

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE

	1
Seria Oficjalny podręcznik	1
Wymagania wstępne	1
Instalowanie programu	2
Fonty użyte w ćwiczeniach	2
Pobieranie plików do ćwiczeń	2
Przywracanie ustawień domyślnych	2
Aby usunąć lub zachować bieżące ustawienia w programie Illustrator	3
Aby odtworzyć zapisane wcześniej ustawienia po ukończeniu wszystkich ćwiczeń	4
Dodatkowe źródła informacji	4
Autoryzowane centra szkoleniowe firmy Adobe	5

CO NOWEGO W PROGRAMIE ILLUSTRATOR (EDYCJA 2020)?

	6
Usprawnione mechanizmy upraszczania ścieżek	6
Automatyczne sprawdzanie pisowni	6
Inne ulepszenia	7

SZYBKI KURS ZAPOZNAWCZY Z PROGRAMEM ADOBE ILLUSTRATOR (EDYCJA 2020)



	8
Zaczynamy	10
Tworzenie nowego dokumentu	10
Rysowanie kształtu	11
Edytowanie kształtów	12
Stosowanie i edytowanie kolorów	13
Edytowanie obrysów	14
Praca z warstwami	15
Edycja tekstu	16
Tworzenie kształtów za pomocą narzędzia Shape Builder (Generator kształtów)	18

Rysowanie narzędziem Curvature (Krzywizna)	19
Przekształcanie ilustracji	20
Zastosowanie symboli	22
Tworzenie i edytowanie gradientów	23
Umieszczanie obrazu rastrowego w Illustratorze	25
Zastosowanie funkcji Image Trace (Obrys obrazu)	25
Zastosowanie pędzli	27
Wyrównywanie ilustracji	28
Zastosowanie efektów	29
Prezentowanie dokumentu	29

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



Wprowadzenie do programu Illustrator	32
Otwieranie pliku w Illustratorze	33
Obsługa przestrzeni roboczej programu	34
Obsługa paska narzędzi	35
Inne narzędzia	37
Obsługa panelu Properties (Właściwości)	39
Praca z panelami	40
Przemieszczanie i dokowanie paneli	41
Przełączanie przestrzeni roboczych	43
Zapisywanie przestrzeni roboczej	44
Obsługa menu paneli i menu kontekstowych	45
Zmienianie widoku ilustracji	47
Zastosowanie poleceń z menu View (Widok)	47
Korzystanie z narzędzia Zoom (Lupka)	48
Przewijanie dokumentu	50
Oglądanie projektu	51
Obsługa obszarów roboczych	52
Korzystanie z panelu Artboards (Obszary robocze)	54
Rozmieszczanie dokumentów	56

2 TECHNIKI ZAZNACZANIA ILUSTRACJI 60



Zaczynamy	62
Zaznaczanie obiektów	63
Obsługa narzędzia Selection (Zaznaczanie)	63
Zaznaczanie i edytowanie za pomocą narzędzia Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie)	65
Zaznaczanie przy użyciu ramki zaznaczenia	67
Ukrywanie i blokowanie obiektów	68
Zaznaczanie podobnych obiektów	69
Zaznaczanie obiektów w trybie Outline (Kontur)	70
Wyrównywanie obiektów	71
Wyrównywanie obiektów względem siebie	71
Wyrównywanie do obiektu kluczowego	72
Rozmieszczanie obiektów	72
Wyrównywanie punktów węzłowych	73
Wyrównywanie obiektów względem obszaru roboczego	74
Zastosowanie grup	75
Grupowanie elementów	75
Edytowanie grupy w trybie izolacji	77
Tworzenie grupy zagnieżdżonej	78
Rozmieszczanie obiektów	79
Zmiana rozmieszczenia obiektów	79
Zaznaczanie obiektów znajdujących się pod spodem	79

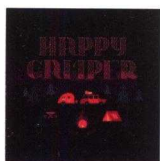
3 TWORZENIE ILUSTRACJI DO POCZTÓWKI Z WYKORZYSTANIEM KSZTAŁTÓW 82



Zaczynamy	84
Tworzenie nowego dokumentu	84
Tworzenie i edytowanie prostych kształtów	87
Tworzenie prostokątów	87
Edytowanie prostokątów	88
Zaokrąglanie rogów	90
Zaokrąglanie pojedynczych rogów	91
Tworzenie i edytowanie elips	93
Tworzenie i edytowanie okręgów	94
Zmiana szerokości i położenia obrysów	96
Tworzenie wieloboków	97

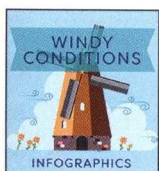
Edytowanie wielokąta	98
Tworzenie gwiazdy	100
Edytowanie gwiazdy	101
Rysowanie linii	102
Konwersja obrazów bitmapowych na wektorowe	
za pomocą polecenia Image Trace (Obrys obrazu)	103
Oczyszczanie obrysowanego obiektu	105
Tryby rysowania	106
Umieszczanie ilustracji	107
Zastosowanie trybu Draw Inside (Rysuj wewnątrz)	107
Zastosowanie trybu Draw Behind (Rysuj z tyłu)	109
Ostatnie poprawki	110

4 EDYCJA ORAZ ŁĄCZENIE KSZTAŁTÓW I ŚCIEŻEK 112



Zaczynamy	114
Edytowanie ścieżek i kształtów	115
Cięcie za pomocą narzędzia Scissors (Nożyczki)	115
Łączenie ścieżek	117
Cięcie narzędziem Knife (Nóż)	118
Zamiana konturów na obiekty	121
Zastosowanie narzędzia Eraser (Gumka)	122
Tworzenie ścieżki złożonej	125
Łączenie i edycja obiektów	127
Obsługa narzędzia Shape Builder (Generator kształtów)	127
Łączenie obiektów za pomocą filtrów ścieżek	129
Budowanie przyczepy	132
Zmiana kształtu ścieżki	132
Zastosowanie narzędzia Width (Szerokość)	133
Wykańczanie ilustracji	135

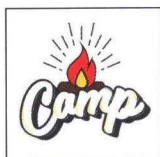
5 PRZEKSZTAŁCANIE ILUSTRACJI 138



Zaczynamy	140
Zastosowanie obszarów roboczych	141
Dodawanie nowych obszarów roboczych w dokumencie	141
Edytowanie obszarów roboczych	143
Wyrównywanie obszarów roboczych	144
Zmiana nazw obszarów roboczych	145
Zmiana kolejności obszarów roboczych	146

Zastosowanie miarek i linii pomocniczych	147
Tworzenie linii pomocniczych	148
Edytowanie początku miarki	150
Przekształcanie obiektów	151
Zastosowanie obwiedni	151
Rozmieszczanie obiektów za pomocą panelu Properties (Właściwości)	152
Skalowanie obiektów	152
Odbijanie obiektów	154
Obracanie obiektów	156
Zniekształcanie grafiki przy użyciu efektów	158
Przekształcenia z wykorzystaniem narzędzia Free Transform (Przekształcanie swobodne)	159
Pochylanie obiektów	161
Zastosowanie narzędzia Puppet Warp (Zniekształcanie marionetkowe)	162

6 ZASTOSOWANIE PODSTAWOWYCH NARZĘDZI DO RYSOWANIA 166



Zaczynamy	168
Rysowanie za pomocą narzędzia Curvature (Krzywizna)	169
Rysowanie ścieżek za pomocą narzędzia Curvature (Krzywizna)	169
Rysowanie rzeki	170
Edytowanie ścieżek za pomocą narzędzia Curvature (Krzywizna)	172
Tworzenie narożników za pomocą narzędzia Curvature (Krzywizna)	173
Tworzenie linii kreskowanych	175
Rysowanie narzędziem Pencil (Ołówek)	177
Rysowanie ścieżek za pomocą narzędzia Pencil (Ołówek)	177
Rysowanie linii prostych za pomocą narzędzia Pencil (Ołówek) ...	178
Łączenie za pomocą narzędzia Join (Połączenie)	180
Dodawanie strzałek do ścieżek	182

7 RYSOWANIE NARZĘDZIEM PEN (PIÓRO) 184



Zaczynamy	186
Omówienie ścieżek krzywych	186
Wstęp do obsługi narzędzia Pen (Pióro)	187
Pierwsze kroki z narzędziem Pen (Pióro)	187
Zaznaczanie ścieżek	188
Rysowanie linii prostych za pomocą narzędzia Pen (Pióro)	190

Tworzenie linii krzywych	192
Tworzenie krzywej za pomocą narzędzia Pen (Pióro)	193
Rysowanie serii linii krzywych za pomocą narzędzia Pen (Pióro) ...	194
Przekształcanie punktów gładkich w narożne	195
Łączenie linii krzywych i prostych	197
Tworzenie grafiki za pomocą narzędzia Pen (Pióro)	199
Rysowanie łabędzia	200
Edytowanie ścieżek i punktów	204
Usuwanie i dodawanie punktów węzłowych	204
Przekształcanie punktów gładkich i narożnych	206
Obsługa narzędzia Anchor Point (Punkt kontrolny)	207

8 WYKORZYSTANIE KOLORU DO UATRAKCYJNIENIA ILUSTRACJI 210



Zaczynamy	212
Tryby koloru	213
Stosowanie kolorów	214
Stosowanie gotowego koloru	214
Tworzenie koloru niestandardowego	215
Zapisywanie koloru w próbce	216
Tworzenie kopii próbki	218
Edytowanie próbki globalnej	219
Edytowanie próbki niebędącej próbką globalną	220
Wykorzystanie próbnika kolorów do utworzenia koloru	222
Zastosowanie bibliotek próbek programu Illustrator	224
Tworzenie koloru dodatkowego	224
Tworzenie i zapisywanie tint kolorów	225
Konwersja kolorów	226
Kopiowanie atrybutów wyglądu	227
Tworzenie grup kolorów	227
Panel Color Guide (Wzornik kolorów) jako źródło inspiracji	228
Stosowanie kolorów z panelu Color Guide (Wzornik kolorów)	230
Edytowanie kolorystyki obiektów za pomocą okna Recolor Artwork (Ponowne kolorowanie kompozycji)	231
Zmiana liczby kolorów	234
Zastosowanie funkcji Live Paint (Aktywne malowanie)	236
Tworzenie grupy aktywnego malowania	237
Malowanie za pomocą narzędzia Live Paint Bucket (Aktywne wiadro z farbą)	238
Modyfikowanie grupy aktywnego malowania	240



Zaczynamy	244
Dodawanie tekstu do fiszek z przepisami	245
Dodawanie tekstu ozdobnego	245
Tworzenie tekstu akapitowego	246
Automatyczna zmiana rozmiaru	247
Przekształcenia między tekstem akapitowym a ozdobnym	248
Importowanie zwykłego pliku tekstowego	249
Tworzenie wątków	250
Formatowanie tekstu	251
Zmiana rodziny fontów i stylu	251
Zmiana rozmiaru tekstu	255
Zmiana koloru tekstu	257
Zmiana innych właściwości tekstu	257
Zmiana właściwości akapitu	259
Edycja tekstu za pomocą narzędzia Touch Type (Tekst dotykowy)	260
Zmiana rozmiaru i kształtu obiektów tekstowych	261
Tworzenie łamów tekstu	262
Zmiana kształtu obiektów tekstowych	262
Próbkowanie właściwości tekstu	263
Tworzenie i zastosowanie stylów tekstowych	264
Tworzenie i zastosowanie stylu akapitowego	264
Ćwiczenia w posługiwaniu się stylami akapitowymi	265
Edycja stylu akapitowego	266
Tworzenie i zastosowanie stylu znakowego	267
Edycja stylu znakowego	268
Oblewanie obiektu tekstem	269
Deformowanie tekstu	270
Deformowanie tekstu przy użyciu obwiedni	270
Edytowanie obwiedni	271
Praca z tekstem na ścieżkach	272
Przekształcanie tekstu w kontury	274

10 PORZĄDKOWANIE GRAFIKI Z UŻYCIEM WARSTW

276



Zaczynamy	278
Omówienie warstw	279
Tworzenie warstw i podwarstw	280
Tworzenie nowych warstw	280
Tworzenie podwarstw	282
Edytowanie warstw i obiektów	282
Wyszukiwanie zawartości projektu w panelu Layers (Warstwy) ...	282
Przenoszenie zawartości między warstwami	285
Inny sposób wyświetlania warstw	287
Zmiana kolejności warstw	289
Blokowanie i ukrywanie warstw	291
Powielanie zawartości warstw	293
Wklejanie warstw	294
Dodawanie atrybutów wyglądu do warstw	296
Tworzenie masek przycinających	297

11 GRADIENTY, PRZEJŚCIA I WZORKI

300



Zaczynamy	302
Zastosowanie gradientów	303
Zastosowanie gradientów liniowych w wypełnieniach	304
Edytowanie gradientu	304
Zapisywanie gradientu	305
Dostosowywanie wypełnienia gradientowego	306
Dodawanie gradientu liniowego do obrysu	308
Edycja gradientu obrysu	308
Zastosowanie gradientu radialnego w ilustracji	310
Zmiana kolorystyki gradientu radialnego	311
Korygowanie ustawień gradientu radialnego	312
Dodawanie gradientów do wielu obiektów jednocześnie	314
Tworzenie przezroczystych gradientów	315
Stosowanie gradientów dowolnych	316
Edytowanie gradientów dowolnych w trybie punktowym	316
Zastosowanie znaczników koloru w trybie liniowym	318
Tworzenie przejść między obiektami	319
Tworzenie przejść z określoną liczbą kroków	319
Modyfikowanie przejścia	320
Tworzenie płynnych przejść kolorystycznych	322

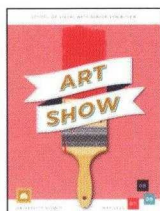
Wypełnianie obiektów wzorkami	324
Zastosowanie gotowych wzorków	324
Tworzenie niestandardowego wzorku	325
Stosowanie wzorków	327
Edytowanie wzorków	328

12 ZASTOSOWANIE PĘDZLI PRZY PROJEKTOWANIU PLAKATU 330



Zaczynamy	332
Pędzle w praktyce	333
Zastosowanie pędzli kaligraficznych	334
Stosowanie pędzla kaligraficznego w ilustracji	334
Rysowanie narzędziem Paintbrush (Pędzel)	335
Edytowanie ścieżek narzędziem Paintbrush (Pędzel)	337
Edycja pędzla	338
Usuwanie obrysu utworzonego pędzlem	340
Zastosowanie pędzli artystycznych	341
Stosowanie istniejącego pędzla artystycznego	341
Tworzenie pędzla artystycznego	342
Edycja pędzla artystycznego	344
Pędzle z włosia	345
Zmiana opcji pędzla z włosia	345
Malowanie pędzlem z włosia	346
Porządkowanie kształtów	347
Zastosowanie pędzli ze wzorkiem	348
Tworzenie pędzla ze wzorkiem	349
Malowanie pędzlem ze wzorkiem	351
Edycja pędzla ze wzorkiem	352
Obsługa narzędzia Blob Brush (Kropla)	354
Rysowanie narzędziem Blob Brush (Kropla)	354
Edytowanie obiektów przy użyciu narzędzia Eraser (Gumka)	355

13 KREATYWNE WYKORZYSTANIE EFEKTÓW I STYLÓW GRAFICZNYCH 358



Zaczynamy	360
Korzystanie z panelu Appearance (Wygląd)	362
Edytowanie atrybutów wyglądu	363
Tworzenie dodatkowego obrysu i wypełnienia	364
Dodawanie kilku obrysów i wypełnień do tekstu	366
Zmiana kolejności atrybutów wyglądu	369

Obsługa efektów dynamicznych	370
Dodawanie efektu	370
Edytowanie efektu	372
Zmiana wyglądu tekstu przy użyciu efektu Warp (Wypaczenie)	373
Czasowe wyłączanie efektów w celu wprowadzenia poprawek	373
Stosowanie innych efektów	374
Dodawanie efektu programu Photoshop	376
Zastosowanie stylów graficznych	377
Stosowanie istniejących stylów graficznych	378
Tworzenie i stosowanie stylu graficznego	379
Aktualizowanie stylu graficznego	380
Zastosowanie stylu graficznego do zmodyfikowania warstwy	382
Skalowanie obrysów i efektów	383

14 TWORZENIE GRAFIKI NADRUKU NA KOSZULCE 386



Zaczynamy	388
Praca z symbolami	389
Obsługa bibliotek symboli programu Illustrator	389
Edytowanie symbolu	392
Symbole dynamiczne	393
Tworzenie symboli	394
Przerywanie połączenia z symbolem	396
Zastępowanie symboli	398
Obsługa bibliotek Creative Cloud	399
Dodawanie zasobów do biblioteki Creative Cloud	399
Korzystanie z zasobów biblioteki	402
Uaktualnianie zasobu biblioteki	403
Zastosowanie trybu edycji globalnej	405

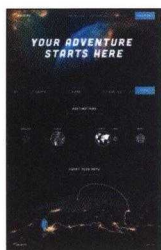
15 ŁĄCZENIE PROJEKTÓW ILLUSTRATORA Z INNYMI PROGRAMAMI FIRMY ADOBE 408



Zaczynamy	410
Łączenie elementów graficznych	411
Umieszczanie plików z obrazami	412
Umieszczanie obrazu	412
Przekształcanie obrazu umieszczonego w dokumencie	413
Kadrowanie zdjęcia	414

Osadzanie obrazu programu Photoshop z użyciem opcji Show Import Options (Pokaż opcje importu)	416
Importowanie kilku obrazów jednocześnie	419
Maskowanie obrazu	420
Stosowanie prostej maski przycinającej zdjęcie	420
Edycja maski przycinającej	421
Maskowanie za pomocą kształtu	423
Maskowanie obiektu za pomocą tekstu	424
Tworzenie masek przezroczystości	427
Edycja maski przezroczystości	428
Praca z obrazami dołączonymi	430
Znajdowanie informacji o połączeniu	430
Osadzanie i cofanie osadzenia obrazów	431
Zastępowanie obrazu	432

16 UDOSTĘPNIANIE PROJEKTÓW 434



Zaczynamy	436
Tworzenie pakietu na podstawie pliku	437
Tworzenie dokumentu PDF	438
Tworzenie ilustracji z dokładnością co do piksela	439
Wyświetlanie ilustracji w trybie podglądu pikseli	439
Wyrównywanie nowych elementów graficznych do siatki pikseli	440
Wyrównywanie istniejących obiektów do siatki pikseli	442
Eksportowanie obszarów roboczych i zasobów	444
Eksportowanie obszarów roboczych	445
Eksportowanie zasobów	446