


Adobe Illustrator CS3


Wektorowa grafika 2D


Spis treści


Wprowadzenie, podstawowe informacje o programie

Wprowadzenie: W tym rozdziale znajdziesz niezbędne informacje o możliwościach programu, poznasz opcje ekranu startowego i ustawie preferencji dla Illustratora.

-  Wprowadzenie do aplikacji Illustrator CS3
Magdalena Sykulska, trener Illustratora prezentuje możliwości tej aplikacji.

00:46
-  Ekran startowy i profile dokumentów
Nowy ekran startowy zawiera zdefiniowane ustawienia dla różnych dokumentów np. na potrzeby druku czy internetu. Tworzysz nowy dokument i wybierasz preferencje ustawie w tym samym czasie.


04:45
-  Jak korzystać z Pomocy Illustratora
Dzięki Menu Help, pomocy zintegrowanej z programem, otrzymasz niezbędne informacje w każdym momencie pracy. Dodatkowo możesz zasięgnąć informacji ze strony internetowej Adobe.


01:07
-  Grafika wektorowa a grafika rastrowa
Grafika wektorowa a grafika rastrowa. W tym filmie zobaczysz na przykładach różnicę pomiędzy grafikami rastrowymi - pikselami a wektorowymi.


03:43


Preferencje dla programu Illustrator


Dzięki tej części dowiesz się, jak zmieniać ustawienia programu Illustrator, tak aby praca z aplikacją była łatwa i wygodna.


-  Ustawienia ogólne dla Adobe Illustrator
W tym filmie znajdziemy omówienie ustawień ogólnych dla Illustratora, opcje przesuwania obiektów, rysowanie pod kątem, zakrzywianie narożników, wyświetlanie wskazówek o narzędziach i opcja Anti-aliased.


03:44
-  Zakładka General i jej opcje
Dalsze ustawienia aplikacji. Tutaj zostaną omówione okna ostrzegawcze, izolowanie grupy za pomocą dwukrotnego kliknięcia, opcja jednoczesnego skalowania obiektu i obrysu. Dowiemy się również, jak zaznaczać elementy o jednolitej barwie oraz zresetować ustawienia.

05:03
-  Opcje dla wzorów i punktów oraz opcje dla tekstu
Wyświetlanie kolejnych preferencji, zaznaczanie i wyświetlanie punktów i wzorów, omówienie opcji przyciągania do punktów oraz objaśnienie podstawowych pojęć typograficznych.

05:54
-  Jednostki i wagi wyświetlania
Jednostki i wagi wyświetlania, przy jednoczesnym korzystaniu z linijek. Opcje identyfikacji obiektów i obciążenia karty graficznej.

01:12
-  Opcje dla linii pomocniczych i siatki
Sposób wyświetlania linii pomocniczych i siatki, ustawianie linii odcinka w dokumencie. Praktyczne zastosowanie linijek oraz opcje ich ukrywania.

03:34
-  Inteligentne linie pomocnicze
Tutaj poznamy działanie inteligentnych linii pomocniczych, dowiemy się, jak je ustawić i z nich korzystać. Wyjaśnienie pojęcia hyphenation, opcje dodawania rozszerzeń, ustawienia dla dysków, zmiana jasności palet oraz struktura czerni.

07:03
-  Przywracanie ustawień domyślnych
Przywracanie ustawień domyślnych. Dzięki tej operacji powrócicie do początkowych ustawień wyglądu palet i preferencji. Wiedza ta przyda się, kiedy eksperymentowanie w ustawieniach programu zajdzie za daleko.

01:50










Główne elementy przestrzeni roboczej

Wszystko, co trzeba wiedzieć, aby zacząć pracę w programie Illustrator. Ten rozdział odpowie na pytania, jak utworzyć dokument, jak posługiwać się narzędziami i paletami narzędzi, czy i gdzie ustawić linie pomocnicze oraz jak korzystać ze skrótów klawiaturowych.

-  Główne Menu - opcje programu Illustrator


07:16

W tym filmie omówimy podstawowe opcje z górnego menu. Dowiemy si co kryje si pod zakadk File, Edit, Object, Type, Select, Effect, View czy Window. Skorzystamy ze skrótów klawiaturowych oraz z ekranu powitalnego.

-  Paleta narzdzi, czyli Tools 05:30
Poznanie palety narzdzi zapewne znacznie uatwi nam prac z aplikacj Illustrator. Tutaj dowiemy si, czym s ukryte narzdzia.
-  Okna narzdziowe - panel kontrolny 07:03
Gdy raz ujemy panela kontrolnego, szybko docenimy jego porczno i wygod jak z sob niesie. Dowiemy si jak zagniedzi panel oraz jak korzysta z rónych narzdzi przy pomocy tego panela.
-  Skróty klawiaturowe i ich opcje 01:54
Omówienie funkcjonalnoci skrótów klawiaturowych. Ju nie bdziemy traci czasu na rczn zmian narzdzi i korzystanie z opcji menu, wystarczy, e ustawimy skróty klawiaturowe dla wasnych potrzeb.
-  Menu kontekstowe 02:47
Co kryje si pod prawym przyciskiem myszy? Dostp do opcji jeszcze nie by taki prosty, korzystajc z menu kontekstowego, moemy wybiera opcje odpowiednie dla danego obiektu.
-  Obszar ilustracji 04:33
Czym jest obszar pracy, biurko a czym jest obszar ilustracji? W tym video dowiemy si jak pracowa, aby póniej móc wydrukowa nasz projekt.
-  Tworzenie wasnych widoków 02:06
Tutaj dowiemy si dlaczego warto zapisywa wasne widoki, jak to robi i w jakim stopniu uatwia to poruszanie si po obszarze naszej pracy. Funkcja ta uatwia przechodzenie do rónych uj, na których zakoczyliśmy pewien etap pracy.
-  Tworzenie i edycja dokumentu 05:19
Jak utworzy nowy dokument w odpowiednim formacie. Dowiemy si take, jak zmieni ustawienia podczas pracy, jak zapisa dokument, zmieni jego format oraz jak przygotowa go do druku.
-  Opcje dokumentu - document setup 02:10
Jak zmieni ogólne ustawienia dokumentu i gdzie znale okno preferencji. Dowiemy si jak mona zmieni wygld dokumentu, opcje tekstu i jzyka, transparencji oraz profili kolorystycznych.
-  Linie pomocnicze, siatka pomocnicza i Snap to Point 09:10
Dowiemy si jak korzysta z linijek, jak mona je wyzerowa, jak utworzy linie pomocnicze i siatk. Zobaczymy jak dziaa opcja przycigania do punktu i jak zablokowa linie podczas pracy. Ponadto zamienimy rysunek na lini pomocnicz.






Rysowanie i krelenie podstawowych ksztatów



W tym rozdziale zostan utworzone obiekty przy wykorzystaniu prostych narzdzi. Przejdziemy przez zestaw wicze, aby nauczy si krelenia za pomoc narzdzia Piórka. Zapoznamy si ze swobodnym tworzeniem krzywych za pomoc oówka i pdzla.

-  Edytowanie i czenie elementów 04:05
Korzystajc z narzdzia Selection Tool nauczymy si skada elementy w cao. Zmienimy kolejno wywietlania obiektów oraz dowiemy si jak w prosty sposób skopiowa elementy.

Rysowanie podstawowych ksztatów






Po utworzeniu dokumentu naley przystpi do pracy. Aby dobrze pozna moliwoci Illustratora najlepiej zacz od prostych ksztatów. Przewiczenie rónych form rysowania i ich opcji na pewno zaaowocuje w dalszej pracy.

-  Rysowanie obiektów narzdzem Rectangle Tool 05:12
Na poczek utworzymy dokument, nastpnie zaczniemy rysowa z pomoc narzdzia Rectangle Tool. Nauczmy si transformowa i edytowa proste obiekty. Skorzystamy z podgldu transparentnej siatki, nadamy wypnienie oraz zmienimy kolejno wywietlania.
-  Rounded Rectangle Tool, Elipse Tool i opcje wypnienia 09:08
Tutaj poznamy sposoby zmiany obrysu, wypnienia obiektów kolorem, grupowania oraz ustawiania kolejnoci obiektów, skorzystamy z narzdzia Rounded Rectangle Tool i Elipse Tool oraz poznamy ich opcje i ustawienia.
-  Selekcjonowanie i przesuwanie obiektów 04:27
Dowiemy si jak zmieni zakrzywienie naroników i nada kolor. Z pomoc opcji Snap to Point dopasujemy do siebie elementy pracy. Poznamy palet z atrybutami dla danego obiektu i wykorzystamy j podczas pracy z rysunkiem.
-  Narzdzia liniowe 07:23
Dowiemy si jak korzysta z linii pomocniczych, bdziemy rysowa za pomoc narzdzia Line Segment Tool, nadamy kolor obrysowi i wypnieniu. Zastosujemy gradient i poznamy opcje dla Polygon Tool, a z narzdzia Star Tool utworzymy trójt, gwiazd i obiekt wieloramienny.
-  Line Segment Tool i ukryte narzdzia 05:01
Rysowanie nieforemnych ksztatów, spirali, uków za pomoc narzdzi Arc Tool i Spiral Tool. Dowiemy si jak zamkn figur korzystajc z opcji czenia punktów, skopiujemy i zgrupujemy niektóre elementy.

-  Selekcjonowanie i grupowanie obiektów 01:56
Ten film pokazuje jak zaznaczy obiekty o tym samym kolorze oraz jak zgrupowa wikszo elementów. Zobaczymy take jak nastpnie wchodzi w grup i dokonywa zmian na pojedynczych obiektach.
-  Rectangular Grid Tool i jego zastosowanie 04:56
Zastosujemy narzdzie Rectangular Grid Tool i zobaczymy jak dziaa opcja skalowania obrysu. Omówimy opcje dla narzdzia Arc Segment Tool.



Rysowanie za pomoc krzywych Bézier

Gównym punktem grafiki wektorowej jest ciekia i wzy, dlatego wane jest aby opanowa trudn sztuk krelenia piórkiem.

-  Pojcie krzywych Bézier i ich elementów 01:58
Dowiemy si czym s krzywe Bézier i skd wywodzi si nazwa. Co to s wzy i jakie s ich rodzaje. Co rozumiemy pod pojciem "wsa" czyli stycznnej kierunkowej, co to s punkty kierunkowe.
-  Rysowanie krzywych za pomoc narzdzia Piórko 05:44
Z pomoc narzdzia Piórko nauczmy si jak stawia pierwsze kroki przy kreleniu krzywych. Poznamy ogólne zasady, którymi naley si kierowa podczas dalszych wicze. Spróbujemy zamkn obiekt oraz narysujemy punkty ostre.
-  Krelenie koo i korzystanie ze skrótów klawiaturowych 07:43
Troch teori i praktyki na temat tworzenia punktów gadkich i lini kierunkowych. Wykrelimy koo, bdziemy korygowa poenie punktów i obrócimy figur. Korzystanie z klawisza Shift i Ctrl znacznie uatwi nam prac.
-  Wykorzystanie narzdzi z palety Piórko 12:14
Pocznie wicze na rysowanie krzywych z uciem wzów gadkich i ostrych. Wykorzystanie narzdzi ukrytych z palety Piórko, opcje Convert Anchor Point i zamiana wza na gadki lub ostre. Dodawanie i odejmowanie punktów.
-  Krzywe Bézier w praktyce 04:37
wiczenie polegajce na obrysowaniu niepowtarzalnego samochodu z zastosowaniem narzdzi do krelenia i modyfikacji krzywych.



Krelenie ciek za pomoc narzdzia Oówek

Narzdzie Oówek oferuje nam swobodniejsz prac z rysunkiem, jednak naley przyje si jego ustawieniom aby pozna jego moliwoci.

-  Krelenie lini za pomoc Oówka 09:11
Dowiemy si jaka jest rónica pomidzy rysowaniem narzdziem Piórko a Oówkem. Dziki atrybutom narzdzia moemy osign ciekawy efekt np. rysowania citem patykiem. Film pokae jak ustawia grubo oówka i korygowa rysowanie. Poznamy take opcje dla obrysu.
-  Opcja simplify i korygowanie iloci wzów 03:09
Tutaj dowiemy si jak ustawi opcje narzdzia aby korygowa ilo wzów i uproci wygld ciek narysowanych oówkem. Poznamy take opcj Simplify czyli uproszczenie.




Paleta Stroke - Obrys

Paleta obrysu pozwala na utworzenie ciekawych konfiguracji dla obiektów.




-  Opcje obrysu 08:44
Opcje obrysu. Dziki palecie Stroke i zastosowaniu opcji obrysu, moemy otrzyma ciekawe efekty. Dowiemy si jakie s rodzaje zakocze linii, sposoby ich czenia i jak przesun i kopiowa obiekt. Poznamy kilka metod zmiany obrysu, outline stroke i dashed line.
-  Paleta Stroke i opcja dashed line 03:17
W tym pliku poznamy róne konfiguracje opcji Stroke i dashed line. Zmienimy warto obrysu oraz wykorzystamy outline stroke.

Zastosowanie palety pathfinder

W tej czci dowiemy si jak utworzy ksztat korzystajc z palety pathfinder, oraz jak współpracowa z innymi paletami i opcjami.




-  Opcje palety pathfinder i rysowanie prostych ksztatów 09:06
Zastosowanie palety Pathfinder. W tym rozdziale narysujecie obiekt zoony z prostych ksztatów. Przekonacie si, jak dziki palecie Pathfinder i Align utworzenie wymylonej przez nas figury jest proste i szybkie. Zobaczymy jak opcja pathfinder wpywa na warstwy.
-  aczenie ksztatów i opcja Reflect Tool 06:29
czenie ksztatów i ogólne zasady ich grupowania. Korzystamy z palety Pathfinder oraz palety warstw. Zaznaczanie elementów w ju poczonych ksztatach. Kopiowanie i odbijanie ksztatów narzdziem Reflect Tool i Selection Tool.
-  Ellipse Tool, Group Selection Tool i paleta warstw 04:52

Rysowanie prostych kształtów narzędziem Ellipse Tool. Edytowanie izolowanych kształtów za pomocą palety warstw. Selekcja pojedynczych elementów z całej grupy kształtu narzędziem Group Selection Tool.

-  Paleta Swatches i kopiowanie efektów 06:27
Praca na warstwie, nakładanie wzorów z palety Swatches, kopiowanie efektów na inne elementy w paletce warstw.
-  Moliwości palety pathfinder 06:16
To video pokazuje wiele ciekawych funkcji palety Pathfinder. Nie tylko dowiemy się jak dodawać i odejmować kształty, ale także jakie efekty uzyskamy rozcinając, dzieląc i wycinając je między sobą.
-  Malowanie z użyciem pędzli 04:06
Tutaj dowiemy się jak skutecznie pracować narzędziem Pędzel wypełni wykorzystując jego opcje oraz bazując na skrótach klawiaturowych.



Pędzle specjalne

Rysunek można stworzyć posługując się także pędzłami. Mamy kilka rodzajów pędzli począwszy od kaligraficznych po artystyczne.

-  Pędzle kaligraficzne 05:11
W tym video dowiemy się jakie są rodzaje pędzli w paletce Brushes, poznamy preferencje pędzli kaligraficznych, zmienimy ich ustawienia i zastosujemy na naszym szkicu. Ponadto utworzymy swój własny pędzel.
-  Pędzle artystyczne 04:54
Dowiemy się jak ukryć cieką aby nie przeszkadzała w pracy, poznamy grupę pędzli artystycznych, dokonamy zmian w preferencjach poszczególnych pędzli oraz zamienimy cieką na obiekt o kształcie linii.
-  Biblioteki pędzli 02:45
W tym filmie poznamy biblioteki pędzli, zapoznamy się także z bibliotekami strzałek. Każdy z zaprezentowanych stylów niesie z sobą wygodę i łatwość aplikacji. Przetestujemy różne przykłady pędzli na naszym rysunku.





Tworzenie własnego pędzla

Teraz możemy sami zdefiniować jaki obrys nadać obiektowi. Stworzymy własny pędzel i próbkę wzoru.

-  Wasny pędzel specjalny 04:14
Tworzenie własnego pędzla, definiowanie nowych pędzli, ich wyglądu i parametrów. Niesamowite możliwości tworzenia i modyfikowania preferencji pędzla. Nadawanie obiektom obrysu o kształcie naszego pędzla.
-  Wasna próbka wzoru 07:02
Utworzenie własnej próbki wzoru. Ustawienia dla pędzla Pattern. Tutaj zdefiniujemy wzór pędzla i ustawimy preferencje pędzla dla zaznaczonego obiektu. Ustawienie efektu 3D, transparentności, i nakładanie wzoru.


Dodatkowe opcje obrysu

Palety Appearance, Stroke i Layers pozwolą na nadanie dodatkowych efektów naszemu obiektowi, w prosty i przyjemny sposób.

-  Zastosowanie palety Appearance 04:56
Dzięki paletce Appearance możemy nakładać efekty na obrys, kopiować obrys na jednym obiekcie i nadawać mu różne opcje i kolory. W tym filmie skorygujemy rysunek, skorzystamy z palety warstw, dodamy obrys i skopiujemy go na inne grupy obiektów.
-  Kopiowanie efektów w paletce warstw 02:17
W tym pliku zobaczymy jak łatwo i przyjemnie można nakładać efekt na cały obiekt. Zobaczymy jak skopiować efekt nadany jednej warstwie na resztę obiektu.
-  Nakładanie efektów w paletce Appearance 03:25
Tutaj poczytamy elementy, zakoczymy cieką i co najważniejsze, dodamy filtr na obrysie. Zobaczymy także jak stosować style graficzne.
-  Opcje narzędzia gumka 04:50
Nowe narzędzie Gumki niesie z sobą wiele możliwości i łatwość w zastosowaniu. W tym filmie zobaczycie, jak można malować gumką przy różnych ustawieniach opcji.





Wypienienia i kolory

W tym rozdziale znajdziecie informacje o profilach kolorystycznych, dowiecie się jak szybko i efektywnie korzystać z zestawie kolorystycznych i stosować transparentność na obiektach. Korzystanie z biblioteki gotowych wzorów to szybki sposób na wypienianie obiektów.

-  Profile kolorystyczne 05:43
Od tej chwili każdy będzie wiedział jaka jest różnica pomiędzy trybem kolorystycznym CMYK i RGB. Wybierzemy odpowiedni tryb kolorystyczny dla naszej pracy.



Opcje kolorów i wypienie

Przy tworzeniu projektu bardzo ważną rolę odgrywają kolory oraz umiejętność ich ustawienia i dopasowania. W tej części dowiemy się, jakie są biblioteki kolorów oraz jak z nich korzystać.

-  Palety kolorów 05:42
W każdym pliku, który chcemy edytować, wane są kolory i palety kolorów. Dowiemy się, jak korzystać z próbnika kolorów, jak dobierać próbki, jak je edytować. Poznamy kolory globalne oraz pantony.
-  Paleta swatches 03:59
To video pozwoli nam nauczyć się, jak definiować i modyfikować już wcześniej kolory oraz jak zaczerpnąć barw z wklejonych obrazów pikselowych.
-  Transparencja i jej rodzaje 07:48
Tutaj dokonamy zmiany transparencji na edytowanych symbolach. W przypadku tej opcji zrozumiemy zasady przenikania się obiektów oraz izolowania transparencji.
-  Maska transparencji 05:46
O przydatności opcji transparencji nie trzeba długo przekonywać, w tym przykładzie dowiemy się, jak działa transparentna maska, oraz jaką rolę pełni w niej opcja Gradientu.



Wypienianie obiektów wzorami i symbolami

Obiekty można wypełniać jednolitym kolorem lub też gradientem, lecz zastosowanie wzoru czy symbolu znacznie uatrakcyjni wygląd naszego projektu. W tej części nauczymy się tworzyć własne wzory i symbole.

-  Tworzenie wzorów 05:13
Tworzenie wzorów. To video szczegółowo omówi i wyjaśni opcje palety Swatches, czyli próbki. Dowiemy się, jak aplikować wzory na obiekty oraz jak stworzyć swój własny wzór.
-  Tworzenie symboli 07:21
Tutaj nauczymy się, jak korzystać z symboli. Dowiemy się, jak stosować je w naszej pracy, z czego są zbudowane oraz sami zdefiniujemy własny symbol.




Color Guide - przewodnik po kolorach

Czasami warto wiedzieć, jakie kolory współgrają ze sobą, a jakie nie. Aby nie tracić czasu na zastanowienie, z pomocą przychodzi nam paleta Color Guide.

-  Zakładka Color Guide i zestawienia kolorów 05:31
Przewodnik po kolorach - niesamowicie nowe możliwości. Dowiemy się, co kryje w sobie paleta Color Guide i jak można z niej korzystać. Co to są zestawienia kolorystyczne i jak mogą pomóc nam w pracy.
-  Opcja Live Color i korekta zabarwienia ilustracji 04:41
W tym filmie zobaczymy, jak zgromadzić próbki wszystkich kolorów zastosowanych w ilustracji oraz jak przy użyciu opcji Live Color dokonać zmian w gamie kolorystycznej. Poznamy możliwości opcji tych kolorów i dostosujemy nasz rysunek.




Obrazy Bitmapowe - praca ze zdjęciami

W tym rozdziale zobaczymy, jak umieszczać zdjęcia w dokumencie ilustratora, jak zamieścić obraz w pliku, a jak zapisać do niego tylko część. Zapoznamy się także z paletami Links i zamienimy obraz wektorowy na rastrowy.

-  Obrazy bitmapowe 11:00
Praca z obrazami rastrowymi. Dowiemy się, czym są, jak je umieszczać w Illustratorze i czym jest linkowanie. Która z opcji zwiększa wagę naszego dokumentu. Zobaczymy, jak Illustrator współpracuje z aplikacją Bridge.
-  Maska odcicia i rastrowanie obiektów wektorowych 09:10
Co to znaczy rastrowanie obiektów wektorowych? Tutaj się dowiemy! Ponadto nadamy efekty na obiekty rastrowe, zastosujemy filtry i maski odcicia.
-  Maska odcicia i tekst 06:43
Tutaj nadamy efekty na obiekty rastrowe, wykadrujemy obraz za pomocą maski odcicia oraz zastosujemy maskę przy użyciu konstrukcji litery.

Praca na warstwach


Dzięki pracy z warstwami uporządkujesz krzywe, elementy i grupy elementów. Organizacja warstw to szybsza i łatwiejsza praca, możliwe kopiowanie efektów i atrybutów dla całości złożonych obiektów.

-  Praca na warstwach 03:59
W tym filmie poznamy opcje palety warstw, poznamy organizację warstw, wywietlanie i ukrywanie warstw z obiektami, blokowanie warstw i ciek.
-  Zarządzanie warstwami 07:25
Dzięki paletce warstw poczynimy ciekawe oraz dokonamy lepszej organizacji obiektów, które znajdują się w paletce warstw. Uporządkujemy warstwy, aby uzyskać lepszy przejrystość.
-  Nakładanie efektów na warstwy 03:24

Nakładanie Efektów na obiekty, kopiowanie i modyfikacje efektów z pomoc palety warstw. Dowiemy si jak eksportowa obiekty do aplikacji Photoshop oraz jak wybra warstwy do druku.




Tekst i opcje dla tekstu

W tym rozdziale omówimy palet Type i opcje tworzenia tekstu. Zastosujemy poszczególne narzdzia z grupy narzdzi Type i zamienimy tekst na wektory. Zobaczymy jak tworzy si kolumny tekstowe i wtek tekstu, styl akapitowy i jak oblewa obraz tekstem.

-  Narzdzie tekst - Type Tool 07:10
Omówienie menu narzdzia Tekst oraz wikszoci jego opcji. Po takim przygotowaniu mona przystpi do dalszej pracy z tekstem.




Opcje dla tekstu

Praca z tekstem wymaga biegej znajomoci jej opcji, tak aby sprawnie tworzy cae arkusze oraz uzyskiwa ciekawe efekty. W tej czci poznamy kilka podstawowych opcji dla tekstu.

-  Narzdzie Type on a Path 05:43
Nauczmy si jak ustawi opcje tekstu aby pisa po ciece. Dowiemy si jakie narzdzia s potrzebne do tego celu. Omówimy opcje narzdzia Type on a Path Tool i przetestujemy go na tekcie.
-  Tworzenie kolumny tekstu i Area Type Tool 05:53
Korzystajc z narzdzia Type albo Rectangular Tool mamy moliwo utworzenia kolumny tekstu. Nauczmy si jak stworzy kolumn uywajc lini pomocniczych oraz skrótów klawiaturowych. Przeanalizujemy opcje Area Type Tool aby utworzy kolumn.
-  Opcje Menu Type 01:42
W tym filmie znajdziesz omówienie opcji mentu Type, zobaczysz gdzie mona znale palet Glifów, jak zmieni font i wywietli ukryte znaki oraz dostosowa tabulatory.





Posugiwanie si tekstem

W pewnym momencie przychodzi czas na wklejenie tekstu na obszar pracy. Musimy take wiedzie jak go rozlokowa i edytowa.

-  Przygotowanie obszaru tekstowego 06:05
Utworzymy wspólnie dokument, który zawiera wykrelone ramki tekstowe i obraz rastrowy a oprócz tego zastosujemy efekt na poczonych obiektach.
-  Wklejanie tekstu 03:03
Wklejanie tekstu. Tutaj poznamy niespodzianki jakie mog nas zaskoczy podczas pracy z tekstem. Ponadto postaramy si wyrówna tekst i zapozna z opcj dzielenia wyrazów.
-  Tworzenie wtku tekstowego 05:01
W tym filmie dowiemy si jak zarzda wtkiem tekstowym.



Style dla tekstu

Aplikacja Illustrator posiada wiele funkcji, które skracaj czas pracy do minimum, midzy innymi s to style nadawane tekstowi.

-  Style akapitowe 01:02
Style akapitowe bywaj potrzebne i ich zdefiniowanie moe znacznie uatwi nam ycie. Tutaj poznamy zasad tworzenia styli.
-  Tworzenie wasnych styli akapitowych 05:37
Tutaj nauczmy si jak stworzy swój wasny styl akapitowy, poznamy opcje i ich znaczenie dla tekstu. Moemy take dokona zmian na ju istniejcych stylach, i aplikowa style na fragmenty tekstu.
-  Zamiana fontów na krzywe 01:58
Tutaj zmienimy fragment tekstu na ciek i wyjaniami cel takiej operacji. Dowiemy si take, dlaczego czasami warto zamienia cae projekty na ciek.
-  Funkcja Text Wrap 02:18
Dziki opcji oblewania obiektów tekstem mamy moliwo umieszczania obrazów na powierzchni tekstu. Tekst nie zostanie przysonity tylko obleje obiekt.

Transformacja obiektów i sposoby modyfikacji





W programie Illustrator jest wiele sposobów na transformacj i modyfikacj ksztatów. Wybierz swój sposób pracy i stosuj zaprezentowane metody w zalenoci od potrzeb.

-  Transformacja i skalowanie obiektów 07:20
Tutaj poznamy sposoby na skalowanie i duplikowanie obiektów. Dowiemy si jak zmieni proporcje ksztatów, jak korzysta ze skrótów klawiaturowych i jak przyspieszy prac z elementami projektu.
-  Odbijanie i znieksztacanie obiektów 03:17

Przy pomocy takich narzędzi jak Wrap Tool, Twirl Tool czy Pucker Tool, pochylanie, obracanie czy odkształcanie cieków jeszcze nie było takie proste! Poznamy opcje narzędzia Rotate Tool i zastosujemy go w naszej pracy.

Opcje zapisywania i drukowania dokumentów

W tym rozdziale omówimy opcje zapisu plików, zobaczymy różne sposoby eksportowania i formaty eksportowania plików, oraz zdefiniujemy opcje dla druku.

-  Różne sposoby zapisywania dokumentu 04:14
Różne formaty zapisu pliku przy pomocy opcji Save as. Oprócz typu pliku ilustratorowego poznamy opcję PDF.
-  Zalety eksportowania dokumentu 04:40
W tym filmie przekonamy się o możliwościach jakie niesie z sobą opcja eksportowania dokumentów. Poznamy kilka sposobów zapisywania wybranego przez nas fragmentu pliku oraz opcje tego zapisu.
-  Omówienie procesu drukowania 01:37
W krótkiej chwili zapoznamy się z teoretycznymi stronami drukowania dokumentów i wybierzemy najbardziej odpowiadające nam preferencje.
-  Ustawienia dla druku 04:43
Aby nasze dzieło mogło uciec wiatem, już tylko ustawienia drukarki dzielą nas od tej chwili. Aby nie przeciągać, lepiej od razu zdefiniować opcje urządzenia drukującego.