

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)

Roźmieszczanie 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 (Zniekształcenie 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)

9. UMIESZCZANIE TEKSTU NA FISZKACH Z PRZEPISAMI (242)

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 wyłączenie 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 NADDRUKU 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)