

Spis treści

Gdzie są materiały do ćwiczeń? (iii)

Wprowadzenie (1)

- Seria Oficjalny podręcznik (1)
- Wymagania wstępne (1)
- Instalowanie programu (2)
- Czcionki 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 (3)
- Dodatkowe źródła informacji (4)
- Autoryzowane centra szkoleniowe firmy Adobe (4)

Co nowego w programie Illustrator CC (wydanie 2015)? (5)

- Ulepszenia Bibliotek CC (5)
- Narzędzie Shaper (6)
- Symbole dynamiczne (6)
- Nowy sposób eksportowania do formatu SVG (7)
- Aktywne kształty (7)
- Inteligentniejsze linie pomocnicze i odstępy (7)
- Inne ulepszenia (8)

Szybki kurs zapoznawczy z programem Adobe Illustrator CC (wydanie 2015) (10)

- Zaczynamy (12)
 - Tworzenie nowego dokumentu (12)
 - Tworzenie kształtów (13)
 - Zaokrąglanie narożników kształtu (13)
 - Stosowanie kolorów (14)
 - Edytowanie koloru (14)
 - Edytowanie obrysów (15)
 - Praca z warstwami (15)
 - Rysowanie za pomocą narzędzia Pencil (Ołówek) (16)
 - Tworzenie kształtów za pomocą narzędzia Shape Builder (Generator kształtów) (17)
 - Tworzenie przejścia (18)
 - Przekształcanie grafiki (19)
 - Rysowanie za pomocą narzędzia Shaper (19)
 - Pobieranie próbki formatowania za pomocą narzędzia Eyedropper (Kropplomierz) (21)
 - Umieszczanie obrazów w programie Illustrator (21)
 - Zastosowanie funkcji Image Trace (Obrys obrazu) (22)

- Tworzenie i edycja gradientów (22)
- Praca z tekstem (23)
- Wyrównywanie grafiki (25)
- Korzystanie z pędzli (26)
- Praca z symbolami (27)
- Tworzenie maski przycinającej (29)
- Tworzenie efektów (29)

ROZDZIAŁ 1. Najważniejsze informacje o przestrzeni roboczej (30)

- Wprowadzenie do programu Illustrator (32)
- Uruchamianie programu Illustrator i otwieranie pliku (32)
- Obsługa przestrzeni roboczej programu (34)
 - Obsługa panelu Tools (Narzędzia) (35)
 - Panel Control (Sterowanie) (38)
 - Praca z panelami (40)
 - Praca z grupami paneli (42)
 - Resetowanie i zapisywanie przestrzeni roboczej (44)
 - Obsługa menu paneli (45)
- Zmienianie widoku ilustracji (46)
 - Zastosowanie poleceń z menu View (Widok) (46)
 - Korzystanie z narzędzia Zoom (Lupka) (47)
 - Przewijanie dokumentu (49)
 - Oglądanie projektu (50)
- Obsługa obszarów roboczych (51)
 - Korzystanie z panelu Artboards (Obszary robocze) (53)
- Rozmieszczanie dokumentów (53)
 - Wyszukiwanie zasobów dotyczących programu Illustrator (55)

ROZDZIAŁ 2. Techniki zaznaczania ilustracji (58)

- Zaczynamy (60)
- Zaznaczanie obiektów (60)
 - Obsługa narzędzia Selection (Zaznaczanie) (60)
 - Narzędzie Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednio) (62)
 - Zaznaczanie przy użyciu ramki zaznaczenia (63)
 - Zaznaczanie za pomocą narzędzia Magic Wand (Różdżka) (64)
 - Zaznaczanie podobnych obiektów (65)
 - Zaznaczanie obiektów w trybie Outline (Kontur) (66)
- Wyrównywanie obiektów (67)
 - Wyrównywanie obiektów względem siebie (67)
 - Wyrównywanie do obiektu kluczowego (67)
 - Wyrównywanie punktów węzłowych (68)
 - Rozmieszczanie obiektów (68)
 - Wyrównywanie obiektów względem obszaru roboczego (69)
- Zastosowanie grup (70)
 - Grupowanie elementów (70)
 - Zastosowanie trybu izolacji (70)
 - Tworzenie grupy zagnieżdżonej (71)

- Zaznaczanie za pomocą narzędzia Group Selection (Zaznaczanie grupowe) (72)
- Rozmieszczanie obiektów (72)
 - Zmiana rozmieszczenia obiektów (72)
 - Zaznaczanie obiektów znajdujących się pod spodem (73)
- Ukrywanie i blokowanie obiektów (74)

ROZDZIAŁ 3. Tworzenie ilustracji do pocztówki z wykorzystaniem kształtów (76)

- Zaczynamy (78)
- Tworzenie nowego dokumentu (78)
- Tworzenie i edytowanie prostych kształtów (80)
 - Rysowanie i edycja prostokątów (80)
 - Zaokrąglanie narożników (82)
 - Tworzenie prostokątów zaokrąglonych (83)
 - Tworzenie i edytowanie elips (86)
 - Tworzenie i edycja koła (87)
 - Tworzenie i edytowanie wielokątów (88)
 - Zmiana szerokości i wyrównania obrysów (90)
 - Rysowanie linii (91)
 - Tworzenie gwiazd (92)
- Narzędzie Shaper (94)
 - Rysowanie kształtów (94)
 - Edytowanie kształtów za pomocą narzędzia Shaper (95)
 - Łączenie kształtów za pomocą narzędzia Shaper (96)
- Tryby rysowania (98)
 - Tryb Draw Behind (Rysuj z tyłu) (98)
 - Tryb Draw Inside (Rysuj wewnątrz) (99)
 - Edycja obiektów narysowanych wewnątrz (100)
- Tworzenie kształtów przy użyciu polecenia Image Trace (Obrys obrazu) (101)

ROZDZIAŁ 4. Edycja oraz łączenie kształtów i ścieżek (104)

- Zaczynamy (106)
- Edytowanie ścieżek i kształtów (107)
 - Cięcie za pomocą narzędzia Scissors (Nożyczki) (107)
 - Łączenie ścieżek (108)
 - Cięcie narzędziem Knife (Nóż) (109)
 - Zastosowanie narzędzia Eraser (Gumka) (111)
- Łączenie i edycja obiektów (113)
 - Obsługa narzędzia Shape Builder (Generator kształtów) (113)
 - Obsługa panelu Pathfinder (Odnajdywanie ścieżek) (115)
 - Tworzenie ścieżki złożonej (117)
- Zastosowanie narzędzia Width (Szerokość) (119)
 - Zamiana konturów na obiekty (121)
- Kończymy projekt (122)

ROZDZIAŁ 5. Przekształcanie ilustracji (124)

- Zaczynamy (126)
- Zastosowanie i obsługa obszarów roboczych (127)
 - Dodawanie nowych obszarów roboczych w dokumencie (127)
 - Edytowanie obszarów roboczych (128)
 - Zmiana nazw obszarów roboczych (129)
 - Zmiana kolejności obszarów roboczych (130)
- Przekształcanie obiektów (132)
 - Zastosowanie miarek i linii pomocniczych (132)
 - Precyzyjne rozmieszczanie obiektów (135)
 - Skalowanie obiektów (137)
 - Odbijanie obiektów (138)
 - Zniekształcanie obiektów z wykorzystaniem efektów (139)
 - Obracanie obiektów (141)
 - Pochylenie obiektów (143)
 - Przekształcenia z wykorzystaniem narzędzia Free Transform (Przekształcanie swobodne) (145)
- Tworzenie dokumentu PDF (148)

ROZDZIAŁ 6. Tworzenie ilustracji przy użyciu narzędzi do rysowania (150)

- Zaczynamy (152)
- Zapoznanie z narzędziem Pen (Pióro) (153)
 - Zaznaczanie ścieżek (154)
 - Rysowanie linii prostych za pomocą narzędzia Pen (Pióro) (156)
 - Tworzenie linii krzywych (157)
 - Tworzenie krzywej za pomocą narzędzia Pen (Pióro) (159)
 - Rysowanie serii linii krzywych za pomocą narzędzia Pen (Pióro) (160)
 - Przekształcanie punktów gładkich w narożne (161)
 - Łączenie linii krzywych i prostych (163)
- Tworzenie grafiki za pomocą narzędzia Pen (Pióro) (165)
 - Rysowanie filizanki (166)
- Rysowanie za pomocą narzędzia Curvature (Krzywizna) (170)
- Edytowanie krzywych (172)
 - Odbijanie kształtu łyżeczki (172)
 - Zaokrąglanie punktów narożnych (173)
 - Edytowanie ścieżek i punktów (173)
 - Usuwanie i dodawanie punktów węzłowych (175)
 - Przekształcanie punktów gładkich i narożnych (176)
 - Korzystanie z narzędzia Anchor Point (Punkt kontrolny) (177)
 - Tworzenie linii przerywanej (178)
- Dodawanie strzałek (179)
- Rysowanie narzędziem Pencil (Ołówek) (180)
 - Odręczne tworzenie ścieżek za pomocą narzędzia Pencil (Ołówek) (180)
 - Rysowanie linii prostych za pomocą narzędzia Pencil (Ołówek) (181)
- Łączenie za pomocą narzędzia Join (Połączenie) (183)

ROZDZIAŁ 7. Wykorzystanie koloru do poprawienia oznakowania (186)

- Zaczynamy (188)

- Tryby koloru (189)
- Stosowanie kolorów (190)
 - Stosowanie istniejącego koloru (190)
 - Tworzenie własnego koloru w panelu Color (Kolor) (191)
 - Zapisywanie koloru w próbce (192)
 - Tworzenie kopii próbki (193)
 - Edytowanie próbki (194)
 - Tworzenie i edycja próbki globalnej (194)
 - Wykorzystanie próbnika kolorów do utworzenia koloru (196)
 - Zastosowanie bibliotek próbek programu Illustrator (197)
 - Tworzenie koloru dodatkowego (198)
 - Tworzenie i zapisywanie tint kolorów (199)
 - Dostosowywanie kolorów (200)
 - Kopiowanie atrybutów wyglądu (200)
 - Tworzenie grup kolorów (201)
 - Panel Color Guide (Wzornik kolorów) jako źródło inspiracji (202)
 - Edytowanie grupy kolorów za pomocą okna dialogowego Edit Colors (Edytuj kolory) (204)
 - Edytowanie kolorystyki obiektów (207)
 - Przydzielanie kolorów do ilustracji (209)
- Zastosowanie funkcji Live Paint (Aktywne malowanie) (212)
 - Tworzenie grupy aktywnego malowania (212)
 - Malowanie za pomocą narzędzia Live Paint Bucket (Aktywne wiadro z farbą) (213)
 - Modyfikowanie grupy aktywnego malowania (214)

ROZDZIAŁ 8. Umieszczanie tekstu na plakacie (216)

- Zaczynamy (218)
- Dodawanie tekstu do plakatu (219)
 - Dodawanie tekstu ozdobnego (219)
 - Tworzenie tekstu akapitowego (220)
 - Automatyczna zmiana rozmiaru (221)
 - Przekształcenia między tekstem akapitowym a ozdobnym (222)
 - Importowanie zwykłego pliku tekstowego (223)
- Tworzenie wątków (224)
- Formatowanie tekstu (226)
 - Zmiana rodziny i stylu czcionki (226)
 - Zmiana rozmiaru czcionki (230)
 - Zmiana koloru czcionki (231)
 - Zmiana innych właściwości tekstu (232)
 - Zmiana właściwości akapitu (234)
 - Zmiana rozmiaru i kształtu obiektów tekstowych (235)
 - Tworzenie łamów tekstu (236)
 - Edycja tekstu za pomocą narzędzia Touch Type (Tekst dotykowy) (237)
- Tworzenie i zastosowanie stylów tekstowych (239)
 - Tworzenie i zastosowanie stylu akapitowego (239)
 - Edycja stylu akapitowego (240)
 - Tworzenie i zastosowanie stylu znakowego (241)

- Edycja stylu znakowego (242)
 - Próbkowanie właściwości tekstu (242)
- Oblewanie obiektu tekstem (242)
- Deformowanie tekstu (243)
 - Deformowanie tekstu przy użyciu obwiedni (243)
 - Edycja obwiedni (244)
- Stosowanie tekstu na ścieżkach (245)
 - Umieszczanie tekstu na ścieżkach (245)
 - Umieszczanie tekstu na ścieżkach zamkniętych (246)
 - Przekształcanie tekstu w kontury (248)

ROZDZIAŁ 9. Porządkowanie grafiki z użyciem warstw (250)

- Zaczynamy (252)
 - Garść informacji o warstwach (252)
- Tworzenie warstw i podwarstw (254)
 - Tworzenie nowych warstw (254)
 - Tworzenie podwarstw (256)
- Edytowanie warstw i obiektów (257)
 - Znajdowanie warstw (257)
 - Przesuwanie warstw i przenoszenie obiektów między warstwami (258)
 - Powielanie zawartości warstwy (261)
 - Scalanie warstw (262)
- Wklejanie warstw (264)
 - Zmiana kolejności warstw (266)
- Wyświetlanie warstw (267)
- Dodawanie atrybutów wyglądu do warstw (268)
- Tworzenie masek przycinających (270)

ROZDZIAŁ 10. Gradienty, przejścia i wzorki (274)

- Zaczynamy (276)
- Informacje o gradientach (277)
 - Zastosowanie gradientów liniowych w wypełnieniach (277)
 - Edytowanie gradientu (278)
 - Zapisywanie gradientu (279)
 - Dostosowywanie wypełnienia gradientowego (280)
 - Dodawanie gradientu liniowego do obrysu (282)
 - Edycja gradientu obrysu (283)
 - Tworzenie gradientu promienistego (285)
 - Zmiana kolorystyki gradientu promienistego (285)
 - Korygowanie gradientu promienistego (288)
 - Dodawanie gradientów do wielu obiektów jednocześnie (290)
 - Tworzenie przezroczystych gradientów (291)
- Tworzenie przejść pomiędzy obiektami (294)
 - Tworzenie przejść z określoną liczbą kroków (294)
 - Modyfikowanie przejścia (296)
 - Tworzenie płynnych przejść kolorystycznych (298)
- Wypełnianie obiektów wzorkami (300)
 - Zastosowanie gotowych wzorków (300)

- Tworzenie niestandardowego wzorku (301)
- Stosowanie wzorków (303)
- Edytowanie wzorków (304)

ROZDZIAŁ 11. Wykorzystanie pędzli do utworzenia plakatu (306)

- Zaczynamy (308)
- Pędzle w praktyce (309)
- Zastosowanie pędzli kaligraficznych (309)
 - Stosowanie pędzla kaligraficznego w ilustracji (309)
 - Rysowanie narzędziem Paintbrush (Pędzel) (310)
 - Edytowanie ścieżek narzędziem Paintbrush (Pędzel) (312)
 - Edycja pędzla (313)
 - Usuwanie obrysu w postaci pędzla (314)
- Zastosowanie pędzli artystycznych (315)
 - Stosowanie istniejącego pędzla artystycznego (315)
 - Tworzenie pędzla artystycznego na podstawie obrazu rastrowego (316)
 - Edycja pędzla artystycznego (318)
- Pędzle z włosia (319)
 - Zmiana opcji pędzla z włosia (319)
 - Malowanie pędzlem z włosia (320)
- Zastosowanie pędzli ze wzorkiem (322)
 - Tworzenie pędzla ze wzorkiem (324)
 - Malowanie pędzlem ze wzorkiem (326)
 - Edycja pędzla ze wzorkiem (326)
- Obsługa narzędzia Blob Brush (Kropla) (328)
 - Rysowanie narzędziem Blob Brush (Kropla) (328)
 - Łączenie ścieżek narzędziem Blob Brush (Kropla) (330)
 - Edytowanie obiektów przy użyciu narzędzia Eraser (Gumka) (331)

ROZDZIAŁ 12. Kreatywne wykorzystanie efektów i stylów graficznych (334)

- Zaczynamy (336)
- Korzystanie z panelu Appearance (Wygląd) (338)
 - Edytowanie atrybutów wyglądu (339)
 - Tworzenie dodatkowego obrysu i wypełnienia (341)
 - Zmiana kolejności atrybutów wyglądu (344)
- Obsługa efektów dynamicznych (345)
 - Dodawanie efektu (346)
 - Edytowanie efektu (347)
 - Zmiana wyglądu tekstu przy użyciu efektu Warp (Wypaczenie) (348)
 - Stosowanie efektu Offset Path (Przesunięcie ścieżki) (349)
- Dodawanie efektu programu Photoshop (350)
 - Efekty trójwymiarowe (352)
 - Dodawanie efektu obrotu (352)
- Zastosowanie stylów graficznych (354)
 - Stosowanie istniejących stylów graficznych (354)
 - Tworzenie i stosowanie stylu graficznego (355)
 - Zmiana atrybutów stylu graficznego (358)
 - Zastosowanie stylu graficznego do zmodyfikowania warstwy (360)

- Skalowanie obrysów i efektów (362)

ROZDZIAŁ 13. Tworzenie grafiki nadruku na koszulce (364)

- Zaczynamy (366)
- Praca z symbolami (367)
 - Obsługa bibliotek symboli programu Illustrator (367)
 - Edytowanie symbolu (369)
 - Symbole dynamiczne (370)
 - Tworzenie symboli (372)
 - Powielanie symboli (373)
 - Zastępowanie symboli (374)
 - Przerwywanie połączenia z symbolem (376)
- Obsługa Bibliotek Creative Cloud (378)
 - Dodawanie zasobów do Bibliotek Creative Cloud (378)
 - Korzystanie z zasobów biblioteki (381)
 - Uaktualnianie zasobu biblioteki (382)
- Obsługa perspektywy (384)
 - Obsługa predefiniowanej siatki (385)
 - Edycja siatki perspektywy (385)
 - Rysowanie obiektów w perspektywie (388)
 - Zaznaczanie i modyfikowanie obiektów w perspektywie (390)
 - Jednoczesne przesuwanie płaszczyzny i obiektów (391)
 - Rysowanie obiektów przy braku aktywnej siatki (392)
 - Umieszczanie i edycja tekstu w perspektywie (392)
 - Przesuwanie obiektów prostopadle (393)
 - Przenoszenie płaszczyzny w celu dopasowania jej do obiektu (395)
 - Umieszczanie obiektów w perspektywie (395)
 - Modyfikacja symboli na płaszczyźnie perspektywy (396)
 - Ostatnie poprawki (397)

ROZDZIAŁ 14. Łączenie projektów Illustratora CC z innymi programami firmy Adobe (400)

- Zaczynamy (402)
- Łączenie elementów graficznych (403)
- Importowanie obrazów z programu Adobe Photoshop (404)
 - Importowanie obrazu (404)
 - Skalowanie zaimportowanego obrazu (405)
 - Osadzanie obrazu programu Photoshop z użyciem opcji Show Import Options (Pokaż opcje importu) (406)
 - Importowanie kilku obrazów jednocześnie (409)
 - Zmiana kolorystyki zaimportowanego obrazu (410)
- Maskowanie obrazu (412)
 - Tworzenie maski przycinającej (412)
 - Edycja maski (413)
 - Maskowanie obiektu za pomocą obiektu tekstowego (414)
 - Tworzenie masek przezroczystości (415)
 - Edycja maski przezroczystości (417)
- Próbkowanie kolorystyki zaimportowanych obrazów (419)

- Praca z obrazami dołączonymi (419)
 - Znajdowanie informacji o połączeniu (420)
 - Osadzanie i cofanie osadzenia obrazów (421)
 - Zastąpienie połączonego obrazu innym (421)
- Tworzenie pakietu na podstawie pliku (424)

ROZDZIAŁ 15. Tworzenie grafiki na potrzeby internetu (426)

- Zaczynamy (428)
- Zapisywanie grafiki na potrzeby internetu (429)
 - Wyrównywanie obiektów do siatki pikseli (429)
 - Cięcie na plasterki (432)
 - Zaznaczanie i edycja plasterków (433)
 - Polecenie Save for Web (Zapisz do pokazania w Internecie) (434)
- Tworzenie kodu CSS (437)
 - Konfigurowanie projektu na potrzeby utworzenia kodu CSS (437)
 - Style znakowe i kod CSS (440)
 - Style graficzne i kod CSS (442)
 - Kopiowanie stylu CSS (443)
 - Eksportowanie CSS (445)
- Zapisywanie grafiki w formacie SVG (446)

Skorowidz (452)