycisk *Delete Workspace* (*Usuń przestrzeń roboczą*).

Wybrany panel można przenieść pomiędzy grupami, nawet jeśli grupy te są zadokowane i zminimalizowane.

- 10 Kliknij i przeciągnij ikonę panelu *Transform* (*Przekształcenia*) (☒) w górę, aby kursor myszy znalazł się tuż pod ikoną panelu *Color* (*Kolor*) (☉). Gdy grupa zawierająca panele *Color* (*Kolor*) i *Color Guide* (*Wzornik kolorów*) (☑) zostanie obrysowana niebieską linią, zwolnij przycisk myszy.



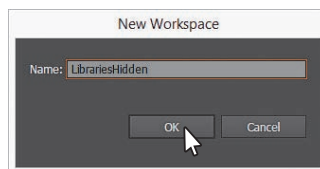
Grupowanie paneli znacznie przyspiesza pracę.

## Resetowanie i zapisywanie przestrzeni roboczej

Panelowi *Tools* (*Narzędzia*) oraz pozostałym panelom można z łatwością przywrócić domyślne położenie i rozmiar, z czym zapoznałeś się w trakcie tej lekcji. Szczególnie wygodne dla Ciebie ułożenie paneli możesz również zapisać w postaci niestandardowej przestrzeni roboczej, którą da się potem odtworzyć w dowolnym momencie.

W kolejnym ćwiczeniu zaprojektujesz niestandardową przestrzeń roboczą, w której panel *Libraries* (*Biblioteki*) będzie zwinięty.

- 1 Wybierz opcję *Reset Essentials* (*Wyzeruj Podstawy*) z przełącznika przestrzeni roboczych na pasku aplikacji.
- 2 Kliknij zakładkę panelu *Libraries* (*Biblioteki*), aby ukryć grupę paneli.
- 3 Wydaj polecenie *Window/Workspace/New Workspace* (*Okno/Przestrzeń robocza/Nowa przestrzeń robocza*). Na ekranie wyświetlone zostanie wówczas okno dialogowe *New Workspace* (*Nowa przestrzeń robocza*). Należy wpisać w nim nazwę *LibrariesHidden* i kliknąć przycisk *OK*.



Nie ma żadnych ograniczeń dotyczących nazwy przestrzeni roboczej. Przestrzeń robocza *LibrariesHidden* została zapisana w programie Illustrator. Będziesz mógł z niej korzystać, dopóki jej nie usuniesz.

- 4 Wydaj polecenie *Window/Workspace/Essentials* (*Okno/Przestrzeń robocza/Podstawy*).
- 5 Wydaj polecenie *Window/Workspace/Reset Essentials* (*Okno/Przestrzeń robocza/Wyzeruj Podstawy*).

Zauważ, że panele wróciły na swoje domyślne miejsca.

- 6 Wydaj polecenie *Window/Workspace/LibrariesHidden* (*Okno/Przestrzeń robocza/LibrariesHidden*). Za pomocą polecenia *Window/Workspace* (*Okno/Przestrzeń robocza*) możesz przełączać przestrzeń, której chcesz użyć, lecz przed przystąpieniem do kolejnego etapu ćwiczeń przywróć przestrzeń *Essentials* (*Podstawy*).

► **Wskazówka:** W celu zmodyfikowania zapisanej przestrzeni roboczej wczytaj ją, ułóż panele w pożądanym sposobie, po czym wydaj polecenie *Window/Workspace/New Workspace (Okno/Przestrzeń robocza/Nowa przestrzeń robocza)*. W oknie dialogowym *New Workspace (Nowa przestrzeń robocza)* nadaj przestrzeni roboczej początkową nazwę. Gdy na ekranie pojawi się okno dialogowe z pytaniem o chęć nadpisania istniejącej przestrzeni, kliknij przycisk *Yes (Tak)*.

## Obsługa menu paneli

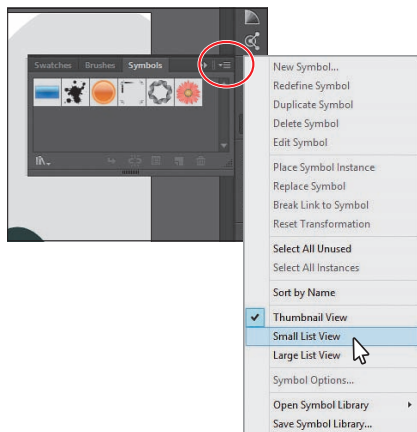
W menu większości paneli mamy do dyspozycji dodatkowe opcje. Kliknięcie ikony menu (☰) w prawym górnym rogu panelu powoduje wyświetlenie menu z kolejnymi opcjami dla wybranego panelu. Posługując się tymi opcjami, można zmieniać sposób wyświetlania panelu lub sięgać po dodatkowe polecenia związane z danym panelem.

Przekonaj się o tym sam na przykładzie panelu *Symbols (Symbole)*.

- 1 Kliknij ikonę panelu *Symbols (Symbole)* (☰) po prawej stronie obszaru roboczego. Możesz również wyświetlić ten panel za pomocą polecenia *Window/Symbols (Okno/Symbole)*.
- 2 Wskaż kursorem przycisk menu (☰) w prawym górnym rogu panelu *Symbols (Symbole)* i kliknij go, by wyświetlić menu tego panelu.
- 3 Zaznacz opcję *Small List View (Mała lista)* w menu panelu *Symbols (Symbole)*.

W ten sposób wyświetlisz nazwy oraz miniatury symboli. Opcja ta dotyczy jedynie panelu *Symbols (Symbole)* i nie ma wpływu na sposób wyświetlania miniatur w innych panelach widocznych na ekranie. Polecenia znajdujące się w menu danego panelu odnoszą się tylko do tego panelu.

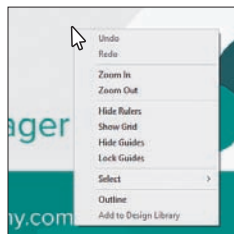
- 4 Kliknij ikonę (☰) menu panelu *Symbols (Symbole)* i zaznacz opcję *Thumbnail View (Miniaturki)*, by przywrócić domyślny sposób wyświetlania symboli.
- 5 Kliknij zakładkę panelu *Symbols (Symbole)*, aby go ukryć.



Oprócz menu poszczególnych paneli w programie Illustrator dostępnych jest wiele różnych menu kontekstowych, w których wyświetlane są polecenia związane z aktualnie używanym narzędziem, wybranym elementem lub panelem. Zwykle polecenia znajdujące się w menu kontekstowym są dostępne także w innej części przestrzeni roboczej, lecz skorzystanie z tego menu pozwala zaoszczędzić nieco czasu.

- 6 Aby wyświetlić menu kontekstowe, umieść kursor nad zawartością panelu lub oknem dokumentu. Następnie kliknij w tym miejscu prawym przyciskiem myszy.

Przykładowe menu kontekstowe, pokazane na rysunku obok, wyświetlane jest po kliknięciu prawym przyciskiem myszy pustego miejsca w obszarze roboczym projektu, bez żadnego aktywnego zaznaczenia.

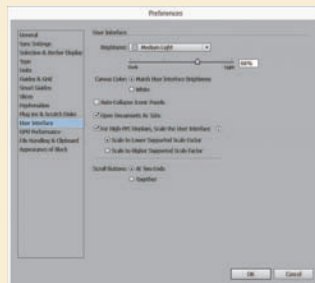


● **Uwaga:** Jeśli umieścisz kursor nad panelem lub paskiem tytułu panelu i klikniesz prawym przyciskiem myszy, to możesz zamknąć panel lub grupę paneli, korzystając z menu, które się wówczas pojawi.

## Dopasowanie jasności interfejsu użytkownika

Podobnie jak Adobe InDesign czy Adobe Photoshop, Illustrator umożliwia dopasowanie jasności interfejsu użytkownika. Jest to parametr preferencji, który pozwala na wybór jednego z czterech predefiniowanych poziomów jasności lub zdefiniowanie własnego.

Aby dostosować jasność interfejsu użytkownika, należy wydać polecenie *Edit/Preferences/User Interface* (Edycja/Preferencje/Interfejs użytkownika) w systemie Windows lub *Illustrator CC/Preferences/User Interface* (Illustrator CC/Preferencje/Interfejs użytkownika) w systemie Mac OS.



## Zmianianie widoku ilustracji

- **Wskazówka:** Obraz można też powiększyć za pomocą skrótu *Ctrl++* (Windows) lub *Command++* (Mac OS). W tym celu należy nacisnąć klawisze *Ctrl +* (Windows) lub *Command +* (Mac OS). Obraz można też zmniejszyć za pomocą skrótu *Ctrl+-* (Windows) lub *Command+-* (Mac OS). W tym celu należy nacisnąć klawisze *Ctrl -* (Windows) lub *Command -* (Mac OS).

Na pewnym etapie pracy z danym projektem zapewne będziesz potrzebował zmiany powiększenia wybranego fragmentu tego projektu oraz będziesz chciał się przemieszczać między przestrzeniami roboczymi. Powiększenie widoku ilustracji można zmieniać w bardzo szerokim zakresie — od 3,13% do 64 000% (tak, 64 tysięcy procent). Program Adobe Illustrator wyświetla informacje (w procentach) o tym, w jakim stopniu powiększony lub zmniejszony został podgląd projektowanej ilustracji, na pasku tytułowym (lub zakładce dokumentu), obok nazwy pliku oraz w polu znajdującym się w lewym dolnym rogu okna dokumentu.

W Illustratorze możemy zmieniać powiększenie na wiele sposobów — w kolejnych ćwiczeniach poznasz kilka z nich.

## Zastosowanie poleceń z menu View (Widok)

Aby powiększyć lub zmniejszyć widok ilustracji za pomocą poleceń menu *View* (Widok), można wykonać jedną z następujących czynności:

- wybrać polecenie *View/Zoom In* (Widok/Powiększ), aby powiększyć obraz ilustracji;
- wybrać polecenie *View/Zoom Out* (Widok/Zmniejsz), aby pomniejszyć obraz.

Za każdym razem, gdy wybierzesz jedno z poleceń służących do zmiany powiększenia, sposób wyświetlania ilustracji zostanie zmieniony zgodnie z kolejną wartością z listy predefiniowanych poziomów powiększenia. Predefiniowane poziomy powiększenia można obejrzeć w menu wyświetlanym po kliknięciu przycisku ze strzałką skierowaną w dół, znajdującym się w lewym dolnym rogu okna dokumentu. Przycisk ten znajduje się tuż obok pola zawierającego bieżący poziom powiększenia.

W menu *View* (Widok) znajdują się też polecenia umożliwiające dopasowanie podglądu ilustracji do rozmiarów aktywnego obszaru roboczego, dopasowanie

wszystkich obszarów roboczych do rozmiaru ekranu lub wyświetlenie ilustracji w naturalnej wielkości.

- 1 Wydadź polecenie *View/Fit Artboard in Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*).

Zważywszy, że cała przestrzeń projektu, łącznie ze strefą znajdującą się poza obszarem roboczym, może rozciągać się aż na 227 cali (ok. 5,5 m), w trakcie pracy możemy łatwo „stracić panowanie” nad poszczególnymi fragmentami ilustracji. W takiej sytuacji warto sięgnąć po polecenie *View/Fit Artboard in Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*) bądź też użyć skrótu klawiaturowego *Ctrl+0* (Windows) albo *Command+0* (Mac OS), aby szybko wyśrodkować ilustrację na ekranie.

- 2 Aby wyświetlić ilustrację w jej rzeczywistym rozmiarze, użyj poleceń *View/Actual Size* (*Widok/Naturalna wielkość*).

Ilustracja zostanie wyświetlona w powiększeniu wynoszącym 100%. Gdy wybrane zostanie takie właśnie powiększenie, od rzeczywistego rozmiaru ilustracji będzie zależało, jaka jej część będzie widoczna na ekranie.

- 3 Wybierz polecenie *View/Fit Artboard in Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*), zanim przystąpisz do kolejnego ćwiczenia.

► **Wskazówka:**  
Kolejny sposób na dopasowanie projektu do rozmiaru okna polega na dwukrotnym kliknięciu przycisku narzędzia *Hand* (*Rączka*).

► **Wskazówka:**  
Inny sposób błyskawicznego wyświetlenia projektu w powiększeniu 100% polega na dwukrotnym kliknięciu przycisku narzędzia *Zoom* (*Lupka*).

## Korzystanie z narzędzia Zoom (Lupka)

Widok ilustracji można powiększać i pomniejszać nie tylko za pomocą poleceń znajdujących się w menu *View* (*Widok*), lecz także przy użyciu narzędzia *Zoom* (*Lupka*) (🔍). Menu *View* (*Widok*) służy głównie do wybierania jednego z kilku predefiniowanych poziomów powiększenia.

- 1 Kliknij przycisk narzędzia *Zoom* (*Lupka*) (🔍) w panelu *Tools* (*Narzędzia*), aby je włączyć, a następnie przesuń kursor myszy nad okno dokumentu.

Zwróć uwagę, że pośrodku kursora narzędzia *Zoom* (*Lupka*) pojawi się znak plus (+).

- 2 Umieść kursor narzędzia *Zoom* (*Lupka*) ponad napisem „ResortCompany.com” i kliknij. Podgląd ilustracji zostanie powiększony.

Zauważ, że kliknięte miejsce znajduje się teraz pośrodku okna dokumentu.

- 3 Kliknij wspomniany tytuł jeszcze dwukrotnie, by bardziej powiększyć obraz. W środku powiększenia będzie się znajdował kliknięty przez Ciebie obszar.

- 4 Wskaż napis „ResortCompany.com” przy użyciu narzędzia *Zoom* (*Lupka*) oraz wciśnij i przytrzymaj klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS). Teraz w środku kursora narzędzia *Zoom* (*Lupka*) pojawi się znak minus (-). Nie zwalniając klawisza *Alt/Option*, kliknij dwukrotnie ilustrację, aby zmniejszyć jej widok.

Narzędzie *Zoom* (*Lupka*) pozwala też na zmianę powiększenia dokumentu poprzez przeciąganie. Jeśli komputer spełnia wymagania wydajności GPU i funkcja ta jest włączona, zmiana powiększenia jest domyślnie animowana.

- 5 Wydadź polecenie *View/Fit Artboard in Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*).



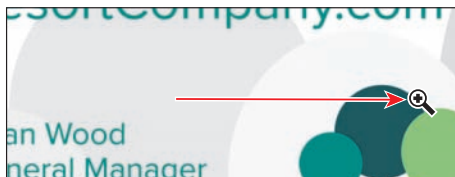


● **Uwaga:** Jeśli komputer *nie* spełnia wymagań wydajności GPU, należy włączyć narzędzie *Zoom (Lupka)* i obrysować obszar, który chcemy powiększyć, za pomocą ramki zaznaczenia w postaci przerywanej linii.

▶ **Wskazówka:** Jeśli komputer spełnia wymagania wydajności GPU, a funkcja ta jest włączona, to gdy klikniesz narzędziem *Zoom (Lupka)* i przez kilka sekund przytrzymasz przycisk myszy, obraz zostanie powiększony z efektem animacji.

● **Uwaga:** W niektórych wersjach systemu Mac OS skróty klawiaturowe ułatwiające obsługę narzędzia *Zoom (Lupka)* powodują włączenie narzędzi systemowych, takich jak Spotlight czy Finder. Jeśli wolisz użyć tych skrótów do obsługi programu Illustrator, to powinieneś wyłączyć je lub wprowadzić zmiany w ustawieniach systemowych Mac OS-a.

- 6 Upewnij się, że narzędzie *Zoom (Lupka)* nadal jest włączone, a następnie kliknij i przeciągnij kursor mniej więcej od środka obszaru roboczego w prawo, aby powiększyć obraz. Przeciągnij w lewo, aby go zmniejszyć.



- 7 Kliknij dwukrotnie przycisk narzędzia *Hand (Rączka)* (☞) w panelu *Tools (Narzędzia)*, żeby zmieścić całą ilustrację w oknie dokumentu.

Ponieważ narzędzie *Zoom (Lupka)* jest podczas edytowania rysunku używane niezmiernie często, warto nabrać nawyku tymczasowego włączania go przy użyciu skrótu klawiaturowego, bez potrzeby wyłączania narzędzia, z którego aktualnie korzystasz.

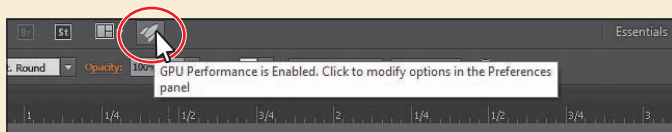
- Aby włączyć narzędzie *Zoom (Lupka)* przy użyciu klawiatury, należy wcisnąć klawisze *Ctrl+spacja* (Windows) lub *Command+spacja* (Mac OS).
- Aby zmniejszyć widok ilustracji, korzystając z klawiatury, wcisnij i przytrzymaj klawisze *Ctrl+Alt+spacja* (Windows) lub *Command+Option+spacja* (Mac OS).

## Wydajność GPU

Procesor graficzny (ang. *Graphics Processing Unit*, GPU), znajdujący się w kartach wideo i wchodzący w skład systemu wyświetlania, jest wyspecjalizowanym procesorem, który może szybko wykonywać polecenia w zakresie manipulowania obrazami i ich wyświetlania. Szybsze wykonywanie obliczeń z wykorzystaniem GPU pozwala uzyskać lepszą wydajność aplikacji służących do projektowania, tworzenia animacji i wideo.

Funkcja wydajności GPU w programie Illustrator oferuje tryb podglądu o nazwie *GPU Preview (Podgląd GPU)*, umożliwiający renderowanie ilustracji w tym programie przez procesor graficzny.

Funkcja ta jest dostępna na komputerach działających pod kontrolą systemu Windows, wyposażonych w kartę graficzną NVIDIA oraz na kompatybilnych komputerach Mac OS. Ta funkcja jest domyślnie włączona dla dokumentów RGB i CMYK, a związane z nią opcje są dostępne w ustawieniach za pośrednictwem ikony *GPU Performance (Wydajność GPU)* na pasku aplikacji.



Więcej informacji na temat wydajności GPU można znaleźć na stronie <https://helpx.adobe.com/illustrator/kb/gpu-performance-preview-improvements.html>.

## Przewijanie dokumentu

Do przewijania dokumentu służy narzędzie *Hand (Rączka)* (☞). Umożliwia ono przesuwanie dokumentu w sposób naśladujący przesuwanie kartki papieru leżącej na biurku. W kolejnym ćwiczeniu poznamy kilka sposobów używania narzędzia *Hand (Rączka)*.

- 1 Kliknij przycisk narzędzia *Hand (Rączka)* (☞), znajdujący się w panelu *Tools (Narzędzia)*, i przeciągnij kursorem w dół w oknie dokumentu. W trakcie przeciągnięcia ilustracja będzie się poruszać wraz z kursorem.

Podobnie jak w przypadku narzędzia powiększenia *Zoom (Lupka)* (🔍), narzędzie *Hand (Rączka)* również można włączyć za pomocą skrótu klawiaturowego, nie rezygnując z aktualnie używanego narzędzia do edycji projektu.

- 2 Włącz dowolne inne narzędzie z panelu *Tools (Narzędzia)*, oprócz narzędzia *Type (Tekst)* (T), i umieść kursor w oknie dokumentu. Wciśnij i przytrzymaj klawisz spacji, by chwilowo włączyć narzędzie *Hand (Rączka)* przy użyciu klawiatury, a następnie przeciągnij jego kursor tak, aby jak najlepiej umieścić ilustrację w oknie.

● **Uwaga:** Podczas wpisywania i edycji tekstu przy użyciu narzędzia *Type (Tekst)* (T) nie da się włączyć narzędzia *Hand (Rączka)* (☞) poprzez naciśnięcie spacji. Aby włączyć narzędzie *Hand (Rączka)*, gdy kursor znajduje się wewnątrz tekstu, wciśnij klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS).

## Dotykowa przestrzeń robocza

W programie Adobe Illustrator CC dostępna jest dotykowa przestrzeń robocza, zaprojektowana specjalnie z myślą o urządzeniach z interfejsem dotykowym, działających pod kontrolą systemu Windows 8 i Windows 10. Układ dotykowy ma bardziej uporządkowany interfejs, ułatwiający korzystanie z narzędzi i kontrolki przestrzeni roboczej za pomocą rysika lub palca.

Dotykowa przestrzeń robocza umożliwia tworzenie grafik logo, ikon, własnych napisów i czcionek, szablonów interfejsu użytkownika i wielu innych. Przestrzeń ta udostępnia w przestrzeni roboczej programu Illustrator tradycyjne szablony i krzywki. Kształty te mają postać skalowalnego, przesuwalnego konturu, który można obrysować, tworząc ulepszone krzywe.

Na wspieranym urządzeniu możemy się w dowolnym momencie przełączyć między przestrzenią dotykową a tradycyjną, która zawiera pełny zestaw narzędzi i kontrolki Illustratora. Więcej informacji na temat pracy na urządzeniach dotykowych w programie Illustrator można znaleźć w systemie pomocy tego programu — *Help/Illustrator Help (Pomoc/Pomoc programu Illustrator)*.

Korzystając z urządzeń dotykowych (urządzeń obsługiwanych bezpośrednio dotykaniem, czyli wyposażonych w ekran dotykowy, lub obsługiwanych pośrednio, czyli za pomocą gładzika w komputerach Mac, touchpadów czy obsługując się urządzeniem Wacom Intuos5), możemy też wykorzystywać standardowe gesty dotykowe (szczypanie i przesuwanie):

- Gest szczypania za pomocą dwóch palców (na przykład kciuka i palca wskazującego) umożliwia zmianę powiększenia.
- Umieszczenie dwóch palców na dokumencie i przesuwanie ich razem w jednym kierunku pozwala przesuwać dokument.
- Szybkie machnięcie palcami po powierzchni dotykowej pozwala nawigować między obszarami roboczymi.
- W trybie edycji obszaru roboczego za pomocą dwóch palców można obrócić go o 90°

## Oglądanie projektu

Dowolny dokument jest po otwarciu automatycznie wyświetlany w trybie *Preview* (*Podgląd*), który przedstawia wygląd tego dokumentu na wydruku. Illustrator oferuje inne sposoby przeglądania prac graficznych, na przykład w postaci konturów lub obrazu rastrowego.

W kolejnym ćwiczeniu poznasz różne metody przeglądania ilustracji i dowiesz się, jak je najlepiej wykorzystać.

### ► Wskazówka:

Możesz też się przełączać między obydwoma wymienionymi trybami, naciskając *Ctrl+Y* (Windows) lub *Command+Y* (Mac OS).

● **Uwaga:** W pewnych okolicznościach zmiana rodzaju podglądu może nie być widoczna na pierwszy rzut oka. Aby się upewnić, że projekt jest wyświetlany w pożądanym sposobie, spróbuj powiększyć go lub zmniejszyć przy użyciu poleceń, odpowiednio, *View/Zoom In* (*Widok/Powiększ*) i *View/Zoom Out* (*Widok/Zmniejsz*).

- 1 Wydadź polecenie *View/Fit Artboard in Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*).

Podczas pracy z bardzo rozbudowanymi, skomplikowanymi ilustracjami warto niekiedy zmienić ten sposób wyświetlania, zastępując go podglądem konturów obiektów zawartych w projekcie. Dzięki temu podgląd nie będzie musiał być aktualizowany za każdym razem, gdy wprowadzisz kosmetyczną zmianę w wyglądzie jednego z obiektów. Tryb *Outline* (*Kontur*), bo o nim tutaj mowa, może się przydać także podczas zaznaczania obiektów, o czym będziesz mógł się przekonać w trakcie lekcji 2. „Techniki zaznaczania ilustracji”.

- 2 Wydadź polecenie *View/Outline* (*Widok/Kontur*).

Na ekranie wyświetlone zostaną wówczas wyłącznie kontury obiektów. Podgląd ten może się przydać podczas wyszukiwania i zaznaczania obiektów, które są trudno dostępne lub niezbyt dobrze widoczne w trybie *Preview* (*Podgląd*).

- 3 Wydadź polecenie *View/GPU Preview* (*Widok/Podgląd GPU*) lub jeśli nie jest ono dostępne — *View/Preview on CPU* (*Widok/Wyświetl podgląd na CPU*), aby wyświetlić wszystkie atrybuty wyglądu poszczególnych obiektów.

- 4 Wydadź polecenie *View/Overprint Preview* (*Widok/Podgląd nadruku*), aby wyświetlić elementy i kształty przeznaczone do nadrukowania.

Przydaje się ono głównie specjalistom pracującym w branży poligraficznej, którzy muszą mieć możliwość przeanalizowania zależności między poszczególnymi farbami podczas drukowania.

- 5 Wydadź polecenie *View/Pixel Preview* (*Widok/Podgląd pikseli*).

Podgląd pikseli można wykorzystać do tego, aby zobaczyć, jak ilustracja będzie wyglądać po rasteryzacji (przekształceniu w obraz zbudowany z pikseli), gdy będzie oglądana na ekranie w przeglądarce WWW.



Widok (Podgląd)



Widok (Kontur)



Widok (Podgląd nadruku)



Widok (Podgląd pikseli)

- 6 Wydadź polecenie *View/Pixel Preview* (*Widok/Podgląd pikseli*), aby wyłączyć podgląd pikseli.

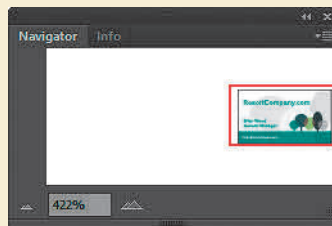
- 7 Wydadź polecenie *View/Fit Artboard in Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*), aby obejrzeć zawartość całego obszaru roboczego w oknie dokumentu. Nie zamykaj jeszcze dokumentu.

## Zmiana powiększenia i przesuwanie za pomocą panelu Navigator (Nawigator)

Panel *Navigator* (*Nawigator*) służy do przewijania dokumentu składającego się z pojedynczego obszaru roboczego lub wielu obszarów roboczych. Rozwiązanie to jest szczególnie wygodne w sytuacji, gdy chcemy zobaczyć w jednym oknie całą ilustrację, a edytować ją w drugim oknie, w powiększeniu. Panel *Navigator* (*Nawigator*) można otworzyć, wydając polecenie *Window/Navigator* (*Okno/Nawigator*). Jest to tak zwany panel pływający, który można swobodnie przesuwać w obrębie przestrzeni roboczej.

Panel *Navigator* (*Nawigator*) można wykorzystywać na kilka sposobów:

- Rozmiar czerwonej ramki w panelu *Navigator* (*Nawigator*), określanej jako *okno podglądu*, odpowiada obszarowi widocznemu w oknie dokumentu.
- Aby zmienić powiększenie ilustracji, wpisz wartość powiększenia lub kliknij ikonę symbolizującą „dużą górę”.
- Umieść kursor wewnątrz okna podglądu (wyznaczonego czerwoną ramką) w panelu *Navigator* (*Nawigator*). Gdy kursor przyjmie kształt dłoni (☞), przeciągnij go, aby przesunąć widok na inne części obszaru roboczego.



## Obsługa obszarów roboczych

Obszar roboczy w programie Adobe Illustrator reprezentuje całą przestrzeń, która może zawierać drukowany obraz (podobnie jak strony w programie Adobe InDesign). Illustrator umożliwia tworzenie wielu różnych obszarów roboczych w obrębie jednego projektu. Obszary te mogą ułatwiać uzyskanie projektu o odpowiednich wymiarach, tworzenie wielostronicowych dokumentów PDF, zbieranie i drukowanie w jednym dokumencie stron w różnym formacie (lub zawierających zupełnie inne ilustracje), tworzenie elementów składowych stron WWW, kadrów kluczowych na potrzeby materiałów wideo albo detali przeznaczonych do późniejszego wykorzystania w programie Adobe Flash® lub After Effects. Dzięki takiemu rozwiązaniu wspólne detale poszczególnych elementów można z łatwością wymieniać pomiędzy obszarami roboczymi i aktualizować, a na podstawie ukończonego projektu — utworzyć bądź wydrukować wielostronicowy dokument PDF.

W zależności od rozmiaru obszarów roboczych jeden dokument może zawierać do 100 takich obszarów. Liczbę obszarów roboczych można określić na samym początku, podczas tworzenia dokumentu, lecz nic nie stoi na przeszkodzie, by dodać, usunąć lub edytować je później, w czasie pracy nad projektem. Za chwilę dowiesz się, w jaki sposób skutecznie zarządzać dokumentem zawierającym wiele różnych obszarów roboczych.

- 1 Wydadź polecenie *File/Open* (*Plik/Otwórz*). Jeśli pojawi się panel, kliknij w nim przycisk *Open* (*Otwórz*). Możesz też ponownie wybrać polecenie *File/Open* (*Plik/Otwórz*). W oknie dialogowym *Open* (*Otwórz*) przejdź do folderu *Lesson01*, znajdującego się w folderze *Lessons* na dysku twardym komputera, i wybierz plik *L1\_start2.ai*. Kliknij *Open* (*Otwórz*), aby otworzyć ten plik.

● **Uwaga:** W czasie, gdy ta książka miała zostać przekazana do druku, do programu Illustrator dodano panel *Recent Files* (*Otwórz ostatnio używane pliki*), który pozwala na otwieranie plików w nowy sposób.

- 2 Wydadaj polecenie *View/Fit All in Window* (*Widok/Zmieść wszystko w oknie*), aby zmieścić wszystkie obszary robocze w oknie dokumentu. Jak zapewne zauważyłeś, obydwa obszary robocze zostały dopasowane do wielkości ekranu. Na jednym z nich znajduje się projekt broszury informacyjnej, a na drugim — awers pocztówki.



Obszary robocze utworzone w dokumencie mogą być ułożone w dowolny sposób i w dowolnym kierunku; nie ma też żadnych ograniczeń co do ich rozmiaru. Mogą nawet na siebie nachodzić. Przypuśćmy, że zamierzasz zaprojektować czterostronicową broszurę. Każda strona takiej broszury może być umieszczona w oddzielnym obszarze roboczym, wszystkie obszary robocze będą zatem miały tę samą orientację i wielkość. Równie dobrze można jednak ułożyć je jeden na drugim lub obok siebie — jak tylko uznasz za stosowne.

- 3 Włącz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) (☞) na pasku narzędzi i kliknij napis „GRAND OPENING CELEBRATION” w mniejszym obszarze roboczym z prawej strony, aby ten napis zaznaczyć.
- 4 Wydadaj polecenie *View/Fit Artboard in Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*).

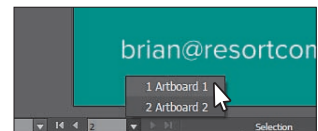
W ten sposób uaktywnisz obszar roboczy, w którym znajduje się zaznaczona grafika. Rozmiar bieżącego obszaru roboczego zostanie dopasowany do wielkości okna.



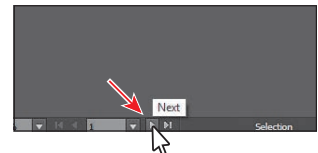
Numer bieżącego obszaru roboczego wyświetlany jest na liście *Artboard Navigation* (*Poruszanie się po obszarze roboczym*), znajdującej się w lewym dolnym rogu okna dokumentu.

● **Uwaga:** Szczegółowe informacje dotyczące pracy z obszarami roboczymi znajdziesz w lekcji 5. „Przekształcanie ilustracji”.

- 5 Wybierz opcję *1 Artboard 1* z listy *Artboard Navigation* (*Poruszanie się po obszarze roboczym*) w lewym dolnym rogu, aby wyświetlić broszurę w oknie dokumentu.
- 6 Wydadaj polecenie *View/Zoom Out* (*Widok/Zmniejsz*).



Zwróć uwagę na przyciski w postaci strzałek wyświetlone z prawej i z lewej strony listy *Artboard Navigation* (*Poruszanie się po obszarze roboczym*). Dzięki nim możesz się szybko przemieszczać do pierwszego (⏪), poprzedniego (⏩), następnego (⏴) i ostatniego (⏵) obszaru roboczego.



- 7 Kliknij przycisk *Next* (*Następny*) (⏴), aby wyświetlić następny obszar roboczy (*Artboard 2*) w oknie dokumentu.
- 8 Wydadaj polecenie *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*), aby usunąć zaznaczenie tekstu.

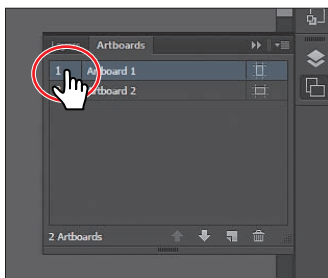
## Korzystanie z panelu Artboards (Obszary robocze)

Kolejna metoda przełączania obszarów roboczych polega na wykorzystaniu panelu *Artboards (Obszary robocze)*. Zapoznasz się z nią w następnym ćwiczeniu.

- 1 Wydadaj polecenie *Window/Artboards (Okno/Obszary robocze)*, aby wyświetlić zawartość panelu *Artboards (Obszary robocze)*, znajdującego się w prawej części ekranu.

W panelu *Artboards (Obszary robocze)* wyświetlona jest lista wszystkich obszarów roboczych wchodzących w skład projektu. Panel ten umożliwia przełączanie obszarów roboczych, zmianę ich nazwy, dodawanie lub usuwanie, edycję ustawień i wiele innych.

- 2 Kliknij dwukrotnie numer 1 z lewej strony napisu *Artboard 1* w panelu *Artboards (Obszary robocze)*, aby dopasować rozmiar pierwszego obszaru roboczego do okna dokumentu.
- 3 Kliknij dwukrotnie numer 2 z lewej strony napisu *Artboard 2* w panelu *Artboards (Obszary robocze)*, aby dopasować rozmiar mniejszego obszaru roboczego do okna dokumentu.



**Uwaga:** Dwukrotne kliknięcie nazwy obszaru roboczego w panelu *Artboards (Obszary robocze)* pozwala na zmianę jego nazwy. Natomiast kliknięcie ikony w postaci kratki (■) lub (■) znajdującej się z prawej strony nazwy obszaru roboczego umożliwia edycję tego obszaru.

Zwróć uwagę na to, że po dwukrotnym kliknięciu numeru obszaru roboczego zostanie on dopasowany do okna dokumentu.

- 4 Kliknij ikonę panelu *Artboards (Obszary robocze)* (■), znajdującą się w doku, aby zwinąć panel.

## Rozmieszczanie dokumentów

Niekiedy musimy mieć otwartych jednocześnie kilka dokumentów programu Illustrator. Po otwarciu kilku różnych projektów tego programu okna kolejnych dokumentów otwierane są w zakładkach. Domyślny sposób ich otwierania nie jest jednak jedynym — okna dokumentów można dowolnie układać i rozmieszczać na przykład w celu porównania dwóch różnych wersji tego samego projektu bądź przeniesienia różnych detali i obiektów graficznych pomiędzy tymi dokumentami. Dzięki funkcji *Arrange Documents (Ułóż dokumenty)* możesz błyskawicznie rozmieścić poszczególne okna na jeden z wielu predefiniowanych sposobów.

W programie Illustrator powinny być otwarte dwa projekty: *L1start\_1.ai* i *L1start\_2.ai*. Każdy z nich opatrzony jest własną zakładką, znajdującą się w górnej części okna dokumentu. Projekty te należą do pewnej grupy okien dokumentów. Grupy tego typu można tworzyć samodzielnie, na przykład w celu podzielenia wielu otwartych projektów na zestawy tematyczne.

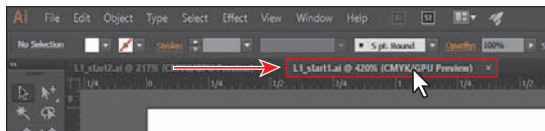
- 1 Kliknij zakładkę projektu *L1start\_1.ai*, aby wyświetlić ten projekt w oknie dokumentu.

● **Uwaga:** Podczas przeciągania staraj się przesuwać kursor myszy poziomo, w przeciwnym razie możesz przypadkowo odłączyć okno dokumentu od dotychczasowej grupy i utworzyć nową. Jeśli tak się stanie, wydaj polecenie *Window/Arrange/Consolidate All Windows (Okno/Ułóż/Konsolidacja wszystkich okien)*.

▶ **Wskazówka:** Przelączając się między otwartymi dokumentami, naciskając *Ctrl+F6* (następny dokument), *Ctrl+Shift+F6* (poprzedni dokument) w systemie Windows lub *Command+~* (następny dokument), *Command+Shift+~* (poprzedni dokument) w systemie Mac OS.

● **Uwaga:** W Twoim Illustratorze poszczególne okna dokumentów mogą zostać automatycznie ułożone w nieco inny sposób.

- 2 Kliknij i przeciągnij zakładkę projektu *L1start\_1.ai* w prawą stronę, za zakładkę dokumentu *L1start\_2.ai*. Zwolnij przycisk myszy, aby sprawdzić nowe ułożenie zakładek.



Przeciąganie zakładek dokumentów umożliwia zmianę ich kolejności. Możliwość tę docenią szczególnie ci użytkownicy programu Illustrator, którzy lubią posługiwać się skrótami klawiaturowymi, ułatwiającymi wyświetlanie kolejnego (lub poprzedniego) otwartego dokumentu. Dwa otwarte dokumenty zawierają różne warianty projektów reklamowych jednej firmy. W celu wyświetlenia ich wszystkich jednocześnie, na przykład w celu skopiowania logo, możesz ułożyć okna dokumentów w taki sposób, by znajdowały się obok siebie (ułożenie sąsiadujące) lub częściowo się nakładały (kaskada). Ułożenie *kaskadowe* można zastosować także w przypadku grup okien, co zostało szczegółowo omówione w dalszej części lekcji. W zależności od potrzeb okna ułożone *sąsiadująco* można dowolnie przemieszczać i zmieniać ich rozmiary.

Przećwicz układanie sąsiadujących okien na następującym przykładzie. W programie Illustrator wszystkie elementy aplikacji są rozmieszczone we wspólnym oknie, co pozwala traktować aplikację jako osobną jednostkę. Przesunięcie lub zmiana rozmiaru takiego „okna” spowoduje przemieszczenie jego zawartości w taki sposób, by poszczególne elementy interfejsu nie nakładały się na siebie.

Jeśli posiadasz system Mac OS i wolisz korzystać z tradycyjnego interfejsu, możesz wyłączyć ramkę aplikacji. W tym celu wydaj polecenie *Window/Application Frame (Okno/Ramka aplikacji)*.

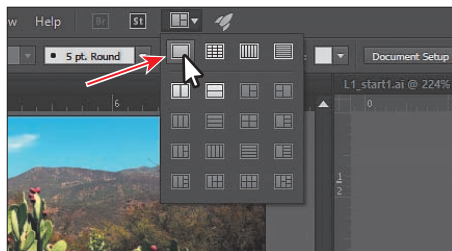
- 3 Wydaj polecenie *Window/Arrange/Tile (Okno/Ułóż/Sąsiadująco)*. Spowoduje to wyświetlenie obydwu projektów w oknach ułożonych obok siebie.
- 4 Kliknij w poszczególnych oknach dokumentu, aby je uaktywnić. Po uaktywnieniu wybranego okna można przystąpić do edycji znajdującego się w nim projektu. Wydaj polecenie *View/Fit Artboard in Window (Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie)* dla każdego z okien. Upewnij się, że w oknie dokumentu wyświetlony został 1. obszar roboczy każdego z projektów.



Po ułożeniu okien dokumentów obok siebie możesz przeciągnąć dzielące je krawędzie, aby zwiększyć lub zmniejszyć obszar ekranu, jaki został automatycznie przydzielony dla każdego z nich. Pomędzy ułożonymi w taki sposób oknami można wygodnie przenosić dowolnie wybrane obiekty.

W celu zmiany ułożenia okien możesz przeciągnąć ich zakładki. Znacznie szybsze i pewniejsze rozwiązanie polega na zastosowaniu specjalnego okna o nazwie *Arrange Documents (Ułóż dokumenty)*, które ułatwia układanie okien dokumentów w wielu różnych predefiniowanych konfiguracjach.

- 5 Kliknij przycisk *Arrange Documents (Ułóż dokumenty)* (☰), znajdujący się na pasku aplikacji, a następnie kliknij przycisk *Consolidate All (Konsoliduj wszystko)* (☐). Obydwa dokumenty zostaną wówczas otwarte w postaci zakładek.



- 6 Kliknij przycisk *Arrange Documents (Ułóż dokumenty)* (☰) na pasku aplikacji, aby ponownie otworzyć okno *Arrange Documents (Ułóż dokumenty)*, i kliknij przycisk *2-Up (2 na ekranie)* (☐).
- 7 Jeśli to konieczne, kliknij zakładkę okna *L1\_start1.ai*, aby je uaktywnić, a następnie kliknij przycisk z symbolem *X*, znajdujący się po prawej stronie tej zakładki, by zamknąć okno wraz z dokumentem *L1\_start1.ai*. Jeżeli na ekranie wyświetlone zostanie okno dialogowe zapytaniem, czy zapisać dokument, kliknij przycisk *No (Nie)* w systemie Windows lub *Don't Save (Nie)* w systemie Mac OS.
- 8 Wydadaj polecenie *File/Close (Plik/Zamknij)*, aby zamknąć dokument *L1\_start2.ai* bez zapisywania.

● **Uwaga:** W systemie Mac OS menu główne programu znajduje się nad paskiem aplikacji. Podobna sytuacja może mieć miejsce w systemie Windows. Jest to uzależnione od rozdzielczości ekranu.

► **Wskazówka:** Aby umieścić obydwie dokumenty w zakładkach tej samej grupy, możesz również wydać polecenie *Window/Arrange/Consolidate All Windows (Okno/Ułóż/Konsolidacja wszystkich okien)*.

## Wyszukiwanie zasobów dotyczących programu Illustrator

Szczegółowe, aktualizowane na bieżąco wskazówki i informacje na temat paneli, narzędzi i innych funkcji programu Illustrator znajdziesz na stronie internetowej firmy Adobe. Po wydaniu polecenia *Help/Illustrator Help (Pomoc/Pomoc programu Illustrator)* zostaniesz połączony z serwisem *Illustrator Help*, w którym znajdziesz rozbudowany system pomocy i dokumentację programu Illustrator, a także szereg łączy do ciekawych stron internetowych, przeznaczonych dla użytkowników tego programu. Serwis pomocy firmy Adobe skupia aktywnych użytkowników produktów Adobe, członków zespołów pracujących nad produktami Adobe, autorów i ekspertów. Znajdziesz tu najbardziej przydatne i aktualne informacje na temat produktów Adobe.

Po wydaniu polecenia *Help/Illustrator Help (Pomoc/Pomoc programu Illustrator)* możesz również pobrać dokument PDF zawierający najnowszą wersję instrukcji obsługi programu Illustrator. W tym celu kliknij odpowiednie dla swojej wersji łącze pobierania.

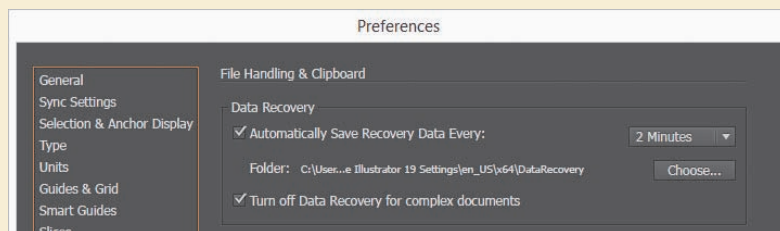


## Odzyskiwanie danych

Awaria programu Illustrator nie musi już wzbudzać obaw przed utratą pracy. Gdy program Illustrator zostanie ponownie uruchomiony po awarii, masz możliwość odzyskania plików, nad którymi pracowałeś, dzięki czemu nie utracisz efektów wielogodzinnej twórczości. Odzyskane pliki, które zostaną otwarte w programie, otrzymają w nazwie dopisek *[Recovered]* (*[Odzyskany]*).



We właściwościach programu można wyłączyć funkcję odzyskiwania danych, a także zmienić ustawienia dotyczące częstotliwości zapisywania danych odzyskiwania — *Edit/Preferences/File Handling & Clipboard* (*Edycja/Preferencje/Obsługa pliku i schowek*) w systemie Windows lub *Illustrator CC/Preferences/File Handling & Clipboard* (*Illustrator CC/Preferencje/Obsługa pliku i schowek*) w systemie Mac OS.



## Pytania kontrolne

- 1 Opisz co najmniej dwa sposoby zmieniania widoku dokumentu.
- 2 Podaj metody włączania narzędzi w programie Illustrator.
- 3 W jaki sposób można zapisać położenie paneli i ich widoczność?
- 4 Opisz trzy sposoby przeglądania obszarów roboczych.
- 5 Omów zalety samodzielnego zarządzania układem okien w programie Illustrator.

## Odpowiedzi

- 1 Można w tym celu skorzystać z menu *View (Widok)*, by za pomocą dostępnych w nim poleceń powiększyć lub zmniejszyć widok dokumentu albo też dopasować go do rozmiarów ekranu. Można również użyć narzędzia *Zoom (Lupka)* (🔍), którego przycisk znajduje się w panelu *Tools (Narzędzia)*. W celu zmiany powiększenia należy kliknąć wskazany fragment obrazu albo rozciągnąć nad dokumentem ramkę zaznaczenia, ustalając, który fragment obrazu ma być widoczny w oknie po powiększeniu. Powiększenie podglądu ilustracji można zmieniać także za pomocą skrótów klawiaturowych. Ponadto można również użyć panelu *Navigator (Nawigator)*, który pozwala przewijać ilustrację lub zmieniać powiększenie jej widoku bez dokonywania zmian w oknie dokumentu.
- 2 Aby włączyć dowolne narzędzie, należy kliknąć jego przycisk w panelu *Tools (Narzędzia)* lub zastosować odpowiedni skrót klawiaturowy. Na przykład wciśnięcie klawisza *V* pozwala włączyć narzędzie *Selection (Zaznaczenie)* (🖱️). Wybrane narzędzie pozostanie aktywne, dopóki nie zostanie zmienione na inne.
- 3 W celu zapisania położenia paneli i preferencji wyświetlania, czyli utworzenia niestandardowej przestrzeni roboczej, przystosowanej do wykonywania określonego rodzaju projektów, należy wydać polecenie *Window/Workspace/New Workspace (Okno/Prze-strzeń robocza/Nowa przestrzeń robocza)*.
- 4 Nawigacja między obszarami roboczymi w programie Illustrator odbywa się poprzez wybranie numeru obszaru roboczego z listy *Artboard Navigation (Poruszanie się po obszarze roboczym)*, znajdującej się w lewej dolnej części okna dokumentu. Umieszczone tuż obok niej przyciski *Next (Następny)*, *Previous (Poprzedni)*, *First (Pierwszy)* i *Last (Ostatni)* umożliwiają błyskawiczne przeglądanie całej sekwencji obszarów roboczych. Kolejnym sposobem jest dwukrotne kliknięcie numeru obszaru roboczego w panelu *Artboards (Obszary robocze)*. Ponadto można też skorzystać z panelu *Navigator (Nawigator)*, aby wyświetlić określony obszar roboczy za pomocą ramki zaznaczenia, którą można swobodnie przemieszczać.
- 5 Przy użyciu funkcji *Arrange Documents (Ułóż dokumenty)* można ułożyć okna sąsiadująco lub kaskadowo, także w grupach. Funkcja ta może być użyteczna podczas pracy ze złożonymi projektami, wymagającymi edytowania i porównywania wielu dokumentów programu Illustrator jednocześnie.

# SKOROWIDZ

## A

Adobe Bridge, 403  
Adobe Illustrator,  
*Patrz:* Illustrator  
Adobe Photoshop,  
*Patrz:* Photoshop  
Adobe Stock, 8  
akapit, 234

## B

biblioteka  
Creative Cloud, 5, 8, 378  
dodawanie zasobów, 378  
uaktualnianie, 382  
pędzli, 309, 315  
próbek, 192, 197  
symboli, 367, 368  
stylów graficznych, 354

## C

CMYK, 189, 410  
Color Picker, 190, 196, 197, 211  
czcionka, 23, 148  
Adobe Postscript, 229  
brakująca, 253  
kolor, 231  
OpenType, 229  
rodzina, 23, 226  
rozmiar, 23, 226, 230  
TrueType, 229  
Typekit, 23, 24, 226, 229, 230  
synchronizacja, 226, 253,  
336, 337  
w formacie SVG, 450

## D

dokument  
PDF, *Patrz:* format PDF  
podgląd  
GPU, 50  
nadruku, 50  
pikseli, 50  
powiększenie, *Patrz:*  
powiększenie  
Preview, 50, 66  
przewijanie, 49, 51  
rozieszczanie, 53, 54, 55  
kaskada, 54  
sąsiadujące, 54  
siatka, *Patrz:* siatka  
tekstowy, 223, 224  
tryb kolorów, 189  
tworzenie, 12, 78, 79  
ustawienia, 131

## E

Edit Colors, 204, 205, 209  
Edytuj kolory,  
*Patrz:* Edit Colors  
efekt, 362  
3D, 352  
Bryła obrotowa, *Patrz:*  
efekt 3D Revolve  
Extrude & Bevel, 352  
Obrót, *Patrz:*  
efekt 3D Rotate  
Revolve, 352  
Rotate, 352, 353  
Wyciągnięcie i fazowanie,  
*Patrz:* efekt 3D  
Extrude & Bevel

Dodaj cień, *Patrz:*  
efekt Drop Shadow  
dodawanie, 346  
Drop Shadow, 346, 350  
dynamiczny, 345  
edytowanie, 347  
Filter Gallery, 350, 351  
Free Distort, 141  
Galeria filtrów,  
*Patrz:* efekt Filter Gallery  
Offset Path, 349  
programu  
Illustrator,  
*Patrz:* efekt wektorowy  
Photoshop,  
*Patrz:* efekt rastrowy  
Przesunięcie ścieżki,  
*Patrz:* efekt Offset Path  
Pucker & Bloat, 139  
rastrowy, 345, 350  
tworzenie, 29  
Warp, 348  
wektorowy, 345  
Wkleśnięcie i wybrzuszenie,  
*Patrz:* efekt Pucker & Bloat  
Wypaczenie,  
*Patrz:* efekt Warp  
Zniekształcanie swobodne,  
*Patrz:* efekt Free Distort  
ekran dotykowy, 49, 145, 147  
elipsa, 86, *Patrz też:*  
narzędzie Ellipse

## F

filtr, *Patrz też:* efekt  
SVG, 345, 350

format  
AI, 106  
DOC, 223, 224  
GIF, 429  
JPEG, 21, 429  
PDF, 32, 148  
wielostronicowy, 148  
z warstwami, 148  
PDF/X, 148  
PNG, 429, 445  
RTF, 223, 224  
SVG, 7, 446  
czcionki, 450

## G

glif, 233  
GPU wydajność, 48  
gradient, 192, 277  
dostosowywanie  
wypełnienia, 281  
edytowanie, 278, 283  
liniowy, 277  
obrysu, 282  
obrysu, 282, 283  
promienisty, 277  
tworzenie, 285, 286,  
287, 288  
przezroczysty, 291  
tworzenie, 22, 285  
wielu obiektów  
jednocześnie, 290  
zapisywanie, 279  
grafika  
bitmapowa, 32,  
*Patrz też:* obraz rastrowy  
cięcie na plasterki, 432, 433  
edycja, 429  
na potrzeby internetu, 429, 434  
kod CSS, *Patrz:* styl CSS  
wektorowa, 32  
Graphics Processing Unit,  
*Patrz:* GPU  
gwiazda, 92,  
*Patrz też:* narzędzie Star

## I

Illustrator  
dokumentacja, 55  
pomoc, 55  
ustawienia  
domyślne, 2  
zapisywanie, 3  
interfejs użytkownika, 46

## J

jednostki, 133

## K

karta graficzna NVIDIA, 48  
kolor, 14, 188, 189, 190,  
*Patrz też:* panel Color,  
panel Swatches  
biblioteka, 192, 197  
dodatkowy, 197, 198  
dostosowywanie, 200  
edytowanie, 194  
globalny, 194  
grupa, 202  
edytowanie,  
*Patrz:* Edit Colors  
kopia, 193  
PANTONE, 197, 198, 199  
procesowy, 197  
tinta, 199, 200  
tryb  
CMYK, *Patrz:* CMYK  
RGB, *Patrz:* RGB  
tworzenie, 191  
wypełnienia,  
*Patrz:* wypełnienie kolor  
koło, 86, 87,  
*Patrz też:* narzędzie Ellipse  
kontrolka wypełnienia  
i obrysu, 38  
Krycie,  
*Patrz:* Opacity  
kształt  
aktywny, 7, 13  
edytowanie, 95

łączenie, 96  
przekształcenie  
w obszar tekstowy, 220  
tworzenie, 13, 17, 80, 94  
kursor, 153

## L

linia, 91  
krzywa, 157, 159, 160, 180,  
*Patrz też:* ścieżka  
zamiana w linię prostą,  
163  
pomocnicza, 132, 133  
blokowanie, 134  
inteligentna, 7, 61, 85,  
136, 156  
ukrywanie, 134  
wyrównania, 61  
prosta, 156, 181,  
*Patrz też:* ścieżka  
zamiana  
w linię krzywą, 163  
przerywana, 178  
strzałka, 179  
zakończenie, 179

## M

maska  
przezroczystości, 415  
edytowanie, 417  
przycinająca, 98, 99, 100, 412  
edytowanie, 413  
tworzenie, 29, 270  
z obiektu tekstowego, 414  
menu  
kontekstowe, 45  
panelu,  
*Patrz:* panel menu  
View, 46  
Widok, *Patrz:* menu View  
miarka, 132  
globalna, 132  
obszarów roboczych, 132  
punkt początkowy, 133, 134

## N

narzędzie, 34, 35

Aktywne wiadro z farbą,

*Patrz:* narzędzie

Live Paint Bucket

Anchor Point, 177

Artboard, 127, 128

Blend, 18, 294

Blob Brush, 328

łączenie ścieżek, 330

Curvature, 170

Direct Selection, 6, 35, 36,

60, 62, 64, 68, 107, 116,

117, 155, 159, 160, 174,

214, 221, 235, 313, 369

Elipsa, *Patrz:*

narzędzie Ellipse

Ellipse, 80, 81,

*Patrz też:* elipsa, koło

Eraser, 107, 111, 331

średnica, 112

Eyedropper, 21, 109

Flara, *Patrz:*

narzędzie Flare

Flare, 80

Free Transform, 19, 141, 145

na urządzeniach

z interfejsem

dotykowym, 147

Generator kształtów,

*Patrz:* narzędzie

Shape Builder

Gradient, 277, 280, 286,

287, 288

Group Selection, 72

Gumka,

*Patrz:* narzędzie Eraser

Gwiazda,

*Patrz:* narzędzie Star

Hand, 49

Join, 183

Knife, 107, 109

Kropła, *Patrz:* narzędzie

Blob Brush

Kropłomierz, *Patrz:*

narzędzie Eyedropper

Krzywizna,

*Patrz:* narzędzie Curvature

Line Segment, 91

Linia, *Patrz:* narzędzie

Line Segment

Live Paint Bucket, 212, 213

Lupka, *Patrz:*

narzędzie Zoom

Magic Wand, 64

Nożyczki, *Patrz:*

narzędzie Scissors

Nóż, *Patrz:* narzędzie Knife

Obracanie, *Patrz:*

narzędzie Rotate

obszaru roboczego,

*Patrz:* narzędzie Artboard

Odbijanie,

*Patrz:* narzędzie Reflect

Ołówek,

*Patrz:* narzędzie Pencil

Paintbrush, 26, 309, 310, 311

Pen, 153, 156, 157, 159,

160, 165

Pencil, 16, 180, 181

konfiguracja, 16, 180

Perspective Grid, 384, 385,

*Patrz też:* perspektywa

Perspective Selection, 384,

385, 390,

*Patrz też:* perspektywa

Pędzel, *Patrz:* narzędzie

Paintbrush

Pióro, *Patrz:* narzędzie Pen

Polygon, 88,

*Patrz też:* wielokąt

Połączenie,

*Patrz:* narzędzie Join

Prostokąt,

*Patrz:* narzędzie Rectangle

Przekształcanie swobodne,

*Patrz:* narzędzie

Free Transform

Punkt kontrolny, *Patrz:*

narzędzie Anchor Point

Rączka, *Patrz:*

narzędzie Hand

Rectangle, 13, 80, 81

Reflect, 138, 139

Rotate, 142, 143, 144

Rozpylanie symboli, *Patrz:*

narzędzie Symbol Sprayer

Różdżka, *Patrz:* narzędzie

Magic Wand

Scale, 137, 289

Scissors, 107

Selection, 60, 63

Shape Builder, 17, 107, 113

opcje, 114

Shaper, 6, 16, 19, 94, 95,

96, 118

Siatka perspektywy,

*Patrz:* narzędzie

Perspective Grid

Skalowanie, *Patrz:*

narzędzie Scale

Star, 80, 92

Symbol Scruncher, 377

Symbol Sprayer, 377

Szerokość, *Patrz:*

narzędzie Width

Ścinanie, *Patrz:*

narzędzie Rotate

Tekst, *Patrz:* narzędzie Type

Tekst dotykowy, *Patrz:*

narzędzie Touch Type

Touch Type, 237

Tworzenie przejść,

*Patrz:* narzędzie Blend

Type, 49, 219

Width, 107, 119, 120

Wielokąt, *Patrz:*

narzędzie Polygon

Zaznaczanie,

*Patrz:* narzędzie Selection

Zaznaczanie bezpośrednie,

*Patrz:* narzędzie

Direct Selection

Zaznaczanie grupowe, *Patrz:*

narzędzie Group Selection

Zaznaczanie perspektywy,  
*Patrz:* narzędzie  
Perspective Selection

Zbliżanie symboli,  
*Patrz:* narzędzie  
Symbol Scruncher

Zoom, 47, 48

## O

### obiekt

atrybut wyglądu, 338

- dodawanie, 341
- edytowanie, 339, 340
- zmiana kolejności, 344

blokowanie, 15, 74

cień, 346

edytowanie narzędziem  
Eraser, 331

grupowanie, 21, 70

- zagnieżdżone, 71

kluczowy, 67

kolejność, 257

kopiowanie atrybutów, 200

krawędź, 134

łączenie, 113

oblewanie tekstem, 242

obracanie, 140, 141, 142,  
142, 145

- środek obrotu, 144

obwiednia, 61, 134

- kolor, 61
- zerowanie, 142

odbijanie, 138, 139, 145

perspektywa,  
*Patrz:* perspektywa obiekt

pobieranie próbki  
formatowania, 21

pochylenie, 143

podobny, 65

położenie, 135, 136

przejsście, *Patrz:* przejście

przekształcanie, 19, 145

przenoszenie  
między warstwami, 258

rozmieszczanie, 69, 72,  
135, 136

skalowanie, 137, 145

- efektów, 362
- obrysu, 362

tekstowy, 235

ukrywanie, 74

wypełnienie, *Patrz:*  
wypełnienie

wyrównywanie, 25, 67

- do obiektu kluczowego, 67
- do siatki pikseli, 429,  
430, 431
- względem obszaru  
roboczego, 69

zaznaczanie, 60, 63, 65,  
*Patrz też:*  
narzędzie Selection  
pod spodem, 73

zniekształcanie, 139

### obraz

dołączony, 404, 419

- osadzanie, 421
- zastępowanie, 421

format, *Patrz:* format  
importowanie, 404

- kilku jednocześnie, 409
- próbkiwanie  
kolorystyki, 419
- Show Import Options, 406
- zmiana kolorystyki, 410
- z Photoshopa, 404

maskowanie, 412

- obiektem tekstowym, 414
- za pomocą kilku  
obiektów, 415

osadzanie, 406

osadzony, 404, 421

- cofanie osadzenia, 421
- zastępowanie, 421

rastrowy, 32, 111

- importowanie, 21
- wektoryzowanie, 22, 100,  
*Patrz też:* polecenie  
Image Trace

rozdzielczość, 405, 429

skalowanie, 405

obrys, 15, 90, 190, 338, 362

- dodatkowy, 341
- grubość, 26
- kolor, 15, 190, 231
- linia przerywana, 178
- szerokość, 119
- zamiana na obiekt, 121

obszar roboczy, 12, 53, 127

- dodawanie, 137
- edytowanie, 128
- kolejność, 130, 131
- nazwa, 129
- obsługa, 51
- opcje, 130, 131
- orientacja, 130
- przeciąganie, 147
- rozmiar, 51, 129
- usuwanie, 128

odstęp, 7

ołówek, 180, 181, 182,  
*Patrz też:* narzędzie Pencil  
konfiguracja, 16

Opacity, 269, 338

## P

pakiet, 424

panel, 33, 34, 40

- Akapit, *Patrz:*  
panel Paragraph
- Appearance, 139, 300, 338,  
339, 346, 347
- Artboards, 53, 127
- Biblioteki,  
*Patrz:* panel Libraries
- Brushes, 308

  - biblioteka, 309, 315
  - menu, 310

Character, 232

Character Styles, 5, 241, 242

Color, 191

Color Guide, 202

- panel
  - Color Themes, 203
  - Control, 14, 15, 33, 34, 38, 190, 230, 231, 232
  - Document Setup, 79
  - Image Trace, 22
  - Krycie, *Patrz:* Opacity
  - Opacity, *Patrz:* Opacity
  - opcje wyrównania, 25, 67
  - Ponowne kolorowanie kompozycji, *Patrz:* Recolor Artwork
  - przenoszenie, 39
  - Recolor Artwork, *Patrz:* Recolor Artwork
  - CSS Properties, 429, 437, 442
  - Glify, *Patrz:* glif, panel Glyphs
  - Glyphs, 233, *Patrz też:* glif
  - Gradient, 22, 277, 280, 282, 283, 285, 291, *Patrz też:* gradient
  - Graphic Styles, 354
  - Kolor, *Patrz:* panel Color
  - Layers, 252, 253, 254, 259, 260, 267, 270, 376, *Patrz też:* warstwa
  - Paste Remembers Layers, 265
  - Wklejanie pamięta warstwy, *Patrz:* panel Layers Paste Remembers Layers
  - Libraries, 378, 379, 380, 381, 404
  - Links, 419, 420
  - Łącza, *Patrz:* panel Links menu, 45
  - Motywy Color, *Patrz:* panel Color Themes
  - Narzędzia, *Patrz:* panel Tools
  - Navigator, 51
  - Nawigator, *Patrz:* panel Navigator
  - Obszary robocze, *Patrz:* panel Artboards
  - Odnajdywanie ścieżek, *Patrz:* panel Pathfinder
  - Paragraph, 232, 234
  - Paragraph Styles, 5, 240, *Patrz też:* styl akapitowy
  - Pathfinder, 107, 115, 116 tryb kształtu, 115
  - Pędzle, *Patrz:* panel Brushes
  - Próbki, *Patrz:* panel Swatches
  - Przekształcenia, *Patrz:* panel Transform
  - Sterowanie, *Patrz:* panel Control
  - Style akapitowe, *Patrz:* Paragraph Styles, styl akapitowy
  - Style grafiki, *Patrz:* panel Graphic Styles, styl graficzny
  - Style znakowe, *Patrz:* Character Styles, styl znakowy
  - Swatches, 5, 14, 192, 195, 196, 197, 198, *Patrz też:* kolor biblioteka, 192 Pokaż menu Rodzaje próbek, *Patrz:* panel Swatches Show Swatch Kinds Menu Show Swatch Kinds Menu, 279 wzorek, *Patrz:* wzorek
  - Symbole, *Patrz:* panel Symbols
  - Symbols, 27, 45, 367, *Patrz też:* symbol biblioteka, 367, 368 wygląd, 368
  - Tools, 34, 35, 36, 190 komponowanie, 38 przenoszenie, 37 układ, 35, 36, 37
  - Transform, 135
  - Typografia, *Patrz:* panel Character
  - Warstwy, *Patrz:* panel Layers
  - Właściwości CSS, *Patrz:* panel CSS Properties
  - Wygląd, *Patrz:* panel Appearance
  - Wzornik kolorów, *Patrz:* panel Color Guide zarządzanie, 40, 41, 42
- pasek
  - aplikacji, 33, 34
  - menu, 33
  - paneli, 33
  - stanu, 34
- pasmo elastyczne, 153
- perspektywa, 384
  - o dwóch punktach zbiegu, 384, 385
- obiekt
  - modyfikowanie, 390, 396
  - przesuwanie, 391, 393
  - rysowanie, 388
  - umieszczanie, 395
  - zaznaczanie, 390
- opcje, 387
- płaszczyzny przesuwania, 391, 395
- siatka, 384, 385
- tekst, 392
- pędzel, 26, 308, 309
  - artystyczny, 309, 315
  - edytowanie, 318
  - tworzenie, 316, 317
- kaligraficzny, 309
  - edytowanie, 313
- rozpraszający, 309
- usuwanie obrysu, 314
- z włosia, 309, 319, 320
  - edytowanie, 319
  - w pracy z tabletem graficznym, 322

ze wzorkiem, 309, 322, 326  
edytowanie, 326  
tworzenie, 323  
Photoshop, 403, 404  
pióro, 153, 156, 157, 159, 160,  
165, *Patrz też:* narzędzie Pen  
kursor, 135  
podgląd, 153  
podwarstwa, 259  
scalanie, 262  
tworzenie, 256  
polecenie  
Aktywne malowanie,  
*Patrz:* Live Paint  
Image Trace, 101, 102  
Join, 108, 183  
Live Paint, 212  
Obrys obrazu, *Patrz:*  
polecenie Image Trace,  
obraz rasteryzacja  
*Złącz, Patrz:* polecenie Join  
Ponowne kolorowanie  
kompozycji,  
*Patrz:* Recolor Artwork  
powiększanie, 8  
powiększenie, 46, 47, 51  
procesor graficzny, *Patrz:* GPU  
prostokąt  
zaokrąglony, 13, 82, 83  
próbka koloru, *Patrz:* kolor  
Próbnik kolorów,  
*Patrz:* Color Picker  
przejście, 18, 294  
modyfikowanie, 296  
opcje, 18, 297  
płynne kolorystycznie, 298  
rozwiniecie, 297  
ścieżka, 299  
z określoną  
liczbą kroków, 294  
przestrzeń robocza, 34  
dotykowa, 49  
resetowanie, 44  
zapisywanie, 44

przesuwanie, 8  
przewijanie, 8

## R

Recolor Artwork, 207, 209  
RGB, 189, 410  
Ruler, *Patrz:* miarka

## S

siatka  
dokumentu, 82  
perspektywy, 384, 385  
spad, 79  
styl  
akapitowy, 239, 240, 440  
CSS, 437, 440, 442  
eksportowanie, 445  
kopiowanie, 443  
graficzny, 335, 354, 355, 356,  
358, 442  
biblioteka, 354  
łączenie, 361  
modyfikowanie, 358  
modyfikowanie  
warstwy, 360  
tworzenie, 355, 356  
znakowy, 239, 241, 440  
symbol, 111, 367  
dynamiczny, 6, 370, 371  
edytowanie, 369, 377  
instancja, 367  
powielanie, 368  
przekształcanie, 368, 369  
przerywanie  
połączenia, 376  
opcje, 371  
powielanie, 373  
skalowanie  
9-plasterkowe, 371  
statyczny, 371  
tworzenie, 27, 372  
warstwy, 376  
zastępowanie, 373

## Ś

ścieżka, 62, *Patrz też:* linia  
edytowanie, 107, 155, 158,  
159, 160, 165, 170, 172,  
173, 180  
narzędziem Paintbrush,  
312  
łączenie, 108, 118, 183, 184  
narzędziem Blob Brush,  
330  
otwarta, 108  
punkt węzłowy, 16, 62  
dodawanie, 174  
gładki, 157, 170  
narożny, 154, 157, 170  
przekształcanie, 161,  
173, 176  
uchwyt, 159, 177  
ustawienia, 63  
usuwanie, 174  
wyrównywanie, 68  
zaznaczanie, 64, 155  
zaznaczony, 62  
wypełnienie, 153, *Patrz też:*  
wypełnienie  
zamknięta, 108, 158  
zaznaczanie, 154  
złożona, 117  
zmiana kształtu, 62

## T

tekst, 23, 111, 217  
akapit, *Patrz:* akapit  
akapitowy, 220  
zamiana na ozdobny, 222  
formatowanie, 226, 232  
glif, *Patrz:* glif  
importowanie, 223  
Leading, 232, 234  
łamy, 236  
modyfikowanie przy użyciu  
stylu graficznego, 358  
na ścieżce, 245, 246  
zamkniętej, 246



- tekst
- nadmiarowy, 224
  - oblewanie obiektu, 242
  - obszar tekstowy, 220
    - automatyczne
      - dostosowywanie
      - rozmiaru, 221
    - port wejściowy, 224
    - port wyjściowy, 224, 225
  - ozdobny, 219
    - zamiana na akapitowy, 222
  - perspektywa,
    - Patrz:* perspektywa tekst
  - przekształcenie
    - w kontury, 248
  - styl
    - akapitowy,
      - Patrz:* styl akapitowy
    - znakowy,
      - Patrz:* styl znakowy
  - Tracking, 233
  - Ustaw interlinię,
    - Patrz:* tekst Leading
  - Ustaw światło
    - dla wybranych znaków,
      - Patrz:* tekst Tracking
  - wątek, *Patrz:* wątek
  - zniekształcanie, 348, 349
    - przy użyciu obwiedni,
      - 243, 244
  - tinta, *Patrz:* kolor tinta
- tryb
- bezpieczny, 8
  - edycji, *Patrz:* tryb izolacji
  - edycji wzorku, 301
  - izolacji, 27, 70, 100
  - Kontur, *Patrz:* tryb Outline
  - Outline, 50, 66
  - Pixel Preview, 430
  - Podgląd pikseli,
    - Patrz:* tryb Pixel Preview
  - rysowania
    - Draw Behind, 98
    - Draw Inside, 98, 99
    - Draw Normal, 98
    - Rysuj normalnie,
      - Patrz:* tryb rysowania
      - Draw Normal
    - Rysuj wewnątrz,
      - Patrz:* tryb rysowania
      - Draw Inside
    - Rysuj z tyłu,
      - Patrz:* tryb rysowania
      - Draw Behind
- U**
- urządzenie z interfejsem
    - dotykowym, 49, 145, 147
- W**
- warstwa, 15, 252
    - atrybut wyglądu, 268, 345
    - kolejność, 257, 258, 266
- kolor, 256
- modyfikowanie przy użyciu
    - stylu graficznego, 360
  - nazwa, 15, 254
  - opcje, 255, 262
  - powielanie, 261
  - scalanie, 262
  - symbol, *Patrz:* symbol
    - warstwy
  - tworzenie, 254, 255
  - usuwanie, 254
  - wklejanie, 264
  - wskaźnik celu, 268, 269
  - wyświetlanie, 267
- wątek, 224, 225
- wielokąt, 88, *Patrz też:*
  - narzędzie Polygon
- wykres, 111
- wypełnienie, 338
  - dodatkowe, 341
  - gradientowe, *Patrz:* gradient
  - kolor, 14, 190, 231
  - wzorkiem, 300
- wzorek, 300, 303
  - edytowanie, 304
  - odstęp, 302
  - skalowanie, 304
  - tworzenie, 301
- Z**
- zalewkowanie



# PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



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

Zmień swoją stronę WWW  
w działający bankomat!

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

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

GRUPA WYDAWNICZA

 **Helion SA**

# Adobe Illustrator CC/CC PL OFICJALNY PODRĘCZNIK



W tym podręczniku znajdziesz:

- instrukcje pozwalające na szybkie zapoznanie się z programem Adobe Illustrator CC i praktycznie natychmiastowe rozpoczęcie pracy
- szczegółowe wskazówki, jak krok po kroku realizować projekty
- propozycje samodzielnych eksperymentów prowadzących do mistrzowskiego opanowania tajników Illustratora
- nowości w wydaniu 2015 — ulepszenia bibliotek CC, symbole dynamiczne, aktywne kształty i wiele innych

## Masz w rękach najlepszy podręcznik do nauki programu Adobe Illustrator CC!

Adobe Illustrator CC to popularny program wykorzystywany do edycji grafiki przeznaczonej do dokumentów drukowanych, projektów multimedialnych i sieci WWW. To doskonałe narzędzie umożliwia tworzenie profesjonalnych projektów zarówno artystom, jak i grafikom czy twórcom stron WWW. Zanim zaczniesz oceniać efekty swoich prac, poświęć czas na rzetelne opanowanie tego dość złożonego oprogramowania.

Książka, którą trzymasz w dłoniach, to oficjalny materiał szkoleniowy firmy Adobe. Podręcznik ten jest niezastąpionym źródłem wiedzy dla początkujących, ale też doświadczonych użytkowników programu Illustrator. Podane tu instrukcje, wskazówki i ćwiczenia pomogą Ci w opanowaniu zarówno najbardziej podstawowych, jak i wielu wyrafinowanych technik udostępnianych przez najnowszą wersję Illustratora CC (wersja 2015.1).

**Brian Wood** — webdeveloper, autor dziewięciu książek i licznych kursów z zakresu oprogramowania firmy Adobe. Pracował dla takich klientów jak Boeing, Starbucks czy Nintendo. Regularnie przemawia na konferencjach branżowych i pisze artykuły publikowane między innymi w SmashingMagazine.com, Peachpit.com, CreativePro.com i Adobe Inspire Magazine.

Odwiedź strony autora:

[youtube.com/askbrianwood.com](http://youtube.com/askbrianwood.com)  
[brianwoodtraining.com](http://brianwoodtraining.com)

**Helion**

księgarnia Internetowa

<http://helion.pl>

zamówienia telefoniczne



0 801 339900



0 601 339900

Informatyka w najlepszym wydaniu

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>

Sprawdź najnowsze promocje:  
• <http://helion.pl/promocje>  
Książki najchętniej czytane:  
• <http://helion.pl/bestsellery>  
Zamów informacje o nowościach:  
• <http://helion.pl/novosci>

ISBN 978-83-283-2484-8



9 788328 324848

cena: 79,00 zł

sięgnij po WIĘCEJ



KOD KORZYŚCI

ADOBE  
PRESS

