

WYDANIE II

GRAFIKA WEKTOROWA

SZKOLENIE PODSTAWOWE

VON GLITSCHKA

Tytuł oryginału: Vector Basic Training: A Systematic Creative Process
for Building Precision Vector Artwork (2nd Edition)

Tłumaczenie: Piotr Cieślak z wykorzystaniem fragmentów książki
„Grafika wektorowa. Szkolenie podstawowe” w tłumaczeniu Joanny Pasek

ISBN: 978-83-283-2412-1

Authorized translation from the English language edition, entitled: VECTOR BASIC TRAINING
A SYSTEMATIC CREATIVE PROCESS FOR BUILDING PRECISION VECTOR ARTWORK
Second Edition; ISBN 0134176731; by Von Glitschka; published by Pearson Education, Inc,
publishing as New Riders Publishing.
Copyright © 2016 by Glitschka Studios.

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.

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
WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres
<http://helion.pl/user/opinie/grawe2>
Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

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

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

SPIS TREŚCI



WSTĘP xi

**ROZDZIAŁ 1 KRÓTKA HISTORIA
KRZYWYCH BÉZIERA** 1

Strach przed matematyką 2

Kto wymyślił krzywe Béziera? 3

Co to jest krzywa Béziera? 6

PRZYKŁADY. Grafika wektorowa od kuchni 10

ROZDZIAŁ 2 NARZĘDZIA ARTYSTY 15

Miłość i nienawiść. 16

Najważniejsze narzędzia do tworzenia
kształtów wektorowych 17

Dostosuj środowisko pracy 25

Nie wynajduj koła na nowo 30

PRZYKŁADY. Rozbieramy projekt na części 36

**ROZDZIAŁ 3 METODY ANALOGOWE
W EPOCE CYFROWEJ** 43

Nie koncentruj się na narzędziach 44

Płacą mi za rysowanie 45

Praca koncepcyjna 46

Narzędzia analogowe. 46

Miniatury – zapomniana sztuka 47

Dopracowanie szkicu 51

Twórczy, lecz systematyczny 59

PRZYKŁADY. Znaczący nonsens 65

ROZDZIAŁ 4 PRZEJDŹMY DO PUNKTÓW 73

| | |
|--|----|
| Dobre punkty i dobra ścieżka. | 74 |
| Brzydkie punkty i brzydka ścieżka. | 76 |
| Złe punkty i zła ścieżka. | 77 |
| Dokładna kontrola | 78 |
| Dobry przykład | 82 |
| PRZYKŁADY. Wektorowy szkielec | 85 |

ROZDZIAŁ 5 ANALIZOWANIE KSZTAŁTÓW 89

| | |
|--|-----|
| Metoda Zegarowa. | 90 |
| Pozycjonowanie Punktów Podstawowych | 102 |
| Nie taki diabeł straszny | 110 |
| Ciągły postęp | 114 |
| PRZYKŁADY. Zegary są wszędzie | 115 |

ROZDZIAŁ 6 METODY BUDOWANIA OBIEKTÓW . . . 119

| | |
|--|-----|
| Punkt po punkcie | 121 |
| Budowanie z gotowych kształtów | 128 |
| Plug-in VectorScribe | 136 |
| E Pluribus Unum. | 140 |
| Symetria to Twój przyjaciel | 143 |
| Zdrowy proces twórczy | 149 |
| PRZYKŁADY. Łatwo i szybko | 150 |

ROZDZIAŁ 7 ODPOWIEDNI STYL 155

| | |
|--|-----|
| Graficzny kameleon. | 156 |
| PRZYKŁADY. Bierz wszystko albo nic. | 175 |



| | |
|--|------------|
| ROZDZIAŁ 8 BĄDŹ WŁASNYM DYREKTOREM ARTYSTYCZNYM | 177 |
| Świeżym okiem | 178 |
| Twój wewnętrzny dyrektor artystyczny | 181 |
| Unikaj wizualnego napięcia | 183 |
| Kreatywna jazda bez trzymanki. | 188 |
| PRZYKŁADY. Skacz, króliczku! | 189 |
| | |
| ROZDZIAŁ 9 PODSTAWOWE INFORMACJE O KOLOROWANIU I TWORZENIU DETALI. | 195 |
| Wpływ oświetlenia na kolor. | 196 |
| Hierarchia kolorów i detali. | 198 |
| Budowanie świateł i cieni | 200 |
| Zastosowanie wtapiających się w tło gradientów i trybów mieszania | 203 |
| Głębokie cienie i jaskrawe odbłaski | 207 |
| Urozmaicanie wybranych miejsc grafiki przy użyciu gradientów koncentrycznych i warstw | 209 |
| Inne efekty: blask zewnętrzny i wewnętrzny oraz rozmycie | 212 |
| PRZYKŁADY. Zastosowanie efektów do uszczegóławiania ilustracji. | 215 |
| | |
| ROZDZIAŁ 10 DOBRE NAWYKI | 221 |
| Teczki z bazgrołami | 223 |
| Warstwy są Twoimi przyjaciółmi | 226 |
| Kolory i nazewnictwo plików | 239 |
| Na tym kończymy | 241 |
| PRZYKŁADY. Moja lista przebojów | 242 |
| | |
| SKOROWIDZ | 253 |



ROZDZIAŁ 6.

Metody budowania obiektów

Przystępując do realizacji projektu, należy jasno sprecyzować zasady twórczego postępowania. Oznacza to między innymi wybranie takiej metody budowania obiektów, która nie tylko pozwoli Ci pracować efektywnie, ale też zagwarantuje dokładność otrzymanej grafiki.



W rozdziale 5., „Analizowanie kształtów”, omówione zostały dwie metody ułatwiające zapanowanie nad stworzonymi kształtami: Metoda Zegarowa (MZ) oraz Pozycjonowanie Punktów Podstawowych (PPP). W tym rozdziale dalej będziemy z nich korzystać, stosując jedną z technik budowania obiektów, które opracowałem: metodę punkt po punkcie. Jak wyjaśniłem w poprzednim rozdziale, MZ lokuje punkty w pobliżu ich miejsca zamieszkania, a PPP przypisuje im dokładny adres. Metoda punkt po punkcie zajmuje się tworzeniem struktury wektorowego obiektu na tej podstawie.

W tym rozdziale zapoznasz się też z metodą budowania grafiki z gotowych obiektów. Technika ta polega, jak łatwo zgadnąć, na tworzeniu kształtów (z wszystkimi punktami od razu rozmieszczonymi we właściwych miejscach) przy użyciu dobrze znanych narzędzi kształtów Illustratora.

W przypadku większości ilustracji wektorowych będziesz się posługiwał zarówno metodą punkt po punkcie, jak i używał gotowych kształtów. Te dwie metody współpracują ze sobą jak dwóch partnerów w spółce. Skąd masz wiedzieć, kiedy użyć której z nich? To zależy od charakteru kształtu, który chcesz utworzyć.

- Metody punkt po punkcie używaj wtedy, gdy tworzysz swobodne, organiczne kształty. Każda forma zawierająca skomplikowane krzywe Béziera powinna być tworzona w taki właśnie sposób (**RYSUNEK 6.1**).
- Metodą budowania z gotowych obiektów posłuż się w przypadku form o geometrycznej albo symbolicznej strukturze. Obiekty złożone z samych prostych kątów, oparte na kształcie kwadratu lub koła, to dobre kandydatury do zastosowania tej metody (**RYSUNEK 6.2**).

Warto zauważyć, że gdy przewidujesz użycie kwadratu lub koła w Twojej grafice, to możesz sobie darować

RYSUNEK 6.1. Ten projekt, zatytułowany „Street Goblins” („Uliczne gobliny”), opracowałem w celu naniesienia na deskorolkę. Płomień narysowałem przy użyciu metody punkt po punkcie, zaś oczy postaci zbudowałem z gotowych, eliptycznych kształtów



RYSUNEK 6.2. Tworząc ten zestaw ikon, polegałem w głównej mierze na gotowych obiektach. Tylko kilka elementów wymagało użycia metody punkt po punkcie

udoskonalanie tych form na szkicu. Gdy utworzysz je w programie wektorowym za pomocą przeznaczonych do tego narzędzi, i tak będą idealne.

Zanim przystąpisz do pracy, dobrze jest z góry ustalić, które części Twojego projektu powinny być rysowane punkt po punkcie, a które możesz utworzyć z gotowych obiektów. Im więcej wprawy nabierzesz w stosowaniu obu metod, tym łatwiej będzie Ci wybrać tę z nich, która lepiej sprawdzi się w przypadku danego kształtu.

W niemal wszystkich swoich ilustracjach używam obydwu metod. Potraktuj swój warsztat jak wino: umiejętność wybierania metody oraz biegłość w posługiwaniu się nią z czasem staną się coraz lepsze.

Punkt po punkcie

W rozdziale 4., „Przejdźmy do punktów”, opisałem dobre, brzydkie i złe punkty kontrolne ścieżek. Rozdział 5., „Analizowanie kształtów”, był poświęcony zagadnieniu ich rozmieszczania.



Zadaniem metody punkt po punkcie jest przekształcenie przybliżonych kształtów utworzonych z użyciem MZ i PPP w dopracowaną, finalną grafikę. Oto jak to działa.

Jeden punkt naraz

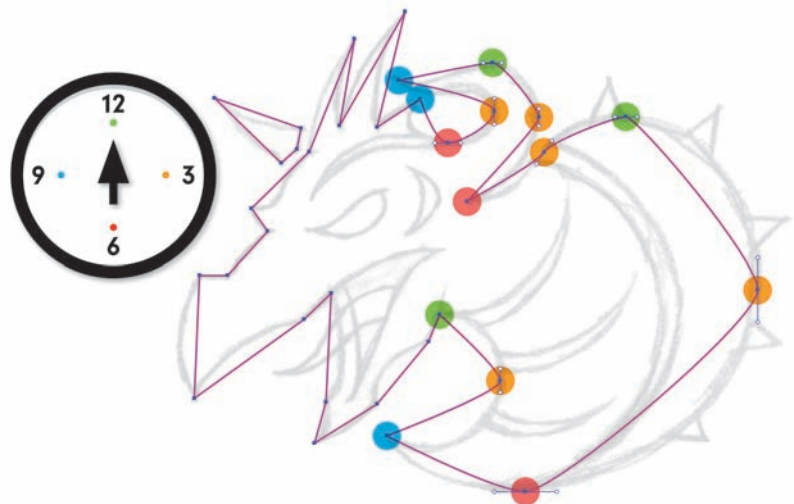
Jest bardzo ważne, by przy tworzeniu grafiki wektorowej zajmować się wszystkimi punktami po kolei. To fundamentalna zasada i z niej wywodłem nazwę tej metody – punkt po punkcie. To modus operandi większości

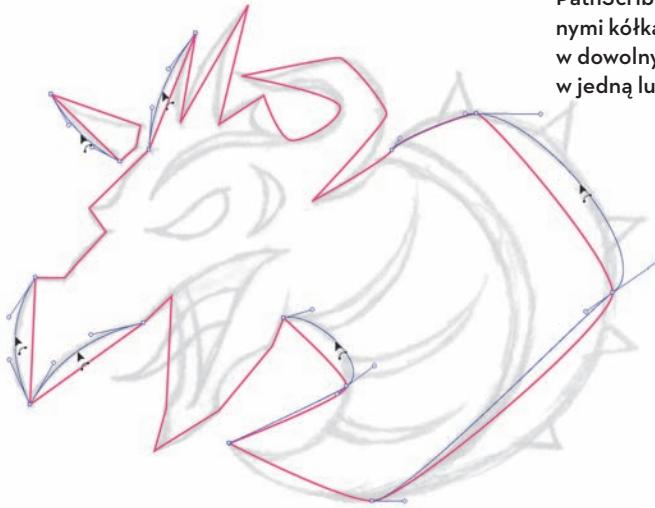
projektantów zajmujących się grafiką wektorową. Podzieliłem moją metodę na cztery etapy, aby ułatwić Ci jej optymalne wykorzystanie.

1. **Tworzenie przybliżonego konturu.** Korzystając z MZ i PPP, rozmieść punkty we właściwych miejscach, formując z grubsza kształt, którego potrzebujesz (**RYSUNEK 6.3**). Jeśli wiesz, że dany punkt ma być gładki, wyciągnij uchwyty krzywych Béziera na tyle daleko, by można było wygodnie po nie sięgnąć później (w punkcie 4.). Nie staraj się zbyt usilnie odwzorować kształtu z Twojego szkicu. Skoncentruj się za to na prawidłowym rozmieszczeniu punktów kontrolnych.
2. **Kształtowanie ścieżki.** Po rozmieszczeniu punktów kontrolnych oraz odpowiadających im ścieżek masz dwa wyjścia, jeśli chodzi o narzędzia do kształtowania tych ścieżek. Możesz użyć wbudowanego narzędzia Ilustratora o nazwie *Anchor Point (Punkt kontrolny)* albo narzędzia *PathScribe* (opisanego w rozdziale 2., „Narzędzia artysty”). Funkcjonalność obu jest podobna: umożliwiają one kliknięcie ścieżki w dowolnym miejscu (między dwoma wybranymi punktami kontrolnymi) i przeciągnięcie jej w celu uzyskania oczekiwanego kształtu (**RYSUNEK 6.4**). Narzędzia te pozwalają dopasować krzywe Béziera do konturów umieszczonego pod spodem szkicu (**RYSUNEK 6.5**). Nie przejmuj się, jeśli zaburzy to ułożenie uchwytów punktów gładkich; poprawisz to za chwilę, a przy okazji możesz jeszcze zwiększyć precyzję ich działania. W książce zostało wprowadzone pokazane tylko narzędzie *Anchor Point (Punkt kontrolny)*, ale jak już wcześniej wspominałem, ja wolę się posługiwać plug-inem firmy Astute Graphics.

RYSUNEK 6.3.

Rozmieść punkty kontrolne, korzystając z MZ i PPP, według wskazówek z rozdziału 5.





RYSUNEK 6.4. Ukształtuj wszystkie segmenty ścieżek za pomocą narzędzia *Anchor Point* (Punkt kontrolny) albo *PathScribe* (wyróżnionych tutaj zielonymi kółkami). Po prostu umieść kursor w dowolnym miejscu ścieżki i pociągnij w jedną lub w drugą stronę. Łatwizna!



RYSUNEK 6.5. W miarę kształtowania kolejnych segmentów możesz też zechcieć poprawić formę niektórych krzywych za pomocą uchwytów, tak by uzyskany kształt był bliższy Twoim zamierzeniom



3. **Wygladzanie punktów kontrolnych.** Teraz za pomocą narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) zaznacz te punkty kontrolne, które powinny być gładkie, z pominięciem narożnych (**RYSUNEK 6.6**). Gdy już wszystkie zaznaczysz, kliknij ostatni po prawej stronie przycisk w sekcji *Convert* (*Konwertuj*) panelu *Control* (*Sterowanie*), który nosi nazwę *Convert selected anchor points to smooth* (*Konwertuj zaznaczone punkty kontrolne do gładkich*) (**RYSUNEK 6.7**). Teraz możesz już przystąpić do wprowadzania ostatnich poprawek w Twojej grafice wektorowej. (Więcej informacji o punktach kontrolnych znajdziesz w rozdziale 4.).
4. **Udoskonalanie kształtów.** Teraz pora skupić się na krzywych Béziera i przy użyciu uchwytów punktów precyzyjnie wyregulować kształt ścieżek. Oglądając **RYSUNEK 6.8**, zwróć uwagę na równoległe ustawienie uchwytów korespondujących wierzchołków, zapewniające regularność tego kształtu. Zweryfikuj położenie punktów kontrolnych i wprowadź

RYSUNEK 6.6. Zaznacz wszystkie punkty, które powinny być gładkie (tu oznaczono je zielonymi kółkami)



RYSUNEK 6.7. Przekształć zaznaczone punkty (oznaczone pomarańczowymi kółkami) na gładkie przy użyciu przycisku *Convert selected anchor points to smooth* (*Konwertuj zaznaczone punkty kontrolne do gładkich*) w panelu *Control* (*Sterowanie*)



niezbędne poprawki w ich położeniu, aby uzyskać precyzyjny wektorowy kształt. (W razie potrzeby wróć do omówienia tematu PPP w rozdziale 5). Skonstruuj pozostałe kształty (**RYSUNEK 6.9**). **RYSUNEK 6.10** przedstawia końcowy efekt.

Przechodzenie przez te wszystkie cztery etapy może Ci się początkowo wydawać pracochłonne, jednak z czasem metody opisane w tej książce staną się Twoją drugą naturą. Kiedy już do nich przywykniesz, nie będziesz musiał się zastanawiać nad poszczególnymi etapami – będziesz je wykonywać odruchowo, w ramach zwykłego toku pracy. Jeśli będziesz tak regularnie postępował, wkrótce przekonasz się, że tempo Twojej pracy wzrosło, a jakość Twoich grafik się poprawiła.

Nie użalaj się więc nad sobą – bądź konsekwentny i przygotuj się na dodatkowy trud. Kiedy przywykniesz, przestanie to być obciążeniem. Zapewniam Cię, że nie będziesz żałował.



RYSUNEK 6.8. Nie spiesz się i dokładnie sprawdź PPP oraz położenia uchwytów wszystkich wierzchołków, upewniając się, że nie są nadmiernie wyciągnięte. Zadbaj o to, by wszystkim kształtom nadać elegancję formę, dokładnie dopasowaną do naszkicowanego rysunku



RYSUNEK 6.9. Zbuduj pozostałe kształty niezbędne do stworzenia Twojej grafiki. (Uwaga: niektóre dodane tu kształty, takie jak półksiężycy podkreślające formę szyi i linię kręgosłupa, zostały utworzone metodą budowania z gotowych obiektów, która zostanie opisana w dalszej części rozdziału)

RYSUNEK 6.10.

To finalna wersja tej wektorowej grafiki. Poniżej widzisz też parę innych awatarów, które zaprojektowałem do gry RPG. Użyłem tu MZ, PPP, metody punkt po punkcie oraz metody budowania z gotowych obiektów, którą opiszę później w tym rozdziale



Dobrze oceniaj odległość

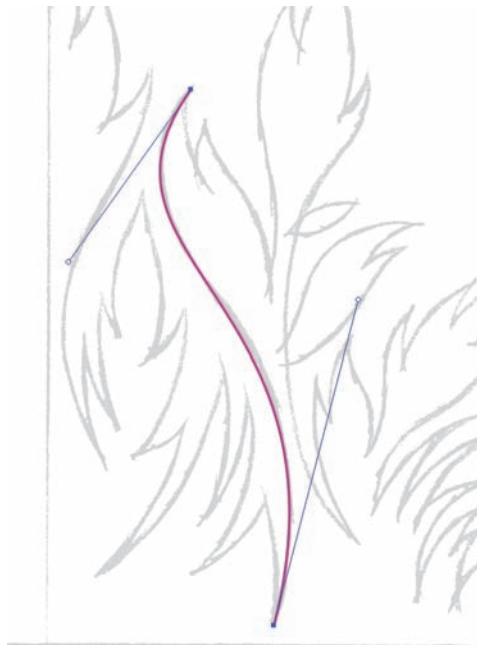
Podczas rysowania krzywych Béziera musisz oceniać długość zakrzywionej ścieżki i decydować, ile potrzebujesz punktów kontrolnych do jej dokładnego odwzorowania.

Dobranie właściwej liczby punktów oznacza, że powinno być ich wystarczająco dużo, by uzyskać dostateczną dokładność, ale nie tak wiele, by utrudnić sobie nadanie wektorowej ścieżce odpowiedniej formy. Wspominałem już o tym zagadnieniu w rozdziałach 4. i 5., ale ponieważ jest to podstawowa kwestia przy stosowaniu metody punkt po punkcie, teraz omówię je dokładnie.

RYSUNKI 6.11 – 6.13 pokazują, jak znaleźć złoty środek pomiędzy niewystarczającą a zbyt dużą liczbą punktów kontrolnych. Cały czas trzeba też pamiętać o MZ i PPP.



RYSUNEK 6.11. Aby uformować tę krzywą Béziera elegancko i dokładnie, użyłem czterech punktów kontrolnych



RYSUNEK 6.12. Podobne wygięcie krzywej Béziera mógłbym uzyskać, poprzestając na dwóch punktach, ale pod względem estetycznym byłoby to dyskusyjne, taka krzywa nie wygląda bowiem elegancko. Uchwyty punktów są wyciągnięte za daleko, co powoduje spłaszczenie pewnych fragmentów krzywej. Dbłość o szczegóły jest tym, co odróżnia profesjonalistów od amatorów. Profesjonalista poświęci czas na dokładne dopasowanie kształtu, amator machnie ręką i powie: „Dobrze, może być i tak”

RYSUNEK 6.13.

Finalny wektorowy kształt wykorzystanym w tym ornamencie



Budowanie z gotowych kształtów

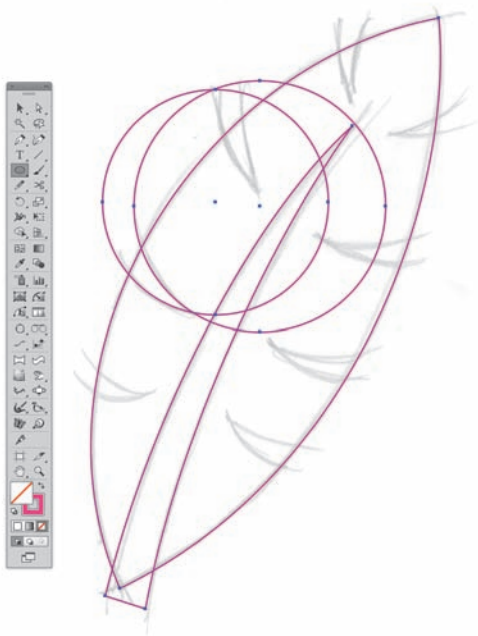


Tworzenie obiektu przy użyciu jednej ścieżki metodą punkt po punkcie nie zawsze jest praktyczne i efektywne pod względem czasochłonności.

Alternatywą jest wtedy metoda budowania z gotowych kształtów. To prosty i szybki sposób tworzenia grafiki w oparciu o kilka różnych narzędzi Illustratora: narzędzie *Rectangle* (*Prostokąt*, *M*), narzędzie *Ellipse* (*Elipsa*, *L*) oraz panel *Pathfinder* (*Odnajdywanie ścieżek*, *Shift+Ctrl+F9* lub *Shift+Command+F9*). Budowanie prostych elementów przy użyciu narzędzi kształtów przyspiesza pracę, bo narzędzia te tworzą całe ścieżki naraz, automatycznie rozmieszczając na nich potrzebne punkty kontrolne. Zapewniają one też większą dokładność niż ręczne rozmieszczanie poszczególnych punktów kontrolnych na ścieżkach, a potem regulowanie kształtu krzywych Béziera za pomocą uchwytów.

Korzystając z metody budowania z gotowych kształtów, narysujemy liść palmowy w trzech prostych krokach.

- 1. Podstawowe kształty wektorowe.** W przypadku prostych ilustracji, takich jak liść palmowy pokazany na **RYSUNKU 6.14**, wzorcowy szkic nie musi być precyzyjnie dopracowany. Stwórz bazowy kształt liścia, posługując się metodą punkt po punkcie, a potem zastosuj metodę budowania z gotowych kształtów: wcięcia w liściu wykonaj przy użyciu narzędzia



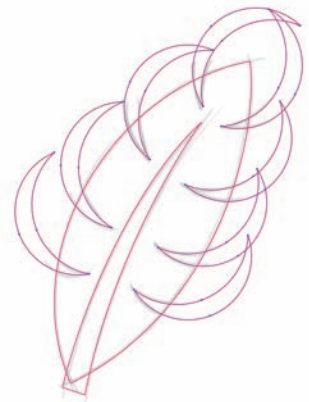
RYSUNEK 6.14. Użyj narzędzia Ellipse (Elipsa) do utworzenia dwóch okręgów, pasujących do kształtu wycięcia w palmowym liściu



RYSUNEK 6.15. Narzędzie Ellipse (Elipsa, L) w połączeniu z panelem Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek, Shift+Ctrl+F9 lub Shift+Command+F9) to prosty zestaw o wielkich możliwościach. Za ich pomocą możesz uzyskać wszystkie kształty potrzebne do uformowania wycięć w liściu

Ellipse (Elipsa, L). Aby to zrobić, narysuj dwa okręgi pasujące do konturów szkicu. (Więcej informacji o tym narzędziu znajdziesz w rozdziale 2.).

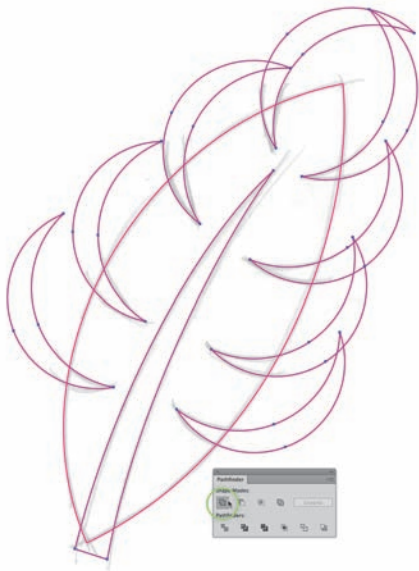
2. Panel *Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek) (Shift+Ctrl+F9 lub Shift+Command+F9).* Zaznacz dwa koła, które składają się na kształt wycięcia w liściu palmowym i w panelu *Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek)* kliknij przycisk *Minus Front (Odejmij wierzch)*, oznaczony na **RYSUNKU 6.15** zielonym kółkiem. Powstanie wtedy nowy kształt, uformowany poprzez przycięcie dolnego okręgu przez okrąg górny (podobnie jak wykrawa się ciastka przy użyciu foremki). Powiel otrzymany sierpowaty kształt i obróć jego kolejne kopie tak, by pasowały do pozostałych wycięć w liściu, jak na **RYSUNKU 6.16**. (Więcej informacji o narzędziu *Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek)* znajdziesz w rozdziale 2.).



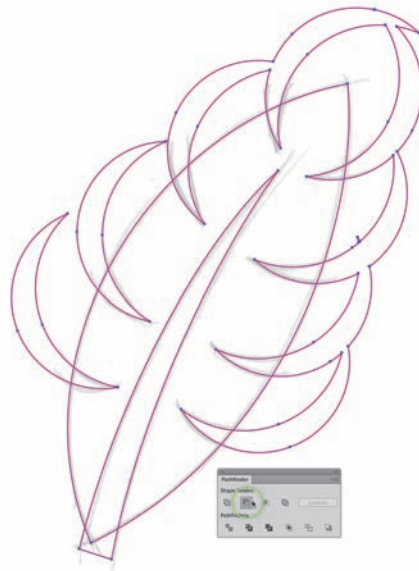
RYSUNEK 6.16. Powiel kształt wycięcia i obróć go, by utworzyć pozostałe wycięcia w liściu palmowym

3. Końcowe prace nad budowaniem kształtów. Gdy rozmieścisz na ekranie wszystkie potrzebne obiekty: obrys łodygi i obrysy wszystkich sierpowatych wcięć, zaznacz je (*Shift+V*), a potem kliknij przycisk *Unite* (*Połącz*) w panelu *Pathfinder* (*Odnajdywanie ścieżek*, *Shift+Ctrl+F9* lub *Shift+Command+F9*). (Zobacz **RYSUNKI 6.17 – 6.19**).

Liść palmowy jest elementem większej całości – projektu pokazanego na **RYSUNKU 6.20**. Projekt ten jest dobrym przykładem zastosowania zarówno metody punkt po punkcie, jak i metody budowania z gotowych obiektów.



RYSUNEK 6.17. Zaznacz kształty wszystkich wcięć oraz kształt łodygi, a potem kliknij przycisk *Unite* (*Połącz*) w panelu *Pathfinder* (*Odnajdywanie ścieżek*)



RYSUNEK 6.18. Zaznacz otrzymany wektorowy kształt oraz bazowy kształt liścia palmowego (*Shift+V*), a następnie kliknij oznaczony na rysunku zielonym kółkiem przycisk *Minus Front* (*Odejmij wierzch*) w panelu *Pathfinder* (*Odnajdywanie ścieżek*, *Shift+Ctrl+F9* lub *Shift+Command+F9*), aby uzyskać ostateczny kształt liścia, pokazany na rysunku 6.19



RYSUNEK 6.19. Gotowy kształt przedstawiający liść palmowy, utworzony metodą punkt po punkcie oraz metodą budowania z gotowych obiektów



RYSUNEK 6.20. Projekt „Tiki Lounge” („Salon Tiki”) z powtarzającymi się deseniami



Kiedy używać której metody?

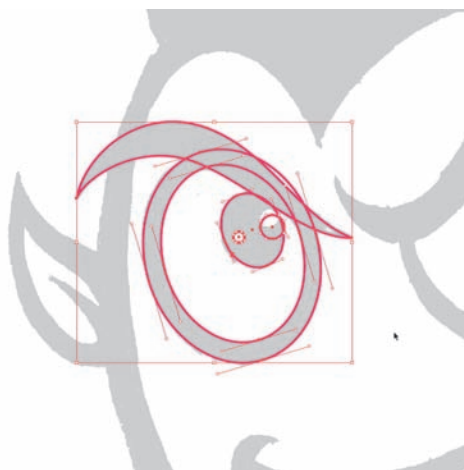
Decyzja, czy użyć metody punkt po punkcie, czy też budować z gotowych obiektów, zależy od rodzaju kształtu, jaki chcesz uzyskać. Bardzo rzadko się zdarza (niemal nigdy), by cały projekt można było wykonać tylko jedną z tych dwóch metod. Zazwyczaj będziesz zaczynał od tworzenia obrysów punkt po punkcie, a czasami podczas rysowania napotkasz elementy, których wygląd sam będzie narzucał zastosowanie metody budowania z gotowych obiektów.

Wszystko sprowadza się do analizowania kształtów, do budowania których przystępujesz. Gdy dojdiesz do wniosku, że łatwiej Ci będzie je uzyskać, jeśli użyjesz narzędzi do tworzenia gotowych obiektów, to tak właśnie powinieneś zrobić. W innych przypadkach pozostaniesz przy ręcznym rozmieszczaniu punktów i edycji krzywych za pomocą uchwytów. Przyjrzyjmy się innemu projektowi, którego wykonanie wymagało użycia obu metod (**RYSUNKI 6.21 – 6.26**).

RYSUNEK 6.21. Oto dokładny szkic postaci, który posłuży mi za wzorec przy tworzeniu kształtów wektorowych

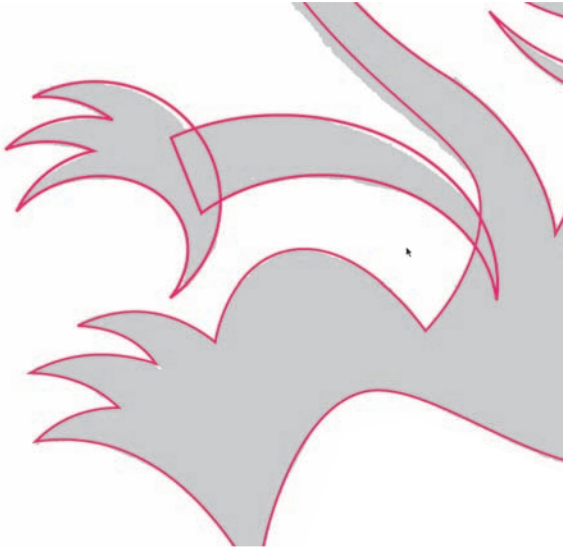


RYSUNEK 6.22. Ponieważ wcześniej dokładnie rozrysowałem wszystkie kształty, teraz wiem, jak je chcę utworzyć, i nie muszę tracić czasu na próby. Użyłem metody punkt po punkcie, by narysować brew, natomiast oczy uzyskałem, rysując kilka owalnych i kolistych kształtów narzędziem Ellipse (Elipsa, L). Brew wolałem narysować ręcznie, ponieważ ten kształt jest bardziej organiczny i trudno byłoby go uzyskać przy użyciu gotowych narzędzi. Natomiast oczy są okrągłe, w związku z czym łatwiej jest je utworzyć narzędziem Ellipse (Elipsa), niż ręcznie formując krzywe punkt po punkcie. Tego typu decyzje podejmuje się na bieżąco w trakcie pracy nad każdą grafiką w Illustratorze



RYSUNEK 6.23. Tu użyłem narzędzia Ellipse (Elipsa, L) do utworzenia kształtów odpowiadających łukom pazurków oraz ramienia postaci. Kształty te są raczej regularne niż organiczne, lepiej nadają się więc do zastosowania metody budowania z gotowych obiektów niż do ręcznego wstawiania kolejnych punktów. Korzystając z tych samych technik co w przypadku pracy nad liściem palmowym wcześniej w tym rozdziale (patrz rysunki 6.14 – 6.17), zaznaczałem utworzone elipsy parami i przycinałem je w sierpowate kształty za pomocą przycisku Minus Front (Odejmij wierzch) z panelu Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek, Shift+Ctrl+F9 lub Shift+Command+F9). Tak powstało całe ramię, które możesz obejrzeć na rysunku 6.24





RYSUNEK 6.24. Efekty stosowania metody budowania z obiektów



RYSUNEK 6.25. Na dalszym etapie prac znów stosowałem metody MZ i PPP (omówione w rozdziale 5.), by wyznaczyć jak najlepsze położenie punktów kontrolnych podczas rysowania ścieżek punkt po punkcie. Metodę budowania z gotowych obiektów wykorzystałem do utworzenia drugiej ręki postaci, jej zębów, skrzydła oraz języka, a także kącików ust i jednego z rogów. Wszystko inne zostało narysowane metodą punkt po punkcie

RYSUNEK 6.26. Gotowa grafika, wykorzystana przez agencję reklamową w hallo-weenowej promocji Fanta Phantom



Gdy nauczysz się korzystać równolegle z obu metod, poradzisz sobie z każdym kształtem. Nie pozwól, by skomplikowane grafiki Cię onieśmiały. Pojđź do nich z twórczą pewnością siebie, wiedząc, że z takim duetem metod umiesz sprostać każdemu wektorowemu wyzwaniu.

Kształty na stracenie

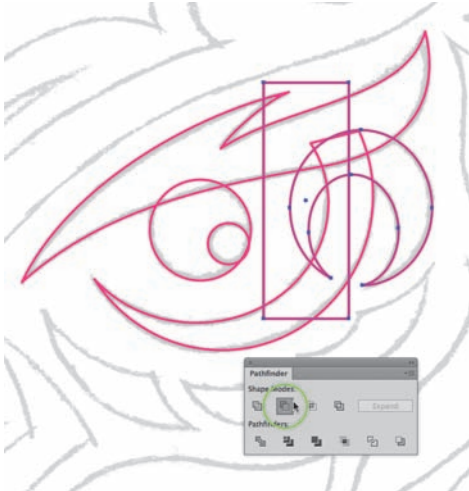
Korzystając z metody budowania z gotowych obiektów, często będziesz musiał tworzyć kształty tylko po to, by później użyć ich do nadania finalnej formy innym kształtom. Te przeznaczone na stracenie elementy są bardzo ważne, lecz nigdy nie stają się częścią właściwej grafiki (**RYSUNKI 6.27 – 6.31**).



RYSUNEK 6.27. Oko sowy na tej ilustracji w stylu tribal narysowałem za pomocą narzędzia Ellipse (Elipsa, L). Po zaznaczeniu dwóch owalnych kształtów kliknąłem (zaznaczony na tym rysunku na zielono) przycisk Minus Front (Odejmij wierzch) w panelu Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek, Shift+Ctrl+F9 lub Shift+Command+F9), aby uzyskać ostatni kształt potrzebny do stworzenia oka



RYSUNEK 6.28. Efektem opisanego procesu budowania kształtów był taki oto sierpowaty obiekt. Zależało mi na pozostawieniu większej części tego obiektu, ale jego fragment musiałem przyciąć – i w tym celu użyłem kształtu „na stracenie”



RYSUNEK 6.29. Narysowałem prostokąt, zaznaczyłem oba kształty, a potem kliknąłem oznaczony na rysunku na zielono przycisk Minus Front (Odejmij wierzch) w panelu Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek, Shift+Ctrl+F9 lub Shift+Command+F9)



RYSUNEK 6.30. Po usunięciu kształtu na stracenie otrzymałem gotowy obiekt wektorowy potrzebny do stworzenia ilustracji sowy. W takich projektach niejednokrotnie zdarza się, że operacje tego rodzaju wykonuję ze sto razy, by uzyskać oczekiwane efekty



RYСУNEK 6.31. Gotowa ilustracja sowy w stylu tribal. Więcej informacji na temat projektowania tego rodzaju obrazów znajdziesz w moim kursie ilustracji w stylu tribal pod adresem www.drawingvectorgraphics.com

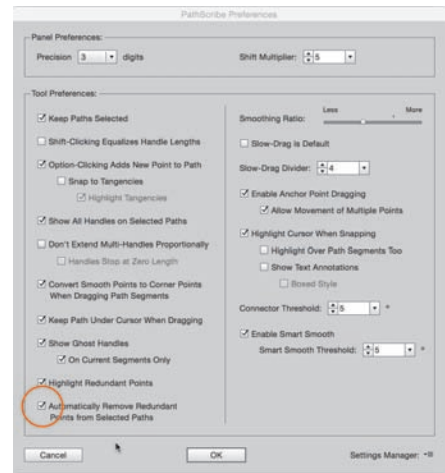
Plug-in VectorScribe

W rozdziale 2. przeczytałeś o plug-inie VectorScribe, który może stanowić nieocenioną pomoc przy tworzeniu grafiki wektorowej. Jest on też wyposażony w zaawansowane funkcje służące do edytowania i doskonalenia ilustracji.

Kształty uzyskane przy użyciu metody budowania z gotowych obiektów mogą niekiedy wymagać pewnych poprawek. Plug-in VectorScribe firmy Astute Graphics ułatwi Ci ich wprowadzenie.

Usuwanie nakładających się punktów

Jak wspomniałem w rozdziale 2., narzędzie *Pathfinder* (Odnajdywanie ścieżek) programu Adobe Illustrator ma pewną usterkę. Wynikowe ścieżki mogą zawierać nakładające się punkty. Punkty nakładają się w dosłownym tego słowa znaczeniu – jeden punkt dokładnie pokrywa się z drugim, po prostu „siedzi” na nim. Kształt, w którym występuje nakładanie się punktów, po zaznaczeniu wygląda całkiem normalnie, lecz przy dalszej edycji może powodować problemy.



RYSunek 6.32. Zaznacz kształt wektorowy albo całą ilustrację, jak na tym rysunku. W panelu narzędzia VectorScribe możesz sprawdzić, z ilu punktów kontrolnych składa się zaznaczony obiekt (informacja ta została wyróżniona pomarańczowym owalem po lewej stronie). Jeśli po prawej stronie widoczny jest wykrzyknik (na rysunku również oznaczony na pomarańczowo), to znak, że niektóre z tych punktów się pokrywają. Upewnij się, że analizowany obiekt jest nadal zaznaczony, i po prostu kliknij ten wykrzyknik. Liczba punktów podana w panelu natychmiast się zmniejszy, co dowodzi usunięcia zbędnych punktów z ilustracji. W tym konkretnym przypadku usunięte zostały cztery nadmiarowe punkty.

W ustawieniach plug-inu VectorScribe możesz włączyć funkcję automatycznego usuwania nadmiarowych punktów (oznaczoną tu pomarańczowym kółkiem). Ja wolę nie używać tej funkcji, bo raz na jakiś czas zdarza mi się celowo przyciągać rysowany kształt do punktów w celu zbudowania określonego obiektu

Plug-in VectorScribe wyposażony jest w funkcję o nazwie *Remove Redundant Points...*, której zadaniem jest usuwanie nadmiarowych, nakładających się na siebie punktów w całej ilustracji albo jej fragmencie. Przyjrzyjmy się, jak się tej funkcji używa (**RYSUNEK 6.32**).

Inteligentne usuwanie punktów

Niezależnie od tego, czy zbudujesz grafikę z gotowych obiektów, czy narysujesz ją punkt po punkcie, czasami na wektorowych ścieżkach pojawi się więcej punktów, niż potrzeba. Może się też zdarzyć tak, że po jakimś czasie uznasz, iż któryś z utworzonych wcześniej punktów (albo kilka) jest zbędny.

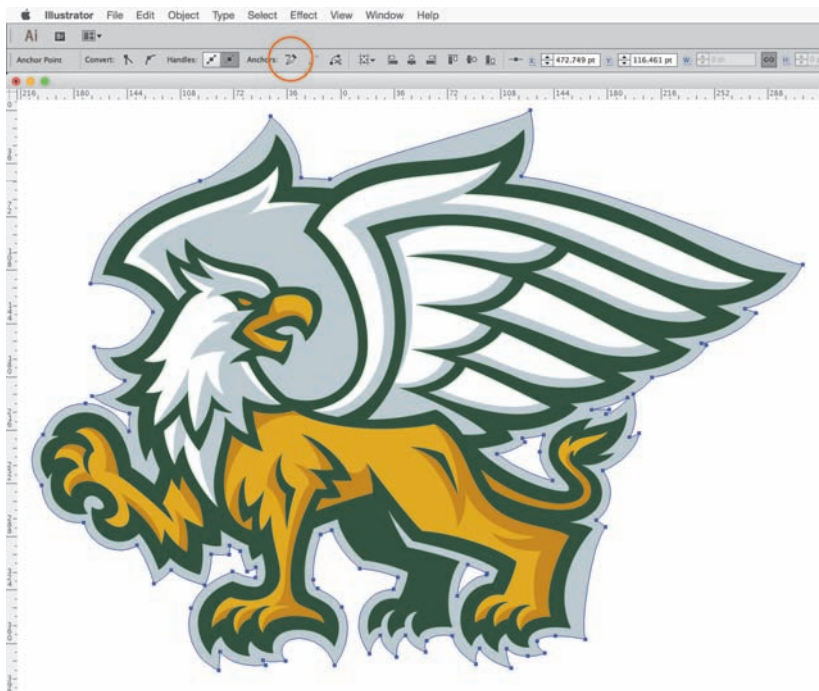
Aby usunąć ze ścieżki niepotrzebne punkty, a przy tym zachować jej kształt, najlepiej użyć funkcji *Smart Remove Point* dostępnej w plug-inie VectorScribe. Jest to prosta, ale przydatna funkcja, której brakuje Illustratorowi. Przyjrzyjmy się, na czym polega jej działanie (**RYSUNKI 6.33 – 6.35**).



RYSUNEK 6.33. Po utworzeniu szarego obrysu do tej ilustracji, przedstawiającej projekt szkolnej maskotki, i po przekształceniu tego obrysu na zwykły obiekt powstały dodatkowe punkty kontrolne. Aby je usunąć, po prostu zazaczyłem te spośród nich, które uznałem za zbędne (na rysunku są obrysowane pomarańczowymi kółkami), i kliknąłem przycisk *Smart Remove Point* w panelu VectorScribe (również zaznaczony na pomarańczowo)

**RYSUNEK 6.34.**

Zauważ, że pomimo usunięcia kilku punktów kontrolnych wektorowy obiekt zachował swój pierwotny kształt. To dlatego omawiana funkcja zawiera w nazwie określenie „Smart Remove”, czyli „inteligentne usuwanie”. Często posługuję się tą funkcją podczas pracy, a czasami korzystam z niej w tandemie z metodą Pozycjonowania Punktów Podstawowych, aby zoptymalizować i ulepszyć położenie punktów kontrolnych

**RYSUNEK 6.35.**

Próba usunięcia tych samych punktów kontrolnych przy użyciu przycisku Remove Selected Anchor Points (Usuń zaznaczone punkty kontrolne) w panelu Control (Sterowanie) – przycisk ten został tu oznaczony na pomarańczowo – zaburza pierwotny kształt projektu. Tu o „inteligencji” nie ma mowy. Przeciwnie, gdybym mógł je ocenić, wystawiłbym temu narzędziu pałę z minusem i wywalił z wektorowej szkoły

E Pluribus Unum

Fraza „*E Pluribus Unum*” w Stanach Zjednoczonych wybijana jest na monetach. To łacińskie wyrażenie oznacza „z wielości jedność”.

Świetnie pasuje to do procesu tworzenia kształtu wektorowego. Czy budujesz go z gotowych obiektów, czy rysujesz punkt po punkcie, będzie Ci o wiele łatwiej poradzić sobie ze skomplikowaną formą, jeśli rozbijesz ją na prostsze formy składowe. Na koniec połączysz wszystkie składowe kształty w jeden, finalny kształt.

Widziałeś już przykład użycia tej metody w rozdziale 3., „Metody analogowe w epoce cyfrowej”. Zastosowałem ją przy tworzeniu wielu grafik zamieszczonych w tej książce.

Dzielenie projektu na części

Każdy złożony projekt można podzielić na części składowe. Jest to szczególnie ważne w projektach typograficznych, gdzie indywidualnie zaprojektowane liternictwo trzeba odtworzyć w postaci wektorowej z wielką precyzją, zachowując spójny charakter wszystkich liter.

Spójność i precyzję o wiele łatwiej osiągnąć, gdy podzielimy grafikę na proste składniki. Możemy się wówczas zająć dokładnym opracowaniem każdego z nich z osobna.

Podczas analizowania projektu takiego jak pokazany na **RYSUNKACH 6.36** i **6.37** dzielię kształty na łatwiejsze do opanowania części (**RYSUNKI 6.38** i **6.39**). To pozwala mi zachować spójność poszczególnych kształtów. Na przykład szerokość części składających się na literę „H” w słowie „CHURCH” posłużyła mi jako wzorzec do oszacowania szerokości kilku innych liter, jak „B”, „U” i „R”. Gdybym każdą literę tworzył jako pojedynczy, ciągły kształt, to precyzyjne zaprojektowanie znaków z całą pewnością wymagałoby większego nakładu czasu i pracy (**RYSUNKI 6.40 – 6.41**).

Niezależnie od tego, czy elementy składowe utworzysz metodą budowania z obiektów, czy punkt po punkcie, dzielenie grafiki na mniejsze części ułatwi Ci osiągnięcie zamierzonego efektu.



RYSUNEK 6.36. Koncepcyjny szkic projektu logotypu



RYSUNEK 6.37. Dokładny, udoskonalony szkic, którego użyłem jako wzorca do budowania wektorowych kształtów w Illustratorze



RYSUNEK 6.38. Analiza kształtów poszczególnych liter i podzielenie ich na jeszcze drobniejsze części pozwoliły mi zbudować wektorowe znaki dokładniej i szybciej



RYSUNEK 6.39. Tu widzisz wszystkie kształty składowe, które złożyły się na projektowany logotyp. Aby uzyskać finalną wersję, połączyłem je w całość za pomocą panelu Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek, Shift+Ctrl+F9 lub Shift+Command+F9)

RYSUNEK 6.40. W miarę jak praca nad projektem posuwała się do przodu, dostrzegłem potrzebę wprowadzenia pewnych poprawek. Na tym rysunku widzisz naszkicowane kształty, które postanowiłem odjąć od kształtów liter bądź do nich dodać, by poprawić wygląd znaków. Więcej na ten temat napisałem w rozdziale 8., „Bądź własnym dyrektorem artystycznym”



RYSUNEK 6.41. Oto finalna wersja logotypu. Zauważ, że usunąłem ozdobniki z wnętrza obu liter „C”, aby poprawić czytelność napisu



Symetria to Twój przyjaciel

Oprócz metod rysowania punkt po punkcie oraz budowania z obiektów powinieneś dołączyć do swego repertuaru jeszcze jedną metodę, która w pewnych przypadkach naprawdę może przyspieszyć Twoją pracę – stosowanie odbić lustrzanych.



Gdy pracujesz nad symetryczną grafiką, to wystarczy, że zbudujesz jej półówkę (lewa górna część **RYSUNKU 6.42**). Potem możesz skopiować narysowane kształty i utworzyć ich lustrzane odbicie za pomocą narzędzia *Reflect* (*Odbijanie*).

Oto jak to przebiega:

1. Utwórz wektorowe kształty na bazie dokładnego szkicu. Zaznacz je wszystkie (*Shift+V*), jak w górnej lewej części rysunku 6.42.
2. Po zaznaczeniu kształtów włącz narzędzie *Reflect* (*Odbijanie*, *O*) i umieść je nad jednym z wierzchołków leżących na osi symetrii (na rysunku oznaczyłem wybrany wierzchołek czerwonym kółkiem). Z wciśniętym klawiszem *Shift* przeciągnij zaznaczoną grafikę na lewą stronę. W górnej prawej części rysunku 6.42 odwrócona grafika pokazana jest w zielonym kolorze.
3. Teraz, gdy na ekranie są już wszystkie potrzebne elementy, po prostu kolejno je zaznaczaj i klikaj przycisk *Unite* (*Połącz*), jeśli chcesz je połączyć, lub przycisk *Minus Front* (*Odejmij wierzch*), jeśli chcesz je odjąć od siebie, aż do uzyskania wektorowych kształtów potrzebnych do stworzenia finalnej grafiki (dolna lewa część rysunku 6.42).

Aby uzyskać symetryczną grafikę pokazaną po prawej stronie u dołu rysunku 6.42, użyłem wszystkich metod opisanych w tym rozdziale: rysowania punkt po punkcie, budowania z obiektów i odbicia lustrzanego. Im lepiej opanujesz sztukę łączenia różnych opisanych w tej książce metod tworzenia obiektów, tym bardziej wydajny stanie się Twój proces twórczy (**RYSUNKI 6.43 – 6.52**).



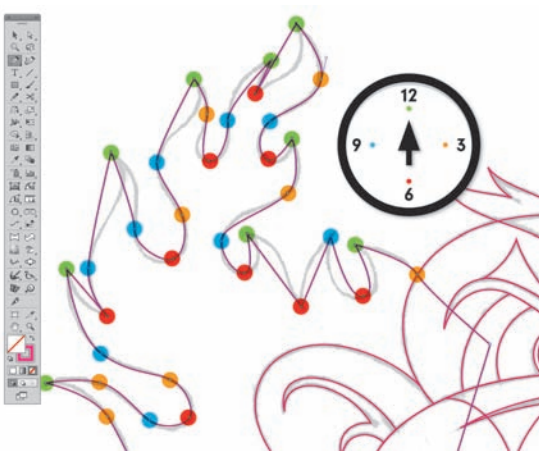
RYSUNEK 6.42. Zwykłe odbicie lustrzane daje świetne rezultaty przy tworzeniu grafik o symetrycznym charakterze



RYСУNEK 6.43. Szkic stworzony na potrzeby ilustracji złego klauna



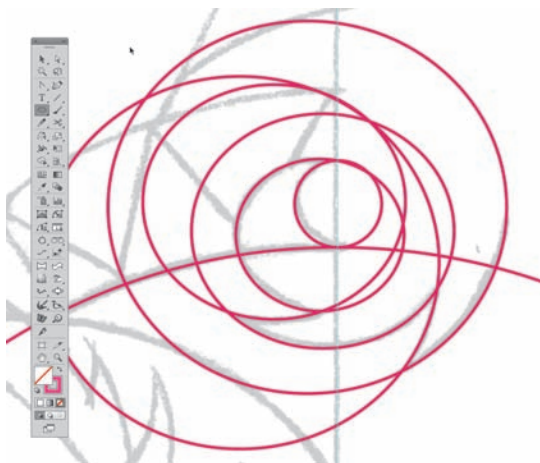
RYСУNEK 6.44. Tego dopracowanego szkicu użyłem jako wzorca do zbudowania wektorowych kształtów w Illustratorze. W przypadku tego rodzaju ilustracji zawsze warto dodać pewne niesymetryczne elementy, takie jak grzywka na czole klauna



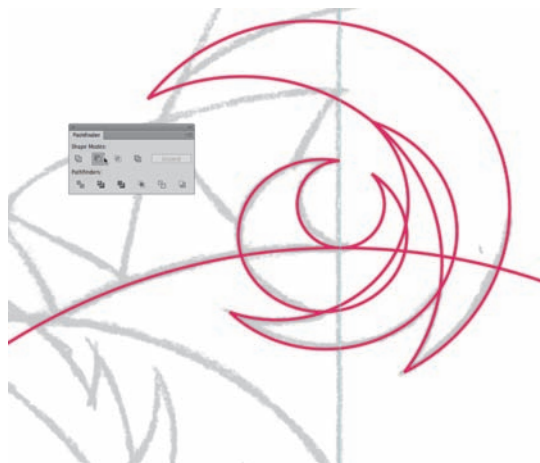
RYСУNEK 6.45. Stosując MZ i PPP (omówione w rozdziale 5.), ustaliłem położenie punktów kontrolnych i przystąpiłem do rysowania punkt po punkcie płomienistego kształtu włosów



RYСУNEK 6.46. Gotowy wektorowy obiekt precyzyjnie odzwierciedla kształt szkicu pod spodem. Postępując w ten sposób, narysowałem pozostałe wektorowe kształty

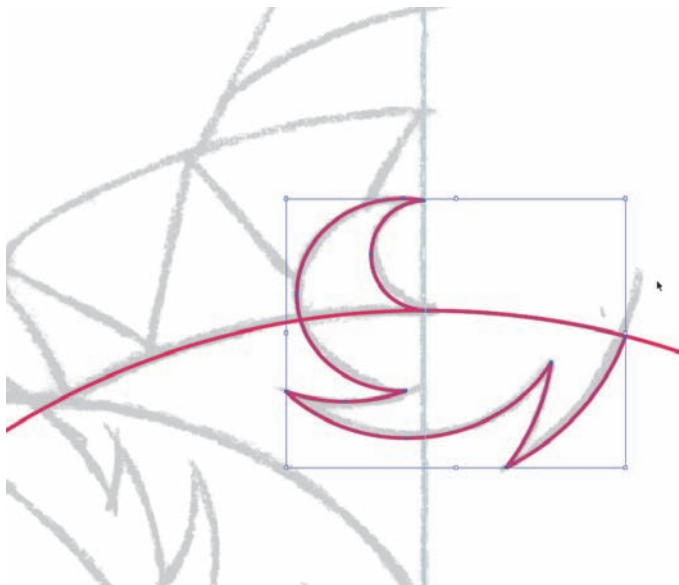


RYSUNEK 6.47. Tym razem posłużyłem się metodą budowania z gotowych obiektów i za pomocą narzędzia Ellipse (Elipsa, L) narysowałem sześć owalnych kształtów, aby skonstruować z nich zawinięty lok na czole

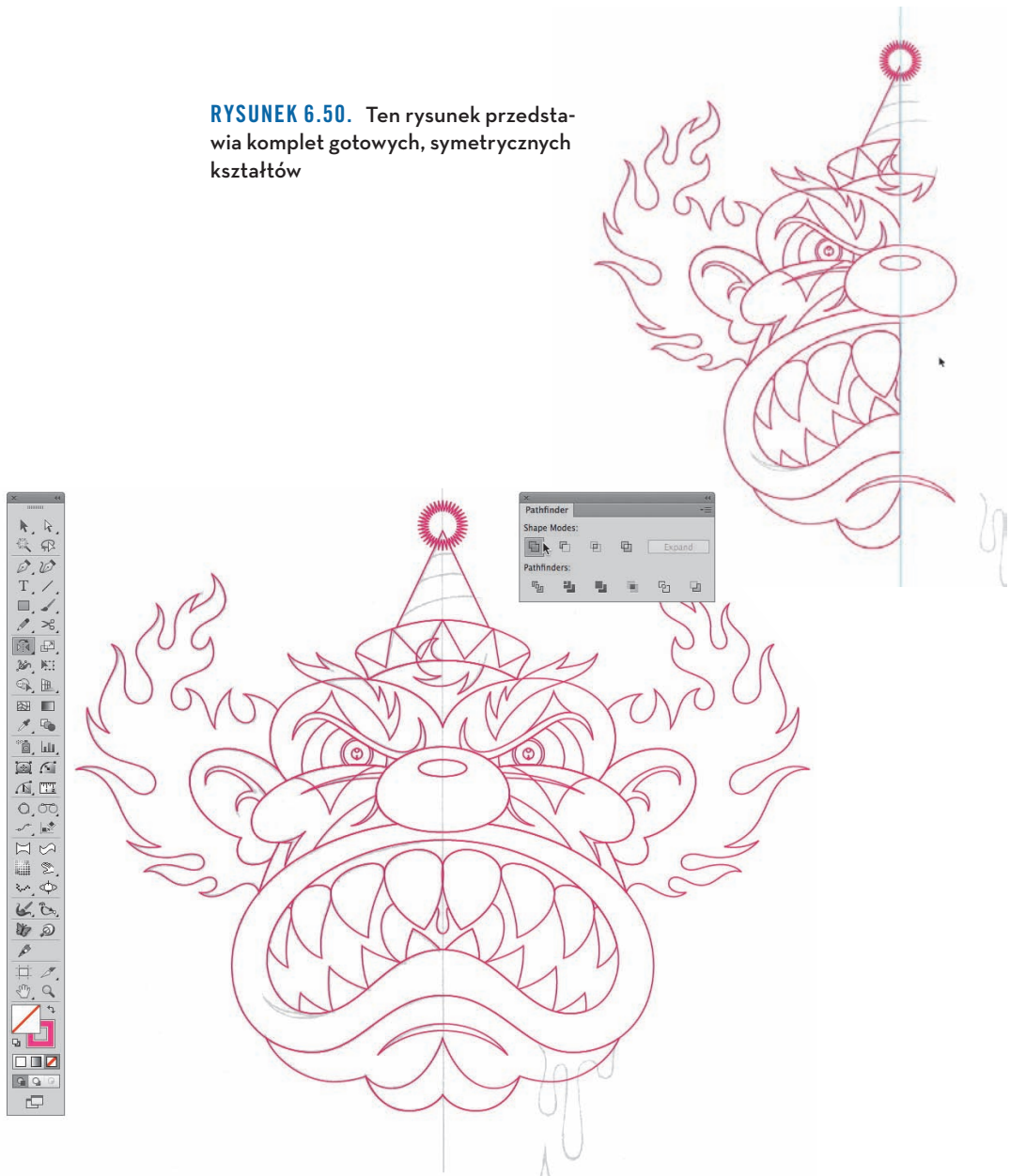


RYSUNEK 6.48. Następnie zazaczyłem różnorodne kształty i za pomocą przycisku Minus Front (Odejmij wierzch) w panelu Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek, Shift+Ctrl+F9 lub Shift+Command+F9) wyciąłem te fragmenty ścieżek, których nie potrzebuję w finalnej grafice. W ten sposób uzyskałem zakrzywiony kształt, który bardziej przypomina pasma włosów niż okręgi

RYSUNEK 6.49. Na dalszym etapie pracy zazaczyłem otrzymane kształty i połączyłem je za pomocą przycisku Unite (Połącz) w panelu Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek, Shift+Ctrl+F9 lub Shift+Command+F9). Kolejny kształt spisany na straty pozwolił mi uformować kosmyk włosów



RYSUNEK 6.50. Ten rysunek przedstawia komplet gotowych, symetrycznych kształtów



RYSUNEK 6.51. Sklonowałem wektorowe kształty (Ctrl+C lub Command+C, a potem Ctrl+F lub Command+F) i utworzyłem ich lustrzane odbicie za pomocą narzędzia Reflect (Odbijanie, O). Po wykonaniu odbicia zaznaczyłem parami odpowiadające sobie kształty i połączyłem je za pomocą przycisku Unite (Połącz) w panelu Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek, Shift+Ctrl+F9 lub Shift+Command+F9), aż udało mi się uzyskać wszystkie kształty potrzebne w tym projekcie. Na koniec usunąłem zbędne oraz pokrywające się punkty za pomocą plug-inu VectorScribe. (Wskaźniki dotyczące zastosowania plug-inu VectorScribe zostały podane wcześniej w tym rozdziale)



RYСУNEK 6.52. Zatytułowałem tę pracę „Tickles, the Evil Clown” („Tickles, potworny klaun”). Tickles zdobył kilka nagród przyznawanych w dziedzinie ilustracji, a wielkoformatowy wydruk znalazł się na wystawie w galerii New York Society of Illustrators

Zdrowy proces twórczy

W tym rozdziale omówiłem metody, które stosuję przy budowaniu obiektów, każdą z osobna. Potem pokazałem, jak łączę je ze sobą w trakcie pracy nad projektem, wcielając je w systematyczny, zorganizowany proces twórczy.

Jednak proces twórczy nie zawsze jest tak uporządkowany. Realizacja niejednego projektu wymaga wrócenia do wcześniejszych etapów postępowania. Dobry przykład takiego podejścia został pokazany na rysunkach 3.34 – 3.36. To samo będzie dziać się i w Twoich projektach, gdy zaczniesz stosować w praktyce opisane w tym rozdziale metody rysowania punkt po punkcie i budowania z gotowych obiektów.

Zdrowy proces twórczy powinien dawać się łatwo adaptować, być elastyczny, oryginalny i otwarty na wszelkie metody, które w danym momencie mogą się przysłużyć ulepszeniu finalnego rezultatu.



UWAGA

Czacha dymi

W plikach pomocniczych do tej książki znajdziesz dokument o nazwie *skullduggery.ai*, zawierający osiem podstawowych geometrycznych kształtów:

- 3 koła,
- 3 prostokąty,
- 1 kwadrat,
- 1 trójkąt.

Twoje zadanie polega na tym, by z ośmiu umieszczonych w tym pliku kształtów zbudować rysunek czaszki, stosując do tego metodę budowania z gotowych obiektów, omówioną w tym rozdziale. Kształty możesz proporcjonalnie skalować, ale nie możesz ich deformować ani pochylać.

Jak Ci poszło? Porównaj otrzymany rysunek wektorowy z proponowanym rozwiązaniem, które znajdziesz w tym samym folderze co wspomniany przed chwilą plik.



PRZYKŁADY.

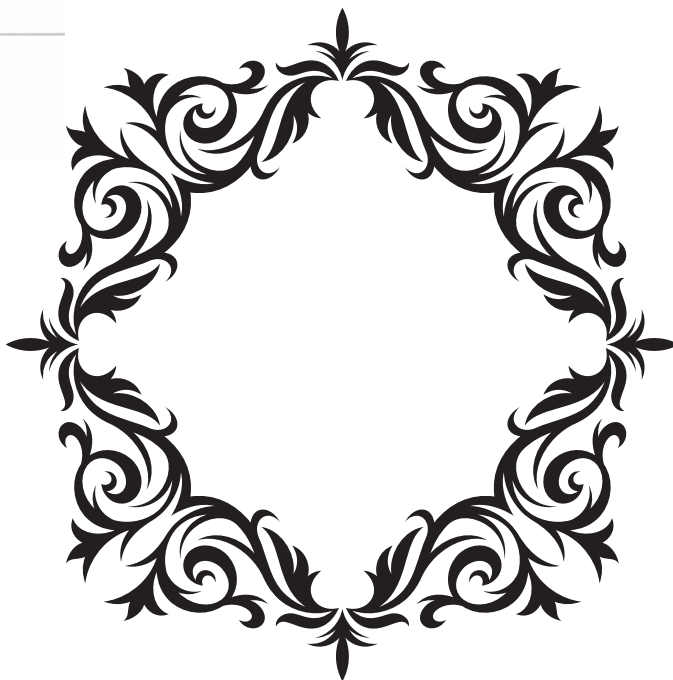
Łatwo i szybko

Jak już wspomniałem wcześniej w tym rozdziale, podzielenie grafiki na mniejsze, strawniejsze kawałki ogromnie ułatwia proces nadawania jej finalnego kształtu, jak również skraca czas jej wykonania. Im bardziej złożona grafika, tym prawdziwsze jest to twierdzenie.

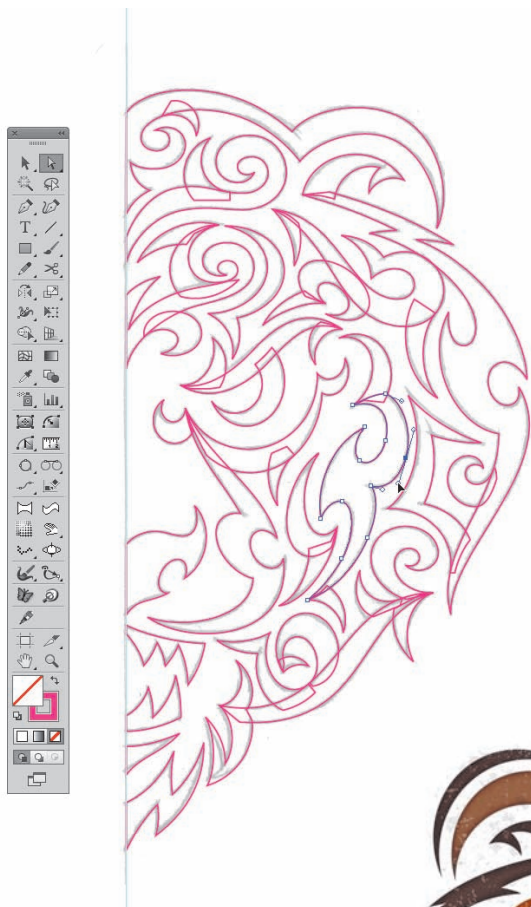


W tej sekcji przedstawiłem parę moich bardziej złożonych projektów, tak byś mógł się przyrzyć, w jaki sposób dokonałem ich podziału (**RYSUNKI 6.53 – 6.58**).

RYSUNEK 6.53. Pracując nad tym ornamentem, rozdzieliłem go na pojedyncze gałązki. Na koniec scalałem narysowane kształty za pomocą panelu Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek), uzyskując jedną rozbudowaną ścieżkę



RYSUNEK 6.54. Za pomocą narzędzia Reflect (Odbijanie, O) odbiłem ornament w poziomie, a potem raz jeszcze całość w pionie, aby uzyskać kompletny motyw w formie ramki

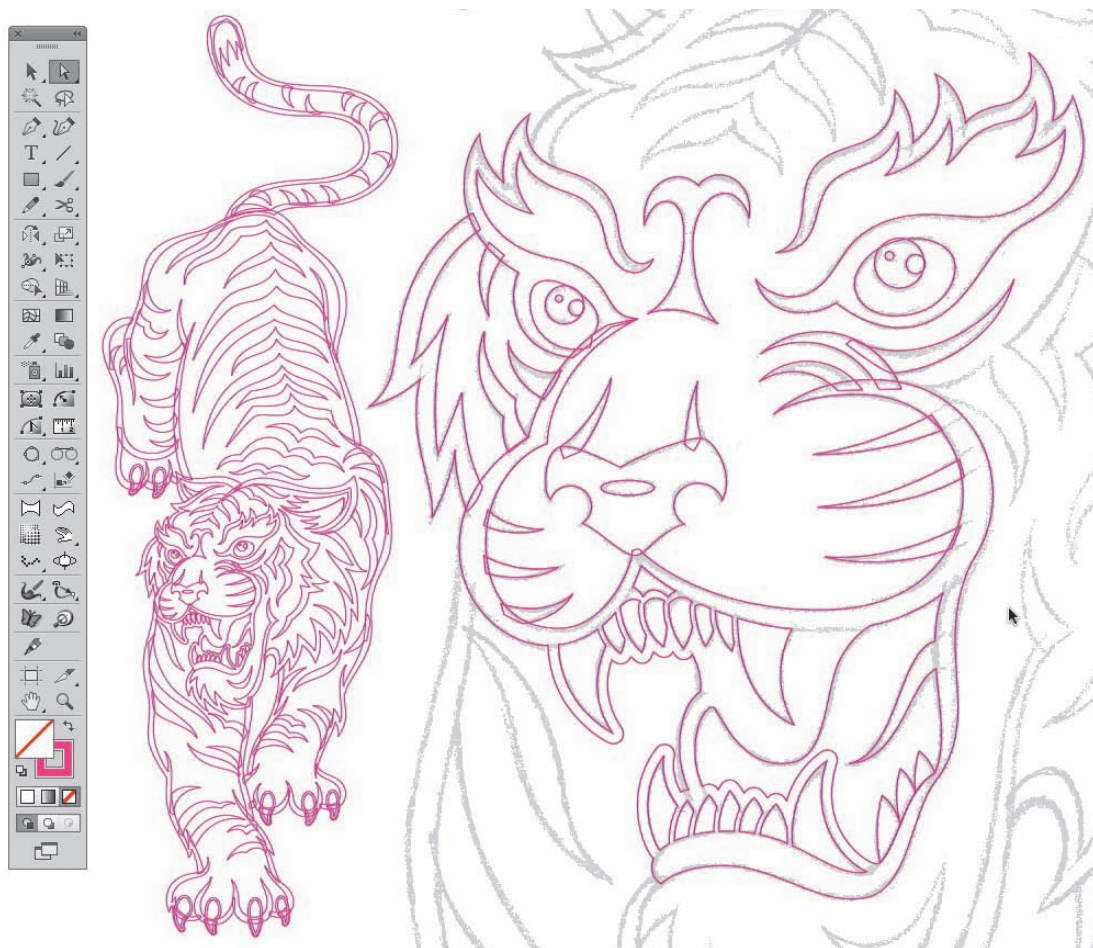


RYSUNEK 6.55. Wykorzystanie symetrii to kolejny sposób na skrócenie czasu projektowania, pozwala bowiem zmniejszyć nakład pracy o połowę. Oto połówka przedstawiającej niedźwiedzia ilustracji w stylu tribal, którą dokończyłem, korzystając z symetrii wzoru



RYSUNEK 6.56. Kompletna ilustracja niedźwiedziego pyska w stylu tribal, projektowana na okładkę książki





RYSUNEK 6.57. Skomplikowana grafika, taka jak ten szczegółowy rysunek tygrysa, jest o wiele łatwiejsza do wykonania, gdy rozbija się ją na mniejsze elementy. Dzięki temu mogłem pracować szybciej i skupić się na detalach



RYSUNEK 6.58. Ilustracja przedstawiająca białego tygrysa została zamówiona przez organizację non profit na okolicznościowy plakat w związku z akcją zbierania funduszy na walkę z cukrzycą

Ai

Skorowidz

A

Add Anchor Point, 18, 107
Adobe Illustrator, *Patrz:* Illustrator
Affinity Designer, 16
akcja, 27
Aldus FreeHand, *Patrz:* FreeHand
Anchor Point, 122

B

barwa, *Patrz:* kolor
bazgroły, 47, 63, 65, 223, 224, 225
Bernstein Siergiej Natanowicz, 3
Bernsteina wielomian, 3
Bézier Pierre, 4
Béziera krzywa, *Patrz:* krzywa Béziera
blask
 wewnętrzny, 212, 216
 zewnątrzny, 212, 213, 217

C

cień, 182, 194, 200, 202, 203
 głęboki, 207
Convert Anchor Point, 19
CorelDRAW, 16

D

de Casteljau Paul, 3
Delete Anchor Point, 18, 19
Direct Selection, 20, 124

Dodawanie punktów kontrolnych,
 Patrz: Add Anchor Point
dokument
 profil, 30
 rodzina tonalna, 197
 tworzenie, 31, 239
 szablon, *Patrz:* dokument profil
 tworzenie, 30, 31

E

efekty, 212, *Patrz:* cień
 rozdzielczość, 214
Elipsa, *Patrz:* Ellipse
Ellipse, 20, 112, 128, 132, 229

F

FreeHand, 10, 23

G

gradient, 182, 199, 200
 koncentryczny, 204, 205, 209, 210, 230
 liniowy, 200, 201, 202, 203
 wtapiający się w tło, 203
grafika
 narzędzia, 45, 46, 47
 styl, 156, 174, 178, *Patrz:* Graphic Styles
 linearny, 158
 segmentowy, 162
 tribal, 13, 14, 136, 151, 157, 166

grafika

- tworzenie, 44, 46, 47, 51, 56, 59, 78, 90, 99, 120, 140, 149, 178
- kompozycja, 183
- napięcie wizualne, *Patrz:* napięcie wizualne
- punkt po punkcie, 120, 121, 131, 190, 229
- z gotowych kształtów, 128, 129, 130, 131, 134
- wektorowa, 6, 10, 50, 52, 53, 56, 57, 59, 64, 78, 90, 129, 140
- kolorowanie, 196

Graphic Styles, 33

I

- Illustrator, 10, 16
- ustawienia, 25
- Impulse, 16
- Inkscape, 16

K

- kolor, 182, 239
- globalny, 197, 239
- rodzina tonalna, 197, 200, 202, 239
- wpływ oświetlenia, 196, 198, 199
- krzywa Béziera, 3, 4, 6, 17, 74
- definicja, 6
- długość, 127
- obrys, 81

L

linia pomocnicza inteligentna, 33

M

- maska przycinania, 28
- Metoda Zegarowa, 76, 90, 91, 93, 94, 104, 115
- stosowanie, 96, 98, 99, 100, 110, 111
- miniatura, 47, 48

N

napięcie wizualne, 183, 184, 188, 192

O

obiekt

- klonowanie, 29
- odbicie lustrzane, 143
- przesuń
 - na spód, 29
 - na wierzch, 29
- stos, 233
- Obracanie, *Patrz:* Rotate
- Odbijanie, *Patrz:* Reflect
- Odnajdywanie ścieżek, *Patrz:* Pathfinder

P

panel

- Graphic Styles, 33
- Próbki, *Patrz:* panel Swatches
- Style grafiki, *Patrz:* Graphic Styles Swatches, 239
- Pathfinder, 20, 29, 128, 190
- Pen, 17, 229
- Pióro, *Patrz:* Pen
- plik
 - nazwa, 239, 240
 - pomocniczy, 31, 197
 - porządkowanie, 226, 240
- podwarstwa, 233, 237
- portret, 236
- Pozycjonowanie Punktów Podstawowych, *Patrz:* PPP
- PPP, 74, 76, 92, 102, 104, 110, 111
- Prostokąt, *Patrz:* Rectangle
- punkt kontrolny, 6, 17, 74, 90, 106, 107, 127
 - dodawanie, 18, 107, 127
 - gładki, 19, 74, 75, 79, 102, 105
 - nakładający się, 137, 138
 - narożny, 19, 24, 74, 79, 96, 102, 105
 - pozycjonowanie, *Patrz:* PPP
 - przekształcenie, 19, 79, 124
 - uchwyt, *Patrz:* uchwyt
 - usuwanie, 18, 107, 138
 - wyświetlanie, 25, 26
 - zbędny, 108, 109, 137, 138
- Punkt kontrolny, *Patrz:* Anchor Point, Convert Anchor Point

R

Rectangle, 20, 128
Reflect, 22, 143, 191
Remove Selected Anchor Points, 18, 139
Rotate, 22
rozmycie gaussowskie, 212, 213, 215, 218

S

skrót klawiaturowy, 27
Smart Guides, 33
styl grafiki, *Patrz:* grafika styl, Graphic Styles
symetria, 143, 190

Ś

ścieżka, *Patrz:* krzywa Béziera
światło, 182, 200, 201, 202
 ciepłe, 196
 idealnie białe, 196
 jaskrawe odbłaski, 207
 zimne, 196
 źródło, 196

T

tekstura, 37, 87
tryb
 Kontur, *Patrz:* tryb Outline
 mieszania, 203
 Hard Light, 205
 Multiply, 200, 201, 212
 Nakładka, *Patrz:* tryb mieszania Overlay
 Ostre światło, *Patrz:* tryb mieszania
 Hard Light
 Overlay, 204
 Pomnóż, *Patrz:* tryb mieszania Multiply
 Outline, 10

Podgląd, *Patrz:* tryb Preview
 Preview, 10
 szkieletowy, 10
 wyświetlania, 10

U

uchwyt, 8, 75, 76, 80, 100, 102, 124
Usuwanie punktów kontrolnych,
 Patrz: Delete Anchor Point

V

VectorScribe, 17, 22, 23, 136
 Convert Anchor Point, 22
 Dynamic Corners, 22, 24
 PathScribe, 22, 24, 122
 Remove Redundant Points, 138
 Smart Remove Point, 22, 24, 138

W

warstwa, 36, 39, 209, 210, 226, 227, 234
 główna, *Patrz:* warstwa właściwa
 konstrukcyjna, 34, 35
 magazynowa, 34, 35
 struktura, 34
 szkicu, 34, 35
 tymczasowa, 34, 35
 właściwa, 233, 236
Weierstrass Karl, 3
wielomian Bernsteina, 3
wierzchołek, *Patrz:* punkt kontrolny

Z

Zaznaczanie bezpośrednie, *Patrz:* Direct
 Selection

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>

RYSUJ! KREŚ! PROJEKTUJ! TWÓRZ!



VON GLITSCHKA

Ceniony wykładowca kreatywnego projektowania, zwolennik symbiozy ilustracji z typowym projektowaniem graficznym.

Realizował projekty dla najbardziej rozpoznawalnych światowych marek i współpracował z agencjami reklamowymi, firmami projektowymi oraz działami graficznymi korporacji z całego świata. Potrafi inspirować i przekazywać solidną metodologię pracy twórczej, a wszystko to serwuje ze sporą dawką humoru.

Wiele osób zajmujących się grafiką ma problemy z precyzyjnym rysowaniem kształtów wektorowych. Co gorsza, wielu projektantów zachłysnęło się możliwościami oferowanymi przez komputer i porzuciło rysowanie dawno temu. W efekcie nawet najbardziej kreatywni twórcy mają problem, aby w pełni realizować swoje zamysły artystyczne. Ich prace wydają się nijakie. A przecież może być zupełnie inaczej!

Trzymasz w ręku przewodnik, który poprowadzi Cię ku artystycznej doskonałości. Dowiesz się, jak ważne jest dochowanie wierności szkicownikowi, jak w pełni wykorzystać swoją kreatywność i uniknąć błędów, przez które świetne pomysły są marnowane. Znajdziesz tu dokładny opis wszystkich etapów pracy projektanta i inne użyteczne informacje. Przydadzą Ci się one niezależnie od tego, czy używasz Adobe Illustratora, CorelDRAW, czy może Inkscape. Pokazany tu proces twórczy jest usystematyzowany. Konsekwentne podążanie tą ścieżką z pewnością umożliwi Ci tworzenie doskonalszych prac.

Najważniejsze zagadnienia omówione w tej książce:

- grafika wektorowa i rysunek jako podstawy warsztatu projektanta
- „metoda zegarowa” umożliwiająca precyzyjne odwzorowanie kształtu krzywych
- punkty podstawowe i kontrolne, ścieżki i linie pomocnicze oraz szybkie budowanie kształtów
- solidne podstawy pracy z kolorami i tworzenie detali w ilustracjach
- dobre praktyki i techniki, atrakcyjne efekty i dopracowywanie rysunku



| | |
|---|---------------------|
| 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
<http://helion.pl>

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

ISBN 978-83-283-2412-1



9 788328 324121

cena: 59,00 zł

sięgnij po **WIĘCEJ**



KOD KORZYŚCI