

Helion



Adobe® Illustrator® CS6/CS6 PL

zawiera
CD-ROM



OFICJALNY PODRĘCZNIK

Sprawdź, co nowego kryje wersja CS6!

Tytuł oryginału: Adobe Illustrator CS6 Classroom in a Book

Tłumaczenie: Joanna Zatorska na podstawie tekstu Piotra Cieślaka

ISBN: 978-83-246-6428-3

Authorized translation from the English language edition, entitled:
ADOBE ILLUSTRATOR CS6 CLASSROOM IN A BOOK; ISBN 032182248X;
by the Adobe Creative Team; published by Pearson Education, Inc, publishing as Adobe Press.
Copyright © 2012 by Adobe Systems, Incorporated.

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 © 2013.

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.

Wydawnictwo HELION dołożyło wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie bierze jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Wydawnictwo HELION nie ponosi 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/ilcs60>


Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- Kup książkę
- Poleć książkę
- Oceń książkę

- Księgarnia internetowa
- Lubię to! » Nasza społeczność

SPIS TREŚCI

ZACZYNAMY	1
Seria Oficjalny podręcznik	1
Niezbędna wiedza	1
Instalowanie programu	2
Czcionki użyte w ćwiczeniach	2
Kopiowanie plików z płyty CD dołączonej do książki	2
Przywracanie ustawień domyślnych	3
Aby usunąć bieżące ustawienia programu Illustrator	4
Aby odtworzyć zapisane wcześniej ustawienia po ukończeniu wszystkich ćwiczeń	4
Inne źródła informacji	4
Certyfikaty Adobe	6
Wyszukiwanie aktualizacji	7
CO NOWEGO W PROGRAMIE ILLUSTRATOR CS6?	8
Wydajny i elastyczny interfejs	8
Możliwość regulacji jasności interfejsu użytkownika	9
Funkcja Image Trace (Obrys obrazu)	9
Tworzenie wzorów	10
System wydajności Merkury	10
Gradient na obrysie	11
Inne udoskonalenia	11
SZYBKI KURS ZAPOZNAWCZY Z PROGRAMEM ADOBE ILLUSTRATOR CS6	12
 Tematyka lekcji	12
Zaczynamy	14
Praca z obszarami roboczymi	14
Tworzenie kształtów i linii	15
Stosowanie kolorów	16
Praca z narzędziem Shape Builder (Generator kształtów)	17
Praca z narzędziem Width (Szerokość)	18

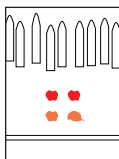
Tworzenie i edycja gradientów	19
Umieszczanie obrazów Photoshopa w programie Illustrator	20
Zastosowanie funkcji Image Trace (Obrys obrazu)	21
Obsługa panelu Color Guide (Wzornik kolorów)	22
Tworzenie i stosowanie wzorków	22
Praca z tekstem	24
Tryby rysowania	24
Korzystanie z pędzli	25
Obsługa panelu Appearance (Wygląd) oraz tworzenie efektów	26
Praca z obrysami	28
Wyrównywanie obiektów	29
Tworzenie perspektywy	30
Praca z symbolami	31

1 NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE O PRZESTRZENI ROBOCZEJ 32



Tematyka lekcji	32
Zaczynamy	34
Obsługa przestrzeni roboczej programu	36
Dopasowanie jasności interfejsu użytkownika	37
Obsługa panelu Tools (Narzędzia)	38
Panel Control (Sterowanie)	41
Praca z panelami	42
Resetowanie i zapisywanie przestrzeni roboczej	46
Obsługa menu paneli	47
Zmianianie widoku ilustracji	48
Zastosowanie poleceń z menu View (Widok)	48
Korzystanie z narzędzia Zoom (Lupka)	49
Przewijanie dokumentu	50
Oglądanie projektu	51
Obsługa wielu obszarów roboczych	52
Obsługa panelu Navigator (Nawigator)	55
Zastosowanie miarek	56
Rozmieszczanie dokumentów	57
Grupy dokumentów	60
Wyszukiwanie zasobów dotyczących programu Illustrator	62

2 ZAZNACZANIE I WYRÓWNYWANIE 64



Tematyka lekcji	64
Zaczynamy	66
Zaznaczanie obiektów	66
Obsługa narzędzia Selection (Zaznaczanie)	66
Narzędzie Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie)	68
Zaznaczanie przy użyciu ramki zaznaczenia	69
Zaznaczanie za pomocą narzędzia Magic Wand (Różdżka)	70
Zaznaczanie podobnych obiektów	71
Wyrównywanie obiektów	72
Wyrównywanie obiektów względem siebie	72
Wyrównywanie do obiektu kluczowego	72
Wyrównywanie punktów	73
Rozmieszczanie obiektów	74
Wyrównywanie obiektów względem obszaru roboczego	74
Zastosowanie grup	75
Grupowanie elementów	75
Zastosowanie trybu izolacji	76
Dodawanie elementów do grupy	76
Rozmieszczenie obiektów	78
Zmiana rozmieszczenia obiektów	78
Zaznaczanie obiektów znajdujących się pod spodem	79
Ukrywanie obiektów	79
Stosowanie technik zaznaczania	80

3 TWORZENIE I EDYCJA KSZTAŁTÓW 84



Tematyka lekcji	84
Zaczynamy	86
Tworzenie nowego dokumentu	86
Tworzenie i edytowanie prostych kształtów	88
Tryby rysowania	89
Rysowanie prostokątów	89
Tworzenie prostokątów zaokrąglonych	93
Tworzenie elips	94
Tworzenie wielokątów	95
Tryb Draw Behind (Rysuj z tyłu)	96

Tworzenie gwiazd	97
Zmiana szerokości i wyrównania obrysów	98
Edytowanie segmentów linii	99
Łączenie ścieżek	101
Zastosowanie narzędzia Width (Szerokość)	102
Zamiana konturów na obiekty	105
Łączenie i edycja obiektów	107
Obsługa narzędzia Shape Builder (Generator kształtów)	107
Obsługa efektów typu Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek)	109
Zastosowanie trybów kształtu	110
Tryb Draw Inside (Rysuj wewnątrz)	112
Edycja obiektów narysowanych wewnątrz	113
Zastosowanie narzędzia Eraser (Gumka)	115
Tworzenie kształtów przy użyciu polecenia Image Trace (Obrys obrazu)	116
Porządkowanie obrysowanej grafiki	118

4 PRZEKSZTAŁCANIE OBIEKTÓW 120



Tematyka lekcji	120
Zaczynamy	122
Zastosowanie i obsługa obszarów roboczych	123
Dodawanie nowych obszarów roboczych w dokumencie	123
Edytowanie obszarów roboczych	124
Zmiana nazw obszarów roboczych	127
Zmiana kolejności obszarów roboczych	128
Przekształcanie obiektów	129
Zastosowanie miarek i linii pomocniczych	129
Skalowanie obiektów	130
Odbijanie obiektów	132
Obracanie obiektów	134
Zniekształcanie obiektów	135
Pochylanie obiektów	136
Precyzyjne rozmieszczanie obiektów	137
Zmiana perspektywy	140
Przeprowadzanie kilku przekształceń	141
Zastosowanie efektu Free Distort (Zniekształcanie swobodne)	142

5 RYSOWANIE PRZY UŻYCIU PIÓRA I OŁÓWKA 144



Tematyka lekcji	144
Zaczynamy	146
Zapoznanie z narzędziem Pen (Pióro)	146
Rysowanie linii prostych	148
Tworzenie linii krzywych	150
Tworzenie krzywej	151
Przekształcanie punktów gładkich w narożne	153
Rysowanie skrzypiec	156
Kreślenie krzywych	156
Wybieranie krzywej	156
Rysowanie zakrzywionej ścieżki	157
Rysowanie krzywych zamkniętych	158
Rysowanie kształtu pudła skrzypiec	159
Rysowanie strun	161
Rozdzielanie ścieżki	162
Dodawanie strzałek	162
Tworzenie linii przerywanej	164
Edytowanie krzywych	165
Usuwanie i dodawanie punktów węzłowych	166
Przekształcanie punktów gładkich i narożnych	168
Rysowanie narzędziem Pencil (Ołówek)	170
Edytowanie ścieżek narzędziem Pencil (Ołówek)	171
Ostatni etap pracy nad rysunkiem skrzypiec	172
Składanie poszczególnych elementów	172
Kolorowanie ilustracji	174

6 KOLOR I MALOWANIE 176



Tematyka lekcji	176
Zaczynamy	178
Podstawowe informacje o kolorze	178
Tryby koloru	179
Obsługa narzędzi do edytowania kolorów	179
Tworzenie kolorów	182
Tworzenie i zapisywanie niestandardowego koloru	182
Edytowanie próbki	183

Zastosowanie bibliotek próbek programu Illustrator	184
Tworzenie koloru dodatkowego	185
Obsługa próbnika kolorów	186
Tworzenie i zapisywanie tint kolorów	188
Kopiowanie atrybutów wyglądu	188
Tworzenie grup kolorów	189
Obsługa panelu Color Guide (Wzornik kolorów)	190
Edytowanie grupy kolorów	191
Edytowanie kolorystyki obiektów	194
Obsługa panelu Kuler	196
Przydzielanie kolorów do ilustracji	197
Korygowanie kolorów	199
Wypełnianie obiektów wzorkami	200
Zastosowanie gotowych wzorków	200
Tworzenie niestandardowego wzorku	201
Stosowanie wzorków	203
Edytowanie wzorków	204
Zastosowanie funkcji Live Paint (Aktywne malowanie)	205
Tworzenie grupy aktywnego malowania	205
Edytowanie zasięgu obszarów aktywnego malowania	207
Korzystanie z funkcji Gap Options (Opcje odstępów)	209

7 EDYCJA I PRZETWARZANIE TEKSTU 212



Tematyka lekcji	212
Zaczynamy	214
Praca z tekstem	215
Tworzenie tekstu ozdobnego	215
Tworzenie tekstu akapitowego	216
Importowanie zwykłego pliku tekstowego	217
Tekst nadmiarowy i zmiana układu tekstu	218
Tworzenie wątków	219
Tworzenie łańcuchów tekstu	220
Formatowanie tekstu	221
Zmiana rozmiaru czcionki	223
Zmiana koloru czcionki	224
Zmiana innych właściwości tekstu	225

Używanie glifów.....	226
Zmiana wielkości obiektów tekstowych	228
Zmiana właściwości akapitu	229
Tworzenie i zastosowanie stylów tekstowych	231
Tworzenie i zastosowanie stylu akapitowego	231
Edycja stylu akapitowego	232
Próbkowanie właściwości tekstu	233
Tworzenie i zastosowanie stylu znakowego	233
Edycja stylu znakowego	234
Deformowanie tekstu przy użyciu obwiedni	235
Deformowanie tekstu przy użyciu obiektu	237
Oblewanie obiektu tekstem	238
Umieszczanie tekstu na ścieżkach otwartych	239
Umieszczanie tekstu na ścieżkach zamkniętych.....	240
Przekształcanie tekstu w kontury.....	242

8 WARSTWY 244



Tematyka lekcji.....	244
Zaczynamy.....	246
Tworzenie warstw	248
Zaznaczanie i przenoszenie obiektów i warstw	249
Powielanie zawartości warstwy	251
Przesuwanie warstw	251
Blokowanie warstw	253
Wyświetlanie warstw	254
Wklejanie warstw	257
Tworzenie masek przycinających.....	258
Scalanie warstw	259
Lokalizowanie warstw	261
Dodawanie atrybutów wyglądu do warstw	261
Wydzielanie warstw	264

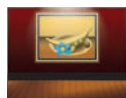
9 RYSOWANIE W PERSPEKTYWIE 266



Tematyka lekcji.....	266
Zaczynamy.....	268
Obsługa perspektywy	268
Narzędzie Perspective Grid (Siatka perspektywy)	269

Obsługa narzędzia Perspective Grid (Siatka perspektywy).....	270
Obsługa predefiniowanej siatki	270
Edycja siatki perspektywy.....	270
Rysowanie obiektów w perspektywie	273
Zaznaczanie i modyfikowanie obiektów w perspektywie.....	275
Umieszczanie obiektów w perspektywie	280
Jednoczesna edycja płaszczyzny i obiektów	281
Umieszczanie i edycja tekstu w perspektywie.....	286
Korzystanie z symboli w perspektywie	288
Umieszczanie symboli na siatce perspektywy.....	288
Modyfikacja symboli na płaszczyźnie perspektywy	288
Przeniesienie obiektów z perspektywy do trybu normalnego	291
Korzystanie z planu poziomego.....	292

10 ŁĄCZENIE KOLORÓW I KSZTAŁTÓW **294**



Tematyka lekcji.....	294
Zaczynamy.....	296
Informacje o gradientach	297
Tworzenie i zastosowanie gradientów liniowych w wypełnieniach	297
Zmiana kierunku i kąta wypełnienia gradientowego	300
Dodawanie gradientu do obrysu.....	301
Edycja gradientu obrysu	302
Tworzenie gradientu promienistego	304
Zmiana kolorystyki gradientu promienistego.....	304
Korygowanie gradientu promienistego	307
Dodawanie gradientów do wielu obiektów jednocześnie	308
Przeciagnij narzędziem Gradient w poprzek płatków	309
Tworzenie przezroczystych gradientów	311
Tworzenie przejść pomiędzy obiektami	313
Tworzenie przejść z określoną liczbą kroków	313
Modyfikowanie przejścia	314
Tworzenie płynnych przejść kolorystycznych	316

11 PĘDZLE **320**



Tematyka lekcji.....	320
Zaczynamy.....	322
Pędzle w praktyce	323

Zastosowanie pędzli kaligraficznych	323
Edycja pędzla	324
Zastosowanie koloru wypełnienia podczas malowania pędzlami	325
Usuwanie obrysu w postaci pędzla	325
Zastosowanie pędzli artystycznych	326
Przykłady pędzli artystycznych	326
Edytowanie ścieżek narzędziem Paintbrush (Pędzel)	327
Tworzenie pędzla artystycznego	329
Edycja pędzla artystycznego	330
Pędzle z włosia	331
Zmiana opcji pędzla z włosia	331
Malowanie pędzlem z włosia	332
Zastosowanie pędzli ze wzorkiem	334
Tworzenie pędzla ze wzorkiem	336
Malowanie pędzlem ze wzorkiem	339
Zmiana ustawień koloru pędzli	340
Zmiana koloru pędzla przy użyciu metody Tints (Tinty)	341
Zmiana koloru pędzla przy użyciu metody Hue Shift (Przesunięcie barwy)	342
Obsługa narzędzia Blob Brush (Kropla)	344
Rysowanie narzędziem Blob Brush (Kropla)	344
Łączenie ścieżek narzędziem Blob Brush (Kropla)	345
Edytowanie obiektów przy użyciu narzędzia Eraser (Gumka)	346

12 EFEKTY

350



Tematyka lekcji	350
Zaczynamy	352
Obsługa efektów dynamicznych	353
Dodawanie efektu	353
Edytowanie efektu	355
Zmiana wyglądu tekstu przy użyciu efektów	356
Edycja obiektów przy użyciu efektu Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek)	359
Stosowanie efektu Offset Path (Przesunięcie ścieżki)	360
Efekty trójwymiarowe	365
Tworzenie bryły obrotowej	365
Konfigurowanie oświetlenia obiektu trójwymiarowego	367
Nakładanie symbolu na ścianki obiektu przestrzennego	368

13 ZASTOSOWANIE ATRYBUTÓW WYGLĄDU I STYLÓW GRAFICZNYCH 374



Tematyka lekcji	374
Zaczynamy	376
Zastosowanie atrybutów wyglądu	377
Edytowanie i dodawanie atrybutów wyglądu	377
Tworzenie dodatkowego obrysu	379
Tworzenie dodatkowego wypełnienia	380
Zmiana kolejności atrybutów wyglądu	381
Zmiana atrybutu wyglądu dla wybranej warstwy	382
Zastosowanie stylów graficznych	383
Tworzenie i zapisywanie stylu graficznego	383
Zastosowanie stylu graficznego do zmiany wyglądu obiektu	384
Zmiana atrybutów stylu graficznego	385
Zastosowanie stylu graficznego do zmodyfikowania warstwy	385
Edycja stylu graficznego dodanego do warstwy	387
Stosowanie istniejących stylów graficznych	388
Stosowanie wielu stylów graficznych	389
Zastosowanie stylu graficznego do zmodyfikowania tekstu	390
Kopiowanie, stosowanie i usuwanie stylów graficznych	391
Tworzenie grafiki na potrzeby internetu	392
Wyrównywanie obiektów do siatki pikseli	392
Cięcie na plasterki	394
Zaznaczanie i edycja plasterków	396
Polecenie Save For Web (Zapisz do pokazania w Internecie)	396

14 SYMBOLE 400



Tematyka lekcji	400
Zaczynamy	402
Praca z symbolami	403
Obsługa bibliotek symboli programu Illustrator	403
Tworzenie symboli	406
Edytowanie symboli	407
Zastępowanie symboli	409
Przerywanie połączenia z symbolem	411
Zmiana opcji symboli	412
Narzędzia do edytowania symboli	412

„Rozpylanie” kopii symbolu	412
Edytowanie zestawów symboli.....	414
Kopiowanie i edycja zestawów symboli	416
Zapisywanie i pobieranie obiektów graficznych z panelu Symbols (Symbole)	418
Nanoszenie symboli na ścianki obiektów 3D.....	419
Symbole a program Flash.....	419

15 ŁĄCZENIE PROJEKTÓW ILLUSTRATORA CS6 I INNYCH PROGRAMÓW FIRMY ADOBE

424



Tematyka lekcji.....	424
Zaczynamy.....	426
Praca z Adobe Bridge.....	426
Łączenie elementów graficznych.....	428
Grafika wektorowa a obrazy rastrowe	429
Importowanie obrazów z programu Adobe Photoshop	430
Importowanie obrazu z programu Photoshop	430
Przekształcanie zaimportowanego obrazu.....	431
Osadzanie obrazu programu Photoshop zawierającego kompozycje warstw	432
Zmiana kolorystyki zaimportowanego obrazu.....	434
Maskowanie obrazu	436
Tworzenie maski przycinającej.....	436
Edycja maski	436
Maskowanie obiektu za pomocą jednego kształtu	438
Maskowanie obiektu za pomocą kilku obiektów	438
Tworzenie masek przezroczystości	440
Edycja maski przezroczystości	441
Próbkowanie kolorystyki zaimportowanych obrazów	443
Praca z obrazami dołączonymi	443
Znajdowanie informacji o połączeniu	444
Zastąpienie połączonego obrazu innym.....	445
Eksportowanie wielowarstwowego dokumentu do programu Photoshop	446
Illustrator i Adobe InDesign, Adobe Muse, Adobe Fireworks oraz Adobe Flash	447

SKOROWIDZ

448

13

ZASTOSOWANIE ATRYBUTÓW WYGLĄDU I STYLÓW GRAFICZNYCH

Tematyka lekcji

W tej lekcji zostaną omówione następujące zagadnienia:

- Tworzenie i edytowanie atrybutów wyglądu obiektów.
- Dodawanie drugiego obrysu do obiektu.
- Zmiana kolejności atrybutów wyglądu i dodawanie atrybutów do wybranych warstw.
- Kopiowanie, włączanie i wyłączanie oraz usuwanie atrybutów wyglądu.
- Zapisywanie wyglądu obiektu w postaci stylu graficznego.
- Zastosowanie stylu graficznego do zmiany wyglądu obiektu i warstwy.
- Zastosowanie wielu stylów graficznych do zmiany wyglądu obiektu i warstwy.
- Rozmieszczanie obiektów na siatce pikseli.
- Korzystanie z narzędzi *Slice* (*Cięcie na plasterki*) i *Slice Selection* (*Zaznaczanie plasterków*).
- Korzystanie z polecenia *Save For Web* (*Zapisz do pokazania w Internecie*).



Wykonanie ćwiczeń opisanych w tej lekcji powinno zająć około godziny. W razie potrzeby usuń folder *Lesson12* z dysku twardego Twojego komputera i zastąp go folderem *Lesson13*.



Zmiana wyglądu obiektu nie musi oznaczać ingerencji w jego strukturę: dzięki zastosowaniu atrybutów wyglądu, takich jak wypełnienia, obrysy, efekty, ustawienia przezroczystości i tryby mieszania, wizerunek obiektu może ulec niemal dowolnej metamorfozie. Co więcej, atrybuty wyglądu można zapisywać w postaci stylów graficznych i w ten sposób z łatwością przenosić je pomiędzy obiektami. Zarówno obiekt, jak i dodany do niego styl graficzny można zmieniać niezależnie od siebie, co w wielu przypadkach pozwala zaoszczędzić mnóstwo czasu

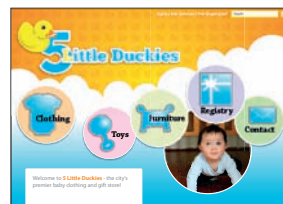
Zaczynamy

W tej lekcji dowiesz się, w jaki sposób rozbudować i uatrakcyjnić wygląd prostej strony internetowej za pomocą atrybutów i stylów graficznych. W kolejnych ćwiczeniach nauczysz się dodawać atrybuty wyglądu do napisów, tła i przycisków. Zanim jednak przystąpisz do pracy, poprosimy Cię o przywrócenie domyślnych preferencji działania programu Illustrator CS6 i wstępne zapoznanie się z projektem, którym będziesz zajmować się w tej lekcji.

- 1 Aby mieć pewność, 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. Patrz „Przywracanie ustawień domyślnych” na stronie 3.
- 2 Uruchom program Adobe Illustrator CS6.

● **Uwaga:** Jeśli nie skopiowałeś dotychczas materiałów niezbędnych do realizacji poszczególnych ćwiczeń z płyty CD dołączonej do tej książki na dysk twardy komputera, to zrób to te raz — na potrzeby tego projektu wystarczy skopiować folder o nazwie *Lesson13*. Więcej informacji na ten temat znajdziesz na stronie 2.

- 3 Wydadź polecenie *File/Open (Plik/Otwórz)* i wczytaj plik *L13end.ai*, który znajduje się w folderze *Lesson13*, skopiowanym wraz z innymi materiałami do folderu *Lessons* na dysku twardym Twojego komputera. Nie zamykaj tego dokumentu, jeśli chcesz wzorować się na nim podczas pracy; w przeciwnym razie wydadź polecenie *File/Close (Plik/Zamknij)*.



- **Uwaga:** Jeśli pojawi się okno dialogowe z ostrzeżeniem o brakującym profilu, kliknij przycisk OK.

Gotowy projekt strony internetowej zawiera kilka stylów graficznych i efektów, w tym gradientów, cieni i innych obiektów. W tej lekcji wykorzystamy z fikcyjnej nazwy firmy, wymyślonej na potrzeby niniejszego projektu.

- 4 Wybierz *File/Open (Plik/Otwórz)*. W oknie dialogowym *Open (Otwórz)*, zaznacz plik *L13start.ai* w folderze *Lesson13* i wczytaj go.



- **Uwaga:** Jeśli pojawi się okno dialogowe z ostrzeżeniem o brakującym profilu, kliknij przycisk OK.

- 5 Wydadź polecenie *File/Save As (Plik/Zapisz jako)*. Nadaj zapisywanemu dokumentowi nazwę **webstore.ai** w oknie dialogowym *Save As (Zapisz jako)* i umieść go w folderze *Lesson13*. Zaakceptuj domyślną opcję *Adobe Illustrator (*.AI)* w Windows lub *Adobe Illustrator (.ai)* w Mac OS, wybraną z listy *Save As Type (Zapisz jako typ)* lub *Format*, i kliknij przycisk *Save (Zapisz)*. Kliknij przycisk OK w oknie dialogowym *Illustrator Options (Opcje programu Illustrator)*, aby zatwierdzić podane w nim domyślne ustawienia.
- 6 Wydadź polecenie *View/Fit Artboard In Window (Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie)*.
- 7 Wydadź polecenie *Window/Workspace/Reset Essentials (Okno/Przestrzeń robocza/Wyzeruj Podstawy)*.

● **Uwaga:** Jeśli to konieczne, kliknij okrągły zielony przycisk w lewym górnym rogu okna dokumentu, aby je zamaskować w systemie Mac OS.

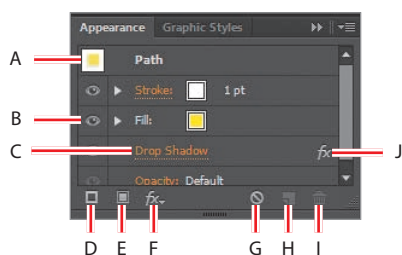
● **Uwaga:** Jeśli opcja *Reset Essentials (Wyzeruj Podstawy)* nie jest widoczna, najpierw wydadź polecenie *Window/Workspace/Essentials (Okno/Przestrzeń robocza/ Podstawy)*, a następnie *Window/Workspace/Reset Essentials (Okno/Przestrzeń robocza/ Wyzeruj Podstawy)*.

Zastosowanie atrybutów wyglądu

Atrybuty wyglądu można zastosować do dowolnego obiektu, grupy lub warstwy. Do stosowania i konfigurowania atrybutów wyglądu służą okna dialogowe efektów oraz panele *Appearance* (*Wygląd*) i *Graphic Styles* (*Style grafiki*). Atrybut wyglądu obiektu to pewna zewnętrzna cecha tego obiektu, taka jak rodzaj wypełnienia, obrysu, przezroczystość lub efekt, który w jakiś sposób wpływa na jego wizerunek, lecz nie ingeruje w strukturę punktów węzłowych i ścieżek. Zaletą stosowania atrybutów wyglądu jest możliwość ich usuwania i zmieniania w dowolnym momencie podczas pracy nad projektem. Dodanie nowego lub zmodyfikowanie istniejącego atrybutu przy użyciu panelu *Appearance* (*Wygląd*) (*Window/Appearance* [*Okno/Wygląd*]) nie ma najmniejszego wpływu na źródłową strukturę obiektu lub inne jego atrybuty.

- 1 Kliknij ikonę panelu *Appearance* (Wygląd) z prawej strony przestrzeni roboczej, aby rozwinąć panel *Appearance* (*Wygląd*).
- 2 Włącz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) i kliknij dużą żółtą cyfrę 5 obok kaczki, aby ją zaznaczyć.

Poniżej przedstawiono opcje dostępne w panelu *Appearance* (*Wygląd*).



- A Zaznaczony obiekt i jego miniaturka
- B Pole w kolumnie widoczności
- C Łącze umożliwiające zmianę ustawień atrybutu
- D Przycisk Add New Stroke (Dodaj nowy obrys)
- E Przycisk Add New Fill (Dodaj nowe wypełnienie)
- F Przycisk Add New Effect (Dodaj nowy efekt)
- G Przycisk Clear Appearance (Wyczyść wygląd)
- H Przycisk Duplicate Selected Item (Powiel zaznaczony element)
- I Przycisk Delete Selected Item (Usuń zaznaczony element)
- J Efekt dodany do ścieżki

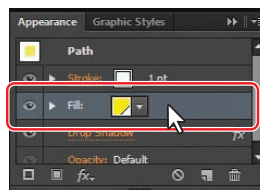
Przypuśćmy, że dodałeś do jakiegoś obiektu efekt *Drop Shadow* (*Dodaj cień*). Panel *Appearance* (*Wygląd*) pozwala na wyłączenie tego efektu, jego powielenie, edycję, usunięcie i wiele innych. Możesz też skopiować skonfigurowany efekt cienia, by powielić go i dodać do innych kształtów, grup lub warstw. Jeśli chcesz, możesz nawet zapisać go w postaci stylu graficznego i użyć do sformatowania obiektów znajdujących się w innych projektach.

Edytowanie i dodawanie atrybutów wyglądu

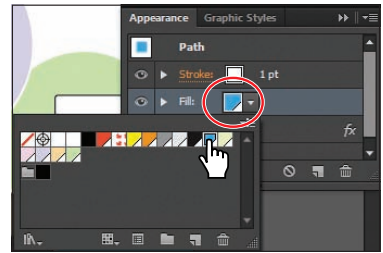
Pierwsze ćwiczenie będzie polegało na zmianie atrybutów wyglądu zaznaczonej cyfry 5 przy użyciu panelu *Appearance* (*Wygląd*).

- 1 Upewnij się, że żółta cyfra 5 jest nadal zaznaczona, i zaznacz element atrybutu *Fill* (*Wypełn.*) w panelu *Appearance* (*Wygląd*), klikając z prawej lub z lewej strony żółtego pola koloru wypełnienia.

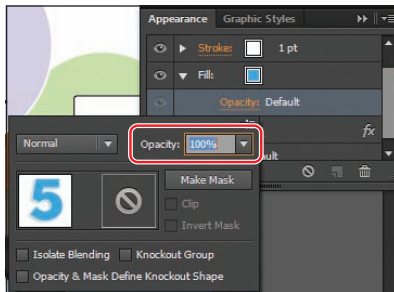
Po wybraniu atrybutu wyglądu tylko jego właściwości będą podlegać zmianie podczas edycji zaznaczonego obiektu.



- 2 Kliknij pole wypełnienia dla atrybutu *Fill* (*Wypełn.*) w panelu *Appearance* (*Wygląd*). Kliknij próbkę o nazwie *Blue* w panelu *Swatches* (*Próbki*), który się pojawi, i naciśnij klawisz *Escape*, aby ukryć próbkę.

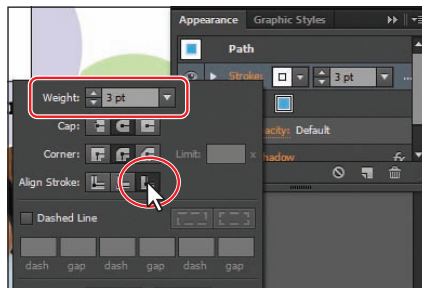


- 3 Kliknij trójkąt z lewej strony napisu *Fill* (*Wypełn.*) w panelu *Appearance* (*Wygląd*), aby wyświetlić opcję *Opacity* (*Krycie*). Kliknij napis *Opacity* (*Krycie*), aby wyświetlić panel *Transparency* (*Przezroczystość*). Wybierz **100%** z listy *Opacity* (*Krycie*). Naciśnij klawisz *Escape*, aby ukryć panel *Transparency* (*Przezroczystość*) i powrócić do panelu *Appearance* (*Wygląd*).



Niektóre atrybuty wyglądu, takie jak krycie, możesz zmienić nie tylko w panelu *Appearance* (*Wygląd*), ale również w dowolnym miejscu przestrzeni roboczej.

- 4 Kliknij napis *1 pt* dla atrybutu *Stroke* (*Obrys*) w panelu *Appearance* (*Wygląd*). Kliknij podkreślony napis *Stroke* (*Obrys*), aby wyświetlić panel *Stroke* (*Obrys*). Zmień grubość obrysu na **3 pt**. Kliknij przycisk *Align Stroke To Outside* (*Wyrównaj obrys na zewnątrz*). Naciśnij klawisz *Escape*, aby ukryć panel *Stroke* (*Obrys*). Nie zamykaj panelu *Appearance* (*Wygląd*).



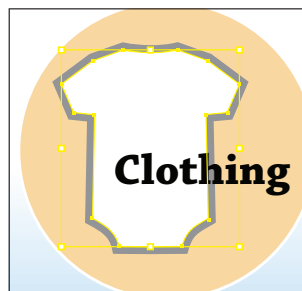
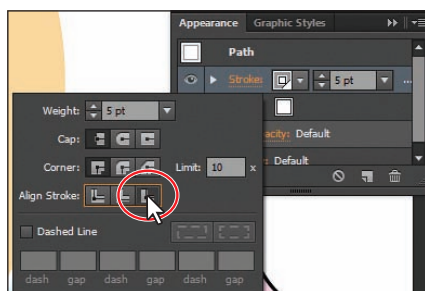
Po zaznaczeniu pewnych atrybutów w panelu *Appearance* (*Wygląd*), na przykład obrysu, na ekranie pojawią się nowe opcje. Kolor i grubość obrysu można zmienić bez klikania napisu *Stroke* (*Obrys*) i wyświetlania panelu *Stroke* (*Obrys*).

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

Tworzenie dodatkowego obrysu

Illustrator pozwala na dodanie do grafiki dodatkowego obrysu i wypełnienia, co umożliwia uzyskanie ciekawych efektów, związanych z wyglądem zewnętrznych krawędzi obiektu. Następne ćwiczenie polega na dodaniu do istniejącego obiektu nowego obrysu przy użyciu panelu *Appearance* (*Wygląd*).

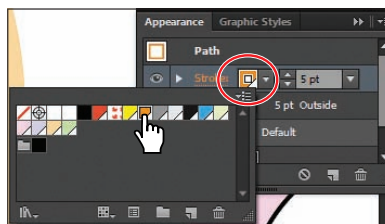
- 1 Włącz narzędzie *Zoom* (Lupka) i przeciągnij ramkę zaznaczenia w poprzek kształtu koszulki poniżej napisu „Clothing”.
- 2 Kliknij koszulkę narzędziem *Selection* (*Zaznaczanie*). Zmień grubość obrysu na **5 pt** przy użyciu panelu *Appearance* (*Wygląd*). Kliknij pole koloru obrysu i wybierz próbkę o nazwie *Medium gray*.
- 3 Kliknij podkreślony napis *Stroke* (*Obrys*) i kliknij przycisk *Align Stroke To Outside* (Wyrównaj obrys na zewnątrz). Naciśnij klawisz *Escape*, aby ukryć panel *Stroke* (*Obrys*), pozostawiając panel *Appearance* (*Wygląd*) otwarty.



► Wskazówka:
Panele pomocnicze, otwierane z poziomu panelu *Appearance* (*Wygląd*), takie jak np. panel *Color* (*Kolor*), można zamknąć na kilka różnych sposobów — na przykład poprzez naciśnięcie klawisza *Esc* lub kliknięcie pola odpowiedniego atrybutu; w tym przypadku pola *Stroke* (*Obrys*).

● Uwaga: Kolor ramki zaznaczenia może być różny w zależności od systemu operacyjnego komputera.

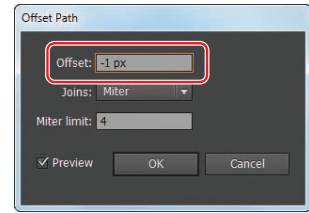
- 4 Kliknij przycisk *Add New Stroke* (*Dodaj nowy obrys*), znajdujący się w dolnej części panelu *Appearance* (*Wygląd*). Nowy obrys dodany zostanie do listy atrybutów wyglądu bieżącego obiektu i znajdzie się ponad pierwszym obrysem. Będzie on miał ten sam kolor i grubość co pierwszy obrys tego obiektu.
- 5 Pozostaw wartość parametru *Stroke Weight* (*Grubość obrysu*) dla nowego obrysu równą **5 pt**. Kliknij pole koloru nowego obrysu, aby otworzyć panel *Swatches* (*Próbki*). Wybierz próbkę o nazwie *Orange*. Naciśnij klawisz *Enter* lub *Return*, aby zamknąć panel *Swatches* (*Próbki*) i powrócić do edytowania ustawień w panelu *Appearance* (*Wygląd*).



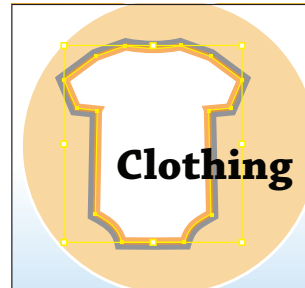
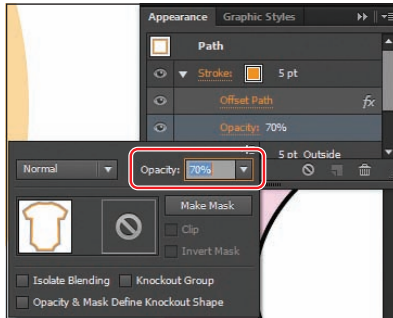
Kolejne zadanie będzie polegało na nieznamym przesunięciu nowego obrysu do wnętrza koszulki.


- 6 Upewnij się, że górne pole *Stroke* (*Obrys*) jest nadal zaznaczone, i kliknij przycisk *Add New Effect* (*Dodaj nowy efekt*), znajdujący się w dolnej części panelu *Appearance* (*Wygląd*). Wybierz efekt *Path/Offset Path* (*Ścieżki/Przesunięcie ścieżki*) z menu, które się wówczas pojawi.

- 7 Zaznacz opcję *Preview* (*Podgląd*) w oknie dialogowym *Offset Path* (*Przesunięcie ścieżki*), aby móc na bieżąco śledzić efekt zmian wartości przesunięcia. Nadaj parametrowi *Offset* (*Przesunięcie*) wartość **-1 px** i kliknij przycisk **OK**.



- 8 Kliknij trójkątną strzałkę, znajdującą się po lewej stronie pomarańczowej pozycji *Stroke* (*Obrys*), aby wyświetlić pola atrybutów *Offset Path* (*Przesunięcie ścieżki*) i *Opacity* (*Krycie*). Kliknij napis *Opacity* (*Krycie*) i wybierz **70%** z listy *Opacity* (*Krycie*). Naciśnij klawisz *Escape*, aby ukryć panel *Transparency* (*Przezroczystość*).



- 9 Kliknij ikonę z symbolem oka , znajdującą się po lewej stronie napisu *Offset Path* (*Przesunięcie ścieżki*), aby ukryć ten efekt. Zwróć uwagę na zmianę wyglądu obrysu koszulki w oknie dokumentu. Ponownie kliknij w pustym polu widoczności efektu *Offset Path* (*Przesunięcie ścieżki*), aby go włączyć.

► **Wskazówka:**



Wszystkie ukryte atrybuty można wyświetlić poprzez wydanie polecenia *Show All Hidden Attributes* (*Pokaż wszystkie ukryte atrybuty*) z menu panelu *Appearance* (*Wygląd*).

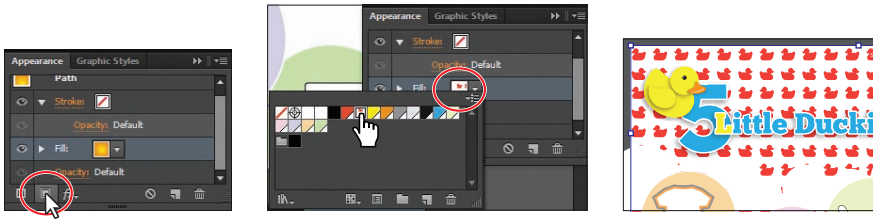
Poprzez kliknięcie ikony z symbolem oka w panelu *Appearance* (*Wygląd*) możesz z łatwością wyłączyć dowolny efekt, nie usuwając go przy tym na stałe.

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

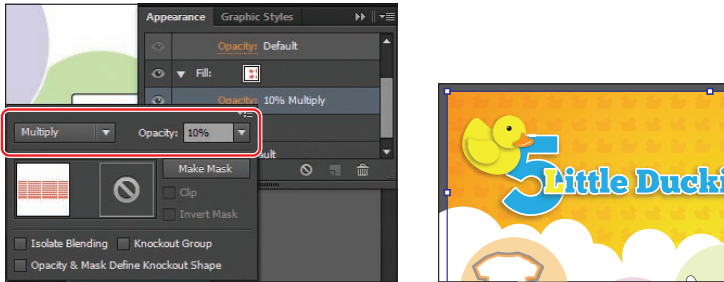
Tworzenie dodatkowego wypełnienia

Następne ćwiczenie polega na dodaniu do istniejącego obiektu nowego wypełnienia przy użyciu panelu *Appearance* (*Wygląd*). W ten sposób uzyskasz ciekawy efekt graficzny.

- 1 Wydadaj polecenie *View/Fit Artboard In Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*).
- 2 Kliknij narzędziem *Selection* ( *Zaznaczenie*) kształt wypełniony pomarańczowym gradientem, znajdujący się poniżej napisu „5 Little Duckies”, aby go zaznaczyć.
- 3 Kliknij pozycję atrybutu *Fill* (*Wypełn.*) w panelu *Appearance* (*Wygląd*), aby go zaznaczyć.
- 4 Kliknij przycisk *Add New Fill* ( *Dodaj nowe wypełnienie*) w dolnej części panelu. Powyżej istniejącego wypełnienia w panelu *Appearance* (*Wygląd*) pojawiło się nowe.
- 5 Po zaznaczeniu nowego atrybutu wypełnienia kliknij pole koloru wypełnienia i wybierz wzorek *Duck*. Nowe wypełnienie zakryje dotychczasowy pomarańczowy gradient. Naciśnij klawisz *Escape*, aby ukryć próbki.



- 6 Kliknij trójkątną strzałkę, znajdującą się po lewej stronie napisu *Fill* (Wypełn.) w panelu *Appearance* (Wygląd), aby wyświetlić opcję *Opacity* (Krycie), i jeśli to konieczne, przewiń zawartość panelu w dół. Kliknij napis *Opacity* (Krycie), aby wyświetlić panel *Transparency* (Przezroczystość).
- 7 Wybierz opcję *Multiply* (Mnożenie) z listy *Blending Mode* (Tryb mieszania). Zmień wartość parametru *Opacity* (Krycie) na **10%** i naciśnij klawisz *Enter* lub *Return*, aby zamknąć panel.




Uwaga: Miniaturka widoczna w panelu *Transparency* (Przezroczystość) może wyglądać nieco inaczej w różnych systemach operacyjnych.

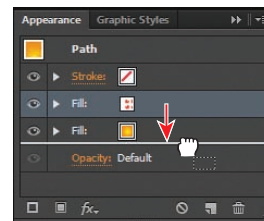
- 8 Wydadaj polecenie *File/Save* (Plik/Zapisz) i nie usuwaj zaznaczenia kształtu.

Zmiana kolejności atrybutów wyglądu

Kolejność położenia atrybutów wyglądu w znacznym stopniu wpływa na wygląd grafiki. Wypełnienia i obrysy są ułożone w panelu *Appearance* (Wygląd) jeden nad drugim; te, które znajdują się na górze, na ilustracji znajdują się na wierzchu, zaś te, które są na samym dole listy, na ilustracji znajdują się na spodzie. Położenie atrybutów można zmienić w podobny sposób jak położenie warstw w panelu *Layers* (Warstwy), zmieniając przy tym ich kolejność. Twoje następne zadanie będzie polegało na modyfikacji kolejności atrybutów wyglądu ilustracji w panelu *Appearance* (Wygląd).

- 1 Zmień rozmiar panelu *Appearance* (Wygląd) w taki sposób, by widoczna była cała jego zawartość. Kliknij trójkątne strzałki  po lewej stronie wszystkich atrybutów, aby ukryć ich właściwości.
- 2 Przeciągnij atrybut *Fill* (Wypełn.) (wypełniony wzorkiem *Duck*) poniżej oryginalnego atrybutu *Fill* (Wypełn.).

Przesunięcie atrybutu *Fill* (Wypełn.) pod oryginalny atrybut *Fill* (Wypełn.) spowodowało zmianę wyglądu grafiki. Oryginalne wypełnienie żółto-pomarańczowym gradientem zakrywa teraz nowe wypełnienie.



- 3 Wydad polecenie *Edit/Undo Move Appearance Item* (*Edycja/Cofnij Przenieś element wyglądu*), aby przywrócić położenie nowego atrybutu pomiędzy obrysem a oryginalnym atrybutem wypełnienia w panelu *Appearance* (*Wygląd*).

Zmiana atrybutu wyglądu dla wybranej warstwy

Niektóre atrybuty wyglądu można zmieniać w odniesieniu do całych warstw projektu. Na przykład w celu zmniejszenia o połowę przezroczystości wszystkich obiektów znajdujących się w danej warstwie można zredukować wartość parametru *Opacity* (*Krycie*) tej warstwy do 50%.

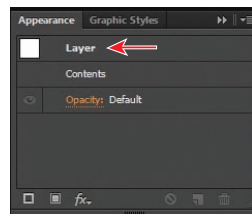
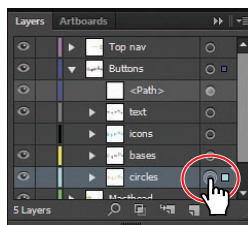
Kolejne ćwiczenie będzie polegało na wskazaniu jednej z warstw projektu i dodaniu do niej efektu cienia.

- 1 Kliknij ikonę panelu *Layers* (Warstwy), aby go otworzyć. Jeśli to konieczne, kliknij trójkątny przycisk znajdujący się z lewej strony warstwy *Buttons*, aby wyświetlić jej zawartość.
- 2 Odszukaj podwarstwę o nazwie *circle* i kliknij jej wskaźnik celu znajdujący się z prawej strony.

Uwaga:

W zależności od systemu operacyjnego, warstwy mogą mieć przypisane inne kolory. Jest to prawidłowa sytuacja.

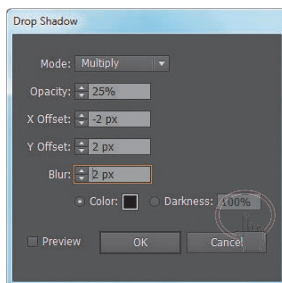
- 3 Otwórz panel *Appearance* (*Wygląd*) i zauważ, że w górnej części panelu znajduje się napis *Layer* (*Warstwa*). Oznacza to, że wszystkie zdefiniowane tu atrybuty wyglądu zostaną zastosowane do całej zawartości



warstwy. Po zaznaczeniu elementów zawierających inne elementy, takie jak warstwy grupy, w panelu *Appearance* (*Wygląd*) pojawi się element *Contents* (*Zawartość*), który można edytować po dwukrotnym kliknięciu.

- 4 Kliknij przycisk *Add New Effect* (Dodaj nowy efekt) w dolnej części panelu *Appearance* (*Wygląd*) i wybierz opcję *Stylize/Drop Shadow* (*Stylizacja/Dodaj cień*).

- 5 Zmień wartość parametru *Opacity* (*Krycie*) na **25%** w oknie dialogowym *Drop Shadow* (*Dodaj cień*). Zmień też wartość parametru *X Offset* (*X Przesunięcie*) na **-2 px**, parametru *Y Offset* (*Y Przesunięcie*) na **2 px**, parametru *Blur* (*Rozmycie*) na **2 px**. Kliknij *OK*.

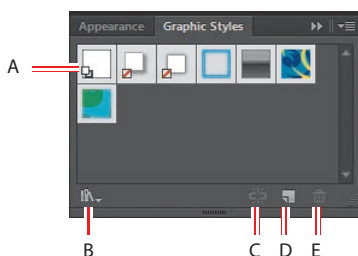


- 6 Kliknij ikonę panelu *Layers* (Warstwy) i zwróć uwagę na to, że wewnątrz wskaźnika celu jest wypełnione, co oznacza, że do warstwy dodane są atrybuty wyglądu.
- 7 Wydad polecenie *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*), a następnie *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

Zastosowanie stylów graficznych

Styl graficzny to zestaw różnych atrybutów wyglądu, zapisany pod dowolnie wybraną nazwą, który można wielokrotnie wykorzystywać podczas pracy. Dzięki umiejętnemu zastosowaniu różnych stylów graficznych możesz błyskawicznie zmienić wygląd obiektów w edytowanym dokumencie.

Panel *Graphic Styles (Style grafiki)* (który możesz wyświetlić za pomocą polecenia *Window/Graphic Styles (Okno/Style graficzne)*) umożliwia tworzenie, zmianę nazwy, zapisywanie i stosowanie rozmaitych efektów i atrybutów wyglądu w odniesieniu do warstw, obiektów i ich grup. W razie potrzeby można też przerwać połączenie pomiędzy wybranym obiektem a jego stylem graficznym, co umożliwi zmianę wyglądu tego obiektu bez wpływu na wygląd innych elementów projektu, które sformatowano przy użyciu tego samego stylu graficznego.



- A Miniatura stylu graficznego
- B Menu stylów graficznych
- C Przycisk Break Link to Graphic Style (Przerwij połączenie do stylu graficznego)
- D Przycisk New Graphic Style (Nowy styl graficzny)
- E Przycisk Delete Graphic Style (Usuń styl graficzny)

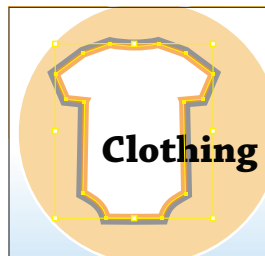
Przypuśćmy na przykład, że zaprojektowałeś mapę, na której miasta oznaczone są specjalnymi symbolami. W takim przypadku możesz na przykład utworzyć styl graficzny, który umożliwi pokolorowanie symbolu miasta na zielono i doda do niego niewielki cień. Zaprojektowanego stylu można następnie użyć do zmiany wyglądu wszystkich symboli miast na mapie. Jeśli w pewnym momencie zdecydujesz, że chcesz zmienić kolor symboli miast, to możesz po prostu zastąpić dotychczasowy zielony kolor wypełnienia w źródłowym stylu graficznym odpowiednim odcieniem niebieskiego. Wszystkie symbole sformatowane przy użyciu tego stylu zostaną automatycznie zaktualizowane.

Tworzenie i zapisywanie stylu graficznego

Kolejne ćwiczenie będzie polegało na zapisaniu i nadaniu nazwy stylowi graficznemu obejmującemu atrybuty wyglądu użyte w celu sformatowania koszulki znajdującej się pod napisem „Clothing”. Zapisany w ten sposób styl posłuży potem do zmodyfikowania wyglądu pozostałych przycisków.

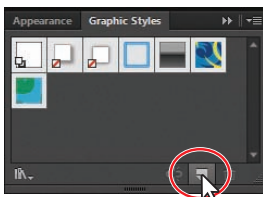
- 1 Wybierz opcję *Reset Essentials (Wyzeruj Podstawy)* z przełącznika przestrzeni roboczych na pasku aplikacji.
- 2 Kliknij ikonę panelu *Graphic Styles (Style grafiki)*, który znajduje się z prawej strony przestrzeni roboczej, aby go wyświetlić.
- 3 Włącz narzędzie *Selection (Zaznaczanie)* i zaznacz kształt koszulki pod spodem napisu „Clothing”.

Uwaga: W zależności od systemu operacyjnego, kolor odpowiedni (żółty kontur na rysunku obok) i konturów zaznaczonych obiektów może być różny. Jest to prawidłowa sytuacja.

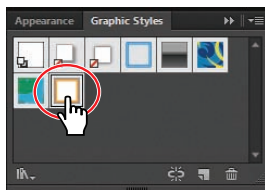


Wskazówka: Styl graficzny można również utworzyć, zaznaczając kliknięciem obiekt będący bazą stylu graficznego. W panelu *Appearance (Wygląd)* przeciągnij miniaturę atrybutu wyglądu, znajdującą się w górnej części listy, do panelu *Graphic Styles (Style grafiki)*.

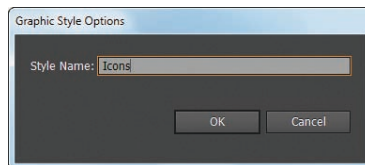
- 4 Kliknij przycisk *New Graphic Style* (Nowy styl graficzny) w dolnej części panelu *Graphic Styles* (Style grafiki).
- 5 Kliknij dwukrotnie miniaturkę nowego stylu graficznego w panelu *Graphic Styles* (Style grafiki). W oknie dialogowym *Graphic Style Options* (Opcje stylu graficznego) zmień nazwę nowego stylu na **Icons**. Kliknij OK.



Utwórz nowy styl graficzny

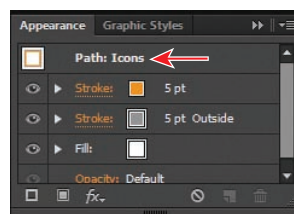


Kliknij dwukrotnie styl graficzny



Zmień nazwę stylu graficznego

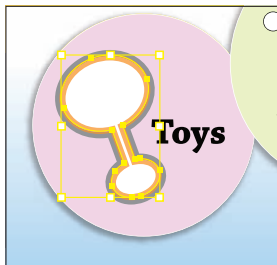
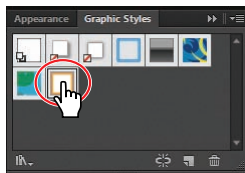
- 6 Kliknij ikonę panelu *Appearance* (Wygląd). W górnej części panelu wyświetlony jest napis *Path: Icons* (Ścieżki:Icons). Oznacza to, że do zaznaczonego obiektu (ścieżki) zastosowano styl graficzny *Icons*.
- 7 Wydadaj polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie), a następnie zapisz plik poleceniem *File/Save* (Plik/Zapisz).



Zastosowanie stylu graficznego do zmiany wyglądu obiektu

Zapisaane style graficzne mogą być z łatwością używane w celu zmiany wyglądu innych obiektów. Będziesz mógł się o tym przekonać w następnym, krótkim ćwiczeniu, które polega na zastosowaniu nowego stylu graficznego *Icons* do zmiany wyglądu innego obiektu.

- 1 Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) i kliknij grzechotkę znajdującą się z lewej strony napisu „Toys”.
- 2 Kliknij ikonę panelu *Graphic Styles* (Style grafiki), aby go wyświetlić. Następnie kliknij styl graficzny *Icons*, aby zastosować atrybuty zapisane w tym stylu.



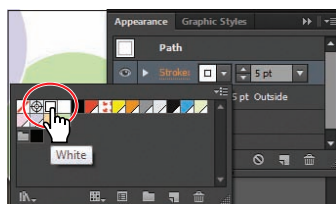
Atrybuty stylu graficznego można również zastosować, przeciągając jego miniaturkę bezpośrednio z panelu *Graphic Styles* (Style grafiki) na obiekt, nawet jeśli nie jest on zaznaczony.

- 3 Wydadaj polecenie *File/Save* (Plik/Zapisz).

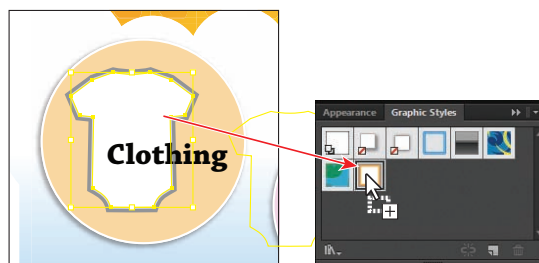
Zmiana atrybutów stylu graficznego

Po utworzeniu stylu graficznego nadal można modyfikować obiekt, do którego zastosowano atrybuty tego stylu. Ponadto możliwa jest edycja samego stylu graficznego. Dokonane zmiany zostaną natychmiast odzwierciedlone w wyglądzie wszystkich obiektów, do których dodano ten styl.

- 1 Włącz narzędzie *Selection* (☞ *Zaznaczanie*) i kliknij kształt koszulki, aby go ponownie zaznaczyć. Miniatura stylu graficznego *Icons* znajdująca się w panelu *Graphic Styles* (*Style grafiki*) została podświetlona (pojawiała się wokół niej obwódka). Oznacza to, że do zaznaczonego obiektu zastosowano atrybuty tego stylu graficznego.
- 2 Kliknij zakładkę panelu *Appearance* (*Wygląd*). Zmień kolor pomarańczowego obrysu na biały. Kliknij zakładkę panelu *Graphic Styles* (*Style grafiki*). Styl graficzny nie jest już podświetlony, co oznacza, że nie jest już dołączony do obiektu.
- 3 Naciśnij klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i przeciągnij koszulkę nad miniaturę stylu graficznego *Icons* w panelu *Graphic Styles* (*Style grafiki*). Gdy miniatura zostanie podświetlona, zwolnij przycisk myszy i naciśnięty klawisz.



Zmień kolor obrysu



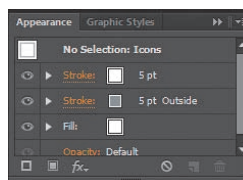
Naciśnij klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i przeciągnij obiekt nad miniaturę stylu

- 4 Wydadz polecenie *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*).
- 5 Naciśnij klawisz *Shift* i kliknij narzędziem *Selection* (*Zaznaczanie*) kształt znajdujący się pod napisem „Furniture”, biały kształt nad napisem „Registry” i biały kształt nad napisem „Contact”.
- 6 Kliknij styl graficzny *Icons* w panelu *Graphic Styles* (*Style grafiki*), aby zastosować jego atrybuty.
- 7 Wydadz polecenia *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*), *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

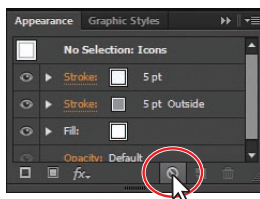
Zastosowanie stylu graficznego do zmodyfikowania warstwy

Po zastosowaniu stylu graficznego do sformatowania wybranej warstwy styl ten jest dodawany do wszystkich obiektów znajdujących się w tej warstwie. W następnym ćwiczeniu dodasz nowy styl graficzny do jednej z warstw dokumentu.

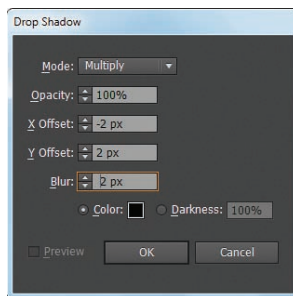
- 1 Kliknij zakładkę panelu *Appearance* (*Wygląd*). W górnej części widoczny jest napis *No Selection: Icons* (*Brak zaznaczenia: Icons*) (jeśli to konieczne, przewiń zawartość panelu). Po dodaniu atrybutów wyglądu czy stylów graficznych, na liście panelu *Appearance* (*Wygląd*) zostaną umieszczone atrybuty wyglądu każdego nowego obiektu.



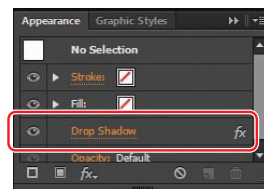
- 2 Kliknij przycisk *Clear Appearance* (☒ *Wyczyść wygląd*), znajdujący się w dolnej części panelu *Appearance* (*Wygląd*). Kliknij pole głównego atrybutu o nazwie *No Selection* (*Brak zaznaczenia*) na samej górze listy atrybutów w panelu *Appearance* (*Wygląd*). Użycie przycisku *Clear Appearance* (*Wyczyść wygląd*) powoduje usunięcie wszystkich atrybutów wyglądu bieżącego obiektu, w tym jego wypełnienia i obręsu. Kliknięcie przycisku *Clear Appearance* (*Wyczyść wygląd*) w sytuacji, gdy nie został zaznaczony żaden obiekt, umożliwia skonfigurowanie domyślnego wyglądu dla obiektów, które dopiero zostaną utworzone.
- 3 Kliknij przycisk *Add New Effect* (fx- *Dodaj nowy efekt*), a następnie wybierz efekt *Stylize/Drop Shadow* (*Stylizacja/Dodaj cień*).
- 4 W oknie dialogowym *Drop Shadow* (*Dodaj cień*) zmień wartość parametru *Opacity* (*Krycie*) na **100%**, parametrowi *X Offset* (*X Przesunięcie*) nadaj wartość **-2 px**, zaś parametrowi *Y Offset* (*Y Przesunięcie*) nadaj wartość **2 px**. W polu parametru *Blur* (*Rozmycie*) wpisz **2 px**. Nie zmieniaj pozostałych ustawień i kliknij przycisk **OK**. Zwróć uwagę, że na liście panelu *Appearance* (*Wygląd*) wyświetlony został napis *Drop Shadow* (*Dodaj cień*). Jeśli to konieczne, przewiń zawartość panelu *Appearance* (*Wygląd*), aby zobaczyć ten napis.



Wyczyść wygląd



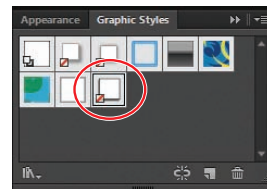
Dodaj cień



Wynik końcowy

Jeśli w oknie dokumentu nie jest zaznaczony żaden obiekt, podczas tworzenia nowego stylu program Illustrator uwzględni wszystkie bieżące atrybuty wyglądu, które zdefiniowano w panelu *Appearance* (*Wygląd*).

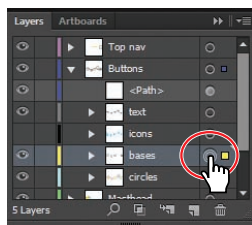
- 5 Kliknij zakładkę panelu *Graphic Styles* (*Style grafiki*). Naciśnij klawisz *Alt* (*Windows*) lub *Option* (*Mac OS*) i kliknij przycisk *New Graphic Style* (Nowy styl graficzny). Nadaj nowemu stylowi nazwę **Icons shadow** w oknie dialogowym *Graphic Style Options* (*Opcje stylu graficznego*) i kliknij przycisk **OK**.



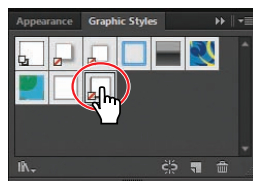
Po naciśnięciu dodatkowego klawisza na ekranie wyświetlone zostanie okno dialogowe. W lewym dolnym rogu miniatury stylu graficznego widoczne jest przekreślone pole, które oznacza, że styl graficzny nie posiada atrybutów obręsu i wypełnienia.

W dalszej części ćwiczenia trzeba będzie wskazać warstwę o nazwie *bases* w celu dodania efektu *Drop Shadow* (*Dodaj cień*) do wszystkich znajdujących się w niej obiektów. Wskazanie warstwy powoduje automatyczne zaznaczenie wszystkich ścieżek znajdujących się w tej warstwie.

- 6 Kliknij ikonę panelu *Layers* (☑ *Warstwy*) z prawej strony przestrzeni roboczej, aby go wyświetlić.
- 7 Jeśli to konieczne, kliknij niewielką trójkątną strzałkę ▾ po lewej stronie warstwy o nazwie *Buttons*, aby wyświetlić jej zawartość, a następnie kliknij wskaźnik celu 📍, znajdujący się po prawej stronie podwarstwy *bases*.
- 8 Kliknij ikonę panelu *Graphic Styles* (🎨 *Style grafiki*), a następnie miniaturę stylu *Icons shadow*, aby dodać go do wskazanej warstwy i wszystkich znajdujących się w niej obiektów. Obiekty te powinny pozostać zaznaczone.



Kliknij wskaźnik celu warstwy



Dodaj styl graficzny

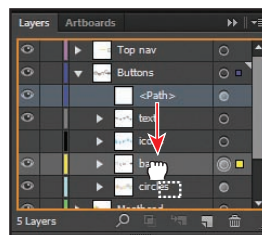


Wynik końcowy

Podczas dodawania wielu stylów graficznych do obiektów, najnowszy styl graficzny przesłoni poprzednie. Dodanie do grafiki stylu graficznego, a następnie dodanie stylu graficznego do warstwy (lub podwarstwy), na której znajduje się ta grafika, spowoduje skumulowanie właściwości obydwu stylów.

Zauważ, że kształt znajdujący się nad napisem „Registry” nie ma cienia. Dzieje się tak, ponieważ nie jest on położony na podwarstwie *bases*.

- 9 Kliknij ikonę panelu *Layers* (☑ *Warstwy*) i przeciągnij obiekt *<Path>* (*<ścieżka>*), znajdujący się w górnej części warstwy *Buttons*, nad podwarstwę *bases*, aby umieścić go na tej podwarstwie i zastosować atrybuty stylu graficznego *Icons shadow* do kształtu *Registry*.
- 10 Wydadaj polecenie *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*), a następnie *File/Save* (*Plik/Zapisz*).



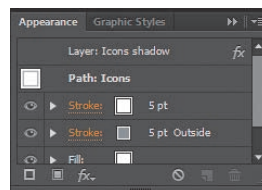
Edycja stylu graficznego dodanego do warstwy

Efekt cienia dodany do warstwy należy nieznacznie zmodyfikować.

- 1 Kliknij ikonę panelu *Appearance* (🎨 *Wygląd*) z prawej strony ekranu, aby go wyświetlić.
- 2 Kliknij narzędziem *Selection* (*Zaznaczanie*) kształt koszulki, znajdujący się pod napisem „Clothing”.

Zwróć uwagę na napis *Layer: Icons shadow* (*Warstwa: Icons shadow*), znajdujący się na samej górze panelu *Appearance* (*Wygląd*). Oznacza on, że koszulka znajduje się na warstwie, do której został dodany styl o nazwie *Icons shadow*.

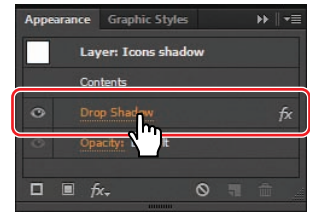
- 3 Kliknij napis *Layer: Icons shadow* (*Warstwa: Icons shadow*) w górnej części panelu *Appearance* (*Wygląd*), aby wyświetlić efekt powiązany z tym stylem. Spowoduje to również zaznaczenie wszystkich kształtów znajdujących się na tej warstwie.



► Wskazówka:

Jeśli chcesz, możesz też kliknąć wskaźnik celu dla podwarstwy *bases* w panelu *Layers* (*Warstwy*) i zmodyfikować omawiane ustawienia za pomocą panelu *Appearance* (*Wygląd*).

- 4 Kliknij podkreślony napis *Drop Shadow (Dodaj cień)*, znajdujący się w panelu *Appearance (Wygląd)*, i w oknie dialogowym *Drop Shadow (Dodaj cień)*, które się wówczas pojawi, zmień wartość parametru *Opacity (Krycie)* na **25%**. Kliknij przycisk *OK*. Nie zamykaj panelu *Appearance (Wygląd)*.
- 5 Wydad polecenie *Select/Deselect (Zaznacz/Usuń zaznaczenie)*, a następnie *File/Save (Plik/Zapisz)*.



Stosowanie istniejących stylów graficznych

Do zmiany wyglądu wybranych fragmentów projektu można użyć stylów graficznych, instalowanych wraz z programem Illustrator CS6. Jeden z takich stylów posłuży do wykończenia przycisku.

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

Dodasz teraz istniejący styl graficzny do przycisku *Go*, znajdującego się w prawym górnym rogu obszaru roboczego.

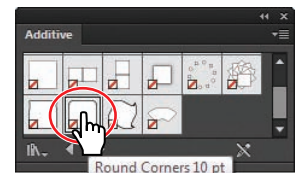
► **Wskazówka:**
Skorzystaj ze strzałek w dolnej części panelu *Illuminate Styles (Style rozświetlenie)*, aby wyświetlić w panelu poprzednią lub następną bibliotekę stylów graficznych.

- 2 Kliknij zakładkę panelu *Graphic Styles (Style grafiki)*. Kliknij przycisk *Graphic Styles Libraries Menu (Menu Biblioteki stylów grafiki)* i wybierz opcję *Illuminate Styles (Style rozświetlenie)*. Przewiń w dół zawartość panelu *Illuminate Styles (Style rozświetlenie)* i wybierz styl graficzny *Illuminate Yellow*. W ten sposób dodasz ten styl do panelu *Graphic Styles (Style grafiki)* tego dokumentu.



● **Uwaga:**
Po kliknięciu stylu graficznego w bibliotece, zostanie on umieszczony w panelu *Graphic Styles (Style grafiki)* bieżącego dokumentu.

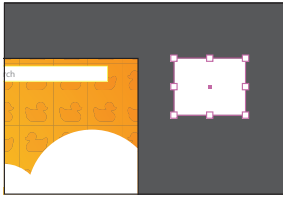
- 3 Kliknij przycisk *Graphic Styles Libraries Menu (Menu Biblioteki stylów grafiki)* w dolnej części panelu *Illuminate Styles (Style rozświetlenie)* i wybierz opcję *Additive (Dodatek)*. W panelu *Additive (Dodatek)* kliknij miniaturkę stylu graficznego *Round Corners 10 pt*, aby dodać do panelu *Graphic Styles (Style grafiki)* również ten styl. Zamknij panel *Additive (Dodatek)*.



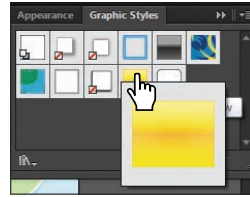
- 4 Kliknij narzędziem *Selection (Zaznaczanie)* biały prostokąt znajdujący się poza prawym górnym rogiem obszaru roboczego (z prawej strony pola *Search*). Uważaj, żeby nie zaznaczyć białego napisu *Go*, który znajduje się na wierzchu.
- 5 Kliknij prawym przyciskiem myszy lub kliknij po naciśnięciu klawisza *Control* (Mac OS) i przytrzymaj miniaturę stylu *Illuminate Yellow* w panelu *Graphic Styles (Style grafiki)*, aby wyświetlić podgląd stylu graficznego dodanego do kształtu. Gdy skończysz, zwolnij przycisk myszy (a w systemie MAC OS — również klawisz *Control*).

Wyświetlenie podglądu to świetny sposób na sprawdzenie wyniku zastosowania stylu, bez konieczności dodawania go do obiektu.

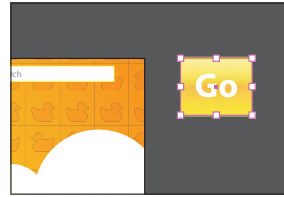
- 6 Kliknij styl graficzny *Illuminate Yellow* w panelu *Graphic Styles (Style grafiki)*, aby dodać go do kształtu. Kliknij zakładkę panelu *Graphic Styles (Style grafiki)*, aby zwinąć panel.



Zaznacz biały prostokąt



Wyświetl podgląd stylu graficznego



Wynik operacji

7 Wydadz polecenie *File/Save (Plik/Zapisz)* i nie usuwaj zaznaczenia kształtu.

● **Uwaga:** Na końcu panelu *Control (Sterowanie)* może się pojawić ikona ostrzeżenia. Jest to bardzo przydatny wskaźnik, oznaczający że wypełnienie lub obrys nie są aktywne.

Stosowanie wielu stylów graficznych

Do obiektu zmodyfikowanego stylem graficznym można zastosować kolejny styl. Jest to bardzo przydatne, jeśli zależy Ci na właściwościach innego stylu graficznego.

1 Upewnij się, że prostokąt pod napisem *Go* jest nadal zaznaczony, po czym kliknij menu *Style (Styl)* w panelu *Control (Sterowanie)*. Kliknij styl graficzny *Round Corners 10 pt* w panelu *Graphic Styles (Style grafiki)*, który się pojawi, aby dodać ten styl do przycisku *Go*.

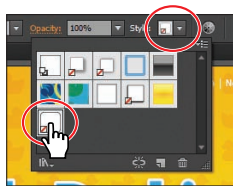
Zwróć uwagę na to, że wypełnienia oraz obraz stały się niewidoczne, ponieważ atrybuty wyglądu zapisane w stylu graficznym zastąpiły dotychczasowe formatowanie zaznaczonego obiektu.

2 Wydadz polecenie *Edit/Undo Graphic Styles (Edycja/Cofnij Style graficzne)*.

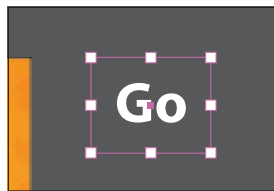
3 Ponownie kliknij menu *Style (Styl)* w panelu *Control (Sterowanie)*, naciśnij klawisz *Alt (Windows)* lub *Option (Mac OS)* i kliknij miniaturę stylu *Round Corners 10 pt*.

Zauważ, że tym razem dotychczasowe wypełnienie i obris obiektu zostały zachowane, a prócz nich widoczne są także atrybuty zapisane w nowym stylu. Zastosowanie stylu graficznego przy użyciu klawisza *Alt (Windows)* lub *Option (Mac OS)* powoduje dodanie atrybutów zapisanych w tym stylu do istniejących atrybutów wyglądu obiektu.

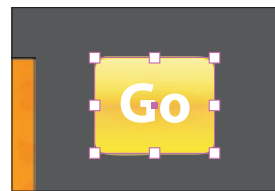
● **Uwaga:** Jeśli panel *Styles (Style)* nie jest widoczny w panelu *Control (Sterowanie)*, to otwórz panel *Graphic Styles (Style grafiki)* przy użyciu odpowiedniej ikony po prawej stronie przestrzeni roboczej programu.



Dodaj styl graficzny



Wynik operacji

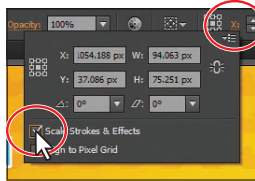


Wynik końcowy

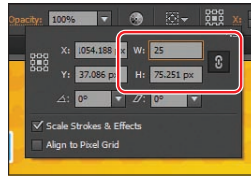
4 Włącz narzędzie *Selection (Zaznaczanie)*, naciśnij klawisz *Shift* i kliknij napis *Go*. Następnie wydadz polecenie *Object/Group (Obiekt/Grupuj)*.

5 Kliknij łącze *X, Y, Sz* lub *W* w panelu *Control (Sterowanie)*, aby wyświetlić panel *Transform (Przekształcenia)* (*Window/Transform [Okno/Przekształcenia]*). Zaznacz opcję *Scale Strokes & Effects (Obrisy i efekty skalowania)* w dolnej części panelu *Transform (Przekształcenia)*.

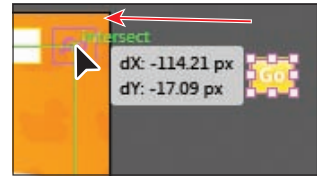
- Kliknij przycisk *Constrain Width And Height Proportions* (Zachowaj proporcje szerokości i wysokości) w panelu *Transform* (Przekształcenia). Zmień szerokość (wartość parametru *W* [Sz]) na **25**, po czym naciśnij *Enter* lub *Return*, aby zmienić również wysokość oraz ukryć panel *Transform* (Przekształcenia).
- Przeciagnij grupę przycisku z prawej strony pola *Search* i wyrównaj go względem inteligentnych linii pomocniczych.



Zaznacz opcję *Scale Strokes & Effects* (Obrysy i efekty skalowania)



Zmień szerokość



Przeciagnij przycisk w nowe miejsce

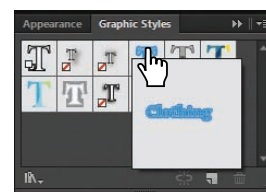
- Wydadz polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie), a następnie *File/Save* (Plik/Zapisz).


Zastosowanie stylu graficznego do zmodyfikowania tekstu

W kolejnym ćwiczeniu zastosujesz istniejący styl graficzny do tekstu.

- Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) i kliknij napis „Clothing”, aby go zaznaczyć. Wydadz polecenie *Select/Same/Fill & Stroke* (Zaznacz/Jednakowe/Wypełnienie i obrys), aby zaznaczyć wszystkie pięć obiektów tekstowych.
- Jeśli to konieczne, kliknij ikonę panelu *Graphic Styles* (Style grafiki), aby go wyświetlić. Wybierz opcję *Override Character Color* (Nadpisz kolor typografii) z menu panelu *Graphic Styles* (Style grafiki), jeśli nie jest jeszcze zaznaczona.
Po zastosowaniu atrybutów stylu graficznego do tekstu, kolor wypełnienia tekstu nadpisze kolor wypełnienia zdefiniowany w stylu graficznym. Aby temu zapobiec, należy zaznaczyć opcję *Override Character Color* (Nadpisz kolor typografii).
- Wybierz opcję *Use Text For Preview* (Używaj tekstu do podglądu) z menu panelu *Graphic Styles* (Style grafiki).
- W panelu *Graphic Styles* (Style grafiki) kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub wciskając klawisz *Control* (Mac OS) i przytrzymaj przycisk myszy nad stylem graficznym *Blue Neon*, aby wyświetlić podgląd stylu graficznego dodanego do tekstu. Zwolnij przycisk myszy (i klawisz *Control* w Mac OS), po czym kliknij styl graficzny *Blue Neon*, aby go zastosować w tekście.



Gdyby opcja *Override Character Color* (Nadpisz kolor typografii) nie była zaznaczona, wypełnienie pozostałoby czarne.

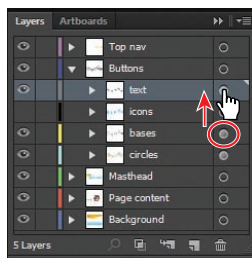


- 5 Kliknij zakładkę panelu *Appearance* (*Wygląd*), a następnie przycisk  *Clear Appearance* (*Wyczyść wygląd*), znajdujący się w dolnej części panelu, aby usunąć formatowanie stylem graficznym.
- 6 Wydad polecenie *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*), a następnie *File/Save* (*Plik/Zapisz*).


Kopiowanie, stosowanie i usuwanie stylów graficznych

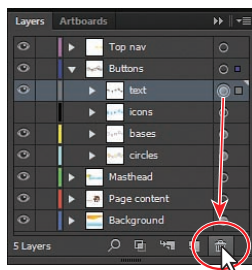
Po utworzeniu kilku różnych stylów graficznych i skonfigurowaniu niezbędnych atrybutów wyglądu obiektów niejednokrotnie trzeba skopiować je do innych obiektów w ilustracji. Do kopiowania i stosowania atrybutów wyglądu służą panele *Graphic Styles* (*Style grafiki*) i *Appearance* (*Wygląd*) oraz narzędzie *Eyedropper* (*Kroplomierz*). Dowiesz się teraz, w jaki sposób skopiować atrybut wyglądu obiektu pomiędzy warstwami przy użyciu panelu *Layers* (*Warstwy*).

- 1 Powiększ panel *Layers* (*Warstwy*) w taki sposób, by wyświetlić wszystkie warstwy. Upewnij się, że warstwa *Buttons* jest rozwinięta, po czym naciśnij klawisz *Alt* (*Windows*) lub *Option* (*Mac OS*) i przeciągnij wskaźnik atrybutów wyglądu  z podwarstwy *bases* ponad analogiczny wskaźnik podwarstwy *text*, znajdującej się powyżej. Naciśnięcie klawisza *Alt* (*Windows*) lub *Option* (*Mac OS*) podczas przeciągania atrybutów powoduje kopiowanie efektów pomiędzy warstwami. Wypełniony wskaźnik celu  oznacza, że do warstwy dodano atrybuty wyglądu. W celu przeniesienia, ale nie skopiowania, stylu lub atrybutów wyglądu pomiędzy warstwami należy po prostu przeciągnąć wskaźnik celu. Do tekstu dodany został lekki cień.



Ostatni przykład będzie polegał na usunięciu atrybutów wyglądu warstwy przy użyciu panelu *Layers* (*Warstwy*).

- 2 Kliknij wskaźnik celu po prawej stronie podwarstwy *text* w panelu *Layers* (*Warstwy*).
- 3 Przeciągnij zaznaczony wskaźnik celu  ponad przycisk z symbolem kosza, który znajduje się w dolnej części panelu *Layers* (*Warstwy*), aby usunąć atrybuty wyglądu wybranej warstwy. Kliknij zakładkę panelu *Layers* (*Warstwy*), aby ją zwinąć.



Atrybuty wybranego obiektu lub warstwy można usunąć także przy użyciu panelu *Appearance (Wygląd)*. Należy w tym celu zaznaczyć dany obiekt, a następnie wybrać polecenie *Reduce to Basic Appearance (Redukcja do wyglądu podstawowego)* z menu tego panelu. Wybrany obiekt zostanie wówczas pozbawiony wszystkich atrybutów z wyjątkiem pojedynczego wypełnienia i obrysu.

- 4 Wydadź polecenia *Select/Deselect (Zaznacz/Usuń zaznaczenie)*, *File/Save (Plik/Zapisz)*.

Tworzenie grafiki na potrzeby internetu

Uwaga:

Więcej informacji na temat znaczenia słowa raster znajdziesz w podrozdziale „Grafika wektorowa a obrazy rastrowe”, w rozdziale 15., „Łączenie projektów Illustratora CS6 i innych programów firmy Adobe”.

Podczas tworzenia grafiki na potrzeby internetu konieczne będzie przekształcenie obiektów wektorowych w rastrowe. W tym celu należy skorzystać z polecenia *File/Save For Web (Plik/Zapisz do pokazania w Internecie)*. Obrazy można zapisać w wielu formatach graficznych, takich jak GIF, JPEG i PNG. GIF, JPEG i PNG zapewniają optymalizację grafiki do użycia w internecie i są zgodne z większością przeglądarek. Należy jednak pamiętać o ich zróżnicowanych możliwościach. W celu efektywnego użycia grafiki w internecie, kluczowym aspektem jest znalezienie równowagi pomiędzy rozdzielczością, rozmiarem i kolorem. Tylko w ten sposób można uzyskać optymalną jakość.

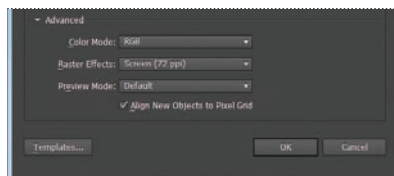
Uwaga: Ten podrozdział zawiera jedynie wstępne informacje na temat głównych narzędzi i procesów służących do zapisu grafiki na potrzeby internetu. Z całą pewnością nie jest to wyczerpujący przewodnik. Więcej informacji na temat grafiki przeznaczonej do wykorzystania w internecie znajdziesz w systemie pomocy programu Illustrator (*Help/Illustrator Help [Pomoc/Pomoc programu Illustrator]*), pod hasłem „file formats for exporting artwork” („formaty plików do eksportu kompozycji”).

Wyrównywanie obiektów do siatki pikseli

Niezwykle ważnym aspektem grafiki rastrowej jest odpowiednia ostrość krawędzi, szczególnie w przypadku standardowej grafiki przygotowanej na potrzeby internetu, wyświetlanej w rozdzielczości 72 ppi (ang. *pixels per inch* — pikseli na cal). W celu zagwarantowania jakości projektów internetowych możesz wyrównać grafikę do siatki pikseli. Siatka pikseli składa się z 72 kwadratów na jeden cal długości, w pionie i w poziomie. Można ją wyświetlić, powiększając obraz do poziomu co najmniej 600% i włączając tryb *Pixel Preview (Podgląd pikseli)* (*View/Pixel Preview [Widok/Podgląd pikseli]*).

Po wyrównaniu obiektu do siatki pikseli, wszystkie pionowe i poziome krawędzie segmentów są wyrównane do siatki pikseli, co nadaje obrysom dużą ostrość. Jeśli podczas tworzenia nowego dokumentu ustawisz opcję *Align New Objects To Pixel Grid (Wyrównaj nowe obiekty do siatki pikseli)* oraz wybierzesz opcję *Web (WWW)* z listy *Profile (Profil)* w oknie dialogowym *New Document (Nowy dokument)*, to wszystkie obiekty (które mogą zostać wyrównane do siatki pikseli) zostaną automatycznie wyrównane do siatki pikseli. Grafikę można też wyrównać do siatki pikseli już po utworzeniu nowego dokumentu. Zajmiemy się tym w kolejnym ćwiczeniu.

- 1 Upewnij się, że plik *webstore.ai* jest nadal otwarty, i wydaj polecenie *File/New (Plik/Nowy)*. Wybierz opcję *Web (WWW)* z listy *Profile (Profil)* w oknie dialogowym *New Document (Nowy dokument)*. Kliknij trójkątną strzałkę z lewej strony napisu *Advanced (Zaawansowane)*, w dolnej części okna dialogowego.



W sekcji *Advanced (Zaawansowane)* możesz się upewnić, że wybrany jest tryb kolorów RGB, że z listy *Raster Effects (Efekty rastrowe)* wybrana jest opcja *72 ppi (Ekranu (72 ppi))* oraz że zaznaczona jest opcja *Align New Objects To Pixel Grid (Wyrównaj nowe obiekty do siatki pikseli)*.

2 Kliknij *Cancel (Anuluj)*.

3 Powróć do dokumentu *webstore.ai* i wybierz *File/Document Color Mode (Plik/Tryb kolorów dokumentu)*. Możesz się przekonać, że zaznaczona jest opcja RGB.

Po utworzeniu dokumentu możesz zmienić tryb kolorów dla tego dokumentu. W ten sposób ustawisz domyślny tryb kolorów dla wszystkich *nowych* kolorów.

4 Włącz narzędzie *Zoom (Lupka)* i przeciągnij ramkę zaznaczenia wokół napisu „Little”, znajdującego się w nagłówku, z prawej strony kaczki, aby powiększyć ten fragment ilustracji. Ten napis został przekształcony na kontury (ścieżki).

5 Wydadź polecenie *View/Pixel Preview (Widok/Podgląd pikseli)*, aby wyświetlić podgląd rastrowej wersji projektu i siatkę pikseli.



Grafika w trybie Preview (Podgląd)

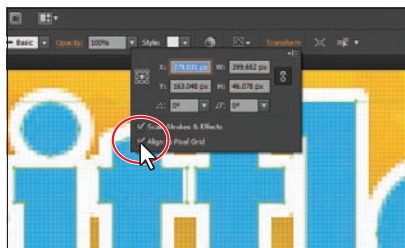


Grafika w trybie Pixel Preview (Podgląd pikseli)

Po powiększeniu obrazu do poziomu co najmniej 600% i włączeniu trybu *Pixel Preview (Podgląd pikseli)*, siatka pikseli stanie się widoczna, jak na rysunku. Siatka ta dzieli obszar roboczy na 1-punktowe przedziały (o długości 1/72 cala).

6 Włącz narzędzie *Selection (Zaznaczanie)* i zaznacz grupę kształtów tworzących napis rozpoczynający się od wyrazu „Little”.

7 Kliknij napis *Transform (Przekształć)* (lub X, Y, Sz, lub W) w panelu *Control (Sterowanie)* i zaznacz opcję *Align To Pixel Grid (Wyrównaj do siatki pikseli)* w dolnej części panelu *Transform (Przekształcenia)*. Usuń zaznaczenie i zaznacz ponownie opcję *Align To Pixel Grid (Wyrównaj do siatki pikseli)*, aby sprawdzić zmianę w wyglądzie krawędzi napisu.




8 Wydadź polecenie *View/Fit Artboard In Window (Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie)*.

9 Wydadź polecenie *Select/Object/Not Aligned To Pixel Grid (Zaznacz/Obiekt/Niewyrównane do siatki pikseli)*, aby zaznaczyć w dokumencie wszystkie obiekty, które nie są wyrównane do siatki pikseli, choć mogą podlegać temu przekształceniu.

10 Kliknij napis *Transform (Przekształć)* w panelu *Control (Sterowanie)* i zaznacz opcję *Align To Pixel Grid (Wyrównaj do siatki pikseli)* w panelu *Transform (Przekształcenia)*.

► **Wskazówka:** Siatkę pikseli można wyłączyć po wydaniu polecenia *Edit/Preferences/Guides & Grid (Edycja/Preferencje/Linie pomocnicze i siatka)* (Windows) lub *Illustrator/Preferences/Guides & Grid (Illustrator/Preferencje/Linie pomocnicze i siatka)* (Mac OS) i usunięciu zaznaczenia opcji *Show Pixel Grid (Above 600% Zoom)* (Pokaż siatkę pikseli (powiększone powyżej 600%)).

● **Uwaga:** Obiekty wyrównane do siatki, które nie mają pionowych lub poziomych elementów, nie zostaną przekształcone. Przykładowo, obrócony prostokąt nie ma pionowych ani poziomych krawędzi, i dlatego po włączeniu wyrównania do siatki pikseli nie zostanie uwzględniony podczas tworzenia ostrych obrysów.

- 11 Wybierz opcję *Align New Objects To Pixel Grid (Wyrównaj nowe obiekty do siatki pikseli)* z menu panelu *Transform (Przekształcenia)* . Naciśnij klawisz *Escape*, aby ukryć panel *Transform (Przekształcenia)*.

W ten sposób sprawisz, że wszystkie nowe obiekty zostaną automatycznie wyrównane do siatki pikseli. Jeśli wybrałbyś profil *Web (WWW)* podczas tworzenia nowego dokumentu, wówczas opcja ta byłaby zaznaczona automatycznie.

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

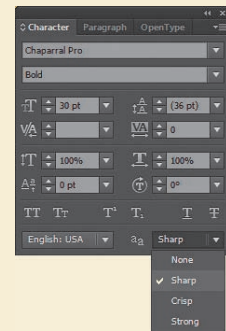
Wyglądanie tekstu

W panelu *Character (Typografia)* znaleźć można następujące opcje wyglądzania tekstu: *None (Brak)*, *Sharp (Ostre)*, *Crisp (Wyraźne)* i *Strong (Silne)*. Metodę wyglądzania można określić osobno dla każdej ramki tekstowej. Atrybuty wyglądzania tekstu są zapisywane wraz z dokumentem.

Podczas eksportowania grafiki do formatów przeznaczonych na potrzeby internetu, takich jak JPEG czy GIF, przy użyciu polecenia *File/Save For Web (Plik/Zapisz do pokazania w Internecie)*, dostępne są następujące opcje wyglądzania: *None (Brak)*, *Art Optimized (Ilustracja zoptymalizowana)* i *Type Optimized (Tekst zoptymalizowany)*.

- Po wybraniu opcji *Art Optimized (Ilustracja zoptymalizowana)* grafika rastrowa zostanie zapisana w jednym ze wspomnianych formatów, podobnie jak w poprzednich wersjach programu. Jednak w tym przypadku metody wyglądzania tekstu nie zostaną uwzględnione podczas rasteryzacji grafiki.
- Po wybraniu opcji *Type Optimized (Tekst zoptymalizowany)* nowe ustawienia wyglądzania tekstu zostaną uwzględnione podczas rasteryzacji.

— na podstawie systemu pomocy programu Illustrator



Uwaga:

Więcej informacji na temat cięcia na plasterki znajdziesz w systemie pomocy programu Illustrator (*Help/Illustrator Help [Pomoc/Pomoc programu Illustrator]*) pod hasłem „create slices” („tworzenie plasterków”).

Cięcie na plasterki

Podczas zapisu grafiki przy użyciu polecenia *File/Save For Web (Plik/Zapisz do pokazania w Internecie)* Illustrator utworzy jeden plik graficzny o rozmiarach obszaru roboczego. Istnieje też możliwość utworzenia kilku obszarów roboczych i umieszczenia na nich pojedynczych elementów strony internetowej, na przykład przycisków. Każdy taki obszar roboczy można następnie zapisać w osobnym pliku graficznym.

Innym sposobem jest utworzenie projektu na jednym obszarze roboczym i pocięcie jego zawartości na fragmenty zwane plasterkami. W programie Illustrator plasterki mogą posłużyć do wyznaczenia krawędzi różnych elementów strony WWW. Przykładowo, jeśli projektujesz na obszarze roboczym całą stronę WWW i chciałbyś utworzyć przycisk na podstawie jednego z kształtów wektorowych, obiekt ten możesz zapisać w optymalnym dla tego celu formacie GIF, zaś pozostałą część grafiki — w pliku JPEG. Rysunek przycisku można również wyizolować, tworząc plasterek. Podczas zapisywania grafiki na potrzeby strony WWW przy użyciu polecenia *File/Save For Web (Plik/Zapisz do pokazania w Internecie)*, każdy plasterek można zapisać w osobnym pliku w wybranym formacie i zoptymalizowanych ustawieniach.

W kolejnym ćwiczeniu utworzysz nową warstwę przeznaczoną na plasterki, a następnie utworzysz plasterki dla różnych fragmentów ilustracji.

- 1 Kliknij ikonę panelu *Layers* (☒ *Warstwy*), aby go otworzyć. Kliknij warstwę *Top nav*, by ją zaznaczyć. Naciśnij klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i kliknij przycisk *Create New Layer* (📄 *Utwórz nową warstwę*) w dolnej części panelu. W oknie dialogowym *Layer Options* (*Opcje palety Warstwy*) zmień nazwę warstwy na **Slices** i kliknij *OK*. Upewnij się, że nowa warstwa o nazwie *Slices* jest zaznaczona.

Utworzone plasterki są wyświetlone w panelu *Layers* (*Warstwy*). Można je zaznaczać, usuwać, zmieniać ich rozmiar i wprowadzać inne zmiany. Kontrolę nad nimi znacznie ułatwi umieszczenie ich na oddzielnych warstwach. Nie jest to jednak konieczne.

- 2 Włącz narzędzie *Slice* (🔪 *Cięcie na plasterki*) w panelu *Tools* (*Narzędzia*). Kliknij i przeciągnij narzędziem w poprzek kaczkę, cyfry 5 i napisu „Little Duckies”, aby utworzyć plasterkę. Nie musisz go dokładnie dopasowywać; w dalszej części będziesz mógł zmienić jego położenie.



Podczas tworzenia plasterki Illustrator automatycznie przecina przyległe fragmenty grafiki, tworząc dodatkowe plasterki. Dzięki temu zachowany zostanie układ strony. Gdy dodasz lub zmodyfikujesz istniejący plasterkę, Illustrator uaktualni plasterki, które zostały utworzone automatycznie. Zwróć też uwagę na cyfrę 3 w rogu Twojego plasterka. Illustrator numeruje plasterki w kolejności od lewej do prawej i od góry w dół, począwszy od lewego górnego rogu obrazu.

W kolejnym ćwiczeniu utworzysz plasterkę na podstawie zaznaczonego obiektu.

- 3 Włącz narzędzie *Selection* (🖱 *Zaznaczanie*) i kliknij grupę przycisku *Go* w prawym górnym rogu obszaru roboczego. Jeśli to konieczne, powiększ ten fragment obrazu.
- 4 Zaznacz warstwę *Slices* w panelu *Layers* (*Warstwy*), aby nowe plasterki zostały umieszczone na tej warstwie.
- 5 Wydadź polecenie *Object/Slice/Create From Selection* (*Obiekt/Cięcie na plasterki/Utwórz z zaznaczenia*).

Illustrator umożliwia utworzenie plasterków na podstawie wyznaczonych przez Ciebie linii pomocniczych lub zaznaczenia zdefiniowanego w oknie dokumentu.



Uwaga:
Więcej informacji na temat tworzenia warstw znajdziesz w podrzdziale „Tworzenie warstw”, w rozdziale 8., „Warstwy”. Nowo utworzona warstwa może mieć przypisany inny kolor. Jest to prawidłowa sytuacja.

Wskazówka:
Jeśli chcesz, aby wymiary plasterka pasowały do krawędzi elementu ilustracji, wydaj polecenie *Object/Slice/Make (Obiekt/Cięcie na plasterki/Utwórz)*. Jeśli przesuńiesz lub zmodyfikujesz ten element, plasterki zostaną automatycznie dopasowane do nowych rozmiarów obiektu.

Uwaga:

Więcej informacji na temat edycji plasterków znajdziesz w systemie pomocy programu Illustrator (*Help/Illustrator Help [Pomoc/Pomoc programu Illustrator]*) pod hasłem „create slices” („tworzenie plasterków”).

Zaznaczanie i edycja plasterków

Gdy zmieni się wygląd grafiki pociętej na plasterki lub zawartość samego plasterka, konieczna jest modyfikacja plasterków utworzonych przez użytkownika.

- 1 Wydadź polecenie *View/Fit Artboard In Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*).
- 2 Włącz narzędzie *Slice Selection* (Zaznaczanie plasterków) znajdujące się w grupie narzędzia *Slice* (*Cięcie na plasterki*) w panelu *Tools* (*Narzędzia*). W tym celu najpierw kliknij i przytrzymaj przycisk myszy na narzędziu *Slice* (*Cięcie na plasterki*).
- 3 Kliknij środek pierwszego plasterka, utworzonego wokół napisu „5 Little Duckies”. Zaznaczony plasterzek zostanie podświetlony, zaś w jego rogach pojawią się punkty obwiedni.

Narzędzie *Slice Selection* (*Zaznaczanie plasterków*) pozwala na edycję plasterków utworzonych przez użytkownika. Inny sposób polega na zaznaczeniu takiego plasterka narzędziem *Selection* (*Zaznaczanie*) lub *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) poprzez kliknięcie jego obrysu (krawędzi) lub zaznaczenie go w panelu *Layers* (*Warstwy*).

- 4 Umieść kursor nad lewą krawędzią zaznaczonego plasterka. Gdy pojawi się podwójna strzałka, kliknij i przeciągnij w lewo, aż przyciągniesz krawędź plasterka do lewej krawędzi obszaru roboczego.
- 5 Jeśli to konieczne, umieść kursor nad prawym dolnym punktem obwiedni zaznaczonego plasterka, po czym kliknij i przeciągnij plasterek, aby dopasować jego rozmiar do napisu „5 Little Duckies”.



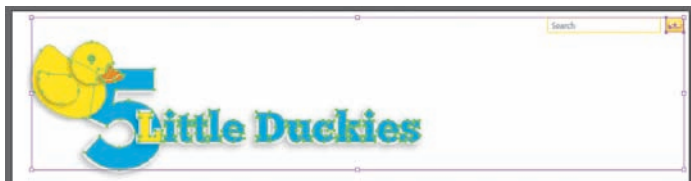
Podczas cięcia grafiki na plasterki powinieneś uwzględnić wszystkie atrybuty wyglądu, na przykład cienie zastosowane w obszarze plasterka. Jeśli cień jest niewyraźny, może to być dość trudne. Polecenie *Object/Slice/Create From Selection* (*Obiekt/Cięcie na plasterki/Utwórz z zaznaczenia*) gwarantuje, że plasterek będzie zawierał wszystkie atrybuty wyglądu, takie jak efekty, jeśli zostały one dodane bezpośrednio do grafiki, a nie do warstwy, na której się ona znajduje. Narzędzie *Slice Selection* (*Zaznaczanie plasterków*) pozwala na utworzenie plasterka poprzez przeciągnięcie myszą, na skopiowanie i wklejenie plasterka, jego usunięcie i wiele innych czynności.

- 6 Wydadź polecenie *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*), a następnie *View/Lock Slices* (*Widok/Zablokuj plasterki*), aby zablokować zaznaczanie plasterków. Wydadź polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

Polecenie Save For Web (Zapisz do pokazania w Internecie)

Po pocięciu grafiki na plasterki przyda się jej optymalizacja pod kątem użycia na stronach WWW. W tym celu możesz się posłużyć poleceniem *File/Save For Web* (*Plik/Zapisz do pokazania w Internecie*), które pozwala na wybór ustawień optymalizacji i podgląd zoptymalizowanego obrazu. Jest to ostatni krok w procesie przygotowania grafiki na potrzeby stron WWW.

- 1 Wydad polecenie *View/Hide Slices* (*Widok/Ukryj plasterki*).
Podczas pracy z grafiką plasterki nie muszą być widoczne. Dzięki temu możesz się skoncentrować na zaznaczaniu obiektów graficznych. Jeśli utworzyłeś nową warstwę w panelu *Layers* (*Warstwy*) przeznaczoną tylko dla plasterków, możesz ją po prostu ukryć.
- 2 Włącz narzędzie *Selection* (☞ *Zaznaczanie*), naciśnij klawisz *Shift* i kliknij kolejno kaczkę, cyfrę 5, napis „Little Duckies” i przycisk *Go* znajdujący się w prawym górnym rogu.
- 3 Wydad polecenie *Object/Hide/Other Layers* (*Obiekt/Ukryj/Inne warstwy*).



Po zapisaniu pociętej grafiki za pomocą polecenia *File/Save For Web* (*Plik/Zapisz do pokazania w Internecie*), cała zawartość plasterka zostanie spłaszczona do obrazu rastrowego. Jeśli zależy Ci na zachowaniu przezroczystości w zaznaczonych obiektach (tak, aby widoczne były pozostałe fragmenty grafiki), powinieneś najpierw ukryć elementy, których nie chcesz zapisać. W zależności od wybranego formatu graficznego, te fragmenty plasterka, w których widoczny jest obszar roboczy, mogą być przezroczyste.

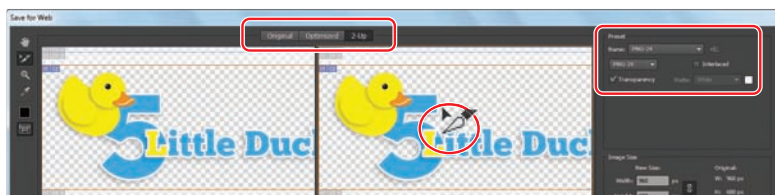
- 4 Wydad polecenie *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*), a następnie *File/Save* (*Plik/Zapisz*).
- 5 Wydad polecenie *View/Show Slices* (*Widok/Pokaż plasterki*) i upewnij się, że plasterek zawiera zarówno grafikę, jak i cienie. Jeśli tak nie jest, możesz zwiększyć rozmiar plasterka.
- 6 Wydad polecenie *File/Save For Web* (*Plik/Zapisz do pokazania w Internecie*).
- 7 Jeśli to konieczne, kliknij zakładkę *2-Up* (*2 na ekranie*) w górnej części okna dialogowego *Save For Web* (*Zapisz dla Internetu*).

Po zaznaczeniu tej zakładki okno podglądu zostanie podzielone. Z lewej strony widoczna jest oryginalna grafika, zaś z prawej strony grafika zoptymalizowana.

- 8 Upewnij się, że narzędzie *Slice Selection* (☞ *Zaznaczanie plasterków*) jest zaznaczone, i kliknij obszar zoptymalizowanej grafiki z prawej strony okna. Jeśli to konieczne, kliknij i zaznacz plasterek zawierający kaczkę i napis. Zaznaczony plasterek można rozpoznać po brązowej obwódce.
- 9 Wybierz opcję *PNG-24* z listy *Optimized File Format* (*Zoptymalizowany format pliku*), znajdującej się poniżej napisu *Name* (*Nazwa*) w sekcji *Preset* (*Ustawienia wstępne*).

Uwaga:

Jeśli chcesz zmienić rozmiar plasterków, musisz się upewnić, że są one odblokowane. W tym celu otwórz menu *View* (*Widok*) i sprawdź, czy opcja *Lock Slices* (*Zablokuj plasterki*) jest zaznaczona. Jeśli tak, to plasterki są zablokowane.



W sekcji *Preset (Ustawienia wstępne)* możesz wybrać jeden spośród następujących formatów plików: GIF, JPEG, PNG-8 i PNG-24, oraz zdefiniować dla nich dodatkowe ustawienia. Dostępne opcje różnią się w zależności od wybranego formatu pliku. Jeśli grafika zawiera kilka plasterków, które zamierzasz zapisać, postaraj się zaznaczyć je oddzielnie i dobrać opcje dla każdego z osobna.

- 10 Wybierz opcję *Selected Slices (Zaznaczony plasterzek)* z listy *Export (Eksportuj)*.
- 11 Kliknij przycisk *Preview (Podgląd)* w lewym dolnym rogu okna dialogowego, aby uruchomić domyślną przeglądarkę WWW komputera i wyświetlić w niej podgląd zawartości plasterka. Po obejrzeniu podglądu zamknij przeglądarkę i powróć do Illustratora.

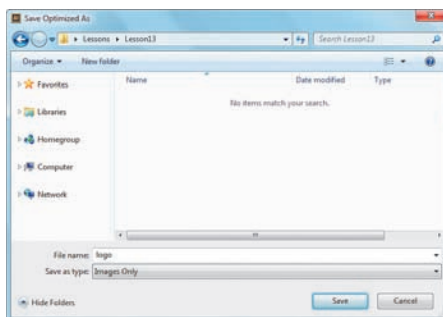
Uwaga:

Jeśli po kliknięciu przycisku *Preview (Podgląd)* przeglądarka się nie otworzy, kliknij przycisk ponownie. Jeśli i to nie pomoże, kliknij przycisk menu *Select Browser (Wybierz przeglądarkę)* z prawej strony przycisku *Preview (Podgląd)* i wybierz opcję *Edit List (Edytuj listę)*, aby dodać nową przeglądarkę.



- 12 Kliknij przycisk *Save (Zapisz)* w oknie dialogowym *Save For Web (Zapisz dla Internetu)*.
- 13 W oknie dialogowym *Save Optimized As (Zapisz zoptymalizowane jako)* otwórz folder *Lesson13* znajdujący się w folderze *Lessons*. Zmień nazwę pliku na **Logo** i kliknij *Save (Zapisz)*.


- 14 Przejdź do folderu *Lesson13* i otwórz folder *images* utworzony przez Illustrator. W folderze tym znajduje się jeden obraz o nazwie, którą wpisałeś w oknie dialogowym *Save Optimized As (Zapisz zoptymalizowane jako)*. Do nazwy został dołączony numer plasterka.

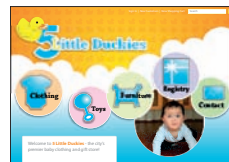


Wskazówka: Ustawienia zdefiniowane dla plasterków w oknie dialogowym *Save For Web (Zapisz dla Internetu)* są zapisywane w pliku wraz z plasterkami. Dzięki temu, jeśli dokonasz zmian w grafice i będziesz chciał ponownie zapisać plasterek, możesz go po prostu zaznaczyć narzędziem *Slice Selection (Zaznaczanie plasterków)* i wydać polecenie *File/Save Selected Slices (Plik/Zapisz zaznaczone plasterki)*. Podczas zapisu grafiki w wybranym miejscu wykorzystane zostaną zapisane wcześniej ustawienia optymalizacji.

Uwaga:

Jeśli pojawi się okno dialogowe *Save As (Zapisz jako)*, zapisz plik w tym samym miejscu, nadpisując oryginał.

- 15 Powróć do Illustratora i otwórz panel *Layers (Warstwy)*. Wybierz opcję *Show All Layers (Pokaż wszystkie warstwy)* z menu panelu , aby wyświetlić niebieskie ikony znajdujące się na wierzchu białych obiektów.
- 16 Wydadź polecenie *File/Save (Plik/Zapisz)*, a następnie *File/Close (Plik/Zamknij)*.



Pytania kontrolne

- 1 W jaki sposób można dodać drugi obrys do istniejącego obiektu?
- 2 Na czym polega różnica pomiędzy dodaniem stylu graficznego do warstwy a dodaniem go do obiektu?
- 3 W jaki sposób można dodać nowe atrybuty lub style do istniejącego stylu graficznego?
- 4 W jaki sposób można usunąć atrybuty wyglądu obiektu przy użyciu panelu *Layers (Warstwy)*?
- 5 Do czego służy wyrównanie obiektów do siatki pikseli?
- 6 Wymień trzy typy plików graficznych, które można wybrać w oknie dialogowym *Save For Web (Zapisz dla Internetu)*.

Odpowiedzi

- 1 Należy w tym celu kliknąć przycisk *Add New Stroke (Dodaj nowy obrys)* w panelu *Appearance (Wygląd)* lub wybrać polecenie *Add New Stroke (Dodaj nowy obrys)* z menu tego panelu. Nowy obrys zostanie umieszczony na samej górze listy atrybutów w panelu *Appearance (Wygląd)*; będzie on miał ten sam kolor i grubość co pierwszy obrys obiektu.
- 2 Po zastosowaniu stylu graficznego do zmiany wyglądu warstwy wszystkie obiekty dodane do tej warstwy automatycznie odziedziczą ów styl. Na przykład po narysowaniu okręgu na warstwie *Layer 1 (Warstwa 1)* i przeniesieniu tego okręgu do warstwy *Layer 2 (Warstwa 2)*, której wygląd został uprzednio zmieniony przy użyciu efektu *Drop Shadow (Dodaj cień)*, efekt ten zostanie automatycznie dodany do przeniesionego okręgu.

Jeśli styl graficzny zostanie zastosowany w odniesieniu do jednego, wybranego obiektu, to inne obiekty znajdujące się w tej warstwie nie zmienią się. Przypuśćmy, że jakieś kontury jakiegoś trójkątnego obiektu zostały zmodyfikowane przy użyciu efektu *Roughen (Wprowadź nierówność)* — obiekt po przeniesieniu do innej warstwy zachowa wszystkie swoje atrybuty, wraz ze wspomnianym efektem.
- 3 Po zaznaczeniu obiektu, którego wygląd został zmieniony przy użyciu jakichś atrybutów lub stylu graficznego, należy nacisnąć klawisz *Alt (Windows)* lub *Option (Mac OS)* i kliknąć kolejny styl graficzny w panelu *Graphic Styles (Style grafiki)*.
- 4 Należy w tym celu kliknąć wskaźnik celu dla warstwy z tym obiektem w panelu *Layers (Warstwy)*, a następnie przeciągnąć ten wskaźnik ponad przycisk *Delete Selection (Usuń zaznaczone)*, znajdujący się w dolnej części tego panelu. Atrybuty wyglądu danego obiektu można usunąć także przy użyciu panelu *Appearance (Wygląd)*. Aby to zrobić, należy zaznaczyć ten obiekt i wybrać polecenie *Reduce to Basic Appearance (Redukcja do wyglądu podstawowego)* z menu tego panelu. Zaznaczony obiekt odzyska wówczas swój pierwotny wygląd.
- 5 Po włączeniu wyrównania obiektu do siatki pikseli, wszystkie poziome i pionowe krawędzie tego obiektu zostaną wyrównane do siatki pikseli. Pozwala to na uzyskanie wyostrzonych obrysów.
- 6 W oknie dialogowym *Save For Web (Zapisz dla Internetu)* można wybrać następujące typy plików graficznych: JPEG, GIF i PNG. Typ PNG posiada dwie wersje: PNG-8 i PNG-24.

SKOROWIDZ

A

Adobe Bridge, 426
Adobe Fireworks, 447
Adobe Flash, *Patrz:* Flash
Adobe InDesign, 429, 447, 447
Adobe Muse, 447
Adobe Photoshop, *Patrz:* Photoshop
akapit, 188, 224
 właściwości, 229
aktualizacje, 7
Aktywne malowanie, 205, 206, 207, 209
Aktywne wiadro z farbą, 205, 209
Aktywny obrys, 9
Align, *Patrz:* Wyrównaj
anchor, *Patrz:* kotwica
Appearance, *Patrz:* Wygląd
Area Type Options, *Patrz:* Opcje tekstu akapitowego
Artboard, *Patrz:* Narzędzie obszaru roboczego

B

barwa, *Patrz:* kolor
biblioteka
 pędzli, 323, 338
 próbek, 182, 184, 185, 196
 stylów grafiki, 388
 symboli, 403, 418
Blend Options, *Patrz:* Opcje przejść
Blob Brush, *Patrz:* Kropla
Brushes, *Patrz:* Pędzle
bryła obrotowa, 365, 366

C

Character, *Patrz:* Typografia
cień, 262

cięcie na plasterki, 394
CMYK, 179, 184, 186, 199, 434
Color, *Patrz:* Kolor
Color Guide, *Patrz:* Wzornik kolorów
Color Picker, *Patrz:* Próbник kolorów
Control, *Patrz:* Sterowanie
czcionka, 188, 221, 222
 kolor, 224
 OpenType, 223
 PostScript Type 1, 223
 rozmiar, 223
 TrueType, 223
 TrueType SFNT, 223

D

Direct Selection, *Patrz:* Zaznaczanie bezpośrednie
dokument
 eksport do Photoshopa, 446
 grupa, 60
 okno, 57, 58
 tworzenie, 86
 ustawienia, 126, 127, 129, 179, 230
Drawing Modes, *Patrz:* Tryby rysowania
druk, 143, 371

E

Edit Colors, *Patrz:* Edytuj kolory
Edytuj kolory, 16
efekt, 261, 347, 351, 353
 3D, 365, 366
 cieniowanie powierzchni, 368
 oświetlenie, 367
bryła obrotowa, *Patrz:* bryła obrotowa
dodawanie, 353
edytowanie, 355

kopiowanie, 263
Pathfinder, *Patrz:* Odnajdywanie ścieżek programu Illustrator, 353
programu Photoshop, 353, 362
Przesunięcie ścieżki, *Patrz:* Przesunięcie ścieżki
rastrowy, 353, 363
Rozmycie gaussowskie, *Patrz:* Rozmycie gaussowskie
skalowanie, 204, 363
Skręcanie, *Patrz:* Skręcanie trójwymiarowy, *Patrz:* efekt 3D wektorowy, 353
Wklęsnięcie i wybrzuszenie,
Patrz: Wklęsnięcie i wybrzuszenie wyglądu tekstu, 356
Zniekształcanie swobodne,
Patrz: Zniekształcanie swobodne
Elipsa, 17, 25, 93
Ellipse, *Patrz:* Elipsa
Eraser, *Patrz:* Gumka
Eyedropper, *Patrz:* Kroplomierz

F

Fill, *Patrz:* Wypełnienie
filtr Wklęsnięcie i wybrzuszenie,
Patrz: Wklęsnięcie i wybrzuszenie
Flash, 403, 406, 407, 419, 421, 447
Free Distort, *Patrz:* Zniekształcanie swobodne
Free Transform, *Patrz:* Przekształcanie swobodne

G

Gap Options, *Patrz:* Opcje odstępów
Gaussian Blur, *Patrz:* Rozmycie gaussowskie
Generator kształtów, 17, 18, 107, 109
glify, 223, 226
gradient, 200, 255, 256, 297
dodawanie do wielu obiektów, 308
edycja, 19, 297, 302, 304, 307, 309
kierunek, 300
liniowy, 297
na obrysie, 10, 301, 302
owalny, 304, 307

promienisty, *Patrz:* gradient owalny przezroczysty, 311
tworzenie, 19, 297
w wypełnieniu, 297
Gradient, 20, 179, 297, 300, 301
grafika
bitmapowa, 9, 21, 392, 428, 429
wektoryzacja, *Patrz:* wektoryzacja, Obrys obrazu
na potrzeby internetu, 392, 407, 446
nakładanie na obiekt 3D, 368, 370
rastrowa, *Patrz:* grafika bitmapowa wektorowa, 9, 21, 35, 428, 429
Grid, *Patrz:* siatka dokumentu
grupa
aktywnego malowania, 205, 207
przycinania, 436
Gumka, 115, 322, 346
Gwiazda, 97, 98

H

Hand, *Patrz:* Rączka

I

Image Trace, *Patrz:* Obrys obrazu
InDesign, 429, 447
interfejs, 8
jasność, 9, 37
interlinia, 225, 226

J

jednostki, 88, 89, 129

K

kerning, 225, 227, 228
Keyboard Shortcuts, *Patrz:* Skróty klawiaturowe
Klip filmowy, 406, 407, 419, 420, 421
kolor, 16, 178
czcionki, *Patrz:* czcionka kolor dodatkowy, 185, 186, 189
dopełniający, 181
edytowanie, 183, 191, 192
obrazu osadzonego, 435

kolor

- globalny, 184, 186, 189
- grupa, 189, 190, 191
- harmonia, 181
- import z innego dokumentu, 182
- odcień, 181
- procesowy, 185, 189
- tinta, *Patrz:* tinta
- tworzenie, 182, 185, 187, 188
- z zaimportowanego obrazu, 443

Kolor, 16, 43, 179, 180, 182

Kontur, 51

kotwica, 17

Kropla, 322, 344, 347

Kropłomierz, 182, 188, 233, 443

krzywa Béziera, 150

kształt, 15

Kuler, 196

L

Layers, *Patrz:* Warstwy

Line Segment, *Patrz:* Linia

linia, *Patrz też:* ścieżka

- gruntu, 269, 271

- kontrolna, 103

- krzywa, 150, 151, 156, 165

- prosta, 148, 161

- przerywana, 164

- segment, 148, 150, 151

Linia, 15, 28, 273

linie pomocnicze, 129, 130, 131

- inteligentne, 67, 68, 82, 93, 94, 131, 137, 149

Links, *Patrz:* Łącza

Live Paint, *Patrz:* Aktywne malowanie

Live Paint Bucket, *Patrz:* Aktywne wiadro z farbą

Live Trace, *Patrz:* Aktywny obrys

Lupka, 24, 49, 50

Ł

Łącza, 444, 445

łączenie edycja, 107

M

Magic Wand, *Patrz:* Różdżka

maska

- kryjąca, 11

- przezroczystości, 440

- przycinająca, 89, 113, 258, 436

- edycja, 436

- tworzenie, 436, 438

menu

- główne, 36

- kontekstowe, 47, 88

miarki, 56, 88, 129, 289

model

- barw, 179

- CMYK, *Patrz:* CMYK

- PANTONE, *Patrz:* PANTONE

- RGB, *Patrz:* RGB

Movie Clip, *Patrz:* Klip filmowy

N

Narzędzia, 36, 38, 39, 40

Narzędzie obszaru roboczego, 15, 52, 123

Nawigator, 55

Nożyczki, 162

O

obiekt

- 3D, 365, 366, 367, 368

- blokowanie, 82

- edycja, 107, 129, 182, 275, 346

- grupowanie, 75

- kluczowy, 72

- kolorowanie, 194

- kontur, 51

- kopiowanie, 91, 278

- maskowanie, *Patrz:* maska przycinająca

- oblewanie tekstem, *Patrz:* tekst

- oblewanie obiektu

- obracanie, 134

- odbijanie, 132

- pochylenie, 134

- przekształcanie, 129, 141

- rozmieszczanie, 74, 78

- rozwiniecie, 353

- skalowanie, 130, 276

tekstowy, 228, *Patrz też*: ramka tekstowa,
tekst akapitowy, tekst ozdobny, tekst
na ścieżce
ukrywanie, 79, 82
w perspektywie, 275, 275, 276, 280, 285
przeniesienie do trybu normal-
nego, 291
wyrównywanie, 45, 72, 74, 81
do siatki pikseli, 392, 406, 421
zaznaczanie, 66, 68, 69, 70, 71, 79, 80,
249, 250, 275
zmiana warstwy, 251
zniekształcanie, 135
obraz rastrowy
osadzanie, 432, 443, 444
umieszczanie, 20, 430, 443
zamiana na grafikę wektorową, 9, 21
Obrót, 134
obrys, 28, 102, 188, 206, 297
obrys
dodatkowy, 379
gradient, *Patrz*: gradient na obrysie
skalowanie, 204, 363
wyrównanie, 99
zamiana na obiekt, 105
Obrys, 17, 20, 38, 98, 162, 179, 180,
187, 297
Obrys obrazu, 9, 21, 116
obszar
drukowalny, 54
niedrukowalny, 54
roboczy, 14, 52, 53, 54, 86, 87, 123
edycja, 125, 126
kolejność, 128
kopiowanie, 125
nazwa, 125, 127
usuwanie, 125
tekstowy, 216, 218
obwiednia, 67, 69, 95
kolor, 67
tekstu, 216, 217, 228, 229, 235
Odnajdywanie ścieżek, 109, 111, 359
Offset Path, *Patrz*: Przesunięcie ścieżki
okno dokumentu, 57, 58
Ołówek, 170, 171
Opcje odstępów, 209

Opcje przejść, 314
Opcje tekstu akapitowego, 220
oś czasu, 421
Outline, *Patrz*: Kontur
Overprint Preview, *Patrz*: Podgląd nadruku

P

Paintbrush, *Patrz*: Pędzel
panel, 36, 42, 43, 44, 45, 185
kontekstowy, 41
menu, 47
trwały, 185
PANTONE, 184, 185, 186, 199
zamiana na CMYK, 199
pasek
aplikacji, 36
stanu, 36
Pathfinder, *Patrz*: Odnajdywanie ścieżek
Pen, *Patrz*: Pióro
Pencil, *Patrz*: Ołówek
Perspective Grid, *Patrz*: Siatka perspektywy
perspektywa, 140, 268, 269, 270, 273, 275,
276, 280
miarki, 289
plan poziomy, 292
umieszczanie symboli, *Patrz*: symbol
w perspektywie
umieszczanie tekstu, *Patrz*: tekst w per-
spektywie
pędzel, 323
artystyczny, 323, 326
edycja, 330
tworzenie, 329
biblioteka, 323, 338
kaligraficzny, 323, 344
edycja, 324
kolor obrysu, 340, 341, 342
kolor wypełnienia, 325
rozpraszający, 323
tworzenie, 329
usuwanie obrysu, 325
wzorka, 323, 339
tworzenie, 329, 336
z włosia, 323, 331
edycja, 331
praca z tabletem graficznym, 334

Pędzel, 25, 327
Pędzle, 25, 322
Photoshop, 20, 428, 429, 430, 446
 kompozycja warstw, 432
 warstwa korekcyjna, 430
Pióro, 146, 148, 150, 161
Pixel Preview, *Patrz*: Podgląd pikseli
plasterki
 cięcie, 394
 edycja, 396
 zaznaczanie, 396
plik, 392
 DOC, 217, 218
 docx, 217, 218
 GIF, 392, 394
 JPEG, 392, 394
 otf, 223
 PNG, 392
 rtf, 217, 218
 SVG, 419
 SWF, 419
 ttf, 223
 txt, 217
płytki wzorów wektorowych, 10
Podgląd, 51, 254, 255
Podgląd nadruku, 51
Podgląd pikseli, 51
podpowiedź, 39
podwarstwa, 247, 248, 249, 258, 259, 260
Polygon, *Patrz*: Wielokąt
Ponowne kolorowanie ilustracji, 16
Ponowne kolorowanie kompozycji, 190,
 191, 192, 194, 195, 197
port tekstu akapitowego, 217, 218, 219, 228
powiększenie, 48
Preferences, *Patrz*: Preferencje
Preferencje, 37, 39, 69, 93, 130, 131
profil szerokości, 105
Prostokąt, 17, 25, 39, 89, 90, 273
Prostokąt zaokrąglony, 93
Próbki, 16, 22, 42, 179, 181, 182, 183, 190,
 196, 200
Próbnik kolorów, 182, 186
przejście, 313
 grzbiet, 315
 ścieżka, 315
 z określoną liczbą kroków, 313

Przekształcanie swobodne, 135
Przekształcenia, 10, 89, 91, 106, 131, 137
przeźrenie robocza, 36, 46
Przesunięcie ścieżki, 360
Przezroczystość, 11, 381, 440
Pucker & Bloat, *Patrz*: Wklęgnięcie
 i wybrzuszenie
punkt
 kontrolny, 68, 69, 147, 151, 407
 dodawanie, 166, 167
 gładki, 151, 153, 154, 168
 łączenie, 169
 narożny, 151, 153, 154, 168
 przekształcanie, 153, 154, 168
 usuwanie, 166, 167
 wyrównywanie, 73
odniesienia, 130
szerokości, 103
przerywany, 105
węzłowy, *Patrz*: punkt kontrolny
punktory, 226

R

ramka
 tekstowa, 216, 218, 228, 229
 zaznaczenia, *Patrz*: obwiednia
Rączka, 48, 50, 152
Recolor Artwork, *Patrz*: Ponowne koloro-
 wanie ilustracji
Rectangle, *Patrz*: Prostokąt
RGB, 179, 434
Rotate, *Patrz*: Obrót
Rounded Rectangle, *Patrz*: Prostokąt
 zaokrąglony
Rozmycie gaussowskie, 10
Rozpylanie symboli, 412
Różdżka, 70

S

Scissors, *Patrz*: Nożyczki
Selection, *Patrz*: Zaznaczanie
Shape Builder, *Patrz*: Generator kształtów
Shear, *Patrz*: Ścinanie
siatka
 dokumentu, 92
 perspektywy, 268, 269, 270, 273, 274, 285

edycja, 271, 272, 277, 281
edycja, 270, 281
liczba punktów zbiegu, 270
umieszczanie symboli, *Patrz:* symbol w perspektywie
umieszczanie tekstu, *Patrz:* tekst w perspektywie
pikseli, 392, 393, 406, 421
Siatka perspektywy, 30, 269, 270, 271
Skalowanie 9-plasterkowe, 407, 419, 420, 421
Skręcanie, 135, 136
skróty klawiaturowe, 39, 48, 50, 51, 223, 264, 280, 419,
spad, 54, 88
Spiral, *Patrz:* Spirala
Spirala, 16, 98
Star, *Patrz:* Gwiazda
Sterowanie, 10, 15, 21, 28, 36, 41, 74, 110, 154, 165, 179, 183, 221, 287
Stroke, *Patrz:* Obrys
styl, 180, 377
akapitowy, 231, 232
grafiki, 377, 383, 384, 388, 391
biblioteki, 388
edycja, 385
kopiowanie, 391
nakładanie, 389
tworzenie, 383
usuwanie, 391
w tekście, 390
znakowy, 231, 233, 234
Swatches, *Patrz:* Próbk
symbol, 31, 288, 368, 401, 403
biblioteka, 403, 418
edycja, 407, 412
na potrzeby internetu, 419, 421
nakładanie na obiekt 3D, 368, 370
opcje, 407, 412
przerywanie połączenia, 411
tworzenie, 406
udostępnianie, 418
w perspektywie, 288
modyfikacja, 288
warstwy, 411
wyrównywanie do siatki pikseli, 406, 421
zastępowanie, 409

zestaw, 412
edycja, 414
kopiowanie, 416
Symbol Sprayer, *Patrz:* Rozpylanie symboli
Symbole, 31, 42, 47, 288, 403
Symbols, *Patrz:* Symbole
system wydajności Merkury, 10
Szerokość, 18, 102

Ś

ścieżka, 146, 148, 150, 151, 165,
Patrz też: linia
łączenie, 101
narzędziem Kropla, 345
odstęp, 209
otwarta, 99, 102, 151
przecinanie, 169
szczelina, *Patrz:* ścieżka odstęp
zakończenie, 162, 163
zamknięta, 99, 101, 102, 151, 158
złożona, 438, 439
Ścinanie, 135

T

tablet graficzny, 334
tekst, 24, 215
akapitowy, 215, 216, 217
deformowanie, 235, 237, 356
formatowanie, 217, 221
importowanie pliku tekstowego, 217
kopiowanie z innego pliku, 217
łamy, 220
na ścieżce, 215, 239, 240, 241
nadmiarowy, 218
oblewanie obiektu, 238
obwiednia, *Patrz:* obwiednia
ozdobny, 215, 217
style grafiki, 390
w perspektywie, 286
wątek, *Patrz:* wątek
właściwości, 225, 233, 390
wyglądanie, 394
zamiana na krzywe, 24, 142, 242
zaznaczanie, 224
zmiana wyglądu przy użyciu efektów, 356

Tekst, 50, 215, 216
 tinta, 188, 341
 Tools, *Patrz:* Narzędzia
 Transform, *Patrz:* Przekształcenia
 Transparency, *Patrz:* Przezroczystość
 tryb

- CMYK, *Patrz:* CMYK
- ekranu, 38
- izolacji, 76, 264
- koloru, 179
- kształtu, 110
- PANTONE, *Patrz:* PANTONE
- RGB, *Patrz:* RGB
- rysowania, 24, 89, 96, 112, 332, 436

 Tryby rysowania, 25, 26, 38, 89, 96, 112
 Twist, *Patrz:* Skręcanie
 Type, *Patrz:* Tekst
 Typografia, 24

U

ustawienia domyślne, 3

V

View, *Patrz:* Widok

W

Warp, *Patrz:* Wypaczenie
 warstwa, 246, 247

- atrybuty wyglądu, 261, 382, 385
- blokowanie, 253
- kolor, 249
- kompozycja, 20, 432
- korekcyjna, 430
- lokalizowanie, 261
- nazwa, 248
- powielanie, 251
- przesuwanie, 251, 256
- scalanie, 259, 264
- spłaszczanie, *Patrz:* warstwa
 spłaszczanie
 symbolu, 411
- tworzenie, 248
- wklejanie z innego dokumentu, 257
- wydzielanie, 264
- wyświetlanie, 254
- zaznaczanie, 249, 250

Warstwy, 78, 246
 wątek, 217, 219
 wektoryzacja, 116
 Widok, 48, 51
 Width, *Patrz:* Szerokość
 widżet przełączenia płaszczyzny, 269, 273
 Wielokąt, 95, 98
 Wklęsnięcie i wybrzuszenie, 135
 Wygląd, 26, 105, 141, 180, 200, 263, 347,
 353, 355, 377, 381
 Wypaczenie, 235, 311, 353, 356
 Wypełnienie, 38, 180, 187, 380
 Wyrównaj, 29, 45, 72, 73, 77, 80, 110
 wyrównywanie, *Patrz:* obiekt
 wyrównywanie
 wzorek, 22, 200, 323, 336

- edycja, 204, 340
- stosowanie, 203
- tworzenie, 201

Wzornik kolorów, 16, 22, 179, 181, 190,
 191, 192, 193, 194

Z

Zaznaczanie, 18, 39, 66, 67, 69, 147, 152
 zaznaczanie, 66, 68, 69, 70, 71, 79, 80
 Zaznaczanie bezpośrednie, 38, 66, 68, 70,
 100, 147, 152, 165
 Zniekształcanie swobodne, 142
 Zoom, *Patrz:* Lupka

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>

Adobe® Illustrator® CS6/CS6 PL

OFICJALNY PODRĘCZNIK



Najlepszy podręcznik do nauki Adobe Illustrator CS6!

Rynek programów do obróbki grafiki wektorowej jest polem wieloletniej, zaciętej rywalizacji. Na szczególną uwagę i wyróżnienie zasługuje Adobe Illustrator. Kolejna wersja CS6 została wzbogacona o cały pakiet nowych rozwiązań, które plasują tę aplikację w gronie najlepszych. Zastanawiasz się, co sprawia, że cieszy się taką popularnością wśród grafików? Perfekcyjny system zarządzania kolorami, bogata lista efektów specjalnych oraz rozbudowane narzędzia rysunkowe to tylko niektóre z jego atutów.

Niniejsza książka to najlepszy podręcznik do nauki obsługi programu Illustrator CS6. Opracowana przez najlepszych specjalistów z firmy Adobe, stanowi najbardziej kompetentne źródło informacji. Dzięki tej książce dowiesz się, jak szybko rozpocząć pracę z Illustratorem oraz zorganizować przestrzeń roboczą w taki sposób, aby wszystko mieć zawsze pod ręką. Kolejne rozdziały poświęcone zostały zadanom wykonywanym podczas codziennej pracy: tworzeniu i edycji kształtów,

pracy z elementami tekstowymi, wykorzystaniu warstw oraz technikom przygotowania prac do wydruku. Książka zawiera opis wszystkich nowości z wersji CS6, a wśród nich min. informacje o jeszcze większych możliwościach gradientów, przesunięciach ścieżek, wygładzaniu tekstu oraz tworzeniu grafik dla internetu. Zostań mistrzem Adobe Illustratora CS6!

Sięgnij po tę książkę i poznaj:

- **podstawy pracy z Illustratorem**
- **nowości w wersji CS6**
- **zasady organizacji przestrzeni roboczej**
- **sposoby przygotowania grafik dla internetu**
- **metody publikacji dokumentów**

helion.pl
katalog internetowy

Nr katalogowy: 13294

Księgarnia internetowa:
<http://helion.pl>

Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900
0 601 339900

 **Helion**

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

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 93 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>

PATRON MEDIALNY:

PRACTICAL POLSKA
Photoshop
PROSTY SPOSÓB NA KWALITACJĘ EFEKTÓW

ADOBE
PRESS


Adobe

Cena 79,00 zł

ISBN 978-83-246-6428-3



9 788324 564283

sięgnij po WIĘCEJ



KOD KORZYŚCI

Informatyka w najlepszym wydaniu