

Rozdział 1. Interfejs Illustratora (23)

- Narzędzia (23)
 - o Praca z paletą Toolbox (Paletą narzędziową) (23)
 - o Paleta Toolbox (Paleta narzędziowa) (24)
 - o Wydzielone paski narzędzi (25)
- Na ekranie (26)
 - o Ekran Illustratora: Windows (26)
 - o Ekran Illustratora: Mac OS (28)
- Menu Illustratora (30)
- Używanie okien dialogowych (32)
- Używanie palet (33)
 - o Paleta Color (Kolor) (34)
 - o Paleta Stroke (Obrys) (34)
 - o Paleta Swatches (Próbki) (35)
 - o Paleta Gradient (Gradient) (35)
 - o Paleta Character (Typografia) (36)
 - o Paleta Multiple Masters Design (Projekt MM) (36)
 - o Paleta Paragraph (Akapit) (37)
 - o Paleta Tab Ruler (Miarka tabulatora) (37)
 - o Paleta Layers (Warstwy) (38)
 - o Paleta Info (Info) (38)
 - o Paleta Align (Wyrównanie) (39)
 - o Paleta Transform (Transformacje) (39)
 - o Paleta Actions (Zadania) (40)
 - o Paleta Navigator (Nawigator) (40)
 - o Paleta Links (Połączenia) (41)
 - o Paleta Pathfinder (Filtry ścieżek) (41)
 - o Paleta Brushes (Pędzle) (42)
 - o Paleta Transparency (Przezroczystość) (42)
 - o Paleta Styles (Style) (43)
 - o Paleta Appearance (Wygląd) (43)
 - o Paleta SVG Interactivity (Interakcyjność SVG) (44)
 - o Paleta Attributes (Atrybuty) (44)
 - o Paleta Document Info (Info o dokumencie) (44)
 - o Paleta Magic Wand (Różdżka) (45)
 - o Paleta Symbols (Symbole) (45)
- Słowniczek (46)
- Mierzenie (49)
 - o Aby zmienić jednostki miary w aktualnym dokumencie (49)
 - o Cofanie kilku operacji (50)
 - o Menu kontekstowe (50)

Rozdział 2. Zasady działania Illustratora (51)

- o Wektory i rastry (51)
- o Jak tworzone są obiekty (52)
- o Słowo pisane (53)
- o Narzędzia edycyjne (53)
- o Jak wszystko nabiera kształtu (54)

- o Kolorowanie (55)
- o Jak wszystko jest ułożone (56)
- o Kontrolowanie wyglądu (56)
- o Na ekranie (57)
- o Kiedy wszystko jest powiedziane i zrobione (57)

Rozdział 3. Początek (59)

- Tworzenie nowych plików (59)
 - o Aby uruchomić Ilustratora (Windows) (59)
 - o Aby uruchomić Ilustratora (Mac OS) (60)
 - o Aby utworzyć nowy dokument (61)
 - o Aby zmienić wymiary obszaru rysunku (62)
 - o Aby utworzyć stronę w układzie poziomym (63)
 - o Aby zmienić położenie przestrzeni wydruku w obszarze rysunku (64)
 - o Aby utworzyć poziomy obszar rysunku (64)
 - o Aby podzielić obszar rysunku na wiele stron (64)
- Zapisywanie plików (66)
 - o Aby zapisać plik w formacie Adobe Ilustratora (.ai) (66)
 - o Aby zapisać istniejący plik (68)
 - o Aby zapisać kopię istniejącego pliku (68)
 - o Aby przywrócić ostatnio zapisaną wersję pliku (68)
 - o Aby zapisać plik jako EPS (69)
 - o Aby zapisać plik jako Adobe PDF (72)
- Otwieranie plików (75)
 - o Aby otworzyć plik Ilustratora (75)
- Zakończenie pracy z programem (76)
 - o Aby zamknąć plik (76)
 - o Aby zakończyć pracę Ilustratora (76)

Rozdział 4. Widoki (77)

- Zmiana widoków (77)
 - o Aby wykorzystać paletę Navigator (Nawigator) do zmiany stopnia powiększenia obrazka (77)
 - o Aby wybrać ustalony stopień powiększenia (78)
 - o Aby zmienić stopień powiększenia za pomocą narzędzia Zoom (Lupka) (79)
 - o Aby zmienić stopień powiększenia za pomocą klawiatury (79)
 - o Aby zmienić widok (80)
 - o Aby określić specjalne ustawienia widoku (81)
 - o Aby wybrać specjalne ustawienia widoku (81)
 - o Aby zmienić nazwę lub usunąć specjalne ustawienia widoku (81)
 - o Aby pokazać ilustrację w dwóch oknach (82)
 - o Aby zmienić tryb wyświetlania ekranu (83)
- Poruszanie się po dokumencie (83)
 - o Aby za pomocą narzędzia Hand (Rączka) przesunąć ilustrację w jej oknie (83)
 - o Aby przesunąć ilustrację w jej oknie za pomocą palety Navigator (Nawigator) (84)

Rozdział 5. Podstawy edycji obiektów (85)

- Usuwanie obiektów (85)
 - o Aby usunąć jeden obiekt (85)
 - o Aby usunąć grupę obiektów (85)
- Rysowanie obiektów geometrycznych (86)
 - o Aby utworzyć prostokąt lub elipsę metodą przeciągania (86)
 - o Aby utworzyć prostokąt lub elipsę, określając wymiary (86)
 - o Aby utworzyć zaokrąglony prostokąt (87)
 - o Aby zaokrąglić narożniki istniejącego obiektu (88)
 - o Aby utworzyć wielokąt za pomocą kliknięć (88)
 - o Aby utworzyć wielokąt za pomocą przeciągania (89)
 - o Aby kliknięciem utworzyć gwiazdę (89)
 - o Aby utworzyć gwiazdę metodą przeciągania (90)
 - o Aby utworzyć flarę, wprowadzając wartości (91)
 - o Aby utworzyć flarę, korzystając z aktualnych ustawień Flare Tool Options (Opcje narzędzia Flara) (91)
 - o Aby utworzyć flarę metodą przeciągania (92)
 - o Aby edytować flarę (92)
 - o Aby rysować za pomocą narzędzia Line Segment (Segment linii) (93)
 - o Aby narysować odcinek linii wpisując wartości (93)
 - o Aby narysować odcinek krzywej (94)
 - o Aby narysować odcinek łuku, wpisując jego parametry (94)
 - o Aby utworzyć spiralę, wpisując wartości (95)
 - o Aby utworzyć spiralę metodą przeciągania (95)
 - o Aby utworzyć siatkę prostokątną metodą przeciągania (96)
 - o Aby utworzyć siatkę prostokątną, wprowadzając wartości (97)
 - o Aby utworzyć siatkę polarną metodą przeciągania (97)
 - o Aby utworzyć siatkę polarną, wprowadzając wartości (98)
- Szkicowanie (99)
 - o Aby rysować za pomocą narzędzia Pencil (Ołówek) (99)
 - o Aby wybrać ustawienia narzędzia Pencil (Ołówek) (100)

Rozdział 6. Zaznacz i kopiuj (101)

- Zaznaczanie (101)
 - o Sześć narzędzi zaznaczania (101)
 - o Aby zaznaczyć obiekt lub obiekty (103)
 - o Aby dodać lub usunąć zaznaczenie obiektów (103)
 - o Aby zaznaczyć punkty kontrolne lub odcinki (104)
 - o Aby zaznaczyć za pomocą polecenia (105)
 - o Aby zaznaczyć, korzystając z narzędzia Lasso (Lasso) (106)
 - o Aby wybrać opcje narzędzia Magic Wand (Róźdzka) (107)
 - o Aby posłużyć się narzędziem Magic Wand (Róźdzka) (108)
 - o Aby zaznaczyć wszystkie obiekty na ilustracji (108)
 - o Aby usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów (108)
 - o Aby usunąć wszystkie niezaznaczone obiekty i na odwrót (108)
- Przesuwanie (109)
 - o Aby przesunąć obiekt metodą przeciągania (109)
 - o Aby wykorzystać inteligentne linie pomocnicze do wyrównywania obiektów (110)
- Ukrywanie i blokowanie (112)

- o Aby ukryć punkty kontrolne i linie kierunkowe obiektu lub obiektów (112)
- o Aby ukryć lub wyświetlić punkty środkowe obiektów (112)
- o Aby ukryć obiekt lub obiekty (113)
- o Aby ponownie wyświetlić wszystkie ukryte obiekty (113)
- o Aby zablokować obiekt lub obiekty (113)
- o Aby odblokować wszystkie zablokowane obiekty (113)
- Kopiowanie (114)
 - o Aby skopiować obiekt metodą przeciągania (114)
 - o Aby skopiować obiekt przez przepychanie (114)
 - o Aby skopiować lub przesunąć obiekty z jednego dokumentu do drugiego za pomocą schowka (115)
 - o Aby розмістити копії стежки (116)

Rozdział 7. Transformacje (117)

- Podstawowe transformacje (117)
 - o Korzystanie z narzędzi transformacji (118)
 - o Aby korzystać z inteligentnych linii pomocniczych podczas obracania, skalowania lub pochylania obiektu (119)
 - o Aby obrócić obiekt, korzystając z okna dialogowego (120)
 - o Aby obrócić obiekt przez przeciąganie (120)
 - o Aby skalować obiekt, korzystając z okna dialogowego (121)
 - o Aby skalować obiekt przez przeciąganie (122)
 - o Aby odbić obiekt, korzystając z okna dialogowego (123)
 - o Aby odbić obiekt przez przeciąganie (123)
 - o Aby pochylić obiekt, korzystając z okna dialogowego (124)
 - o Aby pochylić obiekt przez przeciąganie (124)
 - o Aby transformować obiekt, korzystając z obwiedni (125)
 - o Aby przywrócić wyjściowy kształt obwiedni (125)
 - o Aby korzystać z narzędzia Free Transform (Przekształcanie swobodne) (126)
 - o Aby wykonać wiele transformacji za pomocą polecenia Transform Each (Transformuj każdy) (127)
 - o Aby korzystać z okna dialogowego Transform Effect (Efekt transformacji) do przypisywania efektów, które można edytować (128)
- Tworzenie ewolucji (129)
 - o Ewolucje żyją! (129)
 - o Aby dokonać ewolucji obiektów, korzystając z polecenia Make Blend (Utwórz ewolucję) (130)
 - o Aby usunąć ewolucję (130)
 - o Aby wybrać lub zmienić opcje ewolucji (131)
 - o Edycja ewolucji (132)
 - o Aby odwrócić kolejność obiektów ewolucji w stosie (133)
 - o Aby zmienić położenie obiektów w ewolucji (133)
 - o Aby tworzyć ewolucje obiektów za pomocą narzędzia Blend (Ewolucje) (134)
 - o Aby zastosować istniejącą ewolucję do ścieżki (135)
 - o Skorzystaj z ewolucji, aby utworzyć efekt 3D (136)

Rozdział 8. Zmiana kształtu (137)

- o Elementy tworzące ścieżkę (137)

- Narożniki i krzywizny (138)
 - o Aby przesunąć punkt kontrolny lub odcinek (138)
 - o Aby zmienić kształt odcinka krzywej (138)
 - o Aby zamienić narożny punkt kontrolny w wygładzony punkt kontrolny (139)
 - o Aby zamienić wygładzony punkt kontrolny w narożny punkt kontrolny (140)
 - o Aby załamać krzywą do środka (140)
- Dodawanie punktów (141)
 - o Aby dodać punkty do ścieżki (141)
 - o Aby dodać punkty kontrolne do ścieżki za pomocą polecenia (142)
 - o Aby dodać fragment do otwartej ścieżki przy użyciu narzędzia Pencil (Ołówek) (143)
 - o Aby dodać fragment do ścieżki narysowanej za pomocą pędzla przy wykorzystaniu narzędzia Paintbrush (Pędzel) (143)
 - o Aby dodać odcinek do otwartej ścieżki (143)
- Usuwanie punktów (144)
 - o Aby usunąć punkt kontrolny ze ścieżki (144)
- Szybka zmiana kształtu obiektów (145)
 - o Aby usunąć fragment ścieżki za pomocą narzędzia Erase (Gumka) (145)
 - o Aby zmienić kształt ścieżki za pomocą narzędzia Pencil (Ołówek) albo Paintbrush (Pędzel) (145)
 - o Aby wygładzić fragment istniejącej ścieżki (146)
 - o Aby wybrać ustawienia narzędzia Smooth (Gładzik) (146)
 - o Aby zastosować efekt Zig Zag (Zygzak) (147)
 - o Aby skorzystać z narzędzia Twist (Skręcanie) (147)
 - o Aby korzystać z narzędzia Reshape (Przekształcanie) (148)
 - o Narysuj pędzel za pomocą narzędzia Reshape (Przekształcanie) (149)
- Uśrednianie punktów (150)
 - o Aby uśrednić punkty (150)
- Łączenie (151)
 - o Aby połączyć dwa punkty końcowe (151)
 - o Aby połączyć obiekty, korzystając z polecenia (153)
- Plastry i kostki (154)
 - o Aby podzielić ścieżkę (154)
 - o Aby podzielić ścieżkę przez usunięcie punktu lub odcinka (154)
 - o Aby przecinać obiekty za pomocą polecenia Divide Objects Below (Podziel obiekty poniżej) (155)
 - o Aby pociąć obiekt na oddzielne ścieżki (156)
 - o Zmień kwadrat w gwiazdę (157)

Rozdział 9. Wypełnienie i obrys (159)

- Mieszanie i stosowanie kolorów (159)
 - o Wypełnienia i obrysy (159)
 - o Szybki start - przeciąganie koloru (160)
 - o Aby zastosować białe lub czarne wypełnienie albo obrys (160)
 - o Palety używane podczas kolorowania (161)
 - o Podstawowe etapy nakładania koloru (162)
 - o Aby zapisać aktualny kolor wypełnienia lub obrysu w postaci próbki (162)
 - o Kolory do druku (163)
 - o Kolor Global (Ogólny) (164)

- o Kolory na potrzeby sieci (164)
- o Aby wybrać wypełnienie lub obrys ścieżki przed lub po jej utworzeniu (165)
- o Aby zmienić tryb koloru dokumentu (166)
- o Aby zdefiniować kolor rozbarwiany (167)
- o Skróty wykorzystywane przy edycji kolorów (168)
- o Przyciski Color (Kolor), Gradient (Gradient) i None (Żadne) (168)
- o Aby dodać kolory z systemu dopasowania barw lub z palety sieciowej do palety Swatches (Próbki) (169)
- Zmiana atrybutów obrysu (170)
 - o Aby zmienić grubość obrysu (170)
 - o Aby utworzyć obrys linią przerywaną (171)
 - o Aby zmodyfikować łączenia i (lub) zakończenia obrysu (172)
- Korzystanie z palety Swatches (Próbki) (173)
 - o Aby wybrać opcje wyświetlania próbek (173)
 - o Aby załadować próbki z jednego pliku programu Illustrator do drugiego (174)
 - o Aby przywrócić próbki domyślne do palety Swatches (Próbki) (175)
 - o Aby usunąć próbki (176)
 - o Aby przesunąć próbkę lub próbki (177)
 - o Aby powielić próbkę (177)
 - o Rozwiązywanie konfliktów próbek (178)
 - o Aby łączyć próbki kolorów dodatkowych (178)
- Zmiana kolorów (179)
 - o Aby zaznaczyć obiekty o tych samych atrybutach koloru (179)
 - o Aby odwrócić kolory (179)
 - o Aby zamienić próbkę globalnie (180)
 - o Aby edytować kolor globalnie (180)
 - o Aby zmodyfikować lub przekonwertować kolory (181)
 - o Aby przekonwertować kolory obiektu na inny tryb (181)
 - o Aby posłużyć się narzędziem Paint Bucket (Wiadro z farbą) (182)
 - o Aby wybrać atrybuty koloru pobierane przez narzędzie Eyedropper (Kroplomierz) lub stosowane przez narzędzie Paint Bucket (Wiadro z farbą) (182)
 - o Aby posłużyć się narzędziem Eyedropper (Kroplomierz) (183)
 - o Aby nasycić lub rozjaśnić kolory (184)
 - o Aby dokonać ewolucji kolorów wypełnienia pomiędzy obiektami (184)
 - o Aby przekonwertować kolor rozbarwiany na kolor dodatkowy i na odwrot (185)
 - o Aby pokolorować jednobitowy obrazek TIFF (185)
- Tworzenie wzorów wypełnienia (186)
 - o Aby utworzyć wzór wypełnienia (186)
 - o Aby zdefiniować wzór wypełnienia za pomocą prostokąta (186)
 - o Aby zmodyfikować wzór wypełnienia (187)
 - o Aby utworzyć geometryczny wzór wypełnienia (188)
 - o Aby rozwinąć wzór wypełnienia w pojedyncze obiekty (188)

Rozdział 10. Pióro (189)

- Rysowanie za pomocą narzędzia Pen (Pióro) (189)
 - o Co robi narzędzie Pen (Pióro) (189)

- o Aby narysować obiekt o prostych bokach za pomocą narzędzia Pen (Pióro) (190)
- o Aby narysować ciągłe krzywe za pomocą narzędzia Pen (Pióro) (191)
- o Aby skonwertować punkty wygładzone na narożne podczas rysowania (193)
- o Aby skonwertować punkty w istniejącym obiekcie (194)
- o Aby skonwertować prostokąt na maskę na bal kostiumowy (195)

Rozdział 11. Warstwy (197)

- Warstwa na warstwie (197)
 - o Aby wybrać opcje palety Layers (Warstwy) (198)
- Tworzenie warstw (199)
 - o Aby utworzyć nową warstwę główną (199)
 - o Aby utworzyć podwarstwę (200)
 - o Aby utworzyć grupę (201)
- Aktywowanie warstw (202)
 - o Aby aktywować warstwę, podwarstwę, grupę lub obiekt (202)
 - o Aby aktywować wiele elementów (203)
 - o Aby deaktywować wszystkie warstwy (203)
- Zaznaczanie obiektów (204)
 - o Aby zaznaczyć wszystkie obiekty na warstwie (204)
 - o Aby usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów na warstwie (204)
 - o Aby zaznaczyć jeden obiekt (204)
 - o Aby zaznaczyć liczne obiekty na różnych warstwach (205)
- Praca z grupami (205)
 - o Aby zaznaczyć wszystkie obiekty w grupie (205)
 - o Aby zaznaczyć niektóre obiekty w grupie (207)
 - o Aby usunąć zaznaczenie jednego obiektu w grupie (207)
 - o Aby skopiować jeden obiekt w grupie (207)
 - o Aby umieścić istniejący obiekt (lub grupę) w grupie (208)
 - o Aby dodać nowy obiekt do grupy (209)
 - o Aby rozgrupować grupę (209)
- Zmiana położenia w stosie (210)
 - o Aby zmienić położenie warstwy, grupy lub obiektu w stosie (210)
 - o Aby zmienić położenie obiektu w stosie na przed lub za innym obiektem (211)
 - o Aby zmienić położenie w stosie za pomocą polecenia (211)
- Powielanie (212)
 - o Aby powielić warstwę, podwarstwę lub obiekt (212)
 - o Aby skopiować obiekty pomiędzy warstwami (212)
- Usuwanie (213)
 - o Aby usunąć warstwę, podwarstwę, grupę lub obiekt (213)
- Określanie opcji warstwy (214)
 - o Aby wybrać opcje warstwy lub obiektu (214)
 - o Aby zablokować lub odblokować warstwy albo obiekty (216)
 - o Aby wyświetlić lub ukryć warstwy albo obiekty (217)
 - o Aby zmienić widok warstwy głównej (218)
 - o Aby wyświetlić wszystkie warstwy główne poza jedną w widoku Outline (Obrysowanie) (218)
 - o Aby utworzyć warstwę-szablon (219)
- Zarządzanie warstwami (220)

- o Aby odnaleźć obiekt na palecie Layers (Warstwy) (220)
- o Aby przesunąć warstwy, podwarstwy, grupy lub obiekty do nowej warstwy (220)
- o Aby przesunąć obiekty do nowych, oddzielnych warstw (221)
- Łączenie i spłaszczanie (223)
 - o Aby połączyć warstwy, podwarstwy, grupy i obiekty (223)
 - o Aby spłaszczyć obszar roboczy (224)
- Obrysowywanie (225)
 - o Aby skorzystać z narzędzia Auto Trace (Auto-obrys) (225)
 - o Aby ręcznie obrysować litery (226)
 - o Aby ręcznie obrysować obrazek (228)

Rozdział 12. Tworzenie tekstu (229)

- Tworzenie tekstu (229)
 - o Narzędzia tekstowe (229)
 - o Co trzeba wiedzieć o czcionkach (230)
 - o Aby utworzyć tekst samodzielny (230)
 - o Aby utworzyć prostokąt tekstu (231)
 - o Aby wpisać tekst do obiektu (232)
 - o Aby zmienić cały blok poziomego tekstu na pionowy i na odwrót (232)
 - o Aby umieścić tekst wzdłuż ścieżki obiektu (233)
 - o Aby dostosować położenie tekstu na ścieżce (233)
- Importowanie tekstu (234)
 - o Aby importować tekst (234)
- Łączenie tekstu (235)
 - o Jeśli tekst mieści się w ramce (235)
 - o Aby przelać nadmiar tekstu do innego obiektu (235)
 - o Aby zmienić kolejność, w jakiej tekst przepływa z jednego obiektu do drugiego (235)
 - o Aby przelać nadmiar tekstu do kopii istniejącego obiektu (236)
 - o Aby rozłączyć dwa lub więcej obiektów tekstowych (236)
 - o Aby usunąć jeden obiekt tekstowy z ciągu, nie przerywając przepływu tekstu (236)
- Kopiowanie tekstu (237)
 - o Aby skopiować tekst i jego obiekt pomiędzy dokumentami programu Illustrator albo pomiędzy programami Illustrator i Photoshop (237)
 - o Aby przenieść tekst z jednego obiektu do drugiego (237)
- Tworzenie konturów (238)
 - o Aby utworzyć kontury tekstu (238)
 - o Tekst na kole (239)

Rozdział 13. Stylizacja i edycja tekstu (241)

- Zaznaczanie tekstu (241)
 - o Aby zaznaczyć tekst wraz z obiektem (242)
 - o Aby zaznaczyć wyłącznie obiekt tekstowy (243)
 - o Aby zaznaczyć tekst bez obiektu (243)
- Stosowanie atrybutów tekstu (244)
 - o Palety kontrolujące wygląd tekstu (244)

- o Aby wybrać czcionkę (245)
- o Aby zmienić rozmiar tekstu (246)
- o Aby zmienić wielkość interlinii za pomocą palety Character (Typografia) (247)
- o Aby zmienić interlinię za pomocą klawiatury (248)
- o Aby zmienić kerning lub światło tekstu (248)
- o Aby zmienić wielkość liter (249)
- o Aby dostosować tekst do kontenera (250)
- o Aby skalować tekst poziomo i (lub) pionowo (250)
- o Aby przywrócić zwykłe skalowanie (250)
- o Aby przesunąć linię bazową tekstu (251)
- o Aby wysunąć znaki interpunkcyjne (251)
- o Aby zmienić wyrównanie akapitu (252)
- o Aby zmienić wcięcie akapitu (253)
- o Aby dostosować odstępy między akapitami (254)
- Przetwarzanie tekstu (255)
 - o Aby znaleźć i zastąpić tekst (255)
 - o Aby sprawdzić pisownię (256)
 - o Aby edytować słownik zdefiniowany przez użytkownika (257)
 - o Aby wyeksportować tekst (258)
 - o Aby odnaleźć i zastąpić czcionkę (258)
- Układ tekstu (260)
 - o Aby ułożyć tekst w połączone rzędy i kolumny (260)
 - o Aby utworzyć inteligentną interpunkcję (261)
 - o Aby włączyć funkcję automatycznego dzielenia wyrazów (262)
 - o Aby wstawić tabulatory do tekstu (263)
 - o Aby ustawić lub zmodyfikować niestandardowe pozycje tabulacji (264)
- Kopiowanie atrybutów tekstu (265)
 - o Aby skopiować atrybuty za pomocą narzędzia Eyedropper (Kroplomierz) lub Paint Bucket (Wiadro z farbą) (265)
 - o Aby wybrać atrybuty wskazane przez Eyedropper (Kroplomierz) lub zastosowane przez Paint Bucket (Wiadro z farbą) (266)
- Efekty specjalne związane z tekstem (266)
 - o Aby oblać obiekt tekstem (266)
 - o Aby utworzyć tekst z cieniem (267)
 - o Aby pochylić blok tekstu (268)

Rozdział 14. Importowanie grafiki (269)

- Otwieranie i umieszczanie obrazków w dokumencie (269)
 - o Jak pozyskiwać obrazki (269)
 - o Aby otworzyć plik w programie Illustrator (271)
 - o Aby otworzyć plik za pomocą programu Mac OS Finder lub Windows Explorer (272)
 - o Aby umieścić obrazek z innej aplikacji w dokumencie programu Illustrator (272)
 - o Aby wyświetlić umieszczony obrazek w widoku Outline (Obrysowanie) (273)
 - o Ponowne otwarcie pliku zawierającego dołączone obrazki (273)
 - o Z programu Photoshop do programu Illustrator (274)
- Dołączanie obrazków (276)
 - o Aby edytować dołączony obrazek w aplikacji, w której został utworzony (276)

- o Aby zastąpić dołączony obrazek innym (277)
- o Aby odszukać dołączony obrazek w pliku programu Illustrator (277)
- o Aby obejrzeć informację o pliku dołączonego obrazka (278)
- o Aby wybrać opcje wyświetlania palety Linki (Połączenia) (278)
- o Aby zaktualizować zmodyfikowany obrazek dołączony (279)
- o Aby skonwertować połączony obrazek na osadzony (280)
- Przeciągnij i upuść (281)
 - o Aby przeciągnąć i upuścić obiekt (281)

Rozdział 15. Pędzle (283)

- Używanie pędzli (283)
 - o Aby rysować za pomocą narzędzia Paintbrush (Pędzel) (284)
 - o Aby wybrać preferencje narzędzia Paintbrush (Pędzel) (284)
 - o Aby zastosować pociągnięcie pędzla do istniejącej ścieżki (285)
 - o Aby dodać pędzle z innych bibliotek (286)
 - o Aby usunąć pociągnięcie pędzla z obiektu (287)
 - o Aby skonwertować pociągnięcie pędzla na ścieżki z konturami (287)
 - o Aby wybrać opcje wyświetlania pędzla (288)
- Tworzenie i modyfikacja pędzli (288)
 - o Aby utworzyć lub zmodyfikować pędzel punktowy (288)
 - o Aby utworzyć lub zmodyfikować pędzel kaligraficzny (290)
 - o Aby utworzyć lub zmodyfikować pędzel artystyczny (292)
 - o Aby usunąć pędzel z palety Brushes (Pędzle) (293)
 - o Aby utworzyć płytki pędzla wzorku (294)
 - o Aby utworzyć pędzel wzorku (295)
 - o Aby edytować pędzel wzorku za pomocą okna dialogowego jego opcji (296)
 - o Aby ręcznie edytować pędzel punktowy, artystyczny lub wzorku (297)
 - o Aby utworzyć nową bibliotekę pędzli (298)
 - o Aby zmienić opcje pociągnięcia dla pojedynczego obiektu (299)
 - o Aby powielić pędzel (300)

Rozdział 16. Symbole (301)

- Korzystanie z palety Symbols (Symbole) (301)
 - o Aby umieścić klony symbolu w dokumencie pojedynczo (302)
 - o Aby zmienić sposób wyświetlania palety Symbols (Symbole) (303)
 - o Aby korzystać z symboli pochodzących z innych bibliotek (303)
 - o Aby zastosować inny symbol do istniejącego klonu (304)
 - o Aby utworzyć symbol z obiektu znajdującego się w obszarze twojego rysunku (304)
 - o Aby określić lub zmienić nazwę symbolu (305)
 - o Aby usunąć symbol (305)
 - o Aby zmodyfikować klony (306)
 - o Aby powielić symbol (306)
 - o Aby zredefiniować symbol (307)
- Korzystanie z narzędzi symboli (308)
 - o Aby skorzystać z narzędzia Symbol Sprayer (Rozpylanie symboli) (308)
 - o Aby wybrać ogólne właściwości narzędzi symboli (309)
 - o Aby wybrać opcje narzędzia Symbol Sprayer (Rozpylanie symboli) (310)

- o Aby dodać klony do zestawu (311)
- o Aby posłużyć się narzędziem Symbol Shifter (Przesuwanie symboli) (312)
- o Aby wybrać opcje narzędzia Symbol Shifter (Przesuwanie symboli) (312)
- o Aby posłużyć się narzędziem Symbol Scruncher (Rozsuwanie symboli) (313)
- o Aby wybrać opcje narzędzia Symbol Scruncher (Rozsuwanie symboli) (313)
- o Aby posłużyć się narzędziem Symbol Sizer (Rozmiary symboli) (314)
- o Aby wybrać opcje narzędzia Symbol Sizer (Rozmiary symboli) (314)
- o Aby posłużyć się narzędziem Symbol Spinner (Obracanie symboli) (315)
- o Aby wybrać opcje narzędzia Symbol Spinner (Obracanie symboli) (315)
- o Aby skorzystać z narzędzia Symbol Stainer (316)
- o Aby wybrać opcje narzędzia Symbol Stainer (Kolorowanie symboli) (316)
- o Aby posłużyć się narzędziem Symbol Screener (Wyszczarzenie symboli) (317)
- o Aby wybrać opcje narzędzia Symbol Screener (Wyszczarzenie symboli) (317)
- o Aby skorzystać z narzędzia Symbol Styler (Stylizacja symboli) (318)
- o Aby wybrać opcje narzędzia Symbol Styler (Stylizacja symboli) (318)
- o Aby rozwinąć klon lub zestaw symboli (320)

Rozdział 17. Ścieżki złożone (321)

- Tryby kształtu (321)
 - o Przyciski trybu kształtów (322)
 - o Aby rozwinąć kształt złożony (322)
 - o Aby rozbić kształt złożony (323)
- Filtry ścieżek (323)
 - o Aby zmienić obrys lub ścieżkę otwartą w obiekt z wypełnieniem (325)
- Ścieżki złożone (325)
 - o Aby utworzyć ścieżkę złożoną (325)
 - o Aby dodać obiekt do ścieżki złożonej (327)
 - o Aby odwrócić wypełnienie obiektu w ścieżce złożonej (327)
 - o Zasady wypełnienia (327)
 - o Aby rozbić ścieżkę złożoną (328)

Rozdział 18. Gradienty (329)

- Podstawowe wiadomości o gradientach (329)
 - o Aby wypełnić obiekt gradientem (330)
 - o Aby utworzyć i zapisać dwukolorowy gradient (331)
 - o Aby przypisać nowe kolory do gradientu (332)
 - o Aby dodać kolory do gradientu (333)
 - o Aby wykorzystać narzędzie Gradient (Gradient) (334)
 - o Aby rozciągnąć gradient na wiele obiektów (335)
- Siatki gradientu (336)
 - o Co to jest siatka gradientu? (336)
 - o Bloki tworzące siatkę (336)
 - o Aby skonwertować obiekt na siatkę gradientu za pomocą narzędzia Mesh (Siatka) (337)
 - o Aby skonwertować obiekt na siatkę gradientu za pomocą polecenia (338)
 - o Aby zmienić kolor siatki gradientu (339)
 - o Aby dodać punkty lub linie siatki (340)
 - o Aby dodać lub usunąć kwadratowe punkty (340)

- o Aby usunąć punkt siatki (341)
- o Aby zmienić kształt linii siatki (341)
- o Aby rozdzielić standardowy gradient na oddzielne obiekty (342)
- o Aby rozszerzyć radialny lub liniowy gradient w siatkę gradientu (342)

Rozdział 19. Wygląd i style (343)

- Wykorzystywanie opcji wyglądu (343)
 - o Opcje wyglądu i warstwy (344)
 - o Aby przypisać opcje wyglądu grupie lub warstwie (344)
 - o Znaczenie ikon (345)
 - o Aby skopiować lub przesunąć atrybuty wyglądu za pomocą palety Layers (Warstwy) (345)
 - o Aby zastosować atrybuty wyglądu (346)
 - o Aby edytować lub zmienić kolejność atrybutów wyglądu (347)
 - o Aby poddać edycji atrybut wyglądu obrysu i wypełnienia (347)
 - o Aby usunąć pociągnięcie pędzla z atrybutu obrysu (348)
 - o Aby zastosować kilka atrybutów wypełnienia lub obrysu (348)
 - o Aby powielić atrybut wyglądu (349)
 - o Aby usunąć atrybut wyglądu (349)
 - o Aby usunąć wszystkie atrybuty wyglądu z pozycji (350)
 - o Aby wybrać opcje wyglądu dla nowego obiektu (350)
 - o Ewolucje i atrybuty wyglądu (351)
- Wykorzystywanie stylów (352)
 - o Aby wybrać widok dla palety Styles (Style) (353)
 - o Aby zastosować styl do obiektu (354)
 - o Aby zastosować styl do warstwy, podwarstwy lub grupy (354)
 - o Aby skopiować styl lub atrybut wyglądu z jednego obiektu do drugiego (355)
 - o Aby zerwać połączenie pomiędzy stylem a warstwą, podwarstwą, grupą lub obiektem (356)
 - o Aby utworzyć nowy styl, korzystając z obiektu (356)
 - o Aby powielić styl (357)
 - o Aby edytować styl (358)
 - o Aby połączyć style (359)
 - o Aby usunąć styl z palety Styles (Style) (359)
 - o Aby dodać styl z biblioteki lub innego dokumentu do palety Styles (Style) (360)
 - o Aby utworzyć bibliotekę stylów (361)
 - o Aby rozszerzyć atrybuty wyglądu obiektu (362)

Rozdział 20. Maski i przezroczystość (363)

- Maski tnące (364)
 - o Aby utworzyć maskę tnącą (364)
 - o Aby zaznaczyć całą grupę tnącą (365)
 - o Aby zaznaczyć pojedynczą ścieżkę tnącą lub zamaskowany obiekt (365)
 - o Aby zaznaczyć wszystkie maski tnące na ilustracji (365)
 - o Aby dodać obiekt do grupy tnącej (365)
 - o Aby zmienić położenie zamaskowanego obiektu w obrębie jego grupy tnącej (366)

- o Aby skopiować zamaskowany obiekt (366)
- o Aby zablokować grupę tnącą lub obiekt wchodzący w jej skład (366)
- o Aby usunąć maskę z obiektu (367)
- o Aby zmienić kolor ścieżki tnącej (367)
- o Aby rozbić grupę tnącą (368)
- o Aby rozbić zestaw tnący (368)
- Przezroczystość (369)
 - o Aby zmienić przezroczystość lub tryb mieszania obiektu, grupy albo warstwy (370)
 - o Aby zmienić krycie lub tryb mieszania tylko wypełnienia lub tylko obrysu obiektu (370)
 - o Tryby mieszania (371)
 - o Aby ograniczyć efekt trybu mieszania do określonych obiektów (373)
 - o Aby wyłączyć wzajemne przenikanie się obiektów w grupie (374)
 - o Aby wyłączyć opcję Knockout Group (Grupa odcinania) (374)
 - o Aby wyświetlić (ukryć) siatkę przezroczystości (375)
 - o Aby wybrać preferencje siatki przezroczystości (375)
 - o Aby spłaszczyć obiekty i zachować wygląd przezroczystości (376)
- Maski krycia (377)
 - o Aby utworzyć maskę krycia (377)
 - o Aby wybrać ustawienie Clip (Odetnij) dla maski krycia (378)
 - o Aby odwrócić maskę krycia (378)
 - o Aby zmienić kształt lub edytować krycie obiektu maskującego (379)
 - o Aby zmiękczyć krawędzie obiektu maskującego (379)
 - o Aby przesuwac obiekty maski niezależnie od siebie (380)
 - o Aby tymczasowo wyłączyć maskę (380)
 - o Aby zwolnić maskę krycia (381)
 - o Aby wykorzystać maskę krycia w obrębie grupy lub warstwy (381)
 - o Aby utworzyć cień (382)
 - o Aby zastosować polecenia Hard Mix (Mieszanie twarde) i Soft Mix (Mieszanie miękkie) (384)

Rozdział 21. Zniekształcanie (385)

- Narzędzia upłynniania (385)
 - o Aby wybrać globalne wymiary pędzla (386)
 - o Aby wybrać opcje pojedynczego narzędzia upłynniania (388)
 - o Aby skorzystać z narzędzi Warp (Wypaczanie), Pucker (Wkleśnięcie) lub Bloat (Wybrzuszenie) (389)
 - o Aby skorzystać z narzędzia Twirl (Wirówka) (390)
 - o Aby skorzystać z narzędzia Scallop (Ścieg ozdobny), Crystallize (Krystalizacja) lub Wrinkle (Marszczenie) (390)
- Koperty (392)
 - o Aby utworzyć kopertę z siatką (393)
 - o Aby utworzyć kopertę wypaczenia (394)
 - o Aby utworzyć kopertę z dowolnej ścieżki (395)
 - o Aby edytować kopertę (396)
 - o Aby edytować obiekty wewnątrz koperty (397)
 - o Aby zwolnić kopertę (398)
 - o Aby rozwinąć kopertę (398)

- o Aby wybrać opcje koperty (399)

Rozdział 22. Efekty i filtry (401)

- Efekty i filtry (401)
 - o Korzystanie z efektów (401)
 - o Korzystanie z filtrów (402)
 - o Stosowanie efektów i filtrów (403)
 - o Aby zastosować efekt (404)
 - o Aby edytować efekt (404)
 - o Efekty Pathfinder (Filtry ścieżek) (405)
 - o Aby dodać do lub edytować efekt w stylu (406)
 - o Aby usunąć efekt z warstwy, obiektu lub stylu (406)
 - o Aby zastosować efekt Convert to Shape (Konwertuj na kształt) (407)
 - o Aby wykorzystywać żywe kształty z tekstem (408)
 - o Outline Object (Obrysuj obiekt) dla tekstu (408)
 - o Aby zastosować efekt Inner Glow (Blask wewnętrzny) lub Outer Glow (Blask zewnętrzny) (409)
 - o Aby zastosować efekt Add Arrowheads (Dodaj groty strzałek) (410)
- Wybrane efekty i filtry wektorowe (411)
 - o Aby gręplować lub skrócić obiekt (411)
 - o Aby wprowadzić nierówności (412)
 - o Aby zakręcić punkty ścieżki wokół środka obiektu (412)
 - o Aby obiekt był wklęsły lub wybrzuszony (413)
- Efekty i filtry rastrowe (413)
 - o Aby poddać rasteryzacji obiekt ścieżki (415)
 - o Aby zastosować filtr Object Mosaic (Mozaika obiektowa) (417)
 - o Ilustrowane zestawienie filtrów rastrowych (418)
- Filtry Pen and Ink (Pióro i tusz) (426)
 - o Aby zastosować filtr Pen and Ink (Pióro i tusz) (426)
 - o Aby utworzyć nowy wzór kreskowania (427)
 - o Aby edytować wzór kreskowania (428)
 - o Aby zapisać bibliotekę stylów kreskowania (428)
 - o Aby otworzyć bibliotekę kreskowania (428)
 - o Aby skonwertować obrazek kolorowy na obrazek kreskowany (429)

Rozdział 23. Narzędzia precyzyjne (431)

- Miarki i linie pomocnicze obiektów (431)
 - o Aby przesunąć początek miarki (431)
 - o Aby przywrócić domyślne położenie początku miarki (432)
 - o Aby wyświetlić (ukryć) linie pomocnicze (432)
 - o Aby utworzyć linię pomocniczą (432)
 - o Aby przekształcić obiekt w linię pomocniczą (433)
 - o Aby przekształcić linie pomocnicze obiektu z powrotem w obiekty (433)
 - o Aby zmienić jedną linię pomocniczą z powrotem w obiekt (433)
 - o Aby zablokować lub odblokować wszystkie linie pomocnicze (434)
 - o Aby zablokować (odblokować) jedną linię pomocniczą (434)
 - o Aby usunąć jedną linię pomocniczą (434)
 - o Aby usunąć wszystkie linie pomocnicze (434)

- o Aby umieścić miarki wokół obiektu lub utworzyć równo rozmieszczone miarki (435)
- Korzystanie z siatki (436)
 - o Aby wyświetlić (ukryć) siatkę (436)
 - o Aby wykorzystać polecenie Snap to Grid (Skocz do siatki) (436)
 - o Aby zmienić wartość Constrain Angle (Ogranicz kąt) (436)
- Transformacje za pomocą wartości (437)
 - o Aby przesunąć obiekt na określoną odległość (437)
 - o Aby przesunąć, przeskalować, obrócić lub pochylić obiekt za pomocą palety Transform (Transformacje) (438)
- Wyrównywanie i rozmieszczanie (440)
 - o Aby wyrównać lub rozmieścić obiekty (440)
 - o Aby zmierzyć odległość za pomocą narzędzia Measure (Miarka) (442)

Rozdział 24. Zadania (443)

- o Zadania i paleta Actions (Zadania) (443)
- o Aby utworzyć nowy zestaw zadań (444)
- o Aby nagrać zadanie (444)
- o Aby wstawić pozycję menu do listy poleceń zadania (445)
- o Aby wstawić polecenie stop do istniejącego zadania (446)
- o Aby nagrać polecenia w istniejącym zadaniu (447)
- o Aby powtórzyć zadanie na obrazku (447)
- o Aby wyeliminować lub włączyć polecenie podczas odtwarzania (448)
- o Aby włączyć pauzę okna dialogowego polecenia (448)
- o Aby ponownie nagrać wartości wpisywane w okno dialogowe (448)
- o Aby przesunąć polecenie (449)
- o Aby skopiować polecenie (449)
- o Aby skopiować zadanie z jednego zestawu do drugiego (449)
- o Aby usunąć zadanie lub polecenie (449)
- o Aby włączyć jedno zadanie do drugiego (450)
- o Aby zapisać zestaw zadań (451)
- o Aby załadować zestaw zadań (451)
- o Aby nagrać ścieżki do wstawiania (451)
- o Gdy narzędzi nie można nagrać (452)
- o Aby przywrócić zadania do zestawu domyślnego (452)
- o Aby usunąć wszystkie zestawy zadań z palety (452)
- o Aby zastąpić wszystkie aktualne zestawy zadań (452)
- o Aby dodać notatkę do obiektu (453)
- o Aby zaznaczyć w zadaniu obiekt z dołączoną notatką (453)
- o Aby przetwarzać większą ilość plików lub folderów plików (454)

Rozdział 25. Preferencje (455)

- o Aby utworzyć własny plik startowy (455)
- o Preferencje ogólne (456)
- o Preferencje Type & Auto Tracing (Tekst i Auto-obrys) (458)
- o Preferencje Units & Undo (Jednostki i Cofnij) (459)
- o Preferencje Guides & Grid (Linie pomocnicze i siatka) (460)

- o Preferencje Smart Guides & Slices (Inteligentne linie pomocnicze i odcięcia) (461)
- o Preferencje Hyphenation (Dzielenie wyrazów) (462)
- o Preferencje Plug-ins & Scratch Disks (Pluginy i dyski magazynujące) (463)
- o Preferencje Files & Clipboard (Pliki i Schowek) (464)

Rozdział 26. Wydruk i eksport (465)

- Wydruk plików (466)
 - o Aby drukować na czarno-białej lub kolorowej drukarce postscriptowej (466)
 - o Aby utworzyć linie cięcia (468)
 - o Aby usunąć linie cięcia utworzone za pomocą polecenia Crop Marks (Linie cięcia) (469)
 - o Aby utworzyć linie cięcia (469)
 - o Aby wydrukować (we fragmentach) ilustrację większą od rozmiaru papieru w drukarce (470)
 - o Rozwiązywanie problemów drukowania (471)
 - o Bardziej płynne ewolucje (473)
 - o Aby obniżyć rozdzielczość wyjściową dokumentu w celu ułatwienia drukowania (474)
 - o Aby wyświetlić informację o obiekcie lub całym dokumencie (475)
- Eksport plików (476)
 - o Aby zapisać w formacie wcześniejszej wersji Ilustratora (476)
 - o Aby wyeksportować plik (477)
 - o Drugorzędne okna dialogowe eksportu (478)
 - o Aby wyeksportować plik w formacie Flash (481)
 - o Inne formaty plików (483)
 - o Wklejanie z Ilustratora (484)
 - o Aby wyeksportować plik Ilustratora do LiveMotion 1.0 (485)
 - o Drukowanie i eksport przezroczystości (487)
 - o Ustawienia rasteryzacji dla efektów (488)
 - o Przycinanie regionów złożonych (489)
 - o Spłaszczanie różnych rodzajów obiektów (489)
 - o Eksport plików Ilustratora podsumowanie (491)
- Zarządzanie kolorem (492)
 - o Kalibracja (493)
 - o Aby skalibrować monitor (493)
 - o Aby wybrać predefiniowane ustawienie zarządzania kolorem (495)
 - o Wybieranie indywidualnych ustawień przestrzeni roboczej (495)
 - o Aby dostosować sposób zarządzania kolorem (497)
 - o Aby dostosować opcje konwersji (498)
 - o Aby zmienić profil koloru dokumentu (499)
 - o Aby wypróbować kolory (500)

Rozdział 27. Sieć (501)

- Eksport grafiki sieciowej (501)
 - o Wielkość obrazka (502)
 - o Aby określić właściwą objętość pliku (502)
 - o GIF (503)

- o Głębia koloru (504)
- o JPEG (504)
- o Dithering (506)
- o Brak wygładzania kontra wygładzanie (506)
- o PNG-8 i PNG-24 (507)
- Cięcie (508)
 - o Aby utworzyć odciecie dla obiektu lub tekstu (508)
 - o Aby utworzyć odciecie niestandardowe (509)
 - o Aby wyświetlić lub ukryć odcięcia (509)
 - o Aby zaznaczyć odciecie (509)
 - o Aby zmienić wielkość odcięcia (510)
 - o Aby przesunąć odciecie (510)
 - o Aby powielić odciecie (510)
 - o Aby połączyć kilka odcieć niestandardowych w jedno (510)
 - o Aby podzielić cięcie na mniejsze (511)
 - o Aby zmienić położenie odcięcia w stosie (511)
 - o Aby zablokować wszystkie cięcia (511)
 - o Aby zwolnić cięcie (511)
 - o Aby usunąć cięcie niestandardowe (511)
 - o Aby wybrać opcje odcieć (512)
- Optymalizacja (514)
 - o Aby optymalizować ilustrację w formacie GIF lub PNG-8 (516)
 - o Aby skorzystać z podglądów Save for Web (Zapisz dla Web) (518)
 - o Aby zapisać ustawienia Save for Web (Zapisz dla Web) (518)
 - o Pliki w formacie JPEG a kolory bezpieczne dla sieci (519)
 - o Aby optymalizować ilustrację w formacie JPEG (519)
 - o Aby zachować wielopoziomową przezroczystość w obrazku PNG-24 (521)
 - o Aby zmienić obszary nieprzezroczystego koloru na bezpieczne dla sieci (521)
 - o Aby optymalizować pod kątem wielkości pliku (522)
 - o Aby zmienić rozmiary obrazka wyjściowego (522)
 - o Aby obejrzeć podgląd potencjalnego ditheringu przeglądarki w optymalizowanym obrazku (523)
- SVG (524)
 - o Wskazówki dotyczące efektywnego wykorzystania formatu SVG (524)
 - o Aby zastosować efekt filtra SVG do obiektu (525)
 - o Optymalizuj jako SVG (525)
 - o Aby zapisać plik w formacie SVG lub SVGZ (526)
 - o Aby dodać interaktywność do obrazka SVG (527)
- Eksport warstw CSS (528)
 - o Aby wyeksportować obiekty Ilustratora jako warstwy CSS (528)
- Mapy obrazków (529)
 - o Aby utworzyć mapę obrazka (529)
 - o Grafika sterowana za pomocą danych (530)

Rozdział 28. Rozbarwienia (531)

- Ustawienia rozbarwień kolorów (531)
 - o Aby przygotować plik do rozbarwień (532)
 - o Nadrukowywanie (532)

- o Aby skorzystać z okna dialogowego Separation Setup (Ustawienia rozbarwień) (533)
- Tworzenie zalewek (537)
 - o Aby utworzyć zalewkę ręcznie (537)
 - o Aby ręcznie utworzyć zalewkę Choke (Zwężanie) (538)
 - o Aby ręcznie utworzyć zalewkę dla linii (538)
 - o Aby nadrukować określony procent czerni (539)
 - o Aby automatycznie utworzyć zalewki (540)
 - o Aby utworzyć zalewki na wypełnieniu i obrysie (obejście) (540)

Dodatek A Skróty klawiaturowe (541)

- Dostosowywanie skrótów (553)
 - o Aby przypisać własne skróty (553)
 - o Aby wybrać, usunąć lub wydrukować zestaw klawiszy (554)

Skorowidz (555)