

Zastosowanie i obsługa obszarów roboczych

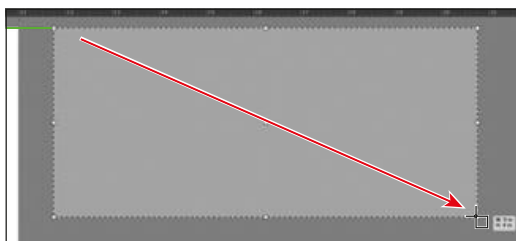
Obszary robocze stanowią serce każdego dokumentu Illustratora — to właśnie na nich, podobnie jak na stronach w programie InDesign, rozmieszczone są wszystkie elementy projektu. Możliwość utworzenia wielu obszarów roboczych przydaje się podczas tworzenia różnych złożonych projektów — na przykład wielostronicowych dokumentów PDF, arkuszy o różnych rozmiarach lub składających się z różnorodnych elementów, fragmentów stron WWW przeznaczonych do wykorzystania w większym projekcie, scenopisów na potrzeby produkcji wideo lub pojedynczych klatek animacji.

Dodawanie nowych obszarów roboczych w dokumencie

Obszary robocze można tworzyć i usuwać w dowolnym momencie podczas pracy nad projektem. Każdy obszar może mieć różne wymiary, które w razie potrzeby można przeskalować przy użyciu narzędzia *Artboard* (*Narzędzie obszaru roboczego*) lub panelu *Artboards* (*Obszary robocze*) i umieścić w dowolnym miejscu okna dokumentu. Wszystkie obszary robocze są ponumerowane, można też nadawać im nazwy.

Twoje kolejne zadanie będzie polegało na dodaniu kolejnych obszarów roboczych, w których powstanie projekt karty „save the date” i koperty.

- 1 Wyдай polecenie *View/Fit Artboard in Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*). Jest to pierwszy obszar roboczy.
- 2 Naciśnij spację, aby tymczasowo włączyć narzędzie *Hand* (*Rączka*), a następnie kliknij i przeciągnij w oknie dokumentu w dół i w lewą stronę, aby wyświetlić pustą przestrzeń po prawej stronie istniejącego obszaru roboczego.
- 3 Włącz narzędzie *Artboard* (*Narzędzie obszaru roboczego*) i umieść kursor myszy na przedłużeniu poziomej górnej krawędzi istniejącego obszaru roboczego, w czym powinna pomóc Ci zielona linia pomocnicza. Przeciągnij kursorem myszy w prawo i w dół, aby utworzyć nowy obszar roboczy o wysokości 4 cali i szerokości 9 cali.
Dobranie odpowiednich wymiarów obszaru roboczego powinno ułatwić Ci niewielkie okienko pomocnicze z jego bieżącymi wymiarami, które będzie wyświetlane obok kursora podczas rysowania.
- 4 Kliknij przycisk *New Artboard* (*Nowy obszar roboczy*) w panelu *Control* (*Sterowanie*), aby utworzyć nowy obszar roboczy, o wymiarach analogicznych jak wymiary poprzednio utworzonego obszaru.
- 5 Umieść kursor nieco poniżej lewego górnego rogu nowego obszaru roboczego. Gdy na ekranie wyświetlona zostanie pionowa zielona linia pomocnicza, kliknij, aby zatwierdzić położenie nowego obszaru roboczego w dokumencie. Nowy obszar (po jego umieszczeniu w dokumencie) zostanie oznaczony numerem 3.
- 6 Włącz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) w panelu *Tools* (*Narzędzia*).

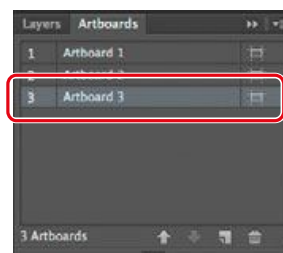


► **Wskazówka:**
W celu zwiększenia dokładności wyświetlanych wymiarów tworzonego obszaru roboczego powiększ podgląd dokumentu.



- 7 Kliknij ikonę panelu *Artboards* (Obszary robocze), znajdującą się z prawej strony okna dokumentu.

Zwróć uwagę, że w panelu tym podświetlona została etykieta *Artboard 3* (Obszar roboczy 3). Na liście tego panelu zawsze podświetlona jest etykieta aktywnego obszaru roboczego.

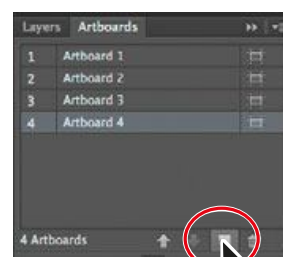


Panel *Artboards* (Obszary robocze) pozwala na sprawdzenie liczby obszarów roboczych wchodzących w skład dokumentu. Umożliwia też zmianę ich kolejności i nazw, dodawanie i usuwanie obszarów roboczych oraz udostępnia szereg dodatkowych opcji związanych z ustawieniami obszarów roboczych.

Spróbujmy teraz skopiować obszar roboczy za pomocą panelu *Artboards* (Obszary robocze).

- 8 Kliknij przycisk *New Artboard* (Nowy obszar roboczy), znajdujący się w dolnej części panelu, aby utworzyć kopię obszaru roboczego *Artboard 3* (Obszar roboczy 3). Kopia ta otrzyma nazwę *Artboard 4* (Obszar roboczy 4).

Zauważ, że nowy, skopiowany obszar roboczy został umieszczony na ekranie z prawej strony obszaru roboczego o numerze 2 (czyli pierwszego, który utworzyłeś).



► **Wskazówka:** Obszary robocze można też kopiować za pomocą narzędzia *Artboard* (Narzędzie obszaru roboczego). W tym celu naciśnij klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i przeciągnij obszar roboczy, aż oddzieli się on od obszaru źródłowego. Po utworzeniu nowego obszaru roboczego możesz go umieścić w dowolnym miejscu, nawet w taki sposób, by nachodził na inny obszar roboczy.

- 9 Kliknij ikonę panelu *Artboards* (Obszary robocze), aby go ukryć.
- 10 Wyдай polecenie *View/Fit All in Window* (Widok/Zmieść wszystko w oknie).



Edytowanie obszarów roboczych

Wybrany obszar roboczy można zmienić lub usunąć w dowolnym momencie za pomocą narzędzia *Artboard* (Narzędzie obszaru roboczego), poleceń menu oraz panelu *Artboards* (Obszary robocze). W kolejnym ćwiczeniu zmienisz położenie oraz rozmiar kilku obszarów roboczych, zapoznając się z różnymi metodami edycji.

- 1 Włącz narzędzie *Artboard* (Narzędzie obszaru roboczego) w panelu *Tools* (Narzędzia) i kliknij obszar roboczy o nazwie *Artboard 4* (Obszar roboczy 4) znajdujący się po prawej stronie.

Zmieńmy teraz rozmiary tego obszaru, wpisując odpowiednie wartości w panelu *Control* (Sterowanie).

- 2 Kliknij lewy górny punkt odniesienia w panelu *Control* (Sterowanie).

Dzięki temu wymiary obszaru roboczego będą liczone od jego górnej lewej krawędzi. Domyślnie, podczas skalowania obszarów roboczych są one przekształcane względem ich środka.

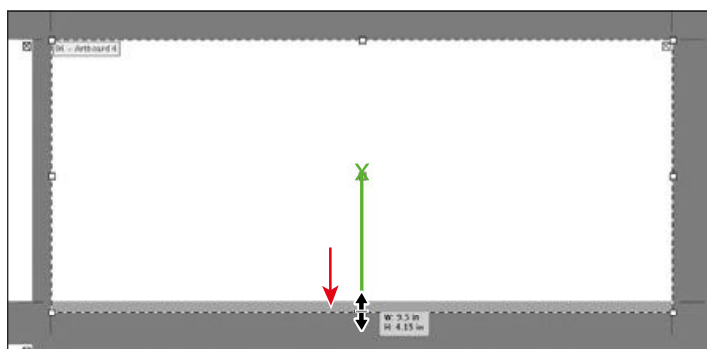
- 3 Upewnij się, że zaznaczony jest obszar roboczy o nazwie 04 — *Artboard 4* (04 — *Obszar roboczy 4*) i zwróć uwagę na punkty kontrolne oraz linię przerywaną wokół obszaru roboczego. Przy użyciu panelu *Control* (Sterowanie) nadaj mu inne rozmiary — jego szerokość powinna wynosić 9,5 cala, zaś wysokość 4 cale. Po wpisaniu wartości naciśnij klawisz *Enter* lub *Return*.



Miedzy polami *Width* (Szerokość) oraz *Height* (Wysokość) w panelu *Control* (Sterowanie) znajduje się przycisk *Constrain Width and Height Proportions* (Zachowaj proporcje szerokości i wysokości). Po kliknięciu tego przycisku zmiana wartości jednego pola pociągnie za sobą proporcjonalną zmianę wartości drugiego pola).

Kolejny sposób zmiany rozmiarów obszaru roboczego polega na wykorzystaniu uchwytów kontrolnych, które można przeciągnąć za pomocą narzędzia *Artboard* (Narzędzie obszaru roboczego). Za chwilę wypróbujesz tę technikę.

- 4 Upewnij się, że obszar roboczy o nazwie 04 — *Artboard 4* (04 — *Obszar roboczy 4*) jest nadal zaznaczony, i wydaj polecenie *View/Fit Artboard In Window* (Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie).
- 5 Upewnij się, że włączone jest narzędzie *Artboard* (Narzędzie obszaru roboczego) i przeciągnij środkowy punkt kontrolny na dolnej krawędzi obwiedni tego obszaru w dół, tak by wysokość obszaru roboczego wyświetlona w okienku podpowiedzi wyniosła 4,15 cala.



- 6 Upewnij się, że obszar roboczy o nazwie 04 — *Artboard 4* (04 — *Obszar roboczy 4*) jest nadal zaznaczony, i kliknij przycisk *Show Center Mark* (Pokaż znacznik środka) w panelu *Control* (Sterowanie), aby wyświetlić znacznik środka dla aktywnego obszaru roboczego. Znacznik środka może być wykorzystany na różne sposoby, włączając w to pracę z materiałami wideo.
- 7 Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) i wydaj polecenie *View/Fit All in Window* (Widok/Zmieść wszystko w oknie).

Zauważ, że aktywny obszar roboczy o numerze 4 jest obrysowany czarną przerywaną linią.

● **Uwaga:**

Jeśli pola *Width* (Szerokość) oraz *Height* (Wysokość) nie są widoczne w panelu *Control* (Sterowanie), kliknij przycisk *Artboard Options* (Opcje obszaru roboczego) w panelu *Control* (Sterowanie) i wpisz odpowiednie wartości w wyświetlonym oknie dialogowym.

► **Wskazówka:**

W celu usunięcia obszaru roboczego kliknij ów obszar za pomocą narzędzia *Artboard* (Narzędzie obszaru roboczego) i naciśnij klawisz *Delete*. Ewentualnie kliknij przycisk *Delete Artboard* (Usuń obszar roboczy) w panelu *Control* (Sterowanie) lub kliknij niewielką kwadratową ikonę znajdującą się w prawym górnym rogu wybranego obszaru. Ostatniego (jedyngo w dokumencie) obszaru roboczego nie da się usunąć.

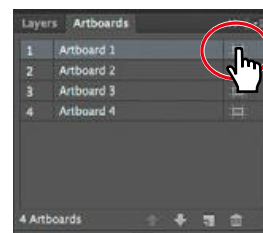
● **Uwaga:**

Znacznik środka można również wyświetlić, klikając przycisk *Artboard Options* (Opcje obszaru roboczego) w panelu *Control* (Sterowanie).

- 8 Kliknij ikonę panelu *Artboards* (■ *Obszary robocze*), aby go wyświetlić. Kliknij etykietę *Artboard 1* na liście panelu, aby uaktywnić ten obszar roboczy. Jest to obszar początkowy. Czarna ramka wokół tego obszaru roboczego, która pojawi się w oknie dokumentu, wskazuje na to, że obszar ten jest aktywny. Tylko jeden obszar roboczy może być aktywny w danym momencie. Tylko aktywny obszar roboczy będzie podlegał poleceniom typu *View/Fit Artboard In Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*).

W kolejnym ćwiczeniu zmienisz rozmiar obszaru roboczego, wybierając predefiniowane wartości.

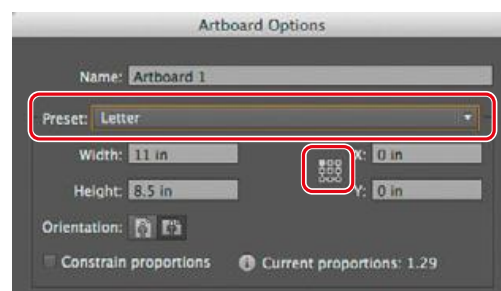
- 9 Kliknij przycisk *Artboard Options* (■ *Opcje obszaru roboczego*) z prawej strony etykiety *Artboard 1* w panelu *Artboards* (*Obszary robocze*). Na ekranie wyświetlone zostanie okno dialogowe *Artboard Options* (*Opcje obszaru roboczego*).



► **Wskazówka:** Być może zauważyłeś, że ten przycisk znajduje się obok nazwy każdego obszaru roboczego. Umożliwia on dostęp do opcji związanych z każdym obszarem roboczym, a także pokazuje orientację obszaru roboczego.

- 10 Odszukaj zestaw punktów odniesienia (■) z lewej strony pól X i Y, i upewnij się, że nadal zaznaczony jest lewy górny punkt. Taki punkt odniesienia gwarantuje, że obszar roboczy będzie skalowany, począwszy od lewego górnego narożnika.

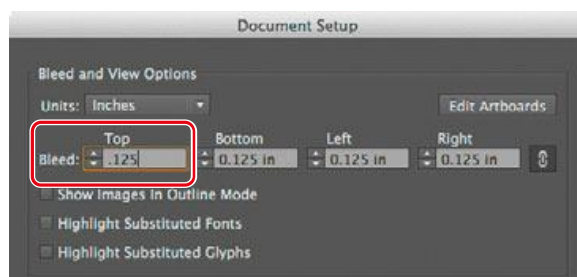
- 11 Z listy *Presets* (*Ustawienie*), znajdującej się w oknie dialogowym *Artboard Options* (*Opcje obszaru roboczego*), wybierz opcję *Letter* (*Letter*). Kliknij przycisk OK.



Lista *Presets* (*Ustawienie*) umożliwia błyskawiczną zmianę wymiarów bieżącego obszaru roboczego zgodnie z jednym z predefiniowanych formatów. Zauważ, że ustawienia zgromadzone na tej liście obejmują nie tylko typowe formaty arkusza, lecz także ustawienia charakterystyczne dla druku, wideo, do wyświetlania na tabletach (na przykład na iPadzie firmy Apple) i do zastosowań internetowych. Rozmiar obszaru roboczego można też dobrać na podstawie wymiarów zawartych w nim obiektów, co ułatwia na przykład dopasowanie wielkości dokumentu do rozmiarów projektowanego logo.

- 12 Kliknij przycisk *Document Setup* (*Ustawienia dokumentu*) w panelu *Control* (*Sterowanie*).

- 13 Zmień wartość parametru *Top* (*Górny*) w sekcji *Bleed* (*Spad*) w oknie dialogowym *Document Setup* (*Ustawienia dokumentu*) na 0.125 — wystarczy w tym celu jednokrotnie kliknąć przycisk ze strzałką w górę, znajdujący się po prawej stronie pola tego parametru.



► **Wskazówka:** Więcej informacji na temat okna dialogowego *Document Setup* (*Ustawienia dokumentu*) znajdziesz w systemie pomocy programu Illustrator (*Help/Illustrator Help* [*Pomoc/Pomoc programu Illustrator*]) pod hasłem *document setup* (*ustawienia dokumentu*).

► **Wskazówka:** Okno dialogowe *Document Setup* (*Ustawienia dokumentu*) można wyświetlić także przy użyciu polecenia *File/Document Setup* (*Plik/Ustawienia dokumentu*).

Zwróć uwagę, że wartości pozostałych parametrów dotyczących spadku zostaną automatycznie zmienione w taki sam sposób. Dzieje się tak dlatego, że aktywny jest przycisk *Make All Settings The Same* (Zrównaj wszystkie ustawienia). Kliknij OK.

W oknie dialogowym *Document Setup* (Ustawienia dokumentu) znajdziesz szereg przydatnych opcji dla bieżącego dokumentu, takich jak ustawienia jednostek miary, opcje tekstu, przezroczystości oraz innych parametrów.

- 14 Włącz narzędzie *Artboard* (Narzędzie obszaru roboczego) w panelu *Tools* (Narzędzia).
- 15 Kliknij górny obszar roboczy z prawej strony (04 — *Artboard 4* [04 — *Obszar roboczy 4*]) i przeciągnij go poniżej oryginalnego obszaru roboczego o rozmiarach listu (01 — *Artboard 1* [01 — *Obszar roboczy 1*]). Wyrównaj względem siebie lewe krawędzie obszarów roboczych.



Obszary robocze możesz przemieszczać w dowolnej chwili, a nawet, w razie potrzeby, nakładać je na siebie.

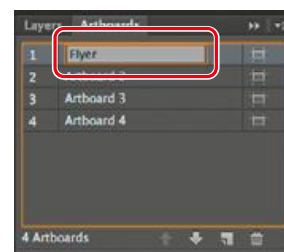
- 16 Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) w panelu *Tools* (Narzędzia).
- 17 Wyдай polecenie *Window/Workspace/Essentials* (Okno/Przestrzeń robocza/Podstawy).
- 18 Wyдай polecenie *File/Save* (Plik/Zapisz).

Zmiana nazw obszarów roboczych

Domyślnie, nowe obszary robocze otrzymują nazwę oraz numer. Jednak podczas przemieszczania się między obszarami roboczymi szybko stwierdzisz, że warto nadać im opisowe nazwy.

Zmienimy teraz nazwy przestrzeni roboczych na bardziej opisowe.

- 1 Kliknij ikonę panelu *Artboards* (Obszary robocze), aby go wyświetlić.
- 2 Kliknij dwukrotnie etykietę *Artboard 1* na liście panelu *Artboards* (Obszary robocze). Zmień nazwę na **Flyer** i naciśnij klawisz *Enter* lub *Return*.



► **Wskazówka:** Nazwę obszaru roboczego można zmienić również, klikając przycisk *Artboard Options* (Opcje obszaru roboczego) w panelu *Artboards* (Obszary robocze) i wpisując nową nazwę w oknie dialogowym *Artboard Options* (Opcje obszaru roboczego). Okno dialogowe *Artboard Options* (Opcje obszaru roboczego) można również otworzyć, klikając dwukrotnie narzędzie *Artboard* (Narzędzie obszaru roboczego) w panelu *Tools* (Narzędzia). W ten sposób wyświetlone zostanie okno dialogowe, w którym można zmienić ustawienia aktywnego obszaru roboczego. Obszar roboczy można uaktywnić, klikając go za pomocą narzędzia *Selection* (Zaznaczanie).

Zmienimy teraz nazwy pozostałych obszarów roboczych.

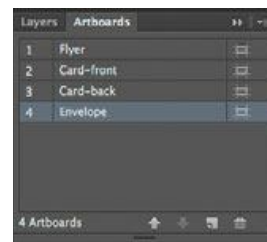
● Uwaga:

Zmiany wprowadzone w oknie dialogowym *Document Setup* (Ustawienia dokumentu) mają wpływ na wszystkie obszary robocze znajdujące się w tym dokumencie.

● Uwaga:

Podczas przesuwania obszaru roboczego zawierającego ilustrację jego zawartość domyślnie przemieszcza się wraz z nim. Jeżeli chcesz przesunąć sam obszar roboczy, bez ilustracji, zaznacz narzędzie *Artboard* (Narzędzie obszaru roboczego) i kliknij przycisk *Move/Copy Artwork With Artboard* (Przenieś/Kopiuje Kompozycję z obszarem roboczym).

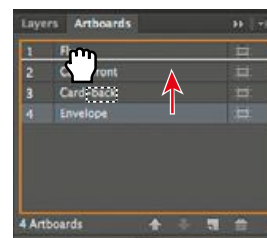
- 3 Kliknij dwukrotnie etykietę *Artboard 2* (*Obszar roboczy 2*) na liście panelu i zmień jej nazwę na **Card-front**.
- 4 Powtórz opisane czynności dla dwóch pozostałych obszarów roboczych, zmieniając nazwy *Artboard 3* (*Obszar roboczy 3*) na **Card-back**, zaś *Artboard 4* (*Obszar roboczy 4*) na **Envelope**.
- 5 Wyдай polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*) i pozostaw panel *Artboards* (*Obszary robocze*) otwarty na potrzeby kolejnego ćwiczenia.



Zmiana kolejności obszarów roboczych

W trakcie przemieszczania się między obszarami roboczymi może się okazać, że ich kolejność jest niezwykle ważna. Zauważysz to z pewnością podczas korzystania z poleceń *Next* (*Następny*) i *Previous* (*Poprzedni*). Domyślnie kolejność obszarów roboczych zależy od kolejności ich utworzenia, jednak ten porządek można zmienić. Przekonasz się o tym w kolejnym ćwiczeniu, zmieniając kolejność obszarów roboczych, aby obie strony wizytówki zostały umieszczone we właściwej kolejności.

- 1 Upewnij się, że panel *Artboards* (*Obszary robocze*) jest nadal otwarty, po czym kliknij etykietę *Envelope*. W ten sposób uaktywnisz ten obszar roboczy.
- 2 Wyдай polecenie *View/Fit All In Window* (*Widok/Zmieść wszystko w oknie*).
- 3 Umieść kursor nad etykietą *Envelope* w panelu *Artboards* (*Obszary robocze*). Kliknij i przeciągnij w górę, aż między etykietami obszarów roboczych *Flyer* i *Card-artboards* pojawi się pozioma linia. Zwolnij przycisk myszy.



► **Wskazówka:** Kolejność obszarów roboczych można również zmienić zaznaczając obszar w panelu *Artboards* (*Obszary robocze*) i klikając przyciski *Move Up* (*Przesuń do góry*) lub *Move Down* (*Przesuń w dół*) znajdujące się w dolnej części panelu.

W ten sposób zmienisz kolejność obszarów roboczych tak, aby obszar ten znalazł się na drugiej pozycji. Zwróć uwagę, że w oknie dokumentu nie zaszły żadne zmiany.

- 4 Kliknij dwukrotnie z lewej lub z prawej strony etykiety *Flyer* w panelu *Artboards* (*Obszary robocze*), aby dopasować jej rozmiary do wielkości okna dokumentu.
- 5 Kliknij przycisk *Next* (▶ *Następny*) w lewym dolnym rogu okna dokumentu, aby przejść do kolejnego obszaru roboczego (*Envelope*). Obszar ten również zostanie dopasowany do rozmiarów okna dokumentu.

Gdybyś nie zmienił kolejności obszarów roboczych, zostałby wyświetlony obszar o nazwie *Card-front*.

Po skonfigurowaniu ustawień poszczególnych obszarów roboczych możemy przystąpić do edytowania i przekształcania elementów graficznych, przy użyciu których wypełnimy poszczególne obszary treścią.

Przekształcanie obiektów

Funkcje służące do przekształcania elementów graficznych umożliwiają przesuwanie, obracanie, odbijanie, skalowanie i deformowanie obiektów. Obiekty można przekształcać przy użyciu panelu *Transform (Przekształcenia)*, narzędzi zaznaczania, specjalnych narzędzi do edycji obiektów, poleceń z grupy *Transform (Przekształć)* oraz linii pomocniczych — zarówno zwykłych, jak i inteligentnych. Już za chwilę zapoznasz się z większością wymienionych metod przekształcania.

Zastosowanie miarek i linii pomocniczych

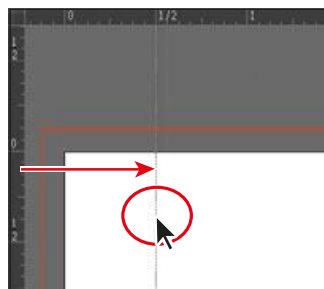
Miarki ułatwiają precyzyjne rozmieszczanie i mierzenie obiektów. Miejsce oznaczone cyfrą 0 na każdej z miarek jest nazywane początkiem, a niekiedy także punktem początkowym lub zerowym miarki. Położenie punktu początkowego może zostać zmienione, w zależności od tego, który z obszarów roboczych jest w danym momencie aktywny. Warto też wiedzieć o tym, że istnieją dwa rodzaje miarek: miarki globalne oraz miarki obszarów roboczych. Domyślnie wyświetlane są miarki obszarów roboczych, co oznacza, że po uaktywnieniu obszaru roboczego punkt początkowy dopasowuje się do lewego górnego rogu obszaru roboczego. W przypadku miarek globalnych punkt początkowy znajduje się w lewym górnym rogu pierwszego obszaru roboczego.

Z kolei linie pomocnicze to niedrukowalne „kreski”, ułatwiające wyrównywanie i rozmieszczanie obiektów względem siebie. W celu utworzenia pionowej lub poziomej linii pomocniczej należy kliknąć jedną z miarek i przeciągnąć kursorem myszy w głąb dokumentu.

W tym prostym ćwiczeniu nauczysz się wyświetlać miarki, resetować położenie ich punktu początkowego oraz tworzyć linie pomocnicze.

1 Kliknij dwukrotnie z prawej lub z lewej strony etykiety *Card-front* w panelu *Artboards (Obszary robocze)*, aby wyświetlić ten obszar roboczy.

2 Naciśnij klawisz *Shift* i przeciągnij, począwszy od lewej pionowej miarki, w prawą stronę, aby utworzyć pionową linię pomocniczą w odległości 1/2 cala od lewej krawędzi obszaru roboczego (koniec linii powinien wskazywać wartość 1/2 na poziomej miarce). Naciśnięcie klawisza *Shift* powoduje automatyczne przyciąganie linii do podziałki miarki. Zwolnij przycisk myszy i wciśnięty klawisz. Miarka pozostanie zaznaczona.



Jeśli miarki nie są widoczne, wydaj polecenie *View/Rulers/Show Rulers (Widok/Miarki/Pokaż miarki)*. Ponadto, im bardziej powiększysz obszar roboczy, tym dokładniejsze będą przyrosty miarek.

● **Uwaga:** Zwróć uwagę na punkt 0 wyświetlony w lewym górnym rogu obszaru roboczego. Jeśli punkt 0 nie został wyświetlony, wydaj polecenie *View/Rulers (Widok/Miarki)* i sprawdź, czy widoczna jest opcja *Change To Global Rulers (Zmień na miarki globalne)*. Jeżeli widoczna jest opcja *Change To Artboard Rulers (Zmień na miarki obszaru roboczego)*, wybierz ją.

3 Upewnij się, że miarka jest zaznaczona, zmień wartość parametru *X* w panelu *Control (Sterowanie)* na **.25 in** i naciśnij *Enter* lub *Return*.


Miarki wykazują pewne podobieństwo do innych narysowanych obiektów, ponieważ można je zaznaczać tak jak linie oraz usuwać, naciskając klawisz *Backspace* lub *Delete*.

► Wskazówka:

W celu zmiany domyślnych jednostek miary dokumentu upewnij się, że żaden element tego dokumentu nie jest zaznaczony, i wydaj polecenie *File/Document Setup (Plik/Ustawienia dokumentu)* lub kliknij przycisk *Document Setup (Ustawienia dokumentu)*, znajdujący się w panelu *Control (Sterowanie)*. Jednostkę można też wybrać z menu wyświetlanego po kliknięciu dowolnej z miarek prawym przyciskiem myszy (w Mac OS: kliknij, przytrzymując klawisz *Ctrl*).

● Uwaga:

Jeśli wartość *X* nie jest widoczna, możesz kliknąć łącze *Transform (Przekształć)* lub wyświetlić panel *Transform (Przekształcenia)* (*Window/Transform [Okno/Przekształcenia]*).

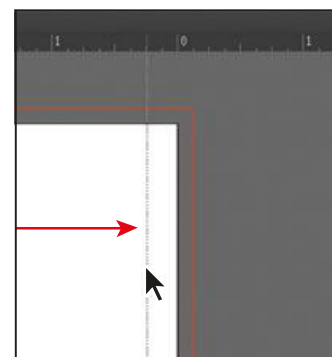
- 4 Umieść kursor w lewym górnym rogu okna dokumentu, w miejscu przecięcia się miarek , i przeciągnij kursor do prawego górnego rogu obszaru roboczego. Uważaj, aby nie zakończyć na czerwonych liniach pomocniczych spadu. Obok kursora pojawi się napis „intersect” („przecięcie”).

Podczas przeciągania kursor znajdujący się w oknie i nad miarkami ma postać krzyżyka, co oznacza, że jesteś w trakcie zmiany położenia punktu początkowego miarek. W ten sposób przesunąłeś punkt początkowy miarki (0,0) do prawego górnego rogu obszaru roboczego.



- 5 Naciśnij klawisz *Shift* i przeciągnij, począwszy od lewej pionowej miarki, w prawą stronę, aby utworzyć pionową linię pomocniczą w odległości 1/4 cala od lewej krawędzi obszaru roboczego. Zwolnij przycisk myszy i wciśnięty klawisz.

Spójrz na wartość parametru *X* w panelu *Control* (*Sterowanie*). Po zwolnieniu przycisku myszy powinna ona wynosić **-0.25** cala. Oś *X* przebiega poziomo, zaś oś *Y* pionowo. Wartości pomiarów dokonane w prawo (w poziomie) i w dół (w pionie) względem punktu początkowego są dodatnie, natomiast wartości pomiarów w lewo (w poziomie) i w górę (w pionie) względem punktu początkowego miarek są ujemne.



- 6 Umieść kursor w lewym górnym rogu okna dokumentu, w miejscu przecięcia miarek, i kliknij dwukrotnie, aby przywrócić oryginalne położenie punktu początkowego miarek.

- 7 Wyдай polecenie *View/Guides/Lock Guides* (*Widok/Linie pomocnicze/Zablokuj linie pomocnicze*), aby zapobiec przypadkowemu przesunięciu linii pomocniczych. Wyдай polecenie *View/Fit All in Window* (*Widok/Zmieść wszystko w oknie*).

Miarki nie są już zaznaczone i mają ponownie domyślny kolor niebieski.

- 8 Wyдай polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

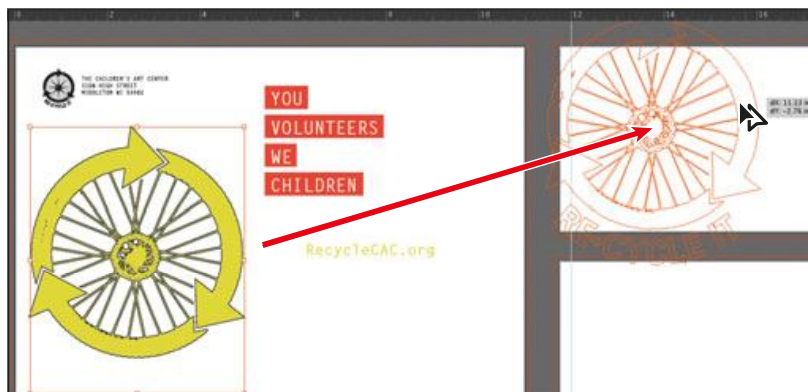
Skalowanie obiektów

Skalowanie obiektów polega na zmniejszeniu ich wymiarów w poziomie (wzdłuż osi *X*) lub w pionie (wzdłuż osi *Y*) względem przyjętego przez użytkownika punktu odniesienia. Jeśli punkt odniesienia nie zostanie zdefiniowany, obiekty będą skalowane względem środka każdego z nich. Dotychczas skalowaliśmy obiekty, korzystając z narzędzi zaznaczania. W tym rozdziale podczas edytowania obiektów omówimy trzy różne metody skalowania.

Najpierw jednak poprosimy Cię o skonfigurowanie preferencji działania programu w taki sposób, by zmiana rozmiaru obiektów powodowała proporcjonalne przeskalowanie obrysów i efektów. Następnie zmienisz rozmiary logo, korzystając z polecenia *Scale* (*Skaluj*), i wyrównasz je, posługując się miarkami.

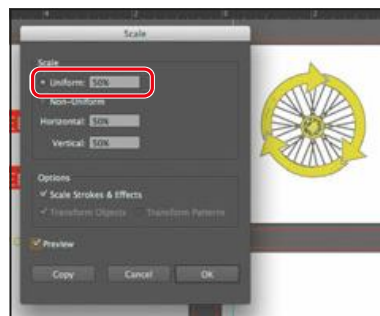
► **Wskazówka:**
Aby zmienić ustawienia miarek, wydaj polecenie *Edit/Preferences/Guides & Grid* (*Edycja/Preferencje/Linie pomocnicze i siatka*) (*Windows*) lub *Illustrator/Preferences/Guides & Grid* (*Illustrator/Preferencje/Linie pomocnicze i siatka*) (*Mac OS*).

- 1 Wyдай polecenie *Edit/Preferences/General* (Edycja/Preferencje/Ogólne) w systemie Windows lub *Illustrator/Preferences/General* (Illustrator/Preferencje/Ogólne) w systemie Mac OS i zaznacz opcję *Scale Strokes & Effects* (Skalowanie obrysów i efektów). Włączenie tej opcji sprawia, że zmiana rozmiarów obiektów skalowanych w dalszej części tego ćwiczenia spowoduje proporcjonalne przeskalowanie ich obrysów. Kliknij przycisk OK.
- 2 Kliknij duże żółto-zielone koło tworzące logo, znajdujące się na obszarze roboczym *Flyer*, aby je zaznaczyć. Przytrzymaj klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i przeciągnij obiekt w prawą górną część obszaru roboczego. Zwolnij przycisk myszy i naciśnięty klawisz.



► **Wskazówka:** Możesz również skorzystać z opcji *Scale Strokes & Effects* (Efekty skalowania obrysów) dostępnej w menu panelu *Transform* (Przekształcenia).

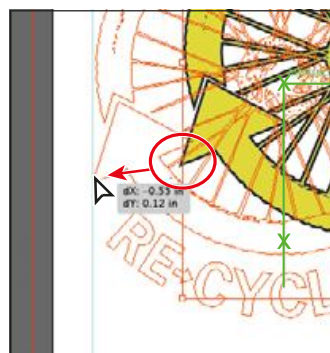
- 3 Włącz narzędzie *Zoom* (Lupka) w panelu *Tools* (Narzędzia) i powoli kliknij dwukrotnie nowe logo, aby je powiększyć.
- 4 Wyдай polecenie *View/Hide Edges* (Widok/Ukryj krawędzie), aby ukryć wewnętrzne krawędzie kształtu, pozostawiając przy tym ramkę zaznaczenia.
- 5 Dwukrotnie kliknij przycisk narzędzia *Scale* (Skalowanie) w panelu *Tools* (Narzędzia).
- 6 Zaznacz opcję *Preview* (Podgląd) w oknie dialogowym *Scale* (Skalowanie). Zmień wartość parametru *Uniform* (Jednolite) na *50%*. Usuń zaznaczenie opcji *Preview* (Podgląd), a następnie zaznacz ją ponownie, aby sprawdzić zmianę rozmiaru obiektu.



► **Wskazówka:** Okno dialogowe *Scale* (Skalowanie) można również wyświetlić wydając polecenie *Object/Transform/Scale* (Obiekt/Przekształć/Skaluj).

- 7 Upewnij się, że narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) jest włączone, i umieść kursor nad lewym punktem kontrolnym dolnej strzałki koła. Gdy obok końcówki kursora pojawi się napis *anchor* (kotwica), przeciągnij koło w lewo, aż punkt kontrolny zetknie się z linią pomocniczą. Kolor kursora powinien się wówczas zmienić na biały.



● **Uwaga:** W celu przyciągnięcia zawartości do miarki (*View/Smart Guides* [Widok/Inteligentne linie pomocnicze]) może być konieczne wyłączenie inteligentnych linii pomocniczych. Po ukończeniu tego punktu należy je ponownie włączyć.



● **Uwaga:** Podczas przyciągania do punktu, istotne jest położenie kursora, a nie krawędzi przeciąganych obiektów. Ponieważ domyślnie zaznaczona jest opcja *View/Snap To Point* (Widok/Przyciągnij do punktu), możliwe jest też przyciąganie punktów do linii pomocniczych.

- 8 Wyдай polecenie *View/Fit All in Window* (Widok/Zmieść wszystko w oknie), a następnie *View/Show Edges* (Widok/Pokaż krawędzie).
- 9 Wyдай polecenie *View/Outline* (Widok/Kontur).
- 10 Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie), a następnie narysuj ramkę zaznaczenia obejmującą tekst rozpoczynający się od słów „YOU DONATE YOUR” i kończący się frazą „KEEP MAKING ART.” na pierwszym obszarze roboczym (*Flyer*), aby go zaznaczyć. Wyдай polecenie *Edit/Copy* (Edycja/Kopiuj).
- 11 Wybierz opcję *3 Card-front* z listy *Artboard Navigation* (Poruszanie się po obszarze roboczym) w lewym dolnym rogu okna dokumentu, aby powrócić do edytowania karty.
- 12 Wyдай polecenie *Edit/Paste In Place* (Edycja/Wklej w miejsce).

W ten sposób wkleiłeś zgrupowane obiekty w tym samym położeniu względem obszaru roboczego, w jakim znajdowały się w obszarze roboczym *Flyer*.

- 13 W panelu *Control* (Sterowanie) kliknij środkowy punkt odniesienia po lewej stronie diagramu . Wszelkie dalsze przekształcenia będą odbywały się względem tego punktu. Kliknij ikonę *Constrain Width And Height Proportions* () *Zachowaj proporcje szerokości i wysokości*, znajdującą się pomiędzy polami *W* (Sz) i *H* (W) w panelu *Transform* (Przekształcenia), zmień szerokość obiektu na **75%** i zatwierdź ją klawiszem *Enter* lub *Return*. Napis ulegnie wówczas dość znacznemu zmniejszeniu.



- 14 Wyдай polecenie *View/Preview* (Widok/Podgląd), a następnie *File/Save* (Plik/Zapisz). W dalszej części lekcji umieścisz ten napis i pozostałą zawartość ilustracji we właściwym miejscu.

Odbijanie obiektów

Podczas operacji odbijania obiektu Illustrator wykonuje odbicie obiektu względem niewidocznej pionowej lub poziomej osi. W analogiczny sposób działa kopiowanie z odbiciem, tyle że powoduje ono utworzenie lustrzanego duplikatu obiektu względem wybranej osi. Podczas odbijania obiektów, podobnie jak podczas operacji skalowania i obracania, można określić punkt odniesienia, względem którego obiekt będzie odbijany, lub też (domyślnie) użyć środkowego punktu obiektu. Ponadto istnieje możliwość zmiany położenia odbicia poprzez ustawienie go pod odpowiednim kątem. Twoje następne zadanie będzie polegało na umieszczeniu roweru w obszarze roboczym i utworzeniu jego odbitej kopii, obróconej o 90° względem pionowej osi.

● Uwaga:

Przy odpowiednio dużej rozdzielczości ekranu opcje zgromadzone w panelu *Transform* (Przekształcenia) mogą nie być wyświetlone bezpośrednio w panelu *Control* (Sterowanie). Wtedy należy kliknąć napis *Transform* (Przekształć), aby wyświetlić panel *Transform* (Przekształcenia), lub wydać polecenie *Window/Transform* (Okno/Przekształcenia).

- 1 Wydadaj polecenie *View/Fit All in Window* (*Widok/Zmieść wszystko w oknie*). Naciśnij dwukrotnie kombinację klawiszy *Ctrl++* (Windows) lub *Command++* (Mac OS), aby zmniejszyć obraz na tyle, by rower z lewej strony obszaru roboczego *Flyer* stał się widoczny.
- 2 Zaznacz rower narzędziem *Selection* (Zaznaczanie). Wydadaj polecenie *Edit/Cut* (*Edycja/Kopiuj*).
- 3 Wybierz opcję *4 Card-back* z listy *Artboard Navigation* (*Poruszanie się po obszarze roboczym*) w lewym dolnym rogu okna dokumentu, aby powrócić do edytowania karty.
- 4 Wydadaj polecenie *Edit/Paste* (*Edycja/Wklej*), aby wkleić rower pośrodku okna dokumentu.
- 5 Przeciągnij rower narzędziem *Selection* (Zaznaczanie) w dół, w prawy dolny róg obszaru roboczego. Spróbuj wyrównać prawą krawędź obwiedni roweru z linią pomocniczą z prawej strony, jak na poniższym rysunku. Położenie roweru nie musi być dokładnie takie samo jak w przykładzie.

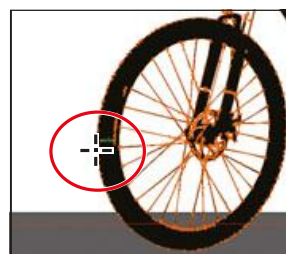


- 6 Upewnij się, że rower jest zaznaczony, i wydaj kolejno polecenia *Edit/Copy* (*Edycja/Kopiuj*) i *Edit/Paste In Front* (*Edycja/Wklej na wierzch*), aby umieścić kopię dokładnie nad symbolem źródłowym.
- 7 Włącz narzędzie *Reflect* (Odbijanie), które znajduje się w grupie narzędzi *Rotate* (Obracanie) w panelu *Tools* (Narzędzia), i kliknij lewą krawędź przedniej opony roweru — obok kursora może pojawić się wówczas napis *anchor* (kotwica) lub *path* (ścieżki).

W ten sposób zmieniłeś położenie punktu, względem którego nastąpi odbicie obiektu. Domyślnie punkt ten jest położony w środku obiektu, jednak w naszym ćwiczeniu umieściłeś go na prawej krawędzi.

- 8 Upewnij się, że zaznaczona jest kopia roweru, po czym umieść kursor poza lewą krawędzią i przeciągnij w stronę zgodną z ruchem wskazówek zegara. Nie zapomnij nacisnąć klawisza *Shift* podczas przeciągania. Kiedy w okienku podpowiedzi ujrzysz wartość -90° , zwolnij przycisk myszy i wciśnięty klawisz.

Wciśnięcie klawisza *Shift* wymusza obrót o 45° podczas odbijania obiektu. Nie zmieniaj położenia roweru, ponieważ zajmiesz się tym w dalszej części lekcji.



► Wskazówka:
Aby jednocześnie odbić i skopiować obiekt, należy włączyć narzędzie *Reflect* (Odbijanie) i przed kliknięciem nacisnąć klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS), umieszczając punkt odbicia we wskazanym miejscu (w tym przypadku — na prawej krawędzi symbolu). Zaznacz opcję *Vertical* (Pionowa) w oknie dialogowym *Reflect* (Odbicie) i kliknij przycisk *Copy* (Kopiuj).



Obracanie obiektów

Obiekty można obracać wokół wskazanego punktu odniesienia. Należy w tym celu wyświetlić obwiednię obiektu i przesunąć kursor myszy na zewnątrz jednego z narożników tej obwiedni. Gdy kursor przybierze charakterystyczny kształt wygiętej strzałki, kliknij i przeciągnij w wybranym kierunku. W celu obrócenia obiektu względem punktu odniesienia o określony kąt należy skorzystać z panelu *Transform* (*Przekształcenia*).

Już za chwilę obrócisz koła roweru przy użyciu narzędzia *Rotate* (*Obracanie*).

- 1 Wybierz obszar roboczy *1 Flyer* z listy *Artboard Navigation* (*Poruszanie się po obszarze roboczym*) na pasku stanu dokumentu. Włącz narzędzie *Zoom* (🔍 *Lupka*) i przeciągnij ramkę zaznaczenia wokół małego czarnego koła logo, znajdującego się w lewym górnym rogu obszaru roboczego.

- 2 Włącz narzędzie *Selection* (🖱️ *Zaznaczanie*) i zaznacz małe czarne koło. Wydad polecenie *Object/Transform/Rotate* (*Obiekt/Przekształć/Obróć*).

Logo w kształcie koła zostanie domyślnie obrócone względem swojego środka.


- 3 Upewnij się, że w oknie dialogowym *Rotate* (*Obracanie*) zaznaczona została opcja *Preview* (*Podgląd*). Zmień wartość kąta obrotu na **20** i kliknij przycisk **OK**, aby obrócić koło względem jego środka.



● **Uwaga:** Jeśli zaznaczysz jakiś obiekt, a następnie włączysz narzędzie *Rotate* (*Obracanie*), to możesz nacisnąć klawisz **Alt** lub **Option** i kliknąć w dowolnym miejscu obiektu (lub obszaru roboczego), aby zdefiniować położenie punktu, względem którego zostanie wykonane przekształcenie. Jednocześnie na ekranie wyświetlone zostanie okno dialogowe *Rotate* (*Obrót*).

- 4 Wydad polecenie *View/Fit All In Window* (*Widok/Zmieść wszystko w oknie*). Upewnij się, że narzędzie *Selection* (🖱️ *Zaznaczanie*) nadal jest włączone, zaś małe koło zaznaczone, a następnie naciśnij klawisz **Shift** i kliknij napis rozpoczynający się od słów „THE CHILDREN’S ART CENTER”, który znajduje się po prawej stronie logo, aby dodać go do bieżącego zaznaczenia. Wydad polecenie *Edit/Cut* (*Edycja/Wytnij*).

- 5 Wybierz obszar roboczy *2 Envelope* z listy *Artboard Navigation* (*Poruszanie się po obszarze roboczym*) na pasku stanu dokumentu.

- 6 Wydad polecenie *Edit/Paste In Place* (*Edycja/Wklej w miejsce*). Kliknij napis *Transform* (*Przekształć*) w panelu *Control* (*Sterowanie*), aby wyświetlić panel *Transform* (*Przekształcenia*). Upewnij się, że zaznaczony jest środkowy punkt odniesienia z lewej strony diagramu , i zmień wartość parametru *X* na **1.7 in**, zaś parametru *Y* na **0.6 in**. Naciśnij **Enter** lub **Return**, aby ponownie zamknąć panel.



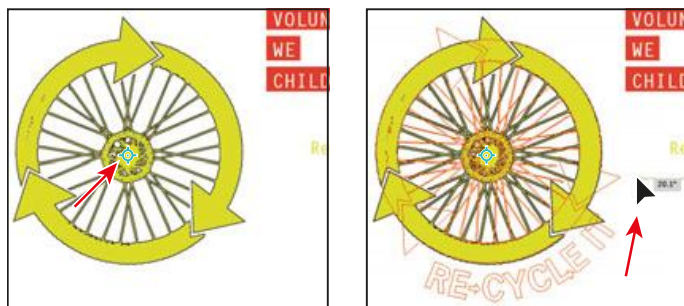
W kolejnym ćwiczeniu obrócisz obiekt, korzystając z narzędzia *Rotate* (*Obracanie*).

- 7 Wydad polecenie *View/Fit All In Window* (*Widok/Zmieść wszystko w oknie*).

- 8 Upewnij się, że narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) jest włączone i kliknij duże żółto-zielone logo w kształcie koła, znajdujące się na obszarze roboczym *Flyer*. Wydad polecenie *View/Hide Edges* (*Widok/Ukryj krawędzie*).

► **Wskazówka:** Okno dialogowe *Rotate* (*Obrót*) można również wyświetlić klikając dwukrotnie narzędzie *Rotate* (🌀 *Obracanie*) w panelu *Tools* (*Narzędzia*). Funkcję obracania obiektu znajdziesz też w panelu *Transform* (*Przekształcenia*) (*Window/Transform* [*Okno/Przekształcenia*]).

- 9 Włącz narzędzie *Rotate* (🌀 *Obrót*), które znajduje się w jednej grupie z narzędziem *Reflect* (🪞 *Odbijanie*) w panelu *Tools* (*Narzędzia*). Kliknij mniej więcej pośrodku koła znajdującego się w logo, aby ustalić położenie punktu odniesienia (📍) (tuż ponad domyślnym położeniem tego punktu). Umieść kursor z prawej strony koła i przeciągnij w górę. Zauważ, że zmiana położenia odbywa się po okręgu, którego środkiem jest punkt odniesienia. Gdy w okienku informacyjnym obok kursora pojawi się wartość około 20°, zwolnij przycisk myszy.



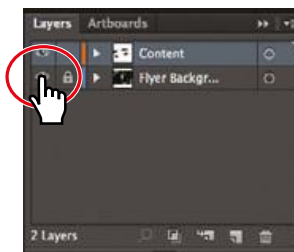
W kolejnym ćwiczeniu skorzystasz z tej samej metody do obrócenia logo w kształcie koła, które znajduje się na obszarze roboczym o nazwie *3 Card-front*.

- 10 Wybierz obszar roboczy *2 Envelope* z listy *Artboard Navigation* (*Poruszanie się po obszarze roboczym*) na pasku stanu dokumentu. Włącz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) i kliknij żółto-zielone koło logo, aby je zaznaczyć.
- 11 Włącz narzędzie *Rotate* (🌀 *Obrót*) i kliknij mniej więcej pośrodku koła znajdującego się w logo, aby ustalić położenie punktu odniesienia (📍) (tuż ponad domyślnym położeniem tego punktu). Umieść kursor z prawej strony koła i przeciągnij w górę. Gdy w okienku informacyjnym obok kursora pojawi się wartość około 20°, zwolnij przycisk myszy.
- 12 Wyдай polecenie *View/Show Edges* (*Widok/Pokaż krawędzie*), a następnie *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

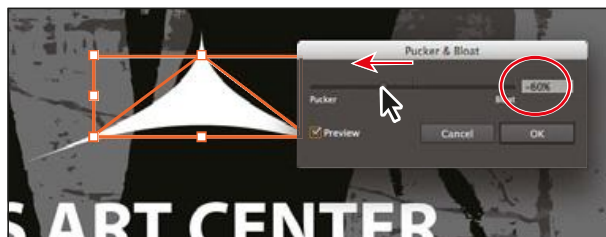
Zniekształcanie obiektów

Oryginalne kształty obiektów można zmieniać na wiele sposobów przy użyciu rozmaitych narzędzi programu Illustrator. Zmiany tego typu omówimy na przykładzie kształtu znajdującego się w logo, który zniekształcisz najpierw przy użyciu filtra *Pucker & Bloat* (*Wklęsnięcie i wybrzuszenie*), a następnie efektu *Twist* (*Skręcanie*), który umożliwi skrócenie kształtu.

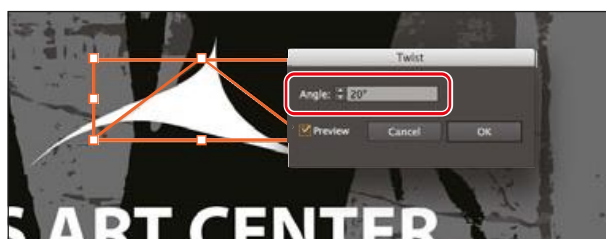
- 1 Kliknij przycisk *First* (⏮ *Pierwszy*) na pasku stanu dokumentu, aby wyświetlić pierwszy obszar roboczy projektu.
- 2 Kliknij ikonę panelu *Layers* (*Warstwy*), aby go wyświetlić, i kolumnę widoczności z lewej strony nazwy warstwy *Flyer Background*, aby wyświetlić jej zawartość.
- 3 Włącz narzędzie *Selection* (🖱 *Zaznaczanie*) i kliknij biały trójkąt znajdujący się w lewym dolnym rogu obszaru roboczego *Flyer*.
- 4 Wyдай polecenie *Effect/Distort & Transform/Pucker & Bloat* (*Efekty/Zniekształcanie i przekształcanie/Wklęsnięcie i wybrzuszenie*).



- 5 Zaznacz opcję *Preview* (*Podgląd*) w oknie dialogowym *Pucker & Bloat* (*Wklęśnięcie i wybrzuszenie*), a następnie przeciągnij znajdujący się w nim suwak w lewą stronę, do wartości około **-60%**, w celu zdeformowania oryginalnego kształtu trójkąta. Kliknij przycisk **OK**.



- 6 Wyдай polecenie *Effect/Distort & Transform/Twist* (*Efekt/Zniekształcenie i przekształcenie/Skręcenie*). Jeśli to konieczne, zaznacz opcję *Preview* (*Podgląd*), nadaj parametrowi *Angle* (*Kąt*) wartość **20** i kliknij przycisk **OK**.



Deformacja typu *Twist* (*Skręcanie*) została zastosowana w postaci efektu, co znaczy, że oryginalny kształt obiektu został zachowany, a widoczny na ekranie efekt można w każdej chwili anulować lub zmodyfikować przy użyciu panelu *Appearance* (*Wygląd*). Więcej informacji o efektach znajdziesz w rozdziale 12., „Efekty”.

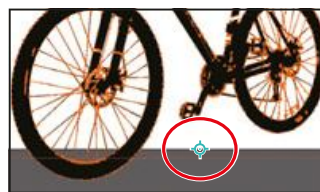
- 7 Wyдай kolejno polecenia *Select/Deselect* (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*), a następnie *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

Pochylanie obiektów

Pochylanie powoduje taką deformację obiektu, że dwie krawędzie obwiedni tego obiektu zostają ustawione na ukos względem wybranej osi, pozostałe dwie zaś pozostają równoległe względem siebie. Jest to jeden ze sposobów na uzyskanie asymetrii obiektu. Kolejne ćwiczenie polega na skopiowaniu i pochyleniu roweru.

- 1 Kliknij zakładkę panelu *Artboards* (*Obszary robocze*). Kliknij dwukrotnie cyfrę 4 z lewej strony nazwy obszaru roboczego *Card-back*, a następnie kliknij zakładkę panelu *Artboards* (*Obszary robocze*), aby zwinąć grupę paneli.
- 2 Włącz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*). Kliknij, aby zaznaczyć rower znajdujący się z lewej strony. Wyдай polecenie *Object/Hide/Selection* (*Obiekt/Ukryj/Zaznaczenie*). Kliknij i zaznacz drugi kształt roweru.
- 3 Wyдай polecenie *Edit/Copy* (*Edycja/Kopiuj*), a następnie *Edit/Paste in Front* (*Edycja/Wklej na wierzch*), aby utworzyć duplikat zaznaczonego obiektu i umieścić go wprost na nim.

- 4 Włącz narzędzie *Shear* (✂ Ścinanie), które znajduje się w jednej grupie z narzędziem *Scale* (⏏ Skalowanie) w panelu *Tools* (Narzędzia). Umieść kursor myszy ponad dolną część roweru pomiędzy kołami i kliknij, aby ustalić położenie punktu odniesienia.



- 5 Przeciągnij w lewo, począwszy mniej więcej od środka roweru, aż pochyłona kopia będzie wyglądać podobnie do przedstawionej na rysunku. Zwolnij przycisk myszy.



- 6 Zmień wartość parametru *Opacity* (Krycie) w panelu *Control* (Sterowanie) na 20%.

- 7 Wydadz polecenie *Object/Arrange/Send Backward* (Obiekt/Ułóż/Przesuń do tyłu), aby umieścić kopię roweru pod jego oryginałem.



► **Wskazówka:** W panelu *Transform* (Przekształcenia) można zmienić skalę, wartość pochylenia, kąt obrotu i położenie obiektu względem osi X i Y.

- 8 Wydadz polecenie *Object/Show All* (Obiekt/Pokaż w), aby wyświetlić i zaznaczyć odbitą kopię roweru, którą wcześniej ukryłeś. Wydadz polecenie *Edit/Cut* (Edycja/Wytnij), aby wyciąć rower z obszaru roboczego.
- 9 Wybierz obszar roboczy 2 *Envelope* z listy *Artboard Navigation* (Poruszanie się po obszarze roboczym) na pasku stanu dokumentu. Wydadz polecenie *Edit/Paste* (Edycja/Wklej).
- 10 Wydadz polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie), a następnie *File/Save* (Plik/Zapisz).

Precyzyjne rozmieszczanie obiektów

Inteligentne linie pomocnicze i panel *Transform* (Przekształcenia) przydają się także podczas umieszczania obiektów w miejscach o ściśle określonych współrzędnych (X i Y) obszaru roboczego. Za pomocą wymienionych funkcji można też wygodnie zmieniać położenie obiektów względem krawędzi.

Kolejne zadanie polega na wklejeniu obiektów na tle dwustronnych kart i podaniu dokładnych współrzędnych miejsc na karcie, w których powinny się znaleźć obiekty.

- 1 Wydadz polecenie *View/Fit All in Window* (Widok/Zmieść wszystko w oknie).
- 2 Naciśnij jeden raz kombinację klawiszy *Ctrl++* (Windows) lub *Command++* (Mac OS), aby zmniejszyć obraz. Poza lewą krawędzią obszaru roboczego *Flyer* widoczne są dwa obrazy.

- 3 Kliknij górny, ciemniejszy obraz narzędziem *Selection* (Zaznaczanie), aby go zaznaczyć.



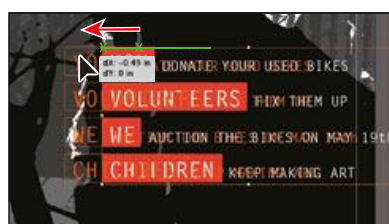
- 4 Jeśli to konieczne, kliknij ikonę panelu *Artboards* (Obszary robocze). Kliknij jeden raz nazwę obszaru roboczego *3 Card-front* na liście, aby go uaktywnić. Punkt początkowy miarek znajduje się teraz w lewym górnym rogu tego obszaru roboczego.
- 5 Kliknij górny punkt po lewej stronie diagramu odniesienia w panelu *Control* (Sterowanie). Zmień wartość parametrów *X* oraz *Y* na *0*.



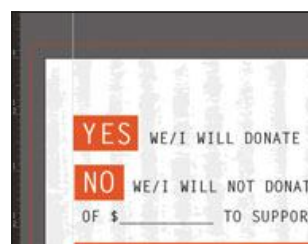
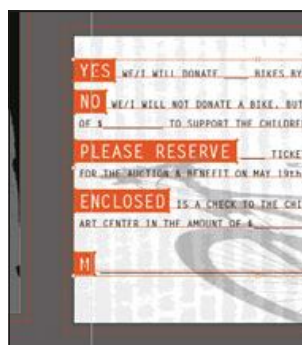
- 6 Wyдай polecenie *Object/Arrange/Send to Back* (Obiekt/Ułóż/Przesuń na spód), a następnie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie). Obraz powinien być precyzyjnie dopasowany do obszaru roboczego, ponieważ jego wymiary są identyczne.



- 7 Wyдай polecenie *View/Fit Artboard in Window* (Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie), aby przestrzeń robocza *3 Card-front* wypełniła okno dokumentu.
- 8 Naciśnij klawisz *Shift* i kliknij narzędziem *Selection* (Zaznaczanie) wewnątrz tekstu po prawej, z lewej strony słowa „YOU”. Przeciągnij w prawo, aż prawa krawędź litery „h” we fragmencie „MAY 19th” zrówna się z prawą linią pomocniczą. Zwolnij przycisk myszy, a następnie klawisz *Shift*.



- 9 Kliknij jeden raz nazwę obszaru roboczego *4 Card-back* na liście panelu *Artboards* (*Obszary robocze*), aby uaktywnić ten obszar. Kliknij zakładkę panelu *Artboards* (*Obszary robocze*), aby zwinąć grupę paneli.
- 10 Wyдай polecenie *View/Fit All in Window* (*Widok/Zmieść wszystko w oknie*), aby wyświetlić wszystkie obszary robocze.
- 11 Naciśnij jeden raz kombinację klawiszy *Ctrl+-* (*Windows*) lub *Command+-* (*Mac OS*), aby zmniejszyć obraz. Poza lewą krawędzią obszaru roboczego *Flyer* widoczny jest drugi, jaśniejszy obraz.
- 12 Kliknij narzędziem *Selection* (*Zaznaczanie*) i zaznacz obraz znajdujący się poza lewą krawędzią obszaru roboczego *Flyer*.
- 13 Upewnij się, że w panelu *Control* (*Sterowanie*) zaznaczony jest górny punkt po lewej stronie diagramu odniesienia (☐). Zmień wartość parametrów *X* oraz *Y* na *0*.
- 14 Wyдай polecenie *Object/Arrange/Send to Back* (*Obiekt/Ułóż/Przesuń na spód*).
- 15 Wyдай polecenie *View/Fit Artboard in Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*), aby przestrzeń robocza *4 Card-back* wypełniła okno dokumentu.
- 16 Naciśnij dwukrotnie kombinację klawiszy *Ctrl+-* (*Windows*) lub *Command+-* (*Mac OS*), aby zmniejszyć obraz. Poza prawą krawędzią obszaru roboczego widoczna jest grupa tekstowa.
- 17 Kliknij grupę tekstową narzędziem *Selection* (*Zaznaczanie*). Upewnij się, że w panelu *Control* (*Sterowanie*) zaznaczony jest górny punkt po lewej stronie diagramu odniesienia (☐). Zmień wartość parametrów *X* oraz *Y* na *0*.
- 18 Wyдай polecenie *View/Fit Artboard in Window* (*Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie*).
- 19 Upewnij się, że narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) jest włączone, umieść kursor nad wyrazem „YES” położonym na górze z lewej strony i przeciągnij grupę w dół i w prawo. Obserwuj wartości wyświetlane w okienku obok kursora. Gdy będą one wynosiły *dX: 0,25* i *dY: 0,05*, zwolnij przycisk myszy. Wartość *dY* wskazuje na odległość przebytą wzdłuż osi *Y* (pionowo), zaś *dX* wskazuje na odległość przebytą wzdłuż osi *X* (poziomo).
- 20 Upewnij się, że grupa tekstowa jest nadal zaznaczona, i wyдай polecenie *Object/Arrange/Bring to Front* (*Obiekt/Ułóż/Przesuń na wierzch*), aby przenieść tekst na wierzch pozostałej zawartości obszaru roboczego.
- 21 Kliknij poza obrębem ilustracji, aby anulować dowolne istniejące zaznaczenie, a następnie wyдай polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*).



● **Uwaga:**
W trakcie przesuwania zaznaczonego obiektu w górę lub w lewo w szarym okienku pomiarowym zostanie wyświetlona ujemna wartość parametru *dX* lub *dY*.

Zmiana perspektywy

Kolejny etap pracy będzie polegał na zmianie perspektywy obiektu przy użyciu narzędzia *Free Transform* (*Przekształcanie swobodne*). Przekształcenia perspektywiczne to nie jedyne zastosowanie tego bardzo wszechstronnego narzędzia — łączy ono w sobie funkcje skalowania, deformowania, odbijania i obracania obiektów.

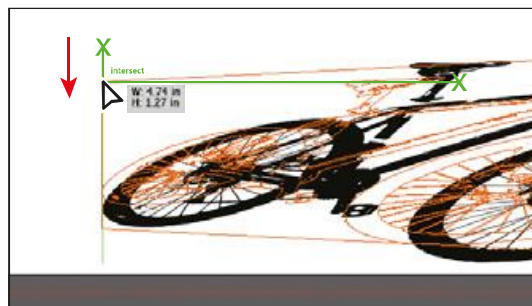
- 1 Wybierz obszar roboczy *2 Envelope* z listy *Artboard Navigation* (*Poruszanie się po obszarze roboczym*) na pasku stanu dokumentu.
- 2 Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) i kliknij rower znajdujący się na obszarze roboczym, aby go zaznaczyć. Włącz narzędzie *Free Transform* (Przekształcanie swobodne) przy użyciu panelu *Tools* (Narzędzia).

- 3 Umieść kursor nad środkowym punktem górnej krawędzi obwiedni roweru i uważnie zapoznaj się z dalszymi wskazówkami, albowiem *poprawne wykonanie kolejnych czynności ma decydujący wpływ na końcowy efekt przekształcenia*. Kliknij i powoli przeciągnij punkt w dół i w prawo. Podczas przeciągania naciśnij *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS), aby przekształcić obiekt. Gdy szerokość w okienku podpowiedzi będzie wynosić około 4,75 cala, zaś wysokość około 1,5 cala, zwolnij przycisk myszy, a następnie wciskany klawisz.



Naciśnięcie klawisza *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS) powoduje przekształcenie obiektu zgodne ze zmianą kształtu obwiedni, wynikającą z przesunięcia wybranego uchwytu.

- 4 Umieść kursor w lewym górnym rogu obwiedni obiektu i rozpocznij przeciąganie w górę. Podczas przeciągania naciśnij *Shift+Alt+Ctrl* (Windows) lub *Shift+Option+Command* (Mac OS), aby przekształcić obiekt. Gdy szerokość w okienku podpowiedzi będzie wynosić około 4,75 cala, zaś wysokość około 1,25 cala, zwolnij przycisk myszy, a następnie wciskane klawisze. Wartości tych parametrów mogą być nieco inne.



- 5 Upewnij się, że narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) jest włączone, i przeciągnij rower w lewo, aż lewa krawędź znajdzie się w pobliżu krawędzi obszaru roboczego. Zmień wartość parametru *Opacity* (Krycie) na **20%** przy użyciu panelu *Control* (Sterowanie). Sprawdź na rysunku właściwe położenie obiektu).




● Uwaga:

Nie spiesz się podczas wykonywania tego ćwiczenia. Jest ono dość specyficzne i jeśli uważasz, że uzyskany efekt jest niezadowalający, możesz zawsze cofnąć zmiany.

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

Przeprowadzanie kilku przekształceń

W kolejnym ćwiczeniu dokonasz kilku przekształceń, korzystając z polecenia *Transform Each* (Przekształć każdy).

- 1 Upewnij się, że na ekranie widoczny jest obszar roboczy *2 Envelope*, włącz narzędzie *Zoom* (Lupka) i narysuj ramkę zaznaczenia wokół lewego górnego rogu obszaru roboczego. Upewnij się, że widoczny jest zarówno róg obszaru roboczego, jak i koło.
- 2 Kliknij dwukrotnie małe koło logo za pomocą narzędzia *Selection* (Zaznaczanie). Zaznacz kształt koła (uważaj, aby nie zaznaczyć napisu „RE-CYCLE IT”) i wydaj polecenie *Edit/Copy* (Edycja/Kopiuj).
- 3 Naciśnij klawisz *Escape*, aby opuścić tryb izolacji, po czym wydaj polecenie *Edit/Paste In Front* (Edycja/Wklej na wierzch).
- 4 Wyдай polecenie *Object/Transform/Transform Each* (Obiekt/Przekształć/Przekształć każdy). Zaznacz opcję *Preview* (Podgląd) w oknie dialogowym *Transform Each* (Przekształć każdy). Upewnij się, że w oknie tym zaznaczony jest środkowy punkt odniesienia , i wpisz wartość **-0.45 in** w polu *Horizontal* (Poziomo) w sekcji *Move* (Przesuń). Zmień wartość parametru *Angle* (Kąt) w sekcji *Rotate* (Obrót) na **20**. Pozostaw pozostałe ustawienia bez zmian i kliknij przycisk *Copy* (Kopiuj).



Ustawienia w oknie dialogowym *Transform Each* (Przekształć każdy) umożliwiają wybranie opcji zastosowania wielu przekształceń w losowy sposób. Ponadto możesz przekształcić niezależnie od siebie kilka obiektów zaznaczonych na obszarze roboczym.

- 5 Upewnij się, że nowe koło jest zaznaczone, i zmień kolor wypełnienia na szary o ciemniejszym odcieniu (C=0 M=0 Y=0 K=60) przy użyciu panelu *Control* (Sterowanie). Następnie wydaj polecenie *Object/Arrange/Send to Back* (Obiekt/Ułóż/Przesuń na spód).
- 6 Wyдай polecenie *Object/Transform/Transform Again* (Obiekt/Przekształć/Przekształć ponownie), aby utworzyć jeszcze jedną kopię koła.
- 7 Upewnij się, że nowe koło jest zaznaczone, i zmień kolor wypełnienia na szary o jaśniejszym odcieniu (C=0 M=0 Y=0 K=30) przy użyciu panelu *Control* (Sterowanie). Następnie wydaj polecenie *Object/Arrange/Send to Back* (Obiekt/Ułóż/Przesuń na spód).
- 8 Naciśnij **Ctrl+D** (Windows) lub **Command+D** (Mac OS), aby ponowić przekształcenie. Łącznie należy w ten sposób utworzyć cztery koła.

► Wskazówka:

Przekształceń można dokonywać także przy użyciu efektów. Po zaznaczeniu wybranych obiektów należy w tym celu wydać polecenie *Effect/Distort & Transform/Transform* (Efekt/Zniekształcenie i przekształcenie/Przekształcenia). Przekształcanie za pomocą efektu ma istotną zaletę — umożliwia zmianę lub usunięcie efektów przekształcenia przy użyciu panelu *Appearance* (Wygląd) w dowolnym momencie, bez szkody dla obiektów źródłowych. Więcej informacji na temat panelu *Appearance* (Wygląd) znajdziesz w rozdziale 13., „Zastosowanie atrybutów wyglądu i stylów graficznych”.

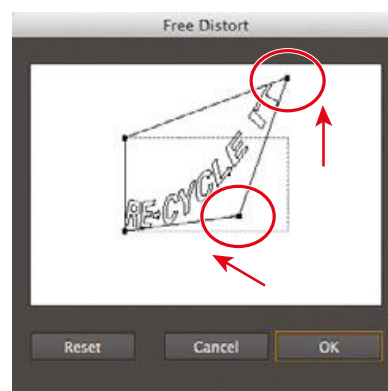
- 9 Zmień kolor wypełnienia ostatniego koła na szary o jaśniejszym odcieniu ($C=0$ $M=0$ $Y=0$ $K=10$) przy użyciu panelu *Control* (Sterowanie). Następnie wydaj polecenie *Object/Arrange/Send to Back* (Obiekt/Ułóż/Przesuń na spód).
- 10 Wydaj kolejno polecenia *File/Save* (Plik/Zapisz), a następnie *File/Close* (Plik/Zamknij).



Zastosowanie efektu Free Distort (Zniekształcanie swobodne)

Omówimy teraz nieco inny sposób na deformowanie obiektów, a mianowicie efekt *Free Distort* (Zniekształcanie swobodne), który umożliwia zmianę kształtu dowolnego zaznaczenia poprzez przesunięcie punktów kontrolnych (uchwytów), znajdujących się w narożnikach tego zaznaczenia.

- 1 Wydaj polecenie *File/Open* (Plik/Otwórz) i wczytaj dokument o nazwie *L4start_2.ai*, znajdujący się w folderze *Lesson04*, który z kolei znajdziesz w folderze *Lessons*, skopiowanym uprzednio na dysk twardy komputera.
- 2 Wydaj polecenie *File/Save As* (Plik/Zapisz jako). Zmień nazwę na **hangtags.ai** w oknie dialogowym *Save As* (Zapisz jako), odszukaj folder *Lesson04*, 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, aby zatwierdzić domyślne ustawienia w oknie dialogowym *Illustrator Options* (Opcje programu Illustrator).
- 3 Wydaj polecenie *View/Fit Artboard In Window* (Widok/Zmieść obszar roboczy w oknie), aby dopasować wielkość 1. obszaru roboczego do rozmiarów ekranu.
- 4 Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) i dwukrotnie kliknij napis „RE-CYCLE IT”, aby włączyć tryb izolacji. Kliknij kształty napisu w celu zaznaczenia go.
- 5 Wydaj polecenie *Effect/Distort & Transform/Free Distort* (Efekty/Zniekształcanie i przekształcanie/Zniekształcanie swobodne).
- 6 W oknie dialogowym *Free Distort* (Zniekształcanie swobodne), które się wówczas pojawi, przeciągnij jeden lub kilka uchwytów obwiedni obiektu, aby go zniekształcić. My odsunęliśmy prawy górny uchwyt w górę, zaś prawy dolny przesunęliśmy do środka obiektu. Po wprowadzeniu odpowiednich przekształceń kliknij przycisk OK.
- 7 Dwukrotnie kliknij poza obrębem ilustracji, aby zakończyć pracę w trybie izolacji i anulować jej zaznaczenie.



Następnie wykonamy kilka kopii wizytówki.

- 8 Wydaj polecenie *Select/All On Active Artboard* (Zaznacz/Wszystko w aktywnym obszarze roboczym).
- 9 Wydaj polecenie *Edit/Cut* (Edycja/Wytnij).

► Wskazówka:


W tym przypadku tekst został zaznaczony narzędziem *Selection* (Zaznaczanie) i przekształcony w kontur poleceniem *Type/Create Outlines* (Tekst/Zamień na krzywe). Jednak przed użyciem polecenia *Free Distort* (Zniekształcanie swobodne) takie przygotowanie nie jest konieczne.

- 10 Wyдай polecenie *View/Fit All In Window* (Widok/Zmieść wszystko w oknie), a następnie *Edit/Paste On All Artboards* (Edycja/Wklej we wszystkich obszarach roboczych).
- 11 Wyдай polecenie *Select/Deselect* (Zaznacz/Usuń zaznaczenie). Następnie wydaj kolejne polecenie *View/Guides/Hide Guides* (Widok/Linie pomocnicze/Ukryj linie pomocnicze), aby ukryć niebieskie linie wyznaczające krawędzie spad.
- 12 Wyдай polecenie *File/Save* (Plik/Zapisz), a następnie *File/Close* (Plik/Zamknij).




► **Wskazówka:** W celu wydrukowania wszystkich wizytówek na pojedynczym arkuszu wydaj polecenie *File/Print* (Plik/Drukuj) i zaznacz opcję *Ignore Artboards* (Ignoruj obszary robocze). Włączenie tej opcji spowoduje dopasowanie rozmiaru wszystkich obszarów roboczych do formatu arkusza.

Pytania kontrolne

- 1 Podaj dwa sposoby na zmianę rozmiaru istniejącego aktywnego obszaru roboczego.
- 2 W jaki sposób można zmienić nazwę obszaru roboczego?
- 3 Co to jest punkt początkowy miarki?
- 4 Opisz kilka sposobów zaznaczania obiektu.
- 5 Jakich przekształceń można dokonać przy użyciu panelu *Transform* (Przekształcenia)?
- 6 Co oznacza kwadratowa ikona  i jaki ma ona wpływ na sposób dokonywania przekształceń?

Odpowiedzi

- 1 W celu zmiany wymiarów aktywnego obszaru roboczego należy dwukrotnie kliknąć przycisk narzędzia *Artboard* ( *Narzędzie obszaru roboczego*) i wprowadzić pożądane wartości w oknie dialogowym *Artboard Options* (*Opcje obszaru roboczego*). Inny sposób polega na włączeniu narzędzia *Artboard* (*Narzędzie obszaru roboczego*), wskazaniu kursorem myszy narożnika lub krawędzi wybranego obszaru roboczego i przeciągnięciu w wybranym kierunku. Możesz też włączyć narzędzie *Artboard* (*Narzędzie obszaru roboczego*), kliknąć obszar roboczy w oknie dokumentu i zmienić wymiary w panelu *Control* (*Sterowanie*).
- 2 Nazwę obszaru roboczego można zmienić po jego kliknięciu za pomocą narzędzia *Artboard* (*Narzędzie obszaru roboczego*) i wpisaniu odpowiedniej nazwy w polu *Name* (*Nazwa*) w panelu *Control* (*Sterowanie*). Kolejnym sposobem jest dwukrotne kliknięcie nazwy obszaru roboczego w panelu *Artboards* (*Obszary robocze*) i wpisanie nowej nazwy. Można również kliknąć przycisk *Artboard Options* (*Opcje obszaru roboczego*) w panelu *Artboards* (*Obszary robocze*) i wpisać nazwę w oknie dialogowym *Artboard Options* (*Opcje obszaru roboczego*).
- 3 Punkt początkowy miarki to miejsce oznaczone cyfrą 0 na każdej z miarek. Domyślnie punkt początkowy dopasowuje się do lewego górnego rogu aktywnego obszaru roboczego.
- 4 Obiekty można skalować na kilka sposobów: jeden z nich polega na zaznaczeniu obiektu i przeciągnięciu uchwytów znajdujących się na jego obwiedni, inny wymaga zastosowania narzędzia *Scale* (*Skalowanie*) lub panelu *Transform* (*Przekształcenia*), jeszcze inny na wydaniu polecenia *Object/Transform/Scale* (*Obiekt/Przekształć/Skaluj*) i podaniu określonych wymiarów. Skalowanie można przeprowadzić także przy użyciu efektu *Effect/Distort & Transform/Transform* (*Efekty/Zniekształcenie i przekształcenie/Przekształcenia*).
- 5 Panel *Transform* (*Przekształcenia*) może służyć do wykonywania następujących przekształceń: przesunięcie lub dokładne rozmieszczenie poszczególnych ilustracji (poprzez podanie wartości współrzędnych x i y oraz zdefiniowanie położenia punktu odniesienia), skalowanie, pochylanie i odbijanie.
- 6 Kwadratowa ikona zwana wskaźnikiem punktu odniesienia stanowi odzwierciedlenie obwiedni zaznaczonych obiektów. Wybranie jednego z punktów diagramu powoduje analogiczną zmianę położenia punktu odniesienia, względem którego wykonywane są przekształcenia obiektów, takie jak przesuwanie, skalowanie, obracanie, deformowanie i odbijanie.